



universität  
wien

# Diplomarbeit

Titel der Diplomarbeit

Die *Þiðreks saga af Bern* als montierter Text

Verfasser

Gerhard Reschreiter

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2010

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 332

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Deutsche Philologie

Betreuer:

Doz. Dr. Robert Nedoma

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>0. EINLEITUNG</b>	<b>3</b>
<b>1. ÜBERLIEFERUNG UND QUELLEN DER <i>ÞIÐREKS SAGA</i></b>	<b>4</b>
1.1. Entstehung und Überlieferung	4
1.2. Die Quellen der <i>Þiðreks saga</i>	6
<b>2. AUFBAU UND ERZÄHLTECHNIK DER <i>ÞIÐREKS SAGA</i></b>	<b>8</b>
2.1. Erzählfolge und Redaktionen	8
2.2. Zur Makrostruktur der <i>Þiðreks saga</i>	10
2.2.1. Der erste Teil: Die jugendlichen Helden versammeln sich schrittweise um Þiðrek af Bern	12
2.2.2. Der zweite Teil: von Brautwerbung, Hochzeit und Liebe	16
2.2.3. Der dritte Teil: vom Altern und Sterben der Helden	17
2.3. Die Erzähltechnik	18
<b>3. GATTUNGSPROBLEMATIK UND HYBRIDITÄT</b>	<b>21</b>
<b>4. MONTAGE UND INTERTEXTUALITÄT</b>	<b>27</b>
<b>5. DAS MOTIV DER FALSCHEN NAMENSNENNUNG</b>	<b>32</b>
5.1. Osantrix und Oda, Attila und Erka – das Motiv der falschen Namensnennung als Brautwerbungslist	32
5.2. Hildibrand und Viðga – das Motiv der falschen Namensnennung im Zusammenhang mit Hildibrands Schwertertausch	35
5.3. Þiðrek und Ekka – das Motiv der falschen Namensnennung im Kontext der Charakterzeichnung Þiðreks	37
5.4. Þetleif und Sigurð – das Motiv der falschen Namensnennung im Spannungsfeld von <i>áventiure</i> und Brautwerbung	42
5.5. Þetleif wird Þiðreks Mann – falscher Name und Wiedererkennung	47
5.6. Appolonius als Heppa – das Motiv der falschen Namensnennung abermals im Brautwerbungs-kontext	50
5.7. Hildibrand und Alibrand – das Motiv der falschen Namensnennung als bestandene Heldenprobe	52
5.8. Heimis Moniage	55
5.9. Fazit	59
<b>6. DAS MOTIV DER WILDEN FRAU</b>	<b>61</b>
6.1. Die riesenhafte, zauberkundige Hild	62
6.2. König Vilcinus und die Meerfrau	64
	1

6.3. Die wilde Tochter Sigurðs und Brynhild	68
6.4. Die Hexe Ostacia	72
6.5. Fazit	74
<b>7. DAS KOLBÍTR-MOTIV</b>	<b>75</b>
7.1. Petleif als <i>kolbútr</i>	76
7.2. Der <i>kolbútr</i> Sigurð	79
7.3. Tristram als <i>kolbútr</i>	82
7.4. Fazit	84
<b>8. DAS SIEGSTEIN-MOTIV</b>	<b>86</b>
8.1. Der Siegstein im <i>Velents þáttur</i>	86
8.2. Der Siegstein im <i>Petleifs þáttur</i>	90
8.3. Fazit	91
<b>9. DAS RÄUBERKAMPF-MOTIV</b>	<b>92</b>
9.1. Viðgas Räuberkampf	92
9.2. Petleifs Räuberkampf	94
9.3. Þiðrek und das Räuberheer	96
9.4. Fazit	98
<b>10. DAS DRACHENKAMPF-MOTIV</b>	<b>100</b>
10.1. Þiðreks erster Drachenkampf	100
10.2. Sigurðs Drachenkampf	102
10.3. Petleifs Drachenkampf	103
10.4. Þiðreks zweiter Drachenkampf	104
10.5. Fazit	107
<b>11. ZUSAMMENFASSUNG</b>	<b>109</b>
<b>12. LITERATURVERZEICHNIS</b>	<b>112</b>
12.1. Primärliteratur	112
12.2. Sekundärliteratur	112

## 0. Einleitung

Bei der Lektüre der altnorwegischen *Piðreks saga af Bern* fallen einem sofort die zahlreichen Unstimmigkeiten und Brüche auf, die diesen dennoch höchst interessanten Text charakterisieren. Zurückzuführen sind diese auf mehrere Ursachen. So ist die älteste uns überlieferte Fassung nicht vollständig erhalten und lässt zudem erkennen, dass an ihr mehrere Schreiber, die zum Teil unterschiedliche Konzeptionen verfolgten, gearbeitet haben. Diese relativ komplexen Überlieferungs- und Redaktionsverhältnisse werden in Kapitel 1 der vorliegenden Arbeit behandelt. Aus ihnen ergibt sich eine nicht immer konsistente Gesamtstruktur der vorliegenden Fassungen der Saga. Trotzdem konnte die Forschung der letzten drei Jahrzehnte zeigen, dass es sich bei dem Text nicht um eine bloße Sammlung heldenepischer und „spielmännischer“ Stoffe handelt, sondern um ein nach einem bestimmten Plan angeordnetes Werk. Wie sich dieser gestaltet, steht in Kapitel 2 ebenso im Vordergrund wie die Erzähltechnik, die in der Saga angewendet wird.

Viele Widersprüche ergeben sich indessen auch, wenn man die Frage nach der Gattung stellt, der sie zugehörig ist. Nach stofflichen Kriterien wäre sie wohl zu den *Fornaldarsögur* zu zählen, aber einiges spricht auch dafür, sie den *übersetzten Riddarasögur* zuzuordnen, die allerdings vorwiegend auf romanischen höfischen Quellen basieren. Dieser Problematik nimmt sich Kapitel 3 der vorliegenden Arbeit an, in dem ferner herausgearbeitet wird, dass die Saga als hybrider Text keine singuläre Erscheinung in der mittelalterlichen Erzählliteratur darstellt. Vielmehr ähnelt er in dieser Beziehung der mittelhochdeutschen Dietrichepik (vor allem der aventiurehaften) und den *Wolfdietrich*-Dichtungen.

Als gutes Modell, dieses Phänomen zu beschreiben, hat sich jenes der intertextuellen Montage erwiesen, das in Kapitel 4 vorgestellt wird. Von diesem ausgehend soll sodann in der vorliegenden Arbeit gezeigt werden, dass die *Piðreks saga* nicht nur ihre Teilgeschichten nach einem bestimmten Konzept angeordnet, sondern auch Motive aus „fremden“ literarischen Kontexten eingefügt hat, um eigene Intentionen zur Geltung zu bringen. Da uns ihre direkten Quellen fehlen, kann diese These zwar nicht bewiesen, aber mithilfe gewichtiger Indizien untermauert werden. Eines davon ist das mehrmalige Vorkommen eines Motivs im Text, und folgerichtig setzt sich die vorliegende Untersuchung stellvertretend mit dem Motiv der falschen Namensnennung, dem der wilden Frau, dem Siegstein-, *kolbíttr*-, Räuberkampf und dem Drachenkampf-Motiv auseinander.

## 1. Überlieferung und Quellen der *Piðreks saga*

Bei der *Piðreks saga af Bern* handelt es sich um eine Erzählung über Dietrich von Bern und seine zwölf Gesellen in altnorwegischer Sprache, in der nach und nach beinahe alle bekannten Protagonisten und Protagonistinnen der germanischen Heldensage auftauchen und eine Rolle spielen. Nicht zuletzt deshalb galt sie bis in die 1980er Jahre weitgehend als eine reine Kompilation von heldenepischen Stoffen. Darüber hinaus enthält sie von Beginn an eine Fülle von Unklarheiten, der nicht so einfach beizukommen ist, was sich einerseits an ihrer Textgenese und Überlieferungsgeschichte und andererseits an den Schwierigkeiten, sie einer bestimmten Gattung zuzuordnen, feststellen lässt.<sup>1</sup>

### 1.1. Entstehung und Überlieferung

Ein „Original“ der *Piðreks saga* ist uns nicht erhalten, doch ihre Entstehung wird seit Gustav Storm im Allgemeinen für die Mitte des 13. Jahrhunderts angenommen. Die älteste uns zur Verfügung stehende Handschrift der Saga (**Stock. perg. fol. 4**) wurde aller Wahrscheinlichkeit nach am Ende des 13. Jahrhunderts in Norwegen angefertigt. Das legt zumindest das berühmte Handschriftenverzeichnis des Bergenser Bischofs Áni Sigurðarson (1305 – 1314) nahe, das eine Fassung der *Piðreks saga* vermerkt, bei der es sich um die oben erwähnte handeln dürfte.<sup>2</sup> Daraus folgt, dass der zeitliche Abstand zwischen dem vorausgesetzten „Original“ und der besagten Pergamenthandschrift vergleichsweise gering ist.

Henrik Bertelsen wählte sie in seiner kritischen Ausgabe der Saga<sup>3</sup> als Leithandschrift und nannte sie Membran (Mb). Sie bestand ursprünglich aus 19 oder 20 Lagen. Am Anfang und am Schluss weist sie jedoch Lakunen auf, was zur Folge hat, dass etwa der Prolog der Saga nur in den isländischen Papierhandschriften A und B aus dem 17. Jahrhundert erhalten ist. Zudem zeigt die Membran Eingriffe mehrerer verschiedener Schreiber und Redaktionen. So lassen sich in der Handschrift Spuren von fünf Schreibern erkennen, die bei Bertelsen als Mb1 – Mb5 bezeichnet werden. Mb2 und Mb3 gelten dabei als „Hauptschreiber“ oder Redaktoren, die unterschiedliche Vorlagen heranziehen, welche gleichermaßen differierende Redaktionen

---

<sup>1</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2005), 466-471.

<sup>2</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2005), 466-471.

<sup>3</sup> Bertelsen. I und II (1905-1911).

der Saga darstellen. Auf diese einigermaßen komplexen Redaktionsverhältnisse wird in Kapitel 2.1. genauer Bezug genommen.

Neben der Stockholmer Membran finden sich einige Papierhandschriften, die überwiegend dem 17. Jahrhundert entstammen. Zu diesen gehören zwei isländische Exemplare (**AM 178 = Sigle A** und **AM 177 = Sigle B**) in der Arnamagnæanischen Sammlung, die eine Übersetzung der Membran bieten und aus denen – wie oben bereits erwähnt – der dort fehlende Anfangsteil und Schluss rekonstruierbar sind. Sie sind ihrerseits auf zwei verlorene Pergamenthandschriften zurückzuführen, nämlich auf *Austfjarðabók* und *Bræðratungubók*.<sup>4</sup> Ferner ist eine Bearbeitung der Saga in altschwedischer Sprache zu erwähnen, die *Didrikskrönika* (Sv). Bei ihr handelt es sich im Wesentlichen um eine stark kürzende Übersetzung des Textes von Mb, die aller Wahrscheinlichkeit nach um 1450 entstanden ist. Überliefert ist sie uns in zwei Handschriften, die ebenfalls A und B genannt werden und von denen eine aus der Zeit um 1500 und die andere aus der ersten Hälfte des 16. Jahrhunderts stammt.<sup>5</sup>

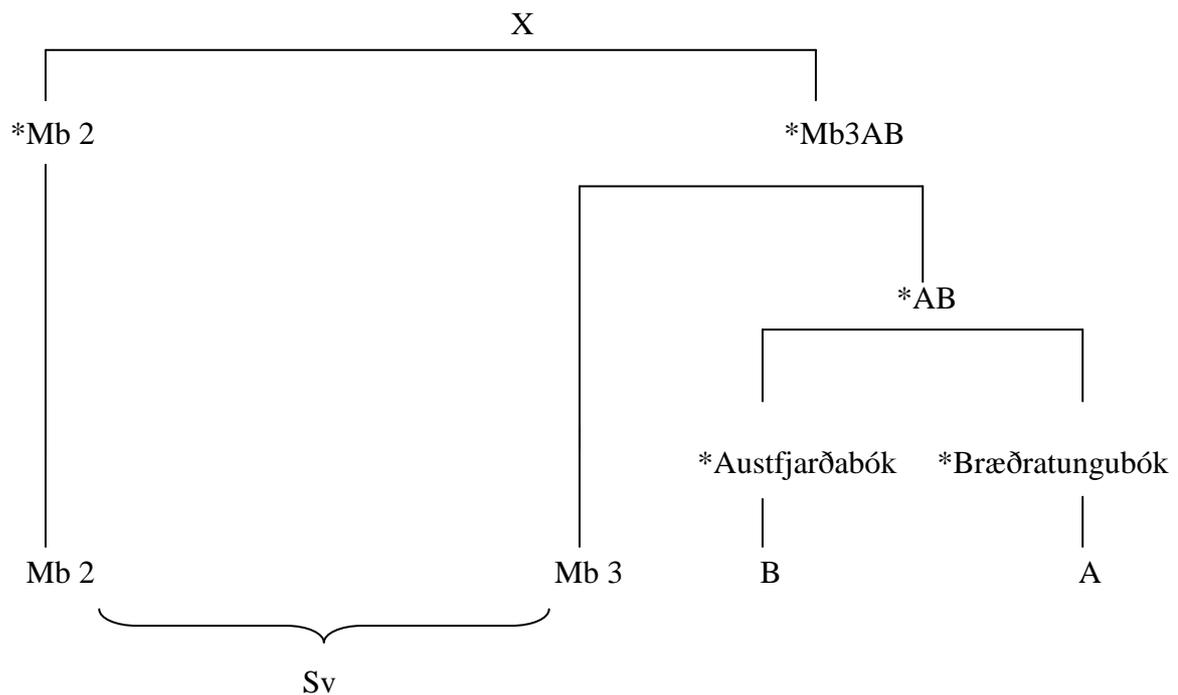
Die textkritischen Beziehungen der einzelnen Saga-Handschriften zueinander gelten im Großen und Ganzen als geklärt. Die zwei Redaktionen des Archetyps sind einerseits mit Mb2 und andererseits mit Mb3 inklusive der beiden isländischen Handschriften A und B gegeben. Zudem dürfte aus thematisch-strukturellen Gründen Mb3 jene Erzählfolge bieten, die dem Original näher steht. Das folgende Stemma soll die Abstammungsverhältnisse der erhaltenen Handschriften bzw. ihrer rekonstruierten Vorläufer veranschaulichen.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2002), 17-19.

<sup>5</sup> Vgl. Hofmann (1990), 95.

<sup>6</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2002), 20-21. Vgl. auch Klein (1985), 489-543.



## 1.2. Die Quellen der *Piðreks saga*

Die *Piðreks saga* ist ebenso wie die altnorwegischen *übersetzten Riddarasögur* keine genuine Schöpfung, sondern vielmehr Übersetzungsliteratur. Während jedoch bei diesen die romanischen bzw. anglonormannischen Quellen verifizierbar sind, lassen sich im für den uns interessierenden Text relevanten mittelniederdeutschen Bereich kaum Belege für die germanische Heldensage, welche die stoffliche Grundlage der Saga bildet, festmachen.<sup>7</sup> Eine interessante Ausnahme stellt allerdings das unlängst entdeckte *Kempener Rosengarten-Fragment* aus dem 14. Jahrhundert dar.<sup>8</sup> Es enthält nämlich die Namensform „rodinger“ für Rüdiger, die mit jener der *Piðreks saga* übereinstimmt. Zudem dürfte das Fragment ebenso wie der entsprechende Abschnitt der Saga Beziehungen zum *Rosengarten D* aufweisen.

Nicht unwesentlich sind die Auskünfte, die unter anderem im Prolog der Saga in Bezug auf die Quellen gegeben werden: „þesse saga er samansett epter søgn þyðskra manna, enn sumt af þeirra kuædum“<sup>9</sup> – (Diese Saga ist zusammengefügt nach Erzählungen (Geschichten) deutscher Männer und manchen von ihren Liedern.) Schenkt man den nicht unplausiblen Ausführungen Dietrich Hoffmanns Glauben, so dürften sich diese „Erzählungen deutscher Männer“

<sup>7</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2002), 17.

<sup>8</sup> Vgl. Tervooren (1995), 119-122.

<sup>9</sup> Bertelsen I, 2.

primär auf mündliche Quellen beziehen.<sup>10</sup> Allerdings deutet der Hinweis auf Lieder (bzw. Gedichte) unter Umständen auch auf schriftliche Vorlagen<sup>11</sup>, man wird also von beidem ausgehen müssen.

Bis zum heutigen Tag ist nicht zweifelsfrei belegt, ob die *Piðreks saga* nun als Übersetzung einer ursprünglich niederdeutschen Gesamtvorlage zu betrachten ist oder ob hier von einem norwegischen Kompilator auszugehen ist, der die Saga aus unterschiedlichen, zumeist niederdeutschen Quellen, aber auch romanischen, zusammengesetzt hat. Letzteres könnte unter Umständen beim Heimir-Moniage der Fall sein.<sup>12</sup> Prominente Vertreter der „Übersetzungsthese“ erinnern vor allem an die in der Saga stattfindende geographische Verlagerung wesentlicher Ereignisse der Heldensage in den norddeutschen Raum, an die mehrmals auftauchenden Verweise auf deutsche Quellen und an Namensformen sowie syntaktische Konstruktionen, die für das Mittelniederdeutsche typisch sind.<sup>13</sup> Diesen lassen sich jedoch einige Stilbesonderheiten gegenüberstellen, die auf altnorwegische Zusammenhänge verweisen. Dazu gehören Participia Praesentis, so genannte *Þvi-næst*-Sätze<sup>14</sup> und Alliterationen.<sup>15</sup> Ein wesentliches Argument dafür, den norwegischen Anteil der Saga nicht allzu gering zu veranschlagen, lässt sich an der textuellen Nähe zu den *Riddarasögur* der *matière du France*, vor allem zur *Karlamagnús saga*, festmachen, die sich in erster Linie durch makrostrukturelle und kompositionelle Gemeinsamkeiten ergibt.<sup>16</sup> Aufgrund dessen wird in der vorliegenden Arbeit davon ausgegangen, dass die *Piðreks saga* in Norwegen verfasst wurde.

---

<sup>10</sup> Vgl. Hofmann (1976), 191-215.

<sup>11</sup> Vgl. Von See (1981), 92-93.

<sup>12</sup> Vgl. Pütz (1971), 178-195.

<sup>13</sup> Vgl. dazu unter anderem Andersson (1986), 347-377 sowie ders. (1997), 13-27; Beck (1996), 91-99, fokussiert die norddeutsche Lokalisierung bestimmter Erzählpasagen der Saga, nimmt aber nicht dezidiert zur obigen Kontroverse Stellung.

<sup>14</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2002), 345.

<sup>15</sup> Vgl. Schmid (2002), 49-60.

<sup>16</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2002), 344-345.

## 2. Aufbau und Erzähltechnik der *Piðreks saga*

Die *Piðreks saga* hatte in der Mediävistik lange Zeit den schlechten Ruf einer bloßen Sammlung von Stoffen der deutschen Heldensage, die sich zudem durch eine mindere literarische Qualität kennzeichne. Dadurch leugnete man sowohl einen allen Teilgeschichten in ihrer Gesamtheit zugrunde liegenden Bauplan als auch eine daraus resultierende Intention der Saga als Ganzes.<sup>17</sup> Spätestens seit den wichtigen Aufsätzen von Ulrich Wyss<sup>18</sup>, Thomas Klein<sup>19</sup> und Theodore M. Andersson<sup>20</sup> aus den 1980er Jahren gilt diese Vorstellung als überholt, und es steht seit geraumer Zeit außer Zweifel, dass sie zu kurz greift und wesentliche Aspekte des Textes verdeckt. Dieses Umdenken hängt zudem mit einer Verlagerung des Forschungsinteresses zusammen, das nunmehr die Struktur, die Erzähltechnik und -intention der Saga in den Mittelpunkt rückt und die bis dahin bestimmenden sagengeschichtlichen Fragen hintanstellt.<sup>21</sup>

### 2.1. Erzählfolge und Redaktionen

In Kapitel 1.1. der vorliegenden Arbeit wurde bereits auf die komplexen Redaktionsverhältnisse der Handschriften Mb Bezug genommen. Weiters erfolgte dort der Hinweis auf die Lücken am Anfang und am Schluss der Saga. Diese Lücken können jedoch aus den isländischen Papierhandschriften AB ergänzt werden. Die Membran beginnt somit erst mit der *Vilcina saga I* in der Mb2-Redaktion. Letztere endet sodann mit dem Zug der Piðrek-Helden ins Bertangaland, wo Mb3 bis zum Tod Attilas fortsetzt.

Die nachstehende Synopse soll die Erzählfolge der drei Redaktionen veranschaulichen und dem Leser darüber hinaus eine Orientierungshilfe bieten. Schließlich ist der Handlungsverlauf für Argumentationen im Zusammenhang mit der Struktur der Saga nicht unerheblich. Ähnliche und inhaltlich im Wesentlichen identische Darstellungen finden sich auch bei Susanne Kramarz-Bein<sup>22</sup> und Thomas Klein.<sup>23</sup>

---

<sup>17</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2002), 2-3.

<sup>18</sup> Wyss (1980), 69-86.

<sup>19</sup> Klein (1985), 487-565.

<sup>20</sup> Vgl. Andersson (1986), 347-377.

<sup>21</sup> Das bedeutet selbstverständlich nicht, dass die Beschäftigung mit der Sagengeschichte in neuerer Zeit vollständig außer Acht gelassen würde oder unproduktiv wäre. Vgl. dazu u.a. Reichert (1992), Reichert (1994), 503-512, sowie Reichert (1996), 236-265.

<sup>22</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2002), 22-24.

<sup>23</sup> Vgl. Klein (1985), 516-517.

Redaktion Mb2	Redaktion Mb3	Redaktion AB
	<b>1. Teil der <i>Þiðreks saga</i>: Jugendsequenz</b>	
Lakune bis zum Beginn der <i>Vilcina saga I</i>		Von Þiðreks Vorfahren, seiner Kindheit und Jugend Von Hildibrand Von Heimir
<i>Vilcina saga I</i> Von Velent und Viðga Von Ekka, Fasold und Sintram		Von den Söhnen des Vilcinus Von Velent und Viðga Von Ekka, Fasold und Sintram
		<i>Vilcina saga I</i> Von Valtari und Hildigund
Von Þetleif		Von Þetleif
Von Amlung, Vildifer und Herbrand		Von Amlung, Vildifer und Herbrand
<i>Vilcina saga II</i> : Krieg zwischen Attila und Osantrix Vildifer befreit Viðga Tod des Osantrix		<i>Vilcina saga II</i> : Krieg zwischen Attila und Osantrix Vildifer befreit Viðga Osantrix überlebt
Zug gegen Jarl Rimsteinn		Zug gegen Jarl Rimsteinn
<i>Þiðrek lädt zum Gastmahl; Herkunft der Niflungen (Anfang)</i>  Einschub von Mb3 in den Text von Mb2  <i>Herkunft der Niflungen (Schluss) und Gastmahl</i>	Von Sigurð Herkunft der Niflungen (Version Mb3) <i>Þiðrek lädt zum Gastmahl; Herkunft der Niflungen (entspricht der von Mb3 durchgestrichenen Mb2-Version)</i> Heldenschau	Von Sigurð Herkunft der Niflungen Þiðrek lädt zum Gastmahl  Heldenschau
Zug ins Bertangenland Mb2 bricht ab	Mb3 setzt fort	Zug ins Bertangenland
	Isungenkämpfe Heirat Amlungs und Fallborgs; die ersten vier Gefähr-	Isungenkämpfe Heirat Amlungs und Fallborgs; die ersten vier Gefährten Þiðreks ziehen heim in ihre Reiche

	ten Þiðreks ziehen heim in ihre Reiche	
	<b>2. Teil der Þiðreks saga: Erwachsenensequenz (Brautwerbungen und Hochzeiten)</b> Sigurðs und Gunnars Heirat Herburt und Hild	Sigurðs und Gunnars Heirat Herburt und Hild
	<i>Vilcina saga I:</i> Söhne des Vilcinus Osantrix und Oda Attila und Erka Valtari und Hildigund Appolonius und Íron	Appolonius und Íron
	<b>3. Teil der Þiðreks saga: Untergang und Tod</b> Mb3 = AB Erminrík vergewaltigt Odilia; Sifkas Rache; Tod der Órlungen und der Söhne Erminríks Þiðreks Flucht <i>Vilcina saga III:</i> Tod des Osantrix Þiðreks Rückkehrversuch; Gronsportschlacht: Tod Valtaris, Vildifers, der Söhne Attilas und Þethers Sigurðs Ermordung Krieg zwischen Wilzen und Bertangen: Tod Fasolds und Þetleifs Grímhilds und Attilas Heirat; Grímhilds Rache; Niflungenuntergang; Tod Roðingeirs Þiðreks Heimkehr: Tod Erminríks; Hildibrand und Alibrand; Tod Sifkas; Tod Hildibrands und Heraðs Hertniðs Tod; Þiðreks Drachenkampf; Þiðrek heiratet Hertniðs Witwe Isolde Tod Attilas	
Lakune in Mb		Heimis Moniage und Tod Þiðreks Entrückung

## 2.2. Zur Makrostruktur der *Þiðreks saga*

In der *Þiðreks saga* lassen sich in struktureller Hinsicht zwei wesentliche Gestaltungsprinzipien festmachen, und zwar eine Dreiteilung des Textes nach thematischen Kriterien und die Zusammenführung der Þiðreks-Helden zur Zwölfzahl mit darauf folgendem Abbau durch Alter und Tod.<sup>24</sup> Der erste Teil der Saga handelt von der Herkunft und den Jugendabenteuern Þiðreks und seiner Gesellen sowie Sigurðs, Gunnars und Högnis (inklusive jener Erzählstücke, die das Leben und die Taten der Vorfahren Þiðreks und seiner *félagar* thematisieren wie etwa der Episode um Ritter Samson oder des *Velents þátr*). An seinem Ende befinden sich sodann die drei eng miteinander verflochtenen Abschnitte von dem großen Festmahl, der Heldenschau

<sup>24</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2002), 31-32.

und den Zweikämpfen Þiðreks und seiner Gefährten gegen König Isung von Bertangaland, dessen Söhne und gegen Sigurð, der als Bannerträger des Königs fungiert. Dieser kriegerische Wettkampf führt schließlich zur Hochzeit von Amlung, der zu Þiðreks Männern zählt, mit Isungs Tochter Falborg, und dieses Ereignis wiederum stellt gewissermaßen den Übergang zum zweiten Teil der Saga dar.

Im zweiten Teil stehen nämlich einige Liebes- und Brautwerbungsgeschichten im Vordergrund, und zwar jene von Sigurð und Grimhild, Gunnar und Brynhild, Herbut und Hild sowie von Þiðrek, Fasold, Petleif und den drei Töchtern des Königs Drusian. Danach kommen die *Vilcinasaga I*, die mit den Geschichten von Osantrix und Oda, Attila und Erka und Roðolf und Berta denselben thematischen Schwerpunkt aufweist, und die Abschnitte von Valtari und Hildegund, Apollonius und Herborg, das Verhältnis zwischen Iron und Bolfriana, der Ehegattin von Aki Orlungatrausti und nach dessen Tod die Hochzeit Bolfrianas mit Viðga, die den letzteren zu einem Gefolgsmann Erminriks macht.

Der dritte und letzte Teil beginnt sodann mit einer Art Negativvariante zu den Heirats- und Liebesgeschichten des zweiten Teiles. Erminrik vergewaltigt Sifkas Frau Odilia, und das ist der Auslöser für eine Folge von Kriegshandlungen, Mord und Verrat. Dazu sind unter anderem die *Vilcinasaga III* mit ihren Wilzen- und Russenkriegen, der Krieg zwischen Bertangen und Wilzen und Grimhilds grausame Rache zu zählen.

Die Welt, die sich in der *Þiðreks saga* entfaltet, wird also zunächst als hell und positiv, dann aber als düster und negativ gezeichnet. Das geht mit der im skandinavischen Norden weit verbreiteten Vorstellung einher, dass sich im Alter der menschliche Charakter verschlechtere, wie an der Figur des Attila, der in seinen Jugendjahren eher dem gütigen Etzel der deutschen Quellen, später jedoch dem skandinavischen Atli gleicht, oder an König Osantrix abzulesen ist.<sup>25</sup> Allerdings trifft diese Beobachtung nicht auf alle bedeutenden Figuren des Textes zu. Ein prominentes Beispiel ist Þiðrek, der Titelheld der Saga. Er wird gerade in jungen Jahren oftmals in ein negatives Licht gesetzt, während er im Alter tendenziell an Reife gewinnt.<sup>26</sup>

Zudem finden im ersten Teil nach und nach alle Gesellen Þiðreks, nachdem von ihrer Herkunft, ihren Vorfahren und dem Erwerb ihrer Ausrüstung (Pferde und Waffen) berichtet worden ist, ihren Weg an den Hof des Berners, während sie im zweiten sukzessive, meist durch

---

<sup>25</sup> Vgl. Klein (1985), 512-524.

<sup>26</sup> Vgl. Kramarz-Bein (1993), 113-114.

ihren Tod, aus der Saga verschwinden. Zwischen diesen beiden Teilen steht das Hoffest Þiðreks, das dazu dient, den König und seine mittlerweile dreizehn auserlesenen Gefährten (zu denen nun auch Gunnar und Högni gehören) in einer Halle zu versammeln, um sie im Rahmen der Heldenschau eingehend nach äußerlichen Kriterien und nach Charaktereigenschaften zu porträtieren.<sup>27</sup>

Die Saga lässt sich also in drei Sequenzen gliedern, die am menschlichen Lebenszyklus orientiert sind, nämlich in:

- (1) eine Jugendsequenz, in welcher der Bund Þiðreks mit zwölf ebenbürtigen Kämpen aufgebaut, im Rahmen der Heldenschau vorgestellt und im Bertangenland einer Bewährungsprobe unterzogen wird,
- (2) eine Erwachsenensequenz, die um Brautwerbungen, Liebesbeziehungen und Hochzeiten kreist,
- (3) und eine Sequenz, in der die Helden nach und nach altern und sterben.<sup>28</sup>

### 2.2.1. Der erste Teil: Die jugendlichen Helden versammeln sich schrittweise um Þiðrek af Bern

Die Saga beginnt zunächst mit einer genealogischen Einleitungsepisode, in der Þiðreks Ahne Samson im Vordergrund steht. Sodann wird mit Þiðrek selbst jener Held eingeführt, dessen Lebenslauf das strukturelle Zentrum der Erzählung darstellt. Dabei verweist der Kompilator sowohl auf dessen Abstammung von einem Riesen (bzw. riesenhaftem Menschen) als auch auf dessen höfisches Aussehen und den Ritterschlag im Alter von zwölf Jahren. Der erste Held, der sich ihm zugesellt, ist Hildibrand, der sein Ziehvater wird und den eine sehr enge Freundschaft mit ihm verbindet. Nicht zuletzt deshalb kommt diesem unter den späteren Gefährten Þiðreks eine herausragende Stellung zu. Dann schließt sich der mitunter sehr zwielichtige<sup>29</sup> Heimir Studason dem Berner an. An seinem Beispiel zeigt Susanne Kramarz-Bein ein Schema auf, das – mit einigen Änderungen im Detail – auch auf andere bedeutende Þiðreks-Helden passt:

---

<sup>27</sup> Vgl. Klein (1985), 512-565.

<sup>28</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2002), 31-32, sowie Kramarz-Bein (2005), 222.

<sup>29</sup> Vgl. dazu Wyss (1980), 76; Klein (1985), 528; Andersson (1994), 16; Kreutzer (1996), 106-107; Kramarz-Bein (2002), 252-253.

- (1) Genealogie, Herkunft
- (2) Aussehen, Charakter
- (3) Zwölfjährigkeit, Motivation zum Auszug
- (4) Gespräch mit dem Vater, Warnung durch den Vater
- (5) Ausstattung und Verabschiedung
- (6) Weg nach Bern, Aventure
- (7) Zweikampf mit Þiðrek
- (8) Eingliederung in die Þiðreks-Runde<sup>30</sup>

Bei dem dritten Helden, der eingeführt wird, dem Dänen Viðga, verläuft die Handlung grundsätzlich nach dem obigen Muster. Allerdings wird dem Abschnitt 1 (Genealogie, Herkunft) besonders viel Platz eingeräumt. Schließlich handelt es sich bei Viðgas Vater um den Meisterschmied Velent, und der *Velents þáttur* zählt zu den am meisten ansprechenden Passagen im Text.

Ähnliches gilt für Þetleif *inn danski*, der ebenfalls zu den wichtigeren Figuren der Saga gehört. Allerdings folgt die Þetleif-Episode nicht unmittelbar auf den Abschnitt, der von Viðga handelt. Dazwischen befindet sich nämlich der *Ekka þáttur*, in dem Þiðrek zunächst Ekka besiegt und schließlich die zwei weniger bedeutenden Helden Fasold und Sistrum/Sintrum für seine Runde gewinnt. Die Integration der beiden geschieht demnach nicht nach dem oben dargestellten Schema. Ebenso verhält es sich mit der Eingliederung Jarl Hornbogis, die im Rahmen der Viðga-Passage vonstatten geht. (Þiðrek schickt Hildibrand und Heimir nach Wendland, um den tüchtigen Jarl an seinen Hof zu holen.)

Der *Ekka þáttur* erfüllt also auch eine erzähltechnische Aufgabe in Bezug auf den Gesamtbauplan der Saga. Er bietet eine konsolidierende Phase zwischen zwei Höhepunkten und dient somit der Spannungssteigerung. Das zeigt sich unter anderem an der folgenden resümierenden Textstelle, die zudem triftige Gründe dafür liefert, hinter der sukzessiven Zusammenführung der Þiðreks-Gefährten ein wesentliches Strukturprinzip zu erkennen. Am Beginn der Ekka-Episode heißt es: „*En þessir riddarar ero með kononge. iiij. Einn er hildibrandr. annar er Viðga. þriðji hornbogi iarl. fjórði er heimir.*“<sup>31</sup> (Und diese vier Ritter waren bei dem König. Einer war Hildibrand. Der zweite Viðga. Der dritte Jarl Hornbogi. Der vierte war Heimir.)

<sup>30</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2002), 33.

<sup>31</sup> Bertelsen I, 174. Vgl. zu dieser Stelle auch Klein (1985), 528 und Kramarz-Bein (2002), 37.

Petleif betritt nun als siebter Held die Bühne. Als Überleitung und Einleitung fungiert zunächst aber die kurze Passage, in der sich Heimir den Räufern im Falsterwald anschließt. Im Kampf gegen diese wird der faule und einfältige *kólbitr* Petleif sodann seine wahren Qualitäten unter Beweis stellen, bevor er letztlich zu Þiðrek aufbricht. Heimis Räuber-Episode beginnt am Berner Hof, und in struktureller Hinsicht ist nicht unerheblich, dass dieser nach jedem Textabschnitt, der zu einer Vergrößerung der Þiðreks-Runde führt, ins Blickfeld rückt. Dieser Umstand erinnert an den Artusroman Chrestienscher Prägung, in dem der Artushof idealerweise sowohl den Ausgangs- als auch den Zielpunkt der Handlung markiert.<sup>32</sup> Nachdem Petleif im Kreis der *félagar* aufgenommen wurde, kommt Amlung, der Sohn Jarl Hornbogis, hinzu. Wie bei seinem Vater, begnügt sich der Kompilator auch bei ihm mit wenigen Sätzen.

Mit der *Vilcina saga II* werden daraufhin Vildiver und Herbrand als neunter und zehnter Gefährte ins Spiel gebracht. Dabei ergeben sich im Fall Vildivers tiefgreifende Variationen des Schemas, denn seine heldische Bewährung, die mit der Rettung Viðgas einhergeht, erfolgt erst nach der Eingliederung in den Þiðrek-Bund. Der Anschluss Herbrands verläuft ähnlich wie bei Hornbogi. Auch er wird aufgrund seiner Tüchtigkeit an den Hof geholt.

Bis hierher geht die Zusammenführung der *félagar* einigermaßen ungestört nach der Redaktion von Mb2 vonstatten, abgesehen von der aus AB eingefügten *Vilcina saga I*. Der darauf folgende Zug gegen Jarl Rimsteinn (Kapitel 256-261), in dem der zuvor immer wieder angeklungene Konflikt zwischen Heimir und Viðga zum Ausbruch kommt und schließlich beigelegt wird, gehört ebenfalls zu Mb2, in der somit die Zwölfzahl des Þiðrek-Bundes erreicht und in Kapitel 275 mit den Burgunden Högni und Gunarr erweitert wird. Sigurð, der in anderen Heldendichtungen eine überragende Rolle spielt, bleibt in Mb2 zunächst allerdings außerhalb.

Nun setzt jedoch die Interpolation von Mb3 ein. In Mb2 handelt das 275. Kapitel nämlich davon, wie Þiðrek plant, ein großes Festmahl auszurichten, zu dem auch König Irung von Niflungaland eingeladen werden soll. Des weiteren wird von der Herkunft der Niflungen in jener Version erzählt, die auch Högnis uneheliche Zeugung durch einen Alben und die Aufzählung der ehelichen Kinder Irungs und Odas (Gunnar, Guthorm, Gernoz, Gisler und Grimhild) enthält. Mb3 strich hier jedoch die ersten acht Zeilen des Kapitels durch, fügte danach zehn Blätter ein und strich sodann wiederum 22 Zeilen durch, die er aber nicht völlig tilgte,

---

<sup>32</sup> Vgl. Wolf (1988), 185 sowie Kramarz-Bein (2002), 38.

sondern an einer anderen Stelle platzierte. Die Interpolation umschließt inhaltlich Sigurðs Jugendgeschichte und Þiðreks Fest mit der darauf folgenden Heldenschau.<sup>33</sup>

Am Beginn der Sigurð-Geschichte stehen dem obigen Schema entsprechend Genealogie und Herkunft im Vordergrund. Dieser Abschnitt ist ähnlich wie bei Viðga relativ umfangreich und reicht von Sigmunds Werbung um Sisibe über Sigurðs Geburt und dessen Besuch bei Brynhild bis zum Eintritt in die Dienste König Isungs. Auch weiterhin verläuft die Handlung – von einigen Variationen abgesehen – nach dem für die bedeutenderen Þiðrek-Helden maßgeblichen Muster. In jener Passage, in der sich Sigurð bei seinem Ziehvater Mimir aufhält, erfahren wir von seinem Charakter und Äußerem und als Zwölfjähriger bestreitet er seine erste *âventiure*, in der er Regin besiegt. Das Gespräch mit dem (Zieh-)Vater (siehe Schema, Punkt 4) und die Verabschiedung (Schema Nr.5; Sigurð tötet diesen) zeigen Unterschiede zu den anderen Kämpfen, weil Mimir nach seinem Leben trachtet. Nach Bern gelangt er schließlich über Brynhilds Burg und den Hof König Isungs. Die Anordnung von Mb3 erscheint also nach erzähllogischen Gesichtspunkten als die richtigere. Zum einen ergibt Sigurðs Jugendgeschichte innerhalb des ersten thematischen Teiles der Saga, der Jugend-Sequenz, durchaus Sinn, und zum andern wird Sigurð, der in den nachfolgenden Isungenkämpfen in Bertangaland eine wichtige Rolle spielt und letztlich auch dem Kreis um Þiðrek angehört, rechtzeitig eingeführt und vorgestellt.

Nach Sigurðs Jugendgeschichte kommt in Mb3 eine Version der Herkunft der Niflungen, die sich mit AB deckt, die sich aber von der entsprechenden Mb2-Version dahingehend unterscheidet, dass hier König Aldrian und nicht Irung über Niflungaland herrscht und dass mit Gunnar, Gernoz und Gisler nur drei eheliche Königssöhne vorhanden sind. Allerdings bietet Mb3 unmittelbar nach seiner Fassung fast wortgetreu die Herkunft der Niflungen von Mb2, wodurch sich diese Erzählpassage nunmehr zweimal in der Saga findet. Als möglichen Grund für diese sehr eigenwillige Vorgangsweise des Interpolators führt Susanne Kramarz-Bein Treue gegenüber Überlieferungstraditionen an, die voneinander abweichen.<sup>34</sup> Nun folgt in Mb3 das Gastmahl Þiðreks und im Anschluss daran die Heldenschau. Dadurch erhält das Fest den Charakter einer Ein- und Überleitung zu der enzyklopädischen Präsentation der Helden, in welcher der erste Teil der Saga gipfelt.<sup>35</sup>

---

<sup>33</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2002), 40-41; vgl. auch Kapitel 2.1.

<sup>34</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2002), 41-45.

<sup>35</sup> Vgl. Wyss (1980), 80; Klein (1985), 540-541; Kramarz-Bein (2002), 49.

### 2.2.2. Der zweite Teil: von Brautwerbung, Hochzeit und Liebe

Der zweite Teil der *Þiðreks saga* hebt mit dem Zug ins Bertangaland an und wird thematisch primär von Brautwerbungen und Liebesbeziehungen bestimmt. Nach der ersten Sequenz, in der jugendliche *áventiuren* und der Vergleich der Helden vorherrschten, gehen hier die erwachsenen Männer Liebesverhältnisse und familiäre Bindungen ein und werden sesshaft. Dies verläuft jedoch nicht immer harmonisch. So finden sich mehrere Vergewaltigungen, und die Verführung durch die Frau erscheint häufig in negativem Licht. Die Zwölfzahl des Þiðrek-Bundes wird also weitgehend von einem Prinzip der Zweisamkeit abgelöst, das sich aus den hier mehrfach anzutreffenden Mann-Frau-Konstellationen ergibt. Allerdings darf nicht außer Acht gelassen werden, dass den weiblichen Figuren ein bedeutend geringerer Stellenwert zukommt als den männlichen. Im Unterschied zu mehreren Beispielen aus der mittelhochdeutschen Spielmannsepik, in der das Brautwerbungsschema ebenfalls ein konstituierendes Element darstellt, bleiben die Frauenfiguren der Saga ihrer Rolle als Objekt, das die Männer zu gewinnen trachten, verhaftet. Sie werden daher kaum mit individuellen Charakterzügen ausgestattet und ergreifen auch nicht die Initiative. Eine Ausnahme findet sich allerdings in Hild, die Herburt nahelegt, nicht für Þiðrek, sondern für sich selbst zu werben.<sup>36</sup>

Susanne Kramarz-Bein zählt im zweiten Teil der Saga insgesamt 16 Beispiele für Verhältnisse zwischen Mann und Frau. Allerdings hebt sie hervor, dass Þiðreks, Fasolds und Þetleifs Heirat als Dreier- und Attilas und Roðolfs Heirat als Doppelhochzeit gestaltet werden und somit nur jeweils einmal gerechnet werden können. Auch Irons Beziehung mit seiner Gattin Isolde und, nachdem diese gestorben ist, mit Bolfriana vermerkt sie (von Iron ausgehend) als nur eine Beziehung und kommt so zu der im Text häufig begegnenden und strukturbildenden Zwölfzahl. Nichtsdestotrotz räumt sie den hypothetischen Charakter ein, der dem obigen Rechenbeispiel innewohnt.<sup>37</sup>

Im Großen und Ganzen bestimmen Brautwerbungen und Hochzeiten nur den zweiten Teil der Saga. Zwar finden sich Þiðreks zweite und dritte Ehe (mit Herað und mit Isolde) und Attilas Werbung um Grimhild bereits im dritten Teil, aber gerade letztere ist wohl im Zusammenhang mit dem Untergang der Niflungen und daher mit der Alters- und Todessequenz zu sehen.<sup>38</sup> Dem entspricht auch die Positionierung der *Vilcina saga I* durch Mb3, der sie auf die Dreier-

---

<sup>36</sup> Vgl. Nedoma (1990), 221-222.

<sup>37</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2002), 57.

<sup>38</sup> Vgl. Nedoma (1990), 226.

hochzeit Þiðreks, Fasolds und Þetleifs mit den Töchtern König Drusians folgen lässt. Schließlich handelt sie von den Brautwerbungen Osatrix´ und Attilas und passt daher hervorragend in die Heiratssequenz. (Mb2 siedelt sie, wie in Kapitel 2.2.1. bereits erwähnt, im ersten Teil an.) Allerdings hat Mb3 die Mb2-Version im Unterschied zur Interpolation von Sigurðs Jugendgeschichte nicht durchgestrichen, sodass die *Vilcina saga I* in der Stockholmer Membran zweimal mit demselben Wortlaut begegnet. Hermann Reichert zieht dabei in Erwägung, dass diese Passage bereits im „Original“ der Saga doppelt vorgekommen sein könnte, um zwei verschiedene im Umlauf befindliche Fassungen der Wilzengeschichte zu erhalten.<sup>39</sup>

Der Übergang zum dritten Teil der Saga verläuft schließlich einigermaßen fließend. So endet zum Beispiel die an den *Tristan* erinnernde außereheliche Beziehung zwischen Iron und Bolfriana damit, dass der betrogene Gatte Aki seinen Nebenbuhler tötet. In dieser Passage, die sich, abgesehen von der nachfolgenden Hochzeit Viðgas mit Bolfriana, am Ende des zweiten Teiles findet, wird also jene Sequenz eingeläutet, in der eine pessimistische Thematik vorherrscht.

### 2.2.3. Der dritte Teil: vom Altern und Sterben der Helden

Hier steht am Beginn jener Abschnitt, in dem Erminrik die Frau seines Ratgebers Sifka vergewaltigt und somit dessen verräterische Rachehandlungen auslöst. Diese unfreiwillige sexuelle Begegnung kann zudem als negative Variante der Liebesbeziehungen und Hochzeiten des zweiten Teiles gesehen werden, die den Übergang zu der nun folgenden Handlung markiert, welche primär von Gewalt, Flucht, Tod und Untergang geprägt ist.<sup>40</sup> Thomas Klein meint dazu: „Ebenso systematisch wie die Bühne in den beiden ersten Teilen mit Figuren besetzt wurde, wird sie nun wieder leergeräumt.“<sup>41</sup>

Folgerichtig befindet sich etwa der aus Grimhilds Rache resultierende Untergang der Niflungen im Gegensatz zu Sigurðs Jugendgeschichte und zu den Hochzeiten Gunnars und Sigurðs in dieser Sequenz. Die Niflungen-Erzählung begegnet in der Saga also nicht in einem Stück, sondern sie wird gewissermaßen aufgesplittert. Die einzelnen Abschnitte sind sodann den thematisch entsprechenden Teilen des Gesamttextes zugeordnet.<sup>42</sup> Neben den Niflungen gehen

---

<sup>39</sup> Vgl. Reichert (1992), 7-11.

<sup>40</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2002), 61.

<sup>41</sup> Klein (1985), 522. Derartige Beobachtungen finden sich allerdings bereits in der älteren Forschung. Vgl. etwa Bertelsen (1902): 144.

<sup>42</sup> Zu der segmentierenden Erzähltechnik der Þiðreks saga siehe Kapitel 2.3.

aber auch die anderen wichtigen Familienverbände der Saga zugrunde. Kramarz-Bein spricht in diesem Zusammenhang von einem „Panorama von pseudohistorisch verankerten Sippenuntergängen“ und erwähnt unter anderem das russisch-wilzische Hertnið- und das Isungen-Geschlecht sowie die herben Verluste bei den Amlungen und Hunen.<sup>43</sup>

Von wesentlicher Bedeutung in Bezug auf die Gesamtstruktur ist ferner, dass sich hier der Kreis der *félagar* um Piðrek sukzessive aufzulösen beginnt. Streng genommen verlassen zwar Jarl Hornbogi, Amlung, Sintram und Herbrand den Heldenbund schon unmittelbar nach dem Zug ins Bertangaland, aber das eigentliche Sterben setzt erst im 3. Teil mit Vildiver ein. Ihm folgen Viðga, Sigurð, Fasold, Þetleif, Gunnar, Högni, Hildibrand und schließlich Heimir. Piðrek, der als einziger übrigbleibt, entrückt am Ende auf einem schwarzen Pferd. Die Reihenfolge dieser Todesfälle stimmt indes nicht mit der Einführung der Helden, der Aufzählung in der Heldenschau oder mit den Isungenkämpfen überein. Dennoch ist hervorzuheben, dass Heimir, der sich Piðrek (abgesehen von Hildibrand, dem die Rolle des Ziehvaters zukommt) als erster anschließt, auch als letzter verstirbt. Es lässt sich also durchaus eine Symmetrie zwischen dem Anfang und dem Ende der Saga orten, die abermals auf eine planvolle Konzeption des Textes hindeutet.<sup>44</sup>

### 2.3. Die Erzähltechnik

Der oben ausgeführten thematischen Dreiteilung fällt die innere Chronologie der Ereignisse weitgehend zum Opfer. Dies lässt sich etwa an der Positionierung der *Vilcinasaga I* und jener der Episode von Valtari und Hildigund innerhalb der Saga erkennen, die in der Forschung im Zusammenhang mit der Frage nach der ursprünglichen Fassung der Saga ausführlich und bisweilen sehr kontrovers diskutiert worden sind, weil die Figuren und Geschehnisse dieser beiden Erzählabschnitte bereits in den Geschichten von Velent, von Attilas und Piðreks Kriegszug gegen Osatrix und vom Kampf Valtaris gegen Þetleif am Hof Erminriks bekannt sein müssten. Dem Kompilator der *Piðreks saga* geht es in der Makrostruktur also weit mehr um thematische Aspekte als um chronologische, und dies erreicht er mit einer Erzähltechnik, die zu seiner Zeit als hochmodern galt.<sup>45</sup>

---

<sup>43</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2002), 62-63.

<sup>44</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2002), 67.

<sup>45</sup> Vgl. Klein (1985), 538-540.

Als vordergründige Intention der Saga kann zunächst die Zusammenführung eines wesentlichen Anteils der Stoffe der deutschen Heldensage und einiger anderer im Umlauf befindlicher Geschichten angenommen werden. Dabei erweckt sie zwar (unter anderem durch zahlreiche geographische Angaben) den Eindruck von Historizität, aber grundsätzlich sind in Bezug auf die räumliche und zeitliche Dimension die folgenden konzeptionellen Faktoren zu beachten:

- Die vermeintlich historischen Ereignisse werden synchronisiert.
- Die verschiedenen Sagenkreise werden miteinander verwoben und einem führenden Sagenkreis untergeordnet.<sup>46</sup>

Unter dem Gesichtspunkt einer chronologischen Konsistenz der Handlung wäre das ohne weiteres zu bewerkstelligen gewesen, wenn die jeweiligen Geschichten (etwa die *Vilcinasaga*) als Ganzes erzählt worden wären, sodass sich eine bloße Aneinanderreihung einzelner und selbständiger Geschichten ergeben hätte, die an der einen oder anderen Stelle aufgrund gemeinsamer Charaktere, Schauplätze oder aber genealogischer Beziehungen der Protagonisten miteinander verbunden sind. Eine solche Vorgangsweise der Zyklenbildung findet sich schließlich auch in den damals durchwegs bekannten und beliebten Chanson-de-geste-Zyklen.

Hier ist der Kompilator allerdings einen anderen, womöglich spannenderen Weg gegangen. Er verwendet die Technik des *entrelacement*<sup>47</sup>, die vor allem durch den *Lancelot en prose*<sup>48</sup> bekannt ist, die aber auch in der skandinavischen Sagaliteratur ihre Entsprechung findet.<sup>49</sup> Das heißt, die einzelnen Handlungsstränge werden miteinander verflochten, indem ein solcher Strang von Teilstücken anderer Stränge unterbrochen wird, bevor es sodann zur Wiederaufnahme des ersten Stranges kommt und so weiter. Das beinhaltet auch das Verknüpfen dieser Stränge durch diverse Anspielungen und durch das leitmotivische Vorkommen bestimmter Requisiten oder Handlungszüge und dergleichen mehr. Allerdings geschieht dies in der *Piðreks saga* weit weniger kunstvoll als in der höfischen französischen Literatur. Der Wechsel von einem Handlungsstrang zum anderen erfolgt häufig sehr abrupt.<sup>50</sup>

Diese nichtlineare Technik der Verflechtung wurde zunächst in erster Linie zur Darstellung gleichzeitig stattfindender Ereignisse entwickelt. In der *Piðreks saga* liegt der Schwerpunkt allerdings nicht auf einer tatsächlichen Gleichzeitigkeit, sondern auf einer Art thematischer

---

<sup>46</sup> Vgl. Beck (1996), 93-94.

<sup>47</sup> Vgl. Klein (1985), 538.

<sup>48</sup> Vgl. Vinaver (1971), 68-98.

<sup>49</sup> Vgl. Clover (1982), 91-147.

<sup>50</sup> Vgl. Nedoma (1990), 213.

Gleichstimmigkeit. Ein gutes Beispiel hierfür bietet die oben bereits angesprochene Aufspaltung der Niflungenerzählung in der Version von Mb3. Sigurðs Jugendgeschichte begegnet im ersten Teil der Saga und somit in der Jugendsequenz, die Hochzeiten Sigurðs und Gunnars stehen am Beginn der Heiratssequenz und Sigurðs Ermordung sowie Grimhilds Rache gehören zum dritten Teil, also zu der Todessequenz.<sup>51</sup> Daran ist außerdem zu erkennen, dass das Prinzip, einen Handlungsstrang in der chronologisch richtigen Reihenfolge zu erzählen, grundsätzlich nicht verletzt wird. Doch es finden sich auch hier Ausnahmen. So wird zum Beispiel im ersten Teil der Saga eine Episode aus den Kriegen zwischen Hunen und Wilzen, zwischen Attila und Osantrix, geschildert, die Ursache für diese Kämpfe erfahren wir aber in Mb3 erst durch die *Vilcinasaga I* im Mittelteil.

---

<sup>51</sup> Vgl. Kapitel 2.2 der vorliegenden Arbeit.

### 3. Gattungsproblematik und Hybridität

Unklarheiten und Kontroversen ergeben sich jedoch nicht nur aus der Überlieferungsgeschichte, den Quellen und der Makrostruktur der *Piðreks saga*, sondern auch aus Fragen nach der Gattung, der sie zuzuordnen ist, denn obwohl sie hauptsächlich heroische Stoffe behandelt, finden sich nicht nur an der sprachlichen Oberfläche zahlreiche Elemente, die in den Kontext höfischer Literatur verweisen. Innerhalb der Germanistik blieb dieser Aspekt lange Zeit wenig beachtet, weil die Saga in erster Linie im Zusammenhang mit sagengeschichtlichen Fragestellungen als Quelle für die Dietrich- und die Nibelungendichtung herangezogen wurde, die deutliche Unterschiede zur mittelhochdeutschen Dietrichepik und zum *Nibelungenlied* zeigt. In der Skandinavistik hingegen wurde heftig darüber diskutiert, ob es sich bei ihr um eine *Riddarasaga* (Rittersaga) oder um eine *Fornaldarsaga* (Vorzeitsaga) handelt, denn in keine der beiden Gattungen lässt sie sich einwandfrei einordnen.

Den Grundstein für eine Klassifizierung der *Piðreks saga* als *Fornaldarsaga* legt im frühen 19. Jahrhundert Peter Erasmus Müller mit seiner Sagabibliothek (1817-20), in der er die darin aufgenommenen Sagas in verschiedene Stoffgruppen einteilt. Im 20. Jahrhundert plädiert vor allem Sigurður Nordal für eine solche Zuordnung. In seinem für die Sagaliteratur entwickelten Klassifikationssystem zieht er die stofflichen Kriterien Müllers heran, bringt aber den Parameter der Zeit (der „erzählten Zeit“ und der „Erzählzeit“) ins Spiel und unterscheidet zwischen *Samtidssagaer*, in denen die erzählte Zeit der Erzählzeit entspricht (um 1100), *Fortidssagaer*, die von zirka 850 bis 1100 spielen, und *Oldtidssagaer* (die erzählte Zeit ist vor 850 und somit vor der Besiedelung Islands anzusetzen). Diesen chronologischen Einteilungskriterien haftet allerdings der Makel an, sprachliche, stilistische und ideologische Aspekte von Texten außer Acht zu lassen.<sup>52</sup>

Rechnung trägt diesen Kurt Schier in seiner *Sagaliteratur* von 1970, wenn er stoffliche Gemeinsamkeiten der *Piðreks saga* mit den *Fornaldarsögur* einräumt, sie aber explizit nicht zu diesen zählt.<sup>53</sup> Peter Hallberg entscheidet sich 1982 in seinem Aufsatz „Some Aspects of the Fornaldarsögur as a Corpus“ de facto wiederum anders. Er bemerkt zwar eine Sphäre des Höfischen und Ritterlichen und sieht die archaische, heroische Welt der *Edda* in jene der mittelalterlichen *kurteisi* transponiert, doch auf stilistischer Ebene konstatiert er im Unterschied zu

---

<sup>52</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2002), 319-320.

<sup>53</sup> Vgl. Schier (1970), 82-92.

den „klassischen“ *Riddarasögur* vor allem das Fehlen von Präsenspartizipien.<sup>54</sup> Dieses Argument entkräftet jedoch Susanne Kramarz-Bein, indem sie neben einigen Beispielen des für die Rittersagas typischen höfischen Leidensvokabulars eine Auswahl des obigen Stilmittels aus dem uns interessierenden Text bietet.<sup>55</sup>

Eine besonders scharfe Kritikerin Hallbergs ist Marianne Kalinke. Sie sieht in der *Piðreks saga* eine *Riddarasaga*, die eine Sonderstellung einnimmt, tritt aber gegen eine Differenzierung der beiden Gattungen ein und hebt das gemeinsame, strukturell bestimmende Element der heroischen Queste und des damit zusammenhängenden Brautwerbungsschemas hervor.<sup>56</sup> Allerdings sollte beachtet werden, dass dieses auch ein wesentlicher Bestandteil der mittelhochdeutschen Helden- und Spielmannsepik ist. Kalinkes Argumentation würde also auch dort Gattungsunterscheidungen in Frage stellen. Darüber hinaus bleibt dadurch der Aspekt des Höfischen völlig ausgespart. Der klassische Held der *Fornaldarsaga* sucht schließlich nicht nach höfischen *âventiuren* und unterliegt auch nicht den höfischen Vorstellungen von *êre* und *zuht* und dergleichen.<sup>57</sup>

Theodore M. Andersson vertritt in seinem 1986 erschienenen Aufsatz „An interpretation of *Piðreks saga*“ einen völlig konträren Standpunkt, weil er den Text als bloße Übersetzung eines niederdeutschen Originals reklamiert. Folgerichtig weist er die Saga weder der einen noch der anderen Gattung zu, wobei er jedoch zur Untermauerung seiner These auf diese Frage zu sprechen kommt. Seines Erachtens unterscheidet sich die *Piðreks saga* von den *Fornaldarsögur* sowohl in Bezug auf die Struktur als auch auf den Inhalt. Zu letzterem merkt er an:

„The characteristic repertory of álog, barrow breaking, hostile or erotic adventures with giants, berserks, mysterious encounters in forest glades, sorcerers, flytings, foster brothers, special tasks, invulnerable garments, magic weapons, magic transformations, magic weather, Odinic apparitions, ominous dreams, naval exploits, viking laws, vows, warrior maidens, and so forth has no match in *Piðreks saga*.“<sup>58</sup>

Darüber hinaus verweist er auf die vielen Gemeinsamkeiten, die zwischen der Saga und der mittelhochdeutschen Spielmanns- und Dietrichepik bestehen. Von den *Riddarasögur* trennt er sie mit dem Argument, dass der darin mehrmals auftauchende *riddari*-Begriff im Großen und

---

<sup>54</sup> Vgl. Hallberg (1982), 1-35.

<sup>55</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2002), 185-192.

<sup>56</sup> Vgl. Kalinke (1985), 320-328.

<sup>57</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2002), 323-324.

<sup>58</sup> Andersson (1986), 352-353.

Ganzen dem prähöfischen deutschen Sprachgebrauch des frühen 12. Jahrhunderts entsprechen.<sup>59</sup>

Susanne Kramarz-Bein widerspricht ihm jedoch in diesem Punkt und gibt einige „Schlüsselwörter des Höfischen“ an (wie *hæverska*, *kurteisi*, *sæmð*, *dugandi maðr* und dergleichen), die – durchaus mit höfischer Bedeutung – im gesamten Text begegnen. Zwar räumt sie ein, dass der *riddari*-Terminus selbst dort auch im militärischen Kontext auftritt, aber die häufig anzutreffende Kombination *cvrteiss riddari* erklärt sie sich aus eindeutig höfischem Sprachgebrauch. Unter Bezugnahme auf Stephen A. Mitchell, der ebenfalls eine eindeutige Zugehörigkeit der *Piðreks saga* zu den *Fornaldarsögur* in Zweifel zieht und sie vielmehr als „saga in transition, moving from one genre to another“<sup>60</sup> klassifiziert, bezeichnet sie den uns interessierenden Text als eine „hybride Form“, die sich daraus ergibt, dass die Saga, die sich stofflich auf dem Stand der heroischen *Fornaldarsögur* befindet, zu einer *Riddarasaga* vom Typ der *Karlamagnús saga* oder der *Elis saga* mutiert.<sup>61</sup>

Für die Zwecke der vorliegenden Arbeit ist der hybride Charakter der *Piðreks saga* wesentlich. Im Text lassen sich bestimmte „Erzählmuster“ oder „Versatzstücke aus verschiedensten Erzähltraditionen“ (vor allem aus heroischen und höfischen) festmachen, die vom Kompilator der Saga jedoch kaum gegenseitig harmonisiert werden. Das heißt, sie sind in den allermeisten Fällen nicht kompatibel, sondern führen zu Brüchen im Handlungsverlauf, die unserer modernen Auffassung von literarischer Qualität nicht gerade zuträglich sind.<sup>62</sup>

Ein derartiges Zusammenwirken von unterschiedlichen Gattungseinflüssen ist indessen nicht ungewöhnlich für spätmittelalterliche Heldendichtung. Höfische Themen wie *âventiure* oder Frauendienst und „spielmännische“ Handlungsschablonen, wie sie aus der deutschen *Chanson de geste* (etwa aus *König Rother*) bekannt sind, vermischen sich mit heldenepischen Stoffen. Das lässt sich vor allem in der mittelhochdeutschen Dietrichepik feststellen, zumal in der *âventiurehaften*, wobei aber auch die historische Dietrichdichtung solche Wesenszüge aufweist.<sup>63</sup> Victor Millet sieht dies gewissermaßen als wesentliches Charakteristikum der nach dem *Nibelungenlied* in Deutschland entstandenen Heldendichtung, die er als „eine Reihe von Abenteuerbüchern“ und im Anschluss an den bereits etablierten Begriff „*âventiurehafte* Diet-

---

<sup>59</sup> Vgl. Andersson (1986), 353-356.

<sup>60</sup> Vgl. Mitchell (1991), 30-31.

<sup>61</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2002), 330

<sup>62</sup> Vgl. Stephan Müller (2007), 139-143.

<sup>63</sup> Vgl. Kerth (2000), 154-156. Eine ausführliche Auseinandersetzung mit Gattungsinterferenzen in der späten Heldendichtung findet sich in Kerth (2008).

richepik“ als „aventurehafte Heldendichtung“ bezeichnet. Zu dieser zählt er also nicht nur jene Schriften, in denen Dietrich von Bern als Protagonist auftritt, sondern auch andere Texte aus dem 13. Jahrhundert, wie zum Beispiel den *Ortnit*, den *Wolfdietrich*, *Walther und Hildegunde*, *Kudrun* und *Biterolf*, denn sie alle weisen die folgenden, nicht unerheblichen Gemeinsamkeiten auf: eine serielle Aneinanderreihung einfacher Abenteuer, das Auftauchen märchenhafter und fantastischer Figuren wie Zwerge, Drachen, Riesen oder Meerjungfrauen (meist als Gegenspieler des Helden), ein weitgehend unproblematischer Charakter des Helden und eine größtenteils nur sehr oberflächliche Problematisierung der Handlung. Aufgrund ihrer Thematik, die um Brautwerbung und Aventurefahrt kreist, ihres Bestandes an Motiven und Motivkomplexen, ihres schematischen Aufbaus, in dem häufig einzelne, feste Erzählelemente gebraucht werden, und ihrer strukturellen Offenheit, die das Entstehen mehrerer inhaltlich und formal verschiedener Fassungen ermöglicht, können derartige Heldenepen darüber hinaus in die Nähe der so genannten „spielmännischen“ Epen (etwa *König Rother*, *Herzog Ernst* oder *Salman und Morolf*) gerückt werden.<sup>64</sup> Die Ähnlichkeiten zur *Piðreks saga* sind also offensichtlich.

Eine umfangreiche Monographie, die das Problem der Gattungsinterferenzen in der späten (mittelhochdeutschen) Heldendichtung thematisiert, wurde kürzlich in der Reihe *Imagines Medii Aevi* publiziert. Darin gebraucht die Autorin ebenfalls den oben bereits erwähnten Begriff Hybridität, knüpft ihn jedoch an das Hybriditätskonzept Michail Bachtins an, der unter einer „hybriden Konstruktion“ eine Äußerung versteht, die zwar nach „grammatischen und kompositorischen Merkmalen“ einem Sprecher zuzuordnen ist, realiter aber mehrere Redeweisen, Stile, „Sprachen“ oder Werthaltungen beinhaltet. Bei Bachtin beziehen sich diese auf verschiedene soziale Gruppen, die daraus entstehende Vielstimmigkeit sieht er als gesellschaftliches Phänomen. Für die mittelalterliche Literatur ist dieses Modell jedoch in der Form nicht anwendbar, weil die Gattungen höfischer Roman, Heldenepik und Chanson de geste – zumindest bis ins 13. Jahrhundert hinein – ausschließlich Adelsdichtung darstellen.<sup>65</sup> Im literarischen Kontext der *Piðreks saga*, den Kramarz-Bein im „Spannungsfeld zwischen Hanse und Hof“ in Bergen verortet,<sup>66</sup> lässt sich diese Gleichung (Literatur ist vom Adel für den Adel) zwar nicht völlig widerspruchlos aufrecht erhalten, aber dennoch ist es zielführend, Hybridität mit Sonja

---

<sup>64</sup> Vgl. Millet (2003), 148-150.

<sup>65</sup> Vgl. Kerth (2008), 3-4, und Bachtin (1979), 244-247.

<sup>66</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2002), 344.

Kerth als ein Nebeneinander von **literarischen** Stilen, Sprachen und Werthaltungen zu verwenden.<sup>67</sup>

Kramarz-Bein erkennt allerdings vielmehr ein **Übereinander** von heroischen, „spielmännischen“ und höfischen Elementen und erklärt dieses Zusammenspiel mit dem von Gérard Genette geprägten erzähltheoretischen Modell des Palimpsestes. Demzufolge kann der Text, der uns in der Stockholmer Membran aus dem späten 13. Jahrhundert zur Verfügung steht, als eine Art „Hypertext“ gesehen werden, in dem noch darunterliegende Texte oder Schichten durchschimmern. In der *Piðreks saga*, bei der es sich um eine späte Form der Heldendichtung handelt, lassen sich somit mehrere solche Schichten oder Überschreibungen ausmachen, zunächst einmal jene der Heldensage aus der Völkerwanderungszeit, darauf folgend eine, die durch die „spielmännischen“ und niederdeutschen Elemente sichtbar wird, und sodann eine weitere, in welcher der höfische Zusammenhang des bergensischen literarischen Milieus und die damit verbundenen höfischen Ideologeme zum Ausdruck kommen.<sup>68</sup>

Es ist wohl schwer zu sagen, inwieweit dieses Modell die realen Gegebenheiten widerspiegelt, denn einerseits können einige der besagten höfischen Ideologeme bereits in der niederdeutschen, spielmännischen Überschreibungsschicht ihren festen Platz gehabt haben (z.B. weil der Einfluss der höfischen Epik im deutschen Entstehungskontext bereits vorhanden war und die eine oder andere „spielmännisch“-komische Erzählsequenz in Kontrast zum höfischen Ideal weitaus stärkere Wirkung zeigte<sup>69</sup>), andererseits könnte der norwegische Kompilator durchaus so manchen komisch-grotesken Zug verstärkt, eventuell sogar beigefügt haben, um zu unterhalten.<sup>70</sup> Schließlich legt die Wahl seines Stoffes eine solche Intention nahe, denn gerade Dietrich von Bern war eine Gestalt, der man eine Vielzahl von Abenteuern märchenhafter oder anderer Natur andichten konnte, sei es nun in der Zeit seiner Jugend oder im Exil, und nicht zuletzt deshalb genoss sie im Mittelalter eine hohe Popularität, die auf ihrer Tauglichkeit für „Unterhaltungsliteratur“ basiert.<sup>71</sup> Allerdings darf nicht außer Acht gelassen werden, dass die literarische Beschäftigung mit dem Ostgotenkönig auch politisch intendiert sein kann, etwa als „Identifikationsangebot“ an den norwegischen König Hákon Hákonarson<sup>72</sup> oder im Zusam-

---

<sup>67</sup> Vgl. Kerth (2008), 5.

<sup>68</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2002), 350-351.

<sup>69</sup> Nedoma (1990), 219, verweist etwa darauf, dass die Saga höfische Motive, nicht jedoch höfische Inhalte, zur Darstellung sexueller Begegnungen nützt.

<sup>70</sup> Zur Komik in der *Piðreks saga* vgl. Kreutzer (1996), 100-130.

<sup>71</sup> Vgl. Marold (1988), 179-180.

<sup>72</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2002), 164.

menhang mit Friedrich Barbarossa, wie etwa Andersson, der den Ursprung der Saga in Deutschland vermutet, hervorhebt.<sup>73</sup>

Das von Kramarz-Bein forcierte Modell, das eine diachrone Achse präsümiert, dient jedenfalls dazu, den Entstehungskontext der *Piðreks saga* im höfischen Milieu der Königsstadt Bergen zu lokalisieren. Weiter oben wurde bereits dargelegt, dass wesentliche strukturelle Gründe dafür sprechen. Die vorliegende Arbeit verfolgt jedoch ein anderes Erkenntnisinteresse und legt somit den Schwerpunkt auf das Zusammenwirken verschiedener Gattungseinflüsse, das rein synchron im Text festzustellen ist. Daraus ergibt sich aber ein methodisches Problem. Ein Text wird aufgrund genau jener Eigenschaften als hybrid bezeichnet, die man zuvor herausgefiltert und verschiedenen Gattungen zugewiesen hat. Kerth begegnet in ihren Untersuchungen diesem Umstand, indem sie von einem „traditionsstiftenden Gattungsmodell“ ausgeht, das „bestimmte Muster in Form von Strukturmodellen, Erzählschemata und Motiven“ zur Verfügung stellt, die für die folgenden Gattungsvertreter konstitutiv sind. Ferner bezeichnet sie Gattungen als „literarische Reihen“ oder „Werkreihen“, die sich auf verschiedenste Weise entwickeln können. In derartige Reihen ordnen Autoren ihre Texte ein, aber sie können auch gewissermaßen fremde Gattungssignale integrieren, und daraus entsteht Hybridität.<sup>74</sup>

---

<sup>73</sup> Vgl. Andersson (1997), 20-21.

<sup>74</sup> Vgl. Kerth (2008), 5-6.

## 4. Montage und Intertextualität

Als brauchbares Instrument, dieses Phänomen zu beschreiben, hat sich das zunächst für die Avantgardeliteratur des 20. Jahrhunderts beanspruchte Prinzip der Montage erwiesen. Bereits Walther Haug gebraucht diesen Begriff in Auseinandersetzung mit den häufigen Brüchen, die sich in der Erzählkonsistenz und der Figurenzeichnung des *Nibelungenliedes* finden. Indem der Nibelungendichter immanente narrative Muster aus der höfischen, heroischen und Chanson-de-geste-Dichtung strukturbildend einsetzt, indem er sie gleichsam montiert, gelingt ihm nach Haug im Zusammenspiel mit intertextuellen Referenzen sowohl auf die eigene Stoffgeschichte als auch auf gängige narrative Traditionen die Eröffnung einer eigenen Perspektive und eigener Intentionen.<sup>75</sup> Derartige Verweise ordnet Kerth einer spezifisch heldenepischen Intertextualitätsebene zu und bezeichnet sie mit dem von Michael Titzmann geprägten Begriff „Wissensreferenz“<sup>76</sup>, weil sie auf ein allgemeines kulturelles Wissen zielen. Allerdings verwendet sie ihn ausschließlich im Zusammenhang mit dem Bezugshorizont der Stoffgeschichte, wobei sie darauf hinweist, dass in der spätmittelalterlichen Dichtung der Umgang mit hervorgerufenen Erzählinhalten (oder vielmehr Erinnerungskernen) ein sehr spielerischer ist, der weniger der historischen Erinnerung (die vor allem für das frühe Heldenlied von Belang ist) als dem gerade aktuellen Erzählvorhaben dient. Dabei werden mitunter auch Bezüge hergestellt, die ins Leere laufen.<sup>77</sup>

Die Wissensreferenz ist zunächst von der Einzeltextreferenz zu trennen. Diese ist gegeben, wenn auf einen konkreten Prätext verwiesen wird. Eine Möglichkeit, Bezüge herzustellen, sind Eigennamenverweise oder „Personenzitate“<sup>78</sup>. Dabei muss allerdings beachtet werden, dass sich diese nicht in jedem Fall auf einen bestimmten Text beziehen. Besonders die Nennung von König Artus begegnet immer wieder in der höfischen Literatur, ohne dass sie Einzeltextreferenzen erzeugt. Letztere sind somit nur im Verbund mit anderen intertextuellen Markierungen festzustellen, etwa mit „Kennformulierungen“ und „Entlehnungen“ (so findet sich der Verweis auf den *Erec* in Hartmanns *Iwein* zusammen mit dem Begriff *verligen*) oder mit eindeutigen „Episoden- und Motivzitate“<sup>79</sup>, also mit Übernahmen strukturell ähnlicher Handlungseinheiten.<sup>80</sup>

---

<sup>75</sup> Vgl. Haug (1990), 332-338.

<sup>76</sup> Titzmann (1989), 54.

<sup>77</sup> Vgl. Kerth (2008), 95-115.

<sup>78</sup> Ridder (1998), 44.

<sup>79</sup> Ridder (1998), 43-44.

<sup>80</sup> Vgl. Kerth (2008), 39-61.

Eine weitere Ebene intertextuellen Verweisens stellt die Systemreferenz dar. Diese wird zwar von einigen Intertextualitätskonzepten ausgeklammert, aber nichtsdestotrotz sind Gattungssysteme letztlich nur als Relationen zwischen Texten beschreibbar. Systemreferenzen können ferner als abstraktere Einzeltextreferenzen aufgefasst werden. Darüber hinaus bietet der Begriff der Systemreferenz gegenüber jenem der Gattung den Vorteil, offener zu sein.<sup>81</sup> Schließlich lässt sich – wie oben ausgeführt wurde – gerade die *Piðreks saga* nicht reibungsfrei einer bestimmten Gattung (etwa den *Fornaldar-* oder *Riddarasögur*) zuordnen. Begreift man Systemreferenzen jedoch als Verweise auf bestimmte Diskurstypen, und zwar im konkreten Fall auf jene, die im Großen und Ganzen der höfischen, der „spielmännischen“ und der heroischen Palimpsest-Ebene im Modell Kramarz-Beins entsprechen, kommt man durchaus weiter.

Systemreferenzen entstehen einerseits aus „Strukturzitate“<sup>82</sup> (strukturelle Intertextualität) – das heißt Strukturmustern unterhalb der Gesamtstruktur, die aus der literarischen Tradition bekannt sind, wie die Untergangsstruktur in der Heldendichtung oder die „gefährliche Brautwerbung“ in der „Spielmannsdichtung“- oder aus Erzählschemata, Motivsequenzen und Motiven („szenographische Intertextualität“<sup>83</sup>). Die Zuordnung dieser kleineren Erzähleinheiten zu einem bestimmten Diskurstyp ist nicht immer eindeutig, zumal gerade die heroische und die „spielmännische“ Dichtung viele Parallelen aufweisen.<sup>84</sup> Das gilt besonders für das Brautwerbungsschema. Man hat sich daher sogar überlegt, ob es zielführend wäre, von einer Gattung „Brautwerbungsdichtung“ zu sprechen.<sup>85</sup> Außerdem ist es nahezu unmöglich, ein bestimmtes Schema positiv zu fassen, denn es präsentiert sich uns nicht immer wieder in derselben Weise, sondern in Varianten. Trotzdem oder gerade deshalb scheint es in seiner idealtypischen Form hinter diesen durchzuschimmern. Die unterschiedlichen Ausprägungen und Kontextualisierungen des Schemas sowie das Spiel mit erfüllten und unerfüllten Erwartungen geben dem Erzählten schließlich erst Sinn.<sup>86</sup> Es kann also keinen eindeutigen und unwiderruflichen Katalog von Erzählschemata und Motiven geben, der Auskunft darüber gibt, auf welches Gattungssystem bzw. auf welchen literarischen Diskurs sie referieren. Vielmehr soll im konkreten Einzelfall stets neu argumentiert werden, warum hier von diesem oder jenem Erzählschema bzw. Motiv gesprochen wird und auf welche Systeme es verweist.

---

<sup>81</sup> Vgl. Schulz (2000), 38.

<sup>82</sup> Vgl. Ridder (1998), 42.

<sup>83</sup> Vgl. Eco (1990), 101-104.

<sup>84</sup> Vgl. Kerth (2008), 62-79.

<sup>85</sup> Vgl. Schmid-Cadalbert (1985), 20.

<sup>86</sup> Vgl. Bleumer (2007), 191-198.

Nun stellt sich die Frage, welche Prätexte für die *Piðreks saga* geltend gemacht werden können. Zunächst gilt es, die textuelle Nähe einiger Episoden zur mittelhochdeutschen Heldenepik oder den deutschen Chansons de geste, die von der Forschung immer wieder herausgestrichen wurde, anzuführen. Des Weiteren lassen sich Referenzen auf den höfischen Artusroman ausmachen, wobei jedoch schwer zu sagen ist, ob diese eher mit der deutschen oder mit der französischen Literatur in Verbindung zu bringen sind. Letzteres legen im Übrigen zahlreiche Parallelen zu den *übersetzten Riddarasögur* nahe, welche bekanntlich in erster Linie auf anglo-normannische und altfranzösische Quellen zurückgehen.<sup>87</sup>

Inwieweit und in welchem Ausmaß derartige Verweise freilich von den mutmaßlich norwegischen Erstrezipienten – nach Kramarz-Bein ist die *Piðreks saga* im Kontext der *übersetzten Riddarasögur* entstanden und höchstwahrscheinlich zunächst am Königshof in Bergen rezipiert worden<sup>88</sup> – wahrgenommen und reflektiert wurden, ist natürlich nicht rekonstruierbar, aber man darf wohl im allgemeinen von einem einigermaßen literaturkundigen Publikum ausgehen. Demnach ist es legitim, bestimmte narrative Schemata und Motive, die in der Saga vorkommen, in ihrem Kontext zu analysieren und unter Bezugnahme auf gängige Erzählmuster des deutschen und skandinavischen Mittelalters mögliche Sinn- oder Lektüreamgebote herauszufiltern, die zum Verständnis des Textes beitragen können. Diese Vorgehensweise ist allerdings keinesfalls mit einer Gesamtinterpretation des Textes zu verwechseln, die in der Lage wäre, all seine Brüche zu glätten. Vielmehr soll gezeigt werden, dass in der Saga mit spezifischen Erzähleinheiten wie mit Bausteinen hantiert wird und dass diese Montagetechnik einerseits ein breit gefächertes Angebot an Lektüererfahrungen und Interpretationsmöglichkeiten schafft<sup>89</sup>, andererseits aber auch ihren Beitrag zur Makrostruktur des Textes leistet. Letzteres ergibt sich in erster Linie aus den entstehenden intratextuellen Bezügen.<sup>90</sup>

Im Prolog der *Piðreks saga* heißt es: „þesse sagha er samansett epter søgn þyðskra manna, enn sumt af þeirra kuædum“<sup>91</sup> – (Diese Saga ist zusammengefügt nach Erzählungen (Geschichten) deutscher Männer und manchen von ihren Liedern.) Kramarz-Bein versteht den im obigen Zitat vorkommenden Begriff *at setja saman* („zusammensetzen“) in erzähltechnischer Hinsicht als ein Zusammenfügen von Erzähleinheiten, das sich in der Struktur der Saga und in

---

<sup>87</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2002), 102-317.

<sup>88</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2002)

<sup>89</sup> Vgl. Miklautsch (2005), 17.

<sup>90</sup> Intratextuelle Bezüge werden hier mit Schmitt (2002), 64-65, als Bezüge innerhalb eines Gesamttextes gesehen, die sich einerseits aus einem genealogischen Aufbau und andererseits aus der Wiederholung bestimmter Handlungsmuster ergeben.

<sup>91</sup> Bertelsen I, 2.

der darin festzustellenden Segmentierungstechnik widerspiegelt. Daran knüpft sie ihre „Kompositionstheorie“, in der sie davon ausgeht, dass in Norwegen Erzählungen aus schriftlichen und mündlichen Quellen nach bestimmten strukturellen Gesichtspunkten vor dem Hintergrund eines interkulturellen Literaturbetriebes zusammengefügt wurden.<sup>92</sup> Thomas Klein zeigt zudem am Beispiel des *Ekka þátttr* und der Episode vom russischen Þiðrek, wie dieselben Vorlagen und Motive in der Saga mehrmals genützt und variiert werden.<sup>93</sup> Die These, die *Þiðreks saga* sei aus mehreren Geschichten nach einem bestimmten Plan zusammengesetzt, lässt sich also ausbauen. Die Arbeitsweise des Kompilators kann durchaus auch beinhaltet haben, dass er bestimmte Erzählschemata (etwa das Brautwerbungsschema) und Motive aus seinen Quellen entnommen und in einen neuen Kontext eingebaut hat. In dem Fall wäre die Applikation eines Montage-Modells für die *Þiðreks saga* gerechtfertigt, das Lydia Miklautsch gewinnbringend in ihrer Arbeit über die mittelhochdeutschen *Wolfdietrich*-Dichtungen verwendet. Eine solche Montage setzt sich aus zwei Arbeitsschritten zusammen:

1. Die Elemente einer Montage (in unserem Zusammenhang: bestimmte Erzählschemata, Motivkomplexe und Motive) werden ihrem ursprünglichen Kontext entnommen.
2. Sie werden mit anderen Teilen gleicher oder anderer Herkunft neu zusammengesetzt.<sup>94</sup>

Ein wesentlicher Unterschied zwischen der Methode von Miklautsch und der hier angestrebten besteht allerdings darin, dass sie die uns vorliegenden Fassungen des *Wolfdietrich* einander gegenüberstellt, um differierende Akzentverlagerungen, die sich aus jeweils anderen Montageelementen oder Kontexten ergeben, herauszukristallisieren. Sie verdeutlicht dadurch, wie in einem hybriden Text neue und weitaus vielschichtigere Helden entstehen. Bei der *Þiðreks saga* ist das aber aufgrund ihrer Überlieferungssituation<sup>95</sup> nicht in vergleichbarer Weise möglich. Die folgende Analyse beschäftigt sich aus diesem Grund mit dem Text in der Form, in der er in Bertelsens kritischer Ausgabe präsentiert wird. Zudem setzt sie bei den kleinsten inhaltlichen Einheiten an, bei den Motiven. Doch daraus resultiert ein nicht zu unterschätzendes methodisches Problem. Mit welcher Begründung lässt sich ein konkreter Textbaustein, ein konkretes Motiv, als montiert bezeichnen? Die Quellen der *Þiðreks saga* liegen uns schließlich nicht vor. Eine vollständig zufriedenstellende Antwort im Sinne eines Beweises kann an dieser Stelle nicht gegeben werden. Aber es lassen sich einige Indizien und Verdachtsmomente auflisten:

---

<sup>92</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2002), 347.

<sup>93</sup> Vgl. Klein (2004), 336-338.

<sup>94</sup> Vgl. Miklautsch (2005), 10-17.

<sup>95</sup> Vgl. Kapitel 1.1. der vorliegenden Arbeit.

1. Das Motiv begegnet regelmäßig in der mittelhochdeutschen und altnordischen Erzählliteratur.
2. Das Motiv findet keine Entsprechung in den stofflichen Parallelüberlieferungen der untersuchten Abschnitte der *Piðreks saga*.
3. Das Motiv begegnet immer wieder im Text, auch in unterschiedlichen Kontexten.
4. Das Motiv stört vordergründig den Erzählfluss.
5. Das Motiv lässt sich in Bezug auf die Gesamtstruktur der Saga und/oder unter Einbeziehung einer inter- bzw. intratextuellen Sinnebene sinnvoll deuten.
6. Das Motiv ist Teil eines Erzählschemas, das charakteristisch für die höfische Erzählliteratur, vor allem für die *übersetzten Riddarasögur*, ist.

Im Nachstehenden werden bestimmte in der Saga auftauchende Motive in ihrem Kontext analysiert. Dabei wird zunächst grundsätzlich davon ausgegangen, dass es sich um eingefügte Montagebausteine handelt. Natürlich finden sich darunter einige Beispiele, in denen sie kaum anders denn als wesentlicher Bestandteil des Plots einer Teilgeschichte zu deuten sind. Dies gilt vor allem dann, wenn keines oder nur sehr wenige der oben genannten Indizien feststellbar sind. Dennoch soll gezeigt werden, dass das Modell der Montage in vielen Fällen dazu geeignet ist, Erkenntnisse über Intention und Figurenzeichnung der Saga zu gewinnen. Im Zentrum der folgenden Untersuchung stehen das Motiv der falschen Namensnennung, das Motiv der wilden Frau, das Siegestein-, das *kolbíttr*-, das Räuber- und das Drachenkampf-Motiv. Wesentliche Kriterien ihrer Auswahl sind einerseits ihr mehrmaliges Vorkommen im Text und andererseits ihr häufiger Gebrauch in der mittelalterlichen skandinavischen und deutschen Erzählliteratur. Dabei kann kein Anspruch auf Vollständigkeit erhoben werden. Ein solcher wäre allein schon angesichts des Umfangs der *Piðreks saga* nicht aufrecht zu erhalten.

## 5. Das Motiv der falschen Namensnennung

Das Motiv der falschen Namensnennung bzw. Namensnennungen an sich spielen in der *Piðreks saga* eine derart große Rolle, dass Ulrich Wyss in seinem Aufsatz zur Struktur der Saga festhält: „Eine eigene Studie wären die Namen und die Namenswechsel in der Thidrekssaga wert. Mich hat immer wieder erstaunt, wie oft die Helden ihre Namen geheimhalten oder wechseln.“<sup>96</sup> Mit einer solchen eigenen Studie wartet die vorliegende Arbeit zwar nicht auf, denn nicht alle Namensnennungen oder Namensgleichheiten sind hier von Relevanz, aber das Motiv des falschen Namens, das tatsächlich an mehreren Stellen und in unterschiedlichen Kontexten oft geradezu „gewaltsam“ eingefügt scheint, soll hier auf seine strukturbildenden und sinnstiftenden Eigenschaften untersucht werden.

### 5.1. Osantrix und Oda, Attila und Erka – das Motiv der falschen Namensnennung als Brautwerbungslist

Die erste Textpassage in Bertelsens kritischer Ausgabe, in der es zur Nennung eines falschen Namens kommt, findet sich in der *Vilcina saga I* in der Version von Mb2, die Mb3 allerdings nicht getilgt hat.<sup>97</sup> Da sich in Bezug auf das hier zu untersuchende Motiv keine weitreichenden Unterschiede zwischen den Versionen Mb2, Mb3 und AB ergeben, wird in der vorliegenden Arbeit auf die beiden letzteren nicht näher eingegangen.<sup>98</sup> Im Vordergrund steht zunächst jene Episode, in der König Osantrix um Oda wirbt. Diese folgt weitgehend dem in den deutschen Chansons de geste maßgeblichen Erzählschema der „gefährlichen Brautwerbung“.<sup>99</sup> Schmid-Cadalbert hat sich mit diesem intensiv auseinandergesetzt und die nachstehenden typischen „Handlungsfixpunkte“ herausgefiltert<sup>100</sup>:

- (1) Ratszene
- (2) Botenbestimmung und –fahrt
- (3) Hilfeverpflichtung der Dienstleute (nur bei einer Heerfahrt des Werbers)
- (4) Landung am heimlichen Ort (nur bei einer Heerfahrt des Werbers)
- (5) Gang des Werbers vom heimlichen Ort zur Residenz des Brautvaters (nur bei einer Heerfahrt des Werbers)

---

<sup>96</sup> Wyss (1980), 81.

<sup>97</sup> Zu der Problematik der unterschiedlichen Redaktionen vgl. Kapitel 2.1. der vorliegenden Arbeit.

<sup>98</sup> Zu den inhaltlichen Unterschieden zwischen Mb2 und Mb3 vgl. Andersson (1987), 214-252.

<sup>99</sup> Nedoma (1990), 221-222, weist allerdings darauf hin, dass die umworbenen Frauen im Unterschied zu den mittelhochdeutschen Texten „keine aktiven Partnerinnen“ der Helden sind.

<sup>100</sup> Vgl. Schmid-Cadalbert (1985), 88. Bornholdt (2005) setzt sich ebenfalls detailliert mit dieser Thematik auseinander.

- (6) Kemenatenszene (von Werber, Bote und/oder außerwöhnlichem Helfer verwirklicht)
- (7) Entführung der Braut
- (8) Kampf zwischen Werber und Brautvater
- (9) Heimführung der Braut
- (10) Hochzeit

In der *Piðreks saga* gestaltet sich das nun folgendermaßen. Nachdem über die Vorfahren des Osantrix berichtet und mit wenigen Worten erzählt wurde, dass er die Königswürde geerbt hat und dass Juliana, seine Gemahlin, erkrankt und verstorben ist, setzt die eigentliche Handlung im Hunaland, dem Reich von König Melias, ein. Über diesen heißt es, er sei mächtig und hochmütig und er wolle seine Tochter niemandem geben, weil er sie so sehr liebe. Osantrix hört vom Ruhm des Hunenherrschers sowie von der Schönheit und der höfischen Erziehung Odas und möchte um sie werben. Zu diesem Zweck schickt er ein Gefolge von sechs prächtig ausgerüsteten Rittern zu König Melias und bietet ihm seine Freundschaft. Im Gegenzug fordert er allerdings die Prinzessin und eine reiche Mitgift („...*gull ok dyra gripi...*“<sup>101</sup> – Gold und kostbare Besitztümer). Melias lehnt jedoch ab und lässt die Sendboten ins Verlies werfen. Osantrix gerät darüber in Zorn und will sogleich sein Heer sammeln, um gegen Melias in den Krieg zu ziehen. Auf Anraten eines als klug („*vitr matðr*“<sup>102</sup>) bezeichneten Ratgebers entschließt er sich aber, ein weiteres Gefolge, das aus seinem Neffen Hertnið und elf weiteren Rittern besteht, sowie eine Menge Gold und Silber nach Hunaland zu senden. Doch diese Werbung verläuft wie die erste, die Boten landen im Gefängnis.

Als Osantrix davon erfährt, rüstet er ein Heer, dem auch die Riesen Aspilian, Ætgeir, A-ventrod und Viðolf *mittum stangi* angehören, und zieht nach Hunaland. Dort richtet er aber weder Schaden an, noch fügt er jemandem ein Leid zu, sondern er nennt sich Piðrek („*O-sanctrix konongr bað alla sina mænn kalla sik friðrik* [Piðrek, Anm.] *konong ok alla biðr hann læyna sinv retto namne...*“<sup>103</sup> - König Osantrix gebot allen seinen Männern, ihn König Friðrik (Piðrek) zu nennen und alle fordert er auf, seinen richtigen Namen zu verheimlichen) und behauptet gegenüber Melias, er stamme aus Vilcinaland und hätte sich mit König Osantrix zerstritten, sodass er jetzt um freundliche Aufnahme bitte. Trotz zweimaligem Kniefall verhält sich Melias ablehnend. Darüber gerät Viðolf *mittum stangi* nun derart in Rage, dass er diesen

<sup>101</sup> Bertelsen I, 50.

<sup>102</sup> Bertelsen I, 51.

<sup>103</sup> Bertelsen I, 53; Bertelsen (I, 55) weist in einer Fußnote darauf hin, dass der Schreiber der Saga selbst Piðrek zu Friðrik korrigiert habe („Piðrik er af skriveren selv rettet til Friðrik.“). In der vorliegenden Arbeit wird von der älteren Namensgebung ausgegangen.

augenblicklich erschlagen möchte. Lediglich seine beiden Riesenbrüder können ihn zurückhalten und mit schweren Eisenketten fesseln. Osantrix / Piðrek wirft sich daraufhin abermals dem König zu Füßen, doch dieser gebietet ihm, fort zu ziehen. Infolgedessen wird jetzt Aspilian zornig und der Kampf bricht los. Am Ende sind alle eingekerkerten Gesandten befreit und Osantrix gibt sich Oda zu erkennen, probiert ihr einen silbernen und einen goldenen Schuh an, die beide perfekt passen, und führt sie mit sich nach Vilcinaland.

Diese Passage weist auffallende, bis ins Detail gehende Gemeinsamkeiten mit dem mittelhochdeutschen Versepos *König Rother* auf. In beiden Texten finden sich Gesandtschaften, die aus zwölf Personen bestehen. Die Boten werden in den Kerker geworfen. Rother wirbt um die schöne Tochter König Konstantins von Konstantinopel, indem er mit seinem Gefolge, zu dem auch die Riesen Widolt mit der Stange und Asprian zählen, nach Konstantinopel zieht und unter dem falschen Namen „Dietrich“ in den Dienst des Königs tritt, während Osantrix sich entsprechend Piðrek nennt und mit offenkundig denselben riesischen Begleitern Oda gewinnen möchte. Nach einiger Zeit bittet die Prinzessin Rother in ihre Kemenate, wo er ihr silberne und goldene Schuhe anzieht und verrät, wer er tatsächlich ist. Als Konstantin später mit Kriegshandlungen gegen den Heidenkönig Ymelot beschäftigt ist, bringt er sie schließlich in sein Heimatland Bari. Osantrix entführt Oda allerdings mit Gewalt und gibt sich ihr erst am Schluss zu erkennen.<sup>104</sup> Der Kompilator der Piðreks saga nützt für diesen Abschnitt also eine Quelle, die in einem genetischen Zusammenhang mit dem *König Rother* steht. Dabei dürfte ihm nicht nur die Tatsache ins Konzept gepasst haben, dass es sich um eine Brautwerbungsgeschichte handelt, sondern zunächst auch jene, dass hier der falsche Name Dietrich / Piðrek benützt wird, der einen Bezug zu dem Titelhelden der Saga herstellt.

Die nächste Textstelle, in der das Motiv des falschen Namens auftaucht, steht ebenfalls im Zusammenhang mit einer Brautwerbung. König Attila von Hunaland wirbt um die schöne Erka, die Tochter des Königs Osantrix. Zu diesem Zweck entsendet er seinen Neffen Osið und den Edelmann Roðolf an den Hof des Wilzenkönigs, doch die Werbung bleibt erfolglos. Attila versucht es nun ein zweites Mal, indem er den Markgrafen Rodingeir losschickt, doch auch er wird schließlich abgewiesen. Da zieht Attila mit einem Heer nach Vilcinaland, räubert und brandschatzt dort und errichtet in einem großen Wald ein Lager. Der tapfere Ritter Roðolf bemerkt als erster, dass Osantrix nun mit seinem Heer heranrückt und fügt diesem mithilfe von dreihundert stark bewaffneten Rittern schwere Verluste zu. Daraufhin ziehen beide Könige

---

<sup>104</sup> Vgl. Klein (1985), 490-492.

heim. Danach kommt es zur dritten Werbung um Erka, die allerdings durch eine List erfolgt. Roðolf macht sich unter dem falschen Namen Sigurð auf den Weg nach Vilcinaland: „*Ko-nongrenn spyrr huatmanna hann er æða huaðan hann kom. æða huart hann vill. Han svaraðe ek hæiti Sigurðr ok sæke ek a yðarn fund hærra ok bioða vil ek yðr mina þionosto.*“<sup>105</sup> – (Der König [Osatrix, Anm.] fragte, was für ein Mann er sei und woher er komme und wohin er wolle. Er antwortete: „Ich heiße Sigurð und suche die Begegnung mit euch, Herr, und will euch meinen Dienst bieten.“) Osatrix nimmt Roðolf / Sigurð in seine Dienste, und nach einer Weile genießt dieser ein derart großes Vertrauen, dass er zu Erka geschickt wird, um ihr die Werbung eines anderen Königs, nämlich König Nordians, vorzutragen. Er gibt sich jedoch der Königstochter zu erkennen und erklärt seine wahre Absicht. Nach einigen weiteren Listen entführen Roðolf und Osið Erka und ihre Schwester Bæta, und schließlich heiratet Attila Erka und Roðolf Bæta. Auch hier steht das Motiv des falschen Namens im Zusammenhang mit einer List zum Zweck einer Brautwerbung bzw. einer Brautentführung und die Wahl des Namens (Sigurð) schafft eine Verbindung zur restlichen Saga, in der dieser eine wesentliche Rolle spielt.

## 5.2. Hildibrand und Viðga – das Motiv der falschen Namensnennung im Zusammenhang mit Hildibrands Schwertertausch

Anders verhält es sich in der folgenden Textpassage, in der Jarl Hornbogi, Heimir und Hildibrand den Helden Viðga kennenlernen. Dieser wadet durch einen Fluss auf der Suche nach einer Furt, sodass nur sein Kopf aus dem Wasser ragt. Infolgedessen wird er von den drei heranreitenden Gesellen Þiðreks für einen Zwerg gehalten. Als sie aber näher kommen, erkennen sie einen jungen Mann. Sogleich fragen sie ihn, wer er sei. Daraufhin bittet er, zunächst aus dem Fluss steigen und sich bekleiden zu dürfen. Dies wird ihm gewährt, und so stellt er sich wahrheitsgemäß vor und sagt, er sei unterwegs zu Þiðrek, um sich mit ihm im Zweikampf zu messen.

Hildibrand ersinnt in Anbetracht der eindrucksvollen Statur und der hochwertigen Waffen Viðgas eine List („*Nv hygr hildibrandr eitt rað firir ser þvi at hann var vitr maðr*“<sup>106</sup> – Nun dachte Hildibrand bei sich eine List aus, denn er war ein kluger Mann.) und beschließt, dessen berühmtes Schwert Mimung mit seinem schlechteren Schwert zu vertauschen. Sodann schwören sie Bruderschaft und Hildibrand nennt einen falschen Namen: „*Ec heiti boltram regin-*

---

<sup>105</sup> Bertelsen I, 63

<sup>106</sup> Bertelsen I, 143.

*baldr sun jarlsens af fenidi. annar heitir sistram herinbrand sun hinn þriði er hornbogi iarl af vinnlandi.* <sup>107</sup> – („Ich heiße Boltram, Reginbalds Sohn, des Jarls von Venedig. Der Zweite heißt Sistrum, Herinbrands Sohn. Der Dritte ist Hornbogi, Jarl von Wendland.“)

Hildibrand gibt also nur sich selbst einen falschen Namen, seine Gefährten stellt er wahrheitsgemäß vor. Warum lügt er aber? Zunächst gilt es festzuhalten, dass es in dieser Situation für ihn nicht unehrenhaft wäre, den richtigen Namen zu nennen. Schließlich hat Viðga den seinen zuerst angegeben. In der obigen Passage fällt der Hinweis auf eine List Hildibrands, aber worin besteht diese eigentlich? Hildibrand wählt ja mit Boltram von Venedig einen Namen, der ihn zwar nicht als den ältesten Gesellen Þiðreks ausweist, ihn aber dennoch in dessen Nähe rückt. Immerhin ist Boltram, der Jarl von Venedig, ein naher Verwandter Hildibrands. Darüber hinaus leugnet er nicht, mit Sistrum und Jarl Hornbogi zu reiten. Viðga muss also trotz der falschen Namensnennung wissen, dass er es mit Gefolgsleuten des Berners zu tun hat.

An dieser Stelle ist es unter Umständen sinnvoll, Stephan Müllers Gedanken von der Ebene der strukturellen Erzählmuster, die mit der Ebene der kulturellen Logik korrespondiert, ins Spiel zu bringen. So geht das Brautwerbungsmuster mit dem Prinzip einher, dass dem tapfersten und besten Helden die schönste Dame zusteht.<sup>108</sup> Bezieht man nun den Aspekt einer literarisch-kulturellen Logik im vorliegenden Fall mit ein, dann lässt sich das Motiv der falschen Namensnennung in der obigen Textstelle sinnvoll deuten.

Hildibrand erscheint in der Saga durchwegs als ehrenvoller und geradliniger Held. Hier wäre er durch eine wohl stofflich vorgegebene List (durch die Notwendigkeit, die Schwerter zu vertauschen) gezwungen, einen Meineid zu schwören und sich somit verräterisch und heldenuntypisch zu verhalten. Da er aber einen falschen Namen nennt, macht er sich nicht eines derart schweren Verbrechens schuldig, das sowohl heroische als auch höfische Auffassungen von Ehre verletzt, sondern er begibt sich auf die Ebene der (für Helden erlaubten) List, die auch bei Brautwerbungen vorkommt, ohne besonders negative moralische Implikationen zu haben. Das vordergründig blinde, eher holprig wirkende Motiv der falschen Namensnennung ergibt also im literarisch-kulturellen Kontext der Saga durchaus Sinn.

Diese Interpretation passt auch zum weiteren Inhalt der uns interessierenden Passage. Auf dem Weg nach Bern liegt eine Brücke, und darauf steht ein von Räubern bewohntes Kastell, das

---

<sup>107</sup> Bertelsen I, 144.

<sup>108</sup> Vgl. Stephan Müller (2007), 136-139.

selbst von Þiðrek noch nicht erobert werden konnte. Viðga kämpft ohne Hilfe der anderen gegen drei Räuber und erschlägt sie. Danach kommt es zum Tausch der Schwerter, und erst als dieser Betrug vollzogen ist, sagt Hildibrand: „*Ec vil vist ecki leynaz firir þer lengr oc segia vil ec þer satt til hvat manna ec em. eða hvat ec heiti. Namn mitt er hildibrandr ec em maðr Þiðrics af bern.*“<sup>109</sup> – („Ich will mich wahrhaftig nicht länger vor dir verleugnen und sagen will ich dir wahrheitsgemäß, was für ein Mann ich bin. Und wie ich heiße. Mein Name ist Hildibrand, ich bin ein Mann Þiðreks af Bern.“) Sodann wird die Schwurbruderschaft erneuert, und von nun an tut Hildibrand seinem Gefährten kein weiteres Unrecht mehr, wenngleich er Viðga Mimung erst während des Zweikampfes zurückgibt, als Þiðrek diesen erschlagen möchte.

### 5.3. Þiðrek und Ekka – das Motiv der falschen Namensnennung im Kontext der Charakterzeichnung Þiðreks

Als besonders interessant erweist sich die nächste Textstelle, in der sich das Motiv des falschen Namens findet. Nachdem Þiðrek im Zweikampf gegen Viðga unterlegen ist, zieht er aus, um durch Abenteuer seinen Ruhm wiederherzustellen bzw. diesen zu vermehren. Dabei hört er von Ekka, der durch einen Wald streift und jeden, den er trifft, zum Zweikampf fordert. Þiðrek ist aber noch von dem Kampf verwundet und möchte durch den Wald gelangen, ohne mit Ekka kämpfen zu müssen. Also reitet er um Mitternacht, wenn es am dunkelsten ist. Dennoch kommt Ekka des Weges und fragt Þiðrek nach seinem Namen. Dieser antwortet jedoch nicht wahrheitsgemäß: „*Þa mælti Þiðricr her riðr sa maðr er heimir heitir svnr stvdars.*“<sup>110</sup> – (Da sprach Þiðrek: „Hier reitet jener Mann, der Heimir, Studas Sohn, ist.“) Ekka glaubt ihm aber nicht. Er weiß, dass er Þiðrek vor sich hat: „*Þa mælti Ekka. Sva ma vera sem þv segir at þv ser heimir en þin ravdd væri vænni til at þv værir Þiðricr sialfr sunr Þetmars konongs.*“<sup>111</sup> – (Da sprach Ekka: „Derart kann es sein, wie du sagst, dass du Heimir seist, aber deine Stimme klingt danach, dass du Þiðrek selbst wärst, der Sohn König Þetmars.“)

Þiðrek bleibt also nichts anderes übrig, als die Wahrheit zu sagen. Darauf wird er prompt auf seine Niederlage gegen Viðga angesprochen: „*Þa svaraði ecka. Ef sva er sem mer er sagt at þu haver farit osigr firir einom danskom manni eigi allz firir langri stvndo. Þa hevir Þer her*

---

<sup>109</sup> Bertelsen I, 154-155

<sup>110</sup> Bertelsen I, 176

<sup>111</sup> Bertelsen I, 176-177.

*nv væl til borezt at her mattu fa sva micla sæmð sem aðr fectu osæmð.*“<sup>112</sup> – (Da antwortete Ekka: „Wenn es so ist, wie mir gesagt wurde, dass du eine Niederlage erlitten hast vor einem dänischen Mann vor einer nicht völlig langen (i.e. kurzen) Weile, dann hättest du hier jetzt wohl Gelegenheit, dass du hier derart große Ehre erringst, wie du vorher Unehre erworben hast.“)

Ekka drängt weiter auf den Kampf, doch Þiðrek sagt, es sei zu dunkel dafür. Nun versucht der riesenhafte Bursche, ihn mit dem möglichen Gewinn seiner goldenen Brünne und seines goldenen Schildes zu reizen. Sein Gegner lehnt aber ab. Da meint Ekka, der Berner solle für den Schutz und die höfische Zucht der neun Jungfrauen und ihrer Mutter, die unter Ekkas Obhut stehen, kämpfen. Das schließlich überzeugt Þiðrek. Er fühlt sich als Ritter verpflichtet, Frauen und Schwache zu schützen und nimmt den Kampf auf. Allerdings kommt er bald in eine aussichtslose Lage, und erst als Ekka ihm droht, er würde ihn gebunden den Damen zum Spott vorführen, erhält er neue Kräfte und mithilfe seines treuen Pferdes Falka kann er Ekka schließlich besiegen und töten.

Diese Geschichte weist viele Gemeinsamkeiten mit dem mittelhochdeutschen *Eckenlied* auf, sodass von der Forschung schon früh von genetischen Zusammenhängen ausgegangen wurde. Joachim Heinzle vermutet jedoch nicht eine oder mehrere Vorlagen, die beiden zugrunde liegen, sondern vielmehr, dass die *Þiðreks saga* eine freie Bearbeitung des *Eckenliedes* in einer Fassung bietet, die sich nicht übermäßig von den erhaltenen unterscheidet.<sup>113</sup> Diese Meinung vertritt auch Thomas Klein, der dem *Ekka þátrr* innerhalb der gesamten Saga eine spezifische Funktion einräumt. Dabei kommt er zunächst auf die frühen, ruhmreichen Jugendtaten des Helden (etwa auf den Sieg über Hild und Grim) zu sprechen, die bei Þiðrek zu einem überheblichen Verhalten, vor allem gegenüber Heimir und Viðga, geführt haben. Dieser Hybris wird erst ein Ende beschieden, als er gegen den Dänen verliert und erkennen muss, dass er keineswegs unbesiegbar ist. Auch im Kampf gegen Ekka kann er nur durch die Hilfe seines Pferdes siegen. Þiðrek macht also einen gewissen Lern- oder Reifeprozess durch, der ihn später dazu veranlasst, den besiegten Fasold, der anders als im *Eckenlied* ein „*goðr drengr oc cvrteiss riddari*“<sup>114</sup> (ein guter Bursche und höfischer Ritter) ist, im Kampf gegen einen Elefanten um Hilfe zu bitten und ihn im Kreis seiner *félagar* aufzunehmen. In Anbetracht dessen kann die Nennung des falschen Namens gegenüber Ekka als mehr verstanden werden, denn als Reflex

---

<sup>112</sup> Bertelsen I, 177.

<sup>113</sup> Vgl. Heinzle (1999), 123.

<sup>114</sup> Bertelsen I, 192.

auf die quellenbedingte, aber ausschließlich in der aventiurehaften Dietrichepik des 13. Jahrhunderts auftretende Zaghafteigkeit Dietrichs von Bern.<sup>115</sup>

Im *Eckenlied* findet sich das Motiv der falschen Namensnennung im Übrigen nicht oder nicht in dieser Form ausgestaltet. Dort fragt der Riese Ecke nach, ob er tatsächlich Dietrich von Bern vor sich habe, und dieser gibt vor, nicht zu wissen, wen er konkret damit meine: „*maenik Dietherich mag ze Berne sin.*“<sup>116</sup> – (So mancher Dietrich mag in Bern sein.) Jan-Dirk Müller sieht darin eine „komische Nummer“, die im Grunde nur bestätigt, dass in der Heldensage ebenso wie für die Figur des Ecke nur ein einziger Dietrich von Bern existiert. Es besteht in der (literarischen) Realität also kein Gegensatz zwischen der Person mit dem Eigennamen Dietrich und dem Ruhm, der sie umrankt.<sup>117</sup> Für Þiðrek kann das nicht unbedingt geltend gemacht werden. Seine Niederlage gegen Viðga etwa steht in direktem Kontrast zu seiner Fama, die in der Saga immer wieder aufgebaut wird.<sup>118</sup> Das verdeutlicht auch das Motiv der falschen Namensnennung. Schließlich passt es nicht zu dem berühmtesten, tapfersten und besten Helden, den Namen eines anderen vorzuschieben. Die Wahl des Namens „Heimir“ scheint diese Sichtweise zu legitimieren, denn der dadurch anzitierte Kämpfer spielt in der Saga eine durchaus zweifelhafte Rolle. Er benimmt sich oft wie ein Feigling und lange Zeit fristet er ein Dasein als Räuber.<sup>119</sup> Thomas Klein erkennt in ihm mehr einen Schelm als einen Helden und zieht Parallelen zur Figur des Keie am Artushof.<sup>120</sup>

Jens Haustein sieht im Zagen Dietrichs von Bern an sich, wie es etwa im *Eckenlied* oder in der *Virginal* auftritt, einen Schritt in Richtung Modernität und Individualität, denn die Zaghafteigkeit präsentiert sich weitgehend als blindes Motiv, das für den Handlungsverlauf keine wesentliche Rolle spielt. Unter Umständen könnte man ihr die Funktion eines retardierenden Moments zuschreiben. Jedenfalls aber untergräbt sie die gattungsbedingte Eigenschaft des Helden, fraglos den Kampf aufzunehmen und zu beweisen, dass der Beste und Größte immer siegt. Dadurch geschieht aber etwas Entscheidendes. Die Figur erscheint nicht mehr durch ihre Eigenschaft als Held determiniert, sondern sie beginnt, ihre Rolle selbst zu bestimmen, und gewinnt individuelle Züge.<sup>121</sup> Es stellt sich somit die Frage, ob das Einfügen des Motivs der falschen Namensnennung nicht die Einsicht Þiðreks in seine Schwäche unterstreicht und zu-

---

<sup>115</sup> Vgl. Klein (2004), 326-331.

<sup>116</sup> *Eckenlied*, 30.

<sup>117</sup> Vgl. Jan-Dirk Müller (2007), 178.

<sup>118</sup> Vgl. Kramarz-Bein (1993), 114.

<sup>119</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2002), 157; vgl. auch Kapitel 9.2. der vorliegenden Arbeit.

<sup>120</sup> Vgl. Klein (1985), 528.

<sup>121</sup> Vgl. Haustein (1998), 60-62.

dem ein Schamgefühl über die erlittene Niederlage gegen Viðga ausdrückt. In diesem Fall ließen sich auch hier Ansätze von Individualität erkennen, obgleich dies keineswegs mit einer psychologisierenden Figurenzeichnung, wie sie in der neuzeitlichen Literatur begegnet, verwechselt werden darf und Susanne Kramarz-Bein zweifellos Recht hat, wenn sie meint: „Das Dietrich-Bild der Saga nun erweist sich als nicht einheitlich bzw. nicht konsistent, so daß sich kaum ein stringentes Charakterbild entwickeln läßt.“<sup>122</sup> Aber es lassen sich punktuell Differenzen zwischen der gattungsspezifischen Rolle als Held und dem Verhalten Þiðreks ausmachen.

Nicht uninteressant ist ferner die Beobachtung Thomas Kleins, dass sich zwischen dem *Ekka þátrr* und jener Episode, in der Þiðrek gegen den russischen Þiðrek, Valldimars Sohn, kämpft, intratextuelle Bezüge feststellen lassen. Er nimmt sogar an, dass der Kompilator der Saga die gleiche Vorlage ein zweites Mal verwendet, indem dieser etliche Motive des *Eckenliedes* und somit teilweise auch des *Ekka þátrr* mehrfach umkehrt. Im besagten Abschnitt kämpft der heimatlos gewordene Þiðrek af Bern auf Seiten Attilas gegen die Wilzen und Russen König Valldimars. Dabei nimmt er dessen Sohn, den russischen Þiðrek, gefangen und überlässt ihn Attila, der ihn in den Kerker wirft. Attilas Gattin Erka ist jedoch eine Verwandte Valldimars und bittet daher ihren Mann, den im Kampf verletzten Vetter gesund pflegen zu dürfen. Obwohl Attila von diesem Vorschlag nicht gerade begeistert ist, gibt er seine Erlaubnis dazu, aber er warnt Erka eindringlich, dass sie, sollte der russische Þiðrek nach seiner Genesung entfliehen, ihren Kopf verliere.

Þiðrek af Bern, der sich in der Schlacht ebenfalls schwere Blessuren zugezogen hat, wird indessen von einer Magd behandelt, die sich alles andere als vorbildlich verhält und ihren Patienten schwer vernachlässigt, sodass er immer noch unter eiternden und übelriechenden Wunden leidet, als der russische Þiðrek bereits – all dem Bitten und Flehen Erkas zum Trotz – kerngesund seine Heimreise nach Russland antritt. Die Gattin Attilas weiß nun keinen anderen Rat, als den Berner um Hilfe zu ersuchen. Er soll den entflohenen Gefangenen zurückholen. Þiðrek reagiert zunächst verärgert und lehnt ab, doch dann lässt er sich schließlich erweichen und macht sich – immer noch verletzt – auf den Weg. In Vilcinaland gelangt er daraufhin zu einer Burg, die einem Jarl gehört, der mit Sifka, dem verräterischen Ratgeber Erminriks, verwandt ist und der Erminriks Sohn Friðrek getötet hat. Dort wird er von der Jarlstochter darüber informiert, dass der russische Þiðrek vor einiger Zeit vorbeigekommen sei. Þiðrek reitet weiter

---

<sup>122</sup> Kramarz-Bein (1993), 113.

und erreicht schließlich seinen Namensvetter, den er mehrfach auffordert, mit ihm nach Hunaland zurückzukehren. Dieser weigert sich aber, und so kommt es zum Kampf, den der Berner für sich entscheidet. Er schlägt dem Russen den Kopf ab, bindet ihn an seinen Sattel und breitet einen Mantel darüber.

Hier lassen sich folgende Parallelen zum *Eckenlied* (und zum Teil zum *Ekka þáttr*) erkennen. Im *Eckenlied* wird jemand ausgesandt, um Dietrich / Þiðrek zurückzuholen, und in der obigen Passage soll Þiðrek den russischen Þiðrek wiederbringen. Folgerichtig wird der Berner an späterer Stelle Erka den Kopf des Verfolgten vor die Füße werfen, im *Eckenlied* ist es aber der Kopf des Verfolgers. Im *Ekka þáttr* zögert Þiðrek, mit Ekka zu kämpfen, weil er vom Kampf mit Viðga noch verwundet ist, während hier der russische Þiðrek wegen der Verletzungen des Berners nicht kämpfen möchte. Dem im *Eckenlied* auftretenden, arglistigen Fasold und seinen rachedurstigen Verwandten entsprechen in dieser Passage der Jarl und ein Ritter, der diesem zum Mord an Þiðrek rät. Die beiden sind im Übrigen Verwandte des verräterischen Sifka.

Thomas Klein meint, die Motive des *Eckenliedes* seien partiell komplementär auf den Abschnitt von Ekka und jenen vom russischen Þiðrek verteilt, und das deute darauf hin, dass die beiden Abschnitte strukturell miteinander verknüpft seien. Darauf gründet seine, im Folgenden ausgeführte Interpretation. Ebenso wie nach der Niederlage gegen Viðga ist Þiðrek an einem Tiefpunkt angelangt, als er an seinen stinkenden Wunden darniederliegt. Dennoch verfolgt er den flüchtigen Þiðrek aus Loyalität gegenüber Erka, bei deren Gatten er im Exil lebt und stellt ihn trotz der üblen Umstände, in denen er sich befindet, ohne zu zögern zum Kampf. Danach wird er mit der Hilfe Attilas sein Reich zurückerobert. Er zeigt sich also weitaus „männlicher“ und heldenhafter als im *Ekka þáttr* und hat somit einen wichtigen Entwicklungsschritt durchgemacht.<sup>123</sup> Darüber hinaus lässt sich der Kampf gegen Ekka mit Gert Kreutzer<sup>124</sup> als missglückter Minnedienst sehen, denn die Witwe und die Töchter König Drusians, um deretwillen er letztlich den Kampf aufgenommen hat, sind nicht gerade glücklich über den Tod Ekkas. In der Episode über den russischen Þiðrek rettet der Berner hingegen Erkas Leben, und das tut er trotz der Geringschätzung, die ihm zuvor von ihr zuteil wurde. Sein Minnedienst ist hier also kein ungefragter und unerwünschter sondern ein durchwegs ehrenhafter und reifer, der zudem politischen Nutzen mit sich bringt.

---

<sup>123</sup> Vgl. Klein (2004), 336-338.

<sup>124</sup> Vgl. Kreutzer (1996), 110.

Dieser Befund kann durch die vorliegende Untersuchung noch weiter untermauert werden. Wie oben bereits ausgeführt, hat Þiðrek gegenüber Ekka seinen wahren Namen zunächst verheimlicht. Als er aber nach dem Sieg über seinen russischen Namensvetter zur Burg des ihm eher feindlich gesinnten Jarls zurückgeritten ist, heißt es in der Saga: „*Þa kemr þar jarlinn faðir hennar oc spyr hvern sa maðr veri er þar var ihia hans dottor. Þa mælti Þiðrekr ek væit æigi huart ek skal sægia yðr hit sanna um mitt nafn firir þui ef sua er sem mik grunar at ek mun her hafa latið æinn min skyllðan frænda. En þo skal ek sægia yðr hit sanna. Ek hæiti Þiðrekr sun Þetmars konungs af bærn.*“<sup>125</sup> – (Da kam ihr Vater, der Jarl, dorthin und fragte, wer dieser Mann wäre, der dort bei seiner Tochter war. Darauf sagte Þiðrek: „Ich weiß nicht, ob ich euch die Wahrheit über meinen Namen sagen soll, wenn es so ist, wie ich ahne, dass ich mich erinnere, hier einen meiner nahen Blutsverwandten gelassen zu haben. Aber dennoch werde ich euch die Wahrheit sagen. Ich heiße Þiðrek, Sohn Þetmars, des Königs von Bern.“)

Þiðrek verrät also ohne zu zögern seinen richtigen Namen, obwohl er sich davon eher Nachteile als Vorteile verspricht, und daraus resultiert für ihn durchwegs Positives. Er wird freundlich bewirtet, schläft die Nacht über mit der Jarlstochter in einem Bett und erhält vom Jarl, der ihn und Attila fürchtet, Gold, Silber und als Eskorte sechs prächtig ausgestattete Ritter. Die Motivumkehr der falschen Namensnennung in eine wahrheitsgemäße kann demnach ganz im Sinne Thomas Kleins als Zeichen für einen vollzogenen Reifeprozess des Helden gesehen werden, auf den später der Aufstieg durch die Rückeroberung seines Reichs folgen wird.

#### 5.4. Þetleif und Sigurð – das Motiv der falschen Namensnennung im Spannungsfeld von *âventiure* und Brautwerbung

Nach dem *Ekka þáttr* findet sich das Motiv der falschen Namensnennung in jenem Abschnitt der Saga, der von Þetleif, dem Dänen, erzählt. Dieser vermittelt aufgrund seines vielfach hilfreich und vordergründig unlogisch wirkenden Aufbaus den Eindruck, als wäre dafür weitgehend keine bestimmte Vorlage verwendet worden. Vielmehr scheint er aus mehreren gängigen Motiven und Motivkomplexen gleichsam zusammengeflickt. Nicht zuletzt deshalb wird er in der vorliegenden Arbeit noch mehrmals eingehend behandelt. An dieser Stelle interessiert jedoch nur der folgende Ausschnitt der Þetleif-Episode.

---

<sup>125</sup> Bertelsen II, 203

Petleif beschließt eines Tages, nachdem er im Kampf mit Räufern bewiesen hat, dass er ein tüchtiger Bursche ist, seinen Muttervater („*moðorfaðor*“<sup>126</sup>) in Saxland aufzusuchen, in fremde Länder zu reisen und seine Blutsverwandten kennenzulernen. Sein Vater Biturulf gibt ihm allerlei gute Ratschläge, rüstet ihn aus und erzählt ihm von einem prächtigen Kastell, das sich im Borgarwald befinde, der auf dem Weg nach Saxland liege. In diesem Kastell stehe ein wertvoller Stuhl und auf diesem sei ein Horn. In das solle Petleif blasen, sodass Biturulfs Freund Sigurð, der Grieche, erscheine. Sodann fügt er hinzu: „*Nv ef þv finnr hann. Þa seg hanom skiott nann þitt oc þins faðor aðr en hann verði reiðr þer. oc man hann þa vel fagna þer ef þv segir hanom hverra manna þv ert.*“<sup>127</sup> – (Nun, wenn du ihm begegnest, dann sag ihm schnell deinen Namen und den deines Vaters, bevor er aber zornig auf dich wird. Und er wird dich dann freundlich begrüßen, wenn du ihm sagst, welcher Mann du bist.) Petleif erwidert darauf: „*Þa svaraði Petleifr. sva scal vera segir hann sem þv leggrr rað firir mec.*“<sup>128</sup> – (Da antwortete Petleif, so soll es sein, sagt er, wie du mir rätst.)

Daraufhin reitet Petleif los, gelangt tatsächlich an den Borgarwald und erblickt das schöne Kastell. Auch den prachtvollen Stuhl mit dem Horn findet er und bläst es sogleich. Wie vorausgesagt erscheint nun Sigurð und es kommt zu dem folgenden Dialog: „...*þa spyrr Sigvurð hverr sa maðr væri er lyðr hans hafði tekit at oleyfi hans oc blasit. hann svaraði. ec heiti vildimælríc. þa mælti Sigurðr. mer þætti at vænlegazt ef ec skylda geta til at þv mvnðir vera svn biturvlfs iarls tvmma þorpi. oc ef sva er þa seg mer satt til. þa svaraði þetleifr. ecki kann ec þann mann er þv segir þar ifra.*“<sup>129</sup> – (Da fragte Sigurð, wer dieser Mann wäre, der sein Horn ohne Erlaubnis genommen und geblasen hat. Petleif antwortete: „Ich heiße Vildimelrik.“ Darauf sprach Sigurð: „Mir schiene das am freundlichsten (am wahrscheinlichsten), wenn ich raten sollte, dass du der Sohn Biturulfs, des Jarls von Tumbaþorp, sein wirst. Und wenn es so ist, dann sag es mir wahrhaftig.“ Da antwortete Petleif: „Ich kenne nicht diesen Mann, von dem du da redest.“) Petleif missachtet demnach den Rat seines Vaters, und so beginnen die beiden Männer sofort, miteinander zu kämpfen. Nach einer Weile ruhen sie sich aus, denn Sigurð ist im fortgeschrittenen Alter und wird allmählich müde. Dabei fordert er seinen Kontrahenten abermals auf: „*ef þv ert svn biturvlfs þa seg mer oc havvum við þa æfret lengi barz.*“<sup>130</sup> – („Wenn du Biturulfs Sohn bist, dann sag es mir. Wir haben lange genug gekämpft.“) Petleif erwidert darauf: „*langv hafða ec þat sagt ef ec væra sa maðr er þv segir þar*

<sup>126</sup> Bertelsen I, 221

<sup>127</sup> Bertelsen I, 223.

<sup>128</sup> Bertelsen I, 223.

<sup>129</sup> Bertelsen I, 225-226.

<sup>130</sup> Bertelsen I, 226.

*ifra oc engi veit ec deili ahanom...* <sup>131</sup> - („Längst hätte ich es gesagt, wenn ich jener Mann wäre, von dem du sprichst, und nichts weiß ich von ihm mitzuteilen.“) Sie setzen also den Kampf fort, aber bis zum Hereinbrechen der Dunkelheit kann keiner den anderen besiegen. Deshalb verschieben sie den Kampf auf den nächsten Tag, und Petleif wird eingeladen, die Nacht als Sigurðs Gast im Kastell zu verbringen.

Während die beiden daraufhin zu der Burg reiten, kommen ihnen zwei Frauen entgegen. Die eine ist Sigurðs Gattin, die andere seine Tochter, die enorme Kräfte hat und augenblicklich über Petleif <sup>132</sup> herfällt, weil sie vermutet, dass ihr Vater nicht gewonnen habe. Der junge Held verteidigt sich aber geschickt und zwingt sie schließlich zur Aufgabe. Im Inneren des Kastells wird er sodann von Sigurðs Tochter mit höfischem Anstand bewirtet. Sie ist sehr schön und wirft ihm freundliche Blicke zu. Er drückt als Zeichen der Annäherung ihre Finger, als sie ihm eine Schale reicht.

Später legen sich beide Männer zur Ruhe, und Petleif schläft sofort ein. Um Mitternacht steigt Sigurðs Tochter plötzlich zu ihm ins Bett. Er wacht davon auf und rückt zur Seite, um ihr Platz zu machen. Das Mädchen möchte jedoch nicht mit dem Helden schlafen, sondern für ihr vorheriges schlechtes Betragen Buße tun und ihm mit höfischen Reden und lehrhaften Erzählungen die Zeit verkürzen. Außerdem sprechen die beiden über die Angelegenheit und beenden ihren Streit. Danach stiehlt sie ihrem schlafenden Vater einen Siegstein <sup>133</sup>, händigt ihn Petleif aus und legt sich zu ihm, bis der Tag anbricht. Am nächsten Morgen setzen Sigurð und Petleif ihren Zweikampf fort. Wie vorausszusehen geht Petleif nach einer Weile aus der Auseinandersetzung als Sieger hervor, und Sigurð gibt ihm seine Tochter als Anverlobte sowie zehn Mark Goldes.

Im Wesentlichen weist der gesamte *Petleifs þáttur* Züge eines *âventiure*-Schemas auf, das mit dem Auszug des jugendlichen Helden beginnt und mit der Aufnahme am Königshof (in der höfischen Literatur naturgemäß am Artus-Hof) endet. <sup>134</sup> Das zeigt sich auch in der hier im Vordergrund stehenden Petleif-Sigurð-Episode. Den Angaben seines Vaters folgend gelangt Petleif in einen Wald, in dem sich ein wundersames Kastell befindet. Die Betätigung eines märchenhaft-magischen Gegenstandes bewirkt, dass der Burgherr kommt. Dies erinnert unter anderem an die erste *âventiure* in Hartmanns *Iwein*. Dort gießt der Titelheld bei einem Zauber-

---

<sup>131</sup> Bertelsen I, 226.

<sup>132</sup> Vgl. dazu die Ausführungen zum Motiv der wilden Frau in Kapitel 6.3.

<sup>133</sup> Vgl. dazu Kapitel 8.2.

<sup>134</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2002), 242.

brunnen Wasser auf einen Stein, sodass ein schweres Unwetter aufzieht und, so wie Kalogrenant am Artus-Hof zuvor berichtet hat, der Herr eines märchenhaften Reiches herangeritten kommt, um mit dem Eindringling zu kämpfen. In der Saga ist das Blasen des Horns allein kein Anlass dafür, aufeinander loszugehen. Vielmehr folgt nun das Motiv der falschen Namensnennung, und dieses erst löst den Zweikampf Petleifs mit Sigurð aus, denn der Rat Biturulfs wurde missachtet und es geschieht, wovor er gewarnt hatte. Petleif legt es also wissentlich auf einen ritterlichen Kampf an. Er möchte sich mit dem starken griechischen Sigurð messen.

Das uns interessierende Motiv passt im Übrigen hervorragend in das Erzählschema der ritterlichen *âventiure*. Im Kontext höfischer Literatur lässt sich häufig beobachten, dass der Name eines Ritters sehr eng mit seiner Ehre verbunden ist. Wird er also im Kampf gezwungen, seinen Namen zu verraten, so verliert er das, was ihm am wichtigsten ist. Aus diesem Grund ist die Frage, wie er heiße, alles andere als harmlos. Sie lässt sich in vielen Fällen mit einer Forderung nach Unterordnung gleichsetzen. Hierbei handelt es sich unter Umständen um eine Rationalisierung der alten magischen Vorstellung, dass man sich durch Kenntnis des Namens einer Person bemächtigen kann.<sup>135</sup> Üblich ist in diesem Zusammenhang allerdings die Verweigerung der Namensnennung, nicht die unwahre Angabe. Aber der Streit Petleifs mit Sigurð gleicht wiederum mehr der eher „sportlichen“ Auseinandersetzung zwischen höfischen Rittern als dem wütenden Kampf auf Leben und Tod, der den heroischen Diskurs charakterisiert. Sobald Sigurð müde wird, legen sie eine Pause ein. Da sich bis Sonnenuntergang keiner als Sieger hervorgetan hat, reiten sie zur Burg, wo der Gegner – das Wort „Feind“ scheint hier nicht angebracht – Speise und Trank sowie eine Schlafgelegenheit vorfindet. Mitten in der Nacht schlüpft sodann Sigurðs Tochter mit durchaus keuschen Absichten zu Petleif ins Bett. Für dieses „höfische Bettgespräch“ macht Kramarz-Bein intertextuelle Bezüge zur *Parcevals saga* wahrscheinlich, der Chrestiens *Li Contes del Graal* zugrunde liegt, indem sie sowohl auf inhaltliche Übereinstimmungen als auch auf fast wörtlich entsprechende Formulierungen verweist.<sup>136</sup> (Ähnlichkeiten mit Wolframs *Parzival* dürften sich lediglich aus dem allen drei Dichtungen gemeinsamen Stoff ergeben.)

Bevor Petleif und Sigurð jedoch die Burg erreichen, tritt dessen Tochter als „wilde Frau“ in Erscheinung. Wie in Kapitel 6.3. genauer ausgeführt wird, kann dieses Motiv auch im Kontext des Brautwerbungsschemas gesehen werden. Überhaupt lassen sich in dieser Episode dementsprechende Handlungsfixpunkte festmachen, was am deutlichsten wird, wenn man ge-

---

<sup>135</sup> Vgl. Jan-Dirk Müller (2007), 174-175.

<sup>136</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2002), 241-249.

wissermaßen das Pferd von hinten aufzäumt und zunächst ins Blickfeld rückt, dass Þetleif am Ende die schöne Tochter als Verlobte gewinnt. Es ist zwar ebenso typischer Bestandteil einer höfischen *âventiure*, die Minne einer edlen Frau zu erringen, aber im vorliegenden Fall verläuft dies aus zweierlei Gründen auf höchst ungewöhnliche Weise:

- (1) Sigurðs Tochter ist aufgrund ihrer ambivalenten Eigenschaften (enorme Körperkraft, Schönheit, Klugheit und höfisches Benehmen) nicht (oder nicht nur) das typische Minneobjekt der höfischen Literatur, sondern eine eher hybride Figur.<sup>137</sup>
- (2) Der Sieg über ihren Vater ist letztlich ihr zu verdanken, denn sie hat ihm in der Nacht seinen Siegestein gestohlen. Durch diesen magischen Gegenstand und somit nicht durch ritterliche Tüchtigkeit entscheidet Þetleif den Kampf für sich.

Ein derartiger Handlungsverlauf verträgt sich nicht besonders gut mit dem *âventiure*-Schema. In Brautwerbungsgeschichten aber ist es gang und gäbe, dass die Braut auf der Seite des Werbers steht und es kommt zuweilen auch vor, dass sie ihn aktiv unterstützt. Verfolgt man diesen Gedanken weiter, so kann man in der oben erwähnten „höfischen Bettszene“ auch eine „Kemenatenszene“ sehen, die sich nach Schmid-Cadalbert dadurch auszeichnet, dass die Braut ihre Zustimmung zur Werbung gibt.<sup>138</sup> Im *König Rother*, der – wie bereits erwähnt – mit der Osatrix-Oda-Episode einige inhaltliche Übereinstimmungen aufweist, verrät der Werber in der „Kemenatenszene“ seinen wahren Namen. Und im *Þetleifs þátr* heißt es am Ende der relevanten Szene in der isländischen Handschrift B: „...*Nu er hun veit ath hann er sonur Bitrulfstigur hun framm vr rekkiunni...*“<sup>139</sup> – (Nun, da sie wusste, dass er Biturulfs Sohn war, stieg sie aus dem Bett...).

In der Makrostruktur der *Þiðreks saga* gehört die Þetleif-Sigurð-Passage allerdings nicht zum Mittelteil, der thematisch von Brautwerbungen dominiert wird, sondern zu derartigen jugendlichen Bewährungsproben, wie sie alle Gefährten Þiðreks meistern, bevor sie in dessen Kreis aufgenommen werden. Demgemäß ist der Inhalt auch nicht so gestaltet, dass Þetleif tatsächlich auszieht, weil er um Sigurðs Tochter werben und sie gewinnen möchte. Das passiert ihm im Gegenteil eher beiläufig. Aus diesem Grund wird er sie schließlich nicht heiraten, und im

---

<sup>137</sup> Dies ist im Sinne von Miklautsch (2005), 19-20, zu verstehen, die von Helden spricht, die sich aus unterschiedlichen Heldentypen zusammensetzen. Sie sind das Resultat hybrider Texte, in die Elemente aus verschiedenen literarischen Diskursen montiert wurden.

<sup>138</sup> Vgl. Schmid-Cadalbert (1985), 91.

<sup>139</sup> Bertelsen I, 231. (In der Membran fehlt hier ein Blatt.)

Nachhinein erweist sich die Verbindung der beiden als „bloße Episode“ und „nicht ernsthaft“.<sup>140</sup>

Zusammenfassend ist das Motiv der falschen Namensnennung also zuerst als Provokation gegenüber Sigurð zu betrachten, die außerdem eine Missachtung des väterlichen Rats bedeutet. Dies kann aber auch im Kontext höfischer Literatur gedeutet werden. Dort ist der Name des Ritters mit seiner Ehre verknüpft und er fürchtet deren Verlust. Deswegen ist ein solcher meist nicht bereit, ihn unter Zwang preiszugeben. Allerdings gibt er dann in der Regel keinen falschen Namen an. Das passt besser ins Brautwerbungsschema. In diesem Kontext stellt das Motiv der falschen Namensnennung eine List gegenüber dem Brautvater dar. Freilich rechtfertigt sich eine solche Sichtweise erst durch weitere Elemente wie eine ungemein kräftige Jungfrau, die man für sich gewinnt, indem man sie im Kampf überwindet, eine „Kemenatenszene“ und dergleichen mehr.

Der Kompilator der Saga nützt demnach das Motiv der falschen Namensnennung als einen handlungsauslösenden Baustein für eine stark komprimierte Geschichte, die grundsätzlich dem Schema einer höfischen *aventure* folgt. Gleichzeitig wird aber durch einige wesentliche Handlungsfixpunkte und bestimmte Szenographien das Brautwerbungsschema anzitiert. Diese Kollision zweier Erzählschemata führt einerseits zu Brüchen im Handlungsverlauf, andererseits eröffnet sie aber mehrere verschiedene (auch widersprüchliche) Möglichkeiten der Sinngebung. Zudem erzeugt sie Spannung, weil der Rezipient nie genau weiß, welche seiner schemabedingten, divergierenden Erwartungen erfüllt werden und welche nicht.

### 5.5. Petleif wird Þiðreks Mann – falscher Name und Wiedererkennung

In der Saga findet sich noch ein weiterer Abschnitt, in dem Petleif einen falschen Namen angibt. König Ermanrik veranstaltet ein prachtvolles Fest, zu dem alles geladen ist, was Rang und Namen hat. Dazu gehören Könige, Jarle, Herzöge, Grafen, Barone und dergleichen mehr. Petleif weiß, dass auch Þiðrek dorthin reist. Also reitet er nicht nach Bern sondern wählt eine andere Richtung. Bald kommt er nach Fritilaborg und sucht dort Herberge in jenem Haus, in dem auch Þiðrek, Viðga und Heimir übernachten. Dort fragt ihn der Berner nach seinem Namen und woher er komme. Petleif antwortet: „*Ec heiti elminricr. Faðir minn heitir soti af vetlannz heraði i danmarkv.*“<sup>141</sup> – (Ich heiße Elminrik. Mein Vater heißt Soti von der Wetlands-

---

<sup>140</sup> Vgl. Klein (1985), 524.

<sup>141</sup> Bertelsen I, 236.

harde in Dänemark.) Þiðrek möchte nun wissen, wohin der Däne reise. Darauf erwidert dieser, er suche nach einem großen Fürsten namens Þiðrek af Bern und in dessen Dienste wolle er treten. Da offenbart ihm Viðga, wen er vor sich hat, und Þiðrek erklärt sich bereit, Þetleif aufzunehmen. Er soll fortan die Gewänder und die Pferde der Ritter bewachen.

Am nächsten Morgen brechen sie zu Ermanriks Festmahl nach Romaborg auf. Dort sind bereits viele hohe Herren versammelt. Þetleif will aber nicht in den Königshof gehen und Speis und Trank einfordern. Stattdessen teilt er alles, was er selbst besitzt, mit anderen Dienstleuten. Er geht auf den Markt und kauft Wein, Met und sämtliche Köstlichkeiten und lässt alles in ihre Herberge bringen, wo er mit ihnen tafelt. Selbst der Tisch des Königs ist nicht reichhaltiger gedeckt als seiner. Nachdem er auf diese Weise sein ganzes Geld verprasst hat, beendet er seine Parallelveranstaltung zu Ermanriks Gastmahl nicht, sondern tauscht Heimis Pferd Rispa und dessen Waffen, zu denen auch das Schwert Nagelring gehört, gegen zehn Mark Gold. Damit erwirbt er neuerlich vielerlei Delikatessen und setzt sie seinen Gästen vor, bis auch diese verzehrt sind. Danach kommen Viðgas Skemming und das Schwert Mimung an die Reihe, und dafür erhält er zwanzig Mark Gold. Doch bald sind auch diese aufgebraucht, und so veräußert er Þiðreks Ross Falke, das Schwert Ekkisax, den Helm Hildigrim und dessen gesamte Rüstung. Mit dem Erlös kauft er das Teuerste, was er am Markt findet, und setzt seine Feier noch weitere zwei Tage fort. Danach ruft Þiðrek den jungen Dänen zu sich und fragt ihn nach den Waffen und den Pferden. Dieser erzählt nun, was er damit angestellt hat und wie er auf dem Weg zu Þiðrek in den Hof von den Wächtern und Köchen angegriffen und beschimpft worden ist. Er habe sich dagegen gewehrt, indem er einen an den Füßen gefasst und ihn als Prügel gebraucht hat, um zwei andere totzuschlagen. Heimir erinnert sich nun, wie er als Räuber dem Helden begegnet ist.<sup>142</sup> Daraufhin wendet sich Þiðrek an Ermanrik und bittet ihn, die Ausgaben seiner Dienstleute zu begleichen. Der König gewährt dies und erkundigt sich nach den anfallenden Kosten. Der Berner leitet die Frage an Þetleif weiter, der bereitwillig darüber Auskunft gibt. Ermanrik ärgert sich sehr und will wissen, woher sich der Däne das Recht dazu nehme und ob er denn ein großer Held oder ein Narr sei. Þetleif rechtfertigt sich, indem er dem König mangelnde Gastfreundschaft vorwirft. Daraufhin lässt Ermanrik erlesene Speisen und guten Wein herbeischaffen. Der junge Held isst nun für drei und trinkt eine gewaltige Schale Wein auf einen Sitz aus.

---

<sup>142</sup> Vgl dazu Kapitel 9.2. der vorliegenden Arbeit.

Das alles erzürnt jedoch den anwesenden Valtari af Vaskasteini, sodass er Þetleif zu einem Kampfspiel herausfordert. Dieser nimmt an, und so schreiten sie zum ersten Wettbewerb, dem Steinwerfen. Obgleich sich Valtari zweimal außerordentlich gut anstellt, wirft Þetleif doch weiter. Ebenso verläuft es beim darauffolgenden Schaftwerfen. Zwar kann Valtari die Bannerstange König Attilas, der auch zum Fest geladen ist, über die Halle schleudern, aber Þetleif wirft sie genauso weit zurück, rennt durch die Halle und fängt sie in der Luft auf. Damit hat der Däne das Recht über Valtaris Leben gewonnen. König Ermanrik will seinen Verwandten freikaufen, aber Þetleif schenkt ihm das Leben und bekommt in der Folge seine Auslagen zurückerstattet sowie eine wertvolle Ausrüstung. Darüber hinaus heißt es im Text: „*oc eptir þat dvbbar konogrinn hann til riddara. Nv segir þetleifr nafn sitt oc alla ætt sina.*“<sup>143</sup> – (Und danach schlägt der König ihn zum Ritter. Nun sagt Þetleif seinen Namen und den seines Geschlechtes.)

Als Þetleif zu Þiðrek kommt, fordert er ihn im Gegensatz zu anderen Gefährten des Berners nicht zum Zweikampf, sondern er möchte in seine Dienste treten und ist auch zu niederen Tätigkeiten bereit. Allerdings nennt er einen falschen Namen. Þiðrek erkennt in ihm in der Folge nicht den tapferen Helden, der sich in mehreren *âventiuren* ausgezeichnet hat, und engagiert ihn als Wächter für die Rüstung und die Pferde statt ihn als Ebenbürtigen in seinen Kreis aufzunehmen. Auch bei Ermanriks Fest kommt ihm nicht der gebührende Platz zu. Daher verpfändet er die Pferde und Waffen, auf die er achtgeben soll, und veranstaltet seine eigene Feier. Heimis Ausrüstung ist zehn Mark Gold und Viðgas zwanzig wert. Noch mehr erhält er für Þiðreks Sachen. Hier wird also mit Wertigkeiten gespielt. Als der Berner und Ermanrik nun von dem Streich erfahren, bekommt Þetleif Gelegenheit, sich gegen Valtari zu beweisen und zu zeigen, dass auch er ein ebenbürtiger, wenn nicht besserer Held ist. Daraufhin wird er zum Ritter geschlagen und nennt seinen richtigen Namen. Erst dann ist er als Mitglied der Þiðrek-Runde etabliert. Seine Wertigkeit, seine Ehre, ist somit an seinen Namen geknüpft. In dem Moment, in dem sie bei Hofe anerkannt wird, kann er ihn (wahrheitsgemäß) nennen. Dies entspricht einer literarisch-kulturellen Logik, die häufig in der höfischen Literatur begegnet. Solange der Ritter vom Artushof nicht vollständig anerkannt ist, solange er noch einen Reifeprozess zu vollziehen oder seine ritterlichen Qualitäten zu beweisen hat, tritt er oft anonym in Erscheinung. Ein Beispiel bietet Parzival, der viele *âventiuren* als „der rote Ritter“ bestreitet, bevor er von der Tafelrunde endgültig akzeptiert wird.<sup>144</sup> Das Motiv der falschen Namensnennung und der späteren Preisgabe des richtigen Namens schafft hier somit eine Referenz zur

---

<sup>143</sup> Bertelsen I, 249.

<sup>144</sup> Vgl. Jan-Dirk Müller (2007), 108-122.

höfischen Erzählliteratur, zumal im Text die wahre Namensangabe mit dem Ritterschlag verknüpft wird. Allerdings ist nicht zu entscheiden, ob es zu diesem Zweck montiert wurde oder ob es bereits vorher Bestandteil der Geschichte war und eine „höfische Umdeutung“ erfahren hat.<sup>145</sup>

#### 5.6. Appolonius als Heppa – das Motiv der falschen Namensnennung abermals im Brautwerbungskontext

Eindeutig im Brautwerbungskontext steht die nächste Passage aus dem Mittelteil der *Piðreks saga*. Appolonius, der Jarl von Tyra, hört von einer wunderschönen Jungfrau mit Namen Herborg. Sie ist aus dem Hause des Königs Salomon, der über das westliche Frankenland herrscht und der seine Tochter so sehr liebt, dass er sie keinem zur Gemahlin geben möchte. Nichtsdestotrotz schickt Appolonius einige Ritter zu ihm, um für Herborg zu werben. Salomon behandelt die Boten zwar gut, aber ihrem Ansuchen gegenüber verhält er sich ablehnend. Als der Jarl davon erfährt, ist er nicht besonders erfreut und würde am liebsten sogleich sein Heer ausenden, doch sein Bruder Iron warnt vor der großen militärischen Macht Salomons, und dessen Frau Isolde weiß einen besseren Rat. Appolonius soll Herborg einen magischen Fingerring schenken, sodass sie ihm in Liebe verfallen sei. Im Rahmen einer weiteren, von ihm persönlich vorgetragenen Werbung, die allerdings abermals abgewiesen wird, geschieht dies denn auch. Nachdem er sich gerade verabschiedet und auf den Rückweg gemacht hat, trifft Appolonius auf die Prinzessin Herborg und deren gleichnamige Mutter. Sie überreichen ihm einen Apfel, der – wie sich später herausstellt – einen Brief enthält. Darin bekennt die Königstochter ihre Liebe und bittet ihn, heimlich zu ihr zu kommen, wenn sie ihm Botschaft sende. Dabei dürfe er aber in ihrem Land keinerlei Schaden anrichten.

Ein knappes halbes Jahr später, erscheint ein Gaukler in Tyra. Er übergibt Appolonius einen Brief, in dem Herborg darüber informiert, dass Salomon zu König Ermanrik nach Romaborg geritten sei und dass sie auf Appolonius warte. Dieser bricht am darauffolgenden Morgen mit zehn Rittern auf und gelangt im Frankenland in ein kleines Dorf, das sich in der Nähe der Königsresidenz befindet. Dort erhält er von einer Frau ein Tuch, das er sich sogleich um den Kopf bindet, und ein Kleid, in das er schlüpft. Auf diese Weise kostümiert geht er in die Stadt zur Halle der Königin und lässt sich dort bei den Frauen nieder. Daraufhin heißt es in der Sa-

---

<sup>145</sup> Haupt (1914), 1- 81, bes. 18-19, zeigt mehrere Parallelen zwischen dem *Petteifs þáttur* und der russischen Iljasage auf. Gemeinsam ist beiden Erzählungen unter anderem, dass Petteif und Ilja unerkant an den Königshof kommen, an dem ein Festmahl stattfindet.

ga: „...oc konor spyria þær er firir varo huer er Þessi kona en hon nefniz heppa. drottning minniz a at hon hævir hana opt heyrtr nefnnda Heppu faranda víf þat kollum ver foru konu. Þessi hafði verit allra putna mest.“<sup>146</sup> – (...und die Frauen, die dort anwesend waren, fragten, wer diese Frau sei, und sie nannte sich Heppa. Die Königin erinnerte sich, dass sie oft von einem sich Heppa nennenden fahrenden Weib gehört hatte, das ein Berg von einer Frau war. Dieses (Weib) war die größte von allen Huren gewesen.) Die Frauen verspotten nun Appolonius / Heppa, und Herborg fragt sie: „...seg nu huersv marga menn toc þu a æinni nott“<sup>147</sup> – („...sag nun, wieviele Männer nahmst du in einer Nacht.“) Heppa meint, nicht höfisch in französischer Sprache antworten zu können, wie es sich gegenüber einer Prinzessin geziemt, und hält daher als Antwort zehn Finger über ihren Kopf. Das belustigt die Frauen sehr, Herborg entnimmt aber daraus, wieviele Männer Appolonius von zu Hause mitgenommen hat. Danach entwickelt sich die Geschichte dahingehend weiter, dass Appolonius Herborg entführt und mit König Samson einen Vergleich anstrebt. Dieser steht dem Ansinnen im Prinzip positiv gegenüber, doch dann erkrankt die Prinzessin und stirbt. Seit dieser Zeit ist das Verhältnis zwischen Appolonius und Samson einigermaßen schlecht.

Für die vorliegende Arbeit ist wesentlich, dass das hier mit einer Verkleidung einhergehende Motiv der falschen Namensnennung ganz im Zeichen einer Brautwerbungslist steht. Die Wahl des Namens eines als Hure und Landstreicherin bekannten Weibes verleiht der Episode „spielmännische“, burleske Züge. Mit großer Wahrscheinlichkeit ist sie auch bei den mittelalterlichen Rezipienten gut angekommen und hat für Lacher gesorgt. Die Komik funktioniert jedoch nicht unbedingt auf Kosten der Landstreicherin, denn Appolonius gebraucht ja eine erfolgreiche List, sondern auf Kosten der Hofdamen, die sich durch Obszönitäten belustigen lassen.<sup>148</sup> Möglicherweise dringt hier eine Form von Hofkritik durch, zumal erotische und sexuelle Begegnungen in der Saga durchwegs im höfischen Umfeld geschehen. Grundsätzlich passt dies aber auch zu einigen deutlich frauenfeindlichen Stellen, die sich im Text finden.<sup>149</sup>

---

<sup>146</sup> Bertelsen II, 117

<sup>147</sup> Bertelsen II, 118

<sup>148</sup> Vgl. Kreutzer (1996), 114 -115.

<sup>149</sup> Vgl. Nedoma (1990), 219-220.

## 5.7. Hildibrand und Alibrand – das Motiv der falschen Namensnennung als bestandene Hel- denprobe

Die nächste Textpassage, in der das Motiv der falschen Namensnennung auftritt, findet sich nur in AB und steht in genetischem Zusammenhang mit dem *Jüngerem Hildebrandslied*, das in einigen Handschriften des 15. Jahrhunderts sowie in zirka dreißig Drucken des 16. und 17. Jahrhunderts überliefert ist. Der Inhalt dieser Ballade, der Zweikampf Hildebrands mit seinem Sohn, ist ins Versöhnliche gewendet. Der Vater erschlägt – im Unterschied zu *Hildibrands Sterbelied* und (wie man im allgemeinen annimmt) zum althochdeutschen *Hildebrandslied*, das nur als Fragment erhalten ist – seinen Sohn nicht. So verhält es sich auch im entsprechenden Abschnitt der *Þiðreks saga*, der mit dem *Jüngerem Hildebrandslied* zudem den Namen des Sohnes, Alibrand bzw. Alebrant, gemeinsam hat.<sup>150</sup>

König Þiðrek und Hildibrand reiten über das Mundiagebirge nach Süden und gelangen in einen Wald, in dessen Nähe sich eine Stadt befindet. Diese beherrschen der Jarl Ludwig und sein Sohn Konrad. Die beiden informieren Þiðrek und Hildibrand darüber, dass Alibrand nun über Bern gebietet und dass dieser bereits Boten nach Norden zu Þiðrek gesandt hat, um ihn zu bitten, die Stadt an sich zu nehmen, sodass sie nicht dem Verräter Sifka in die Hände falle. Darüber hinaus weist Konrad Hildibrand darauf hin, dass dieser seinem Sohn Alibrand, wenn er ihn trifft, sogleich verraten solle, wer er sei, bevor es zum Kampf komme: „*Ef þu hitter þinn son Alibrand, mæl vid hann kurteisliga og seig ath þu ert hans fader. enn ef ei gerir þu suo, þa er þat þinn bani.*“<sup>151</sup> – („Wenn du auf deinen Sohn Alibrand triffst, sprich höflich mit ihm und sage, dass du sein Vater bist. Aber wenn du das nicht tust, dann ist das dein Tod.“) So dann beschreibt er Alibrands prachtvolles Äußeres, sein weißes Pferd, seinen Schild und seine Kleidung. Hildibrand gibt sich aber nicht sonderlich beeindruckt: „*þa hlo Hildibrandur og mællte. þott Alibrand minn son hyggi sik wera mikinn mann og hans ofmetnadur er suo stoltz ath hann will wid ongvann mann jafnast. enn suo gamall sem egh em þa kann vera ath enn seigi hann æigi siþar sitt nafn mier enn egh seigi honum mitt.*“<sup>152</sup> – (Da lachte Hildibrand und sagte: „Auch wenn mein Sohn Alibrand denkt, dass er ein großer Mann ist, und so überheblich und stolz ist, dass er niemanden für gleichwertig hält, und so alt ich auch bin, kann es doch sein, dass er mir nicht später seinen Namen sagt als ich ihm den meinigen sage.)

---

<sup>150</sup> Vgl. Heinzle (1999), 51-53.

<sup>151</sup> Bertelsen II, 347.

<sup>152</sup> Bertelsen II, 347-348.

Daraufhin reitet Hildibrand die Straße nach Bern entlang. Nach einer Weile kommt ihm ein höfisch gekleideter Mann, der einen Habicht und zwei Hunde mit sich führt, entgegen. Es ist Alibrand, der sich sofort zum Kampf rüstet. Hildibrand, der am Schild seines Gegenübers das Berner Wappen sieht und daher wissen muss, wen er vor sich hat, befolgt den Rat Konrads nicht. Er nennt nicht seinen Namen und so beginnen die beiden zu kämpfen. Nachdem sie lange gestritten haben, werden sie müde. Sie ruhen sich aus, und Alibrand fragt, wer Hildibrand sei: *„Nu mællti Alibrandur. Hverr er þessi hinn gamli madur er stadist hefer fyrer wmm hrid. Seig skiott þitt heiti og gef opp þin vopn...“*<sup>153</sup> – (Nun sprach Alibrand: „Wer ist dieser alte Mann, der so lange Zeit widerstanden hat? Sag schnell, wie du heißt, und gib deine Waffe ab...“). Hildibrand erwidert darauf: *„Willtu wita mitt heiti þa munntu fyrr verda ad seigia þitt heiti og vpp muntu verda ath gefa þitt sverd og wopn ædur wid skiliunst.“*<sup>154</sup> – („Willst du wissen, wie ich heiße, dann wirst du vorher sagen müssen, wie du heißt, und dein Schwert und deine Waffen wirst du hergeben müssen, bevor wir uns trennen.“)

Alibrand wird infolgedessen wütend und will Hildibrand erschlagen. Dieser aber fragt seinen Gegner nun, ob er etwa aus dem Ylfingengeschlecht (also aus Hildibrands Familie) sei. Darauf antwortet Alibrand: *„Ef þv vill hallda þinu lifi þa gieffst upp, enn eg em ecke Ylfinga ættar helldur enn þv ok vist ertu heimskur þo ath þu sier gamall, og seig skiott þitt heiti. enn med þui ad þu vissir hver ek wæri þa munder þu æigi kalla minn fòdur Ylfing.“*<sup>155</sup> – („Wenn du dein Leben behalten willst, dann gibst du auf. Und ich bin kein Ylfing, ebensowenig wie du. Denn wenn du wüsstest, wer ich bin, würdest du meinen Vater nicht Ylfing nennen.“) Alibrand leugnet also seine wahre Herkunft. Ironischerweise sagt er aber, er sei ebensowenig ein Ylfing wie Hildibrand, und das entspricht ja den Tatsachen. Die beiden streiten also weiter. Erst als Hildibrand sagt: *„willtu hallda þinu lifi þa seigh mier skiott ef þu ertt Alibrand minn son, þa er ek Hilldibrand þinn fader“*<sup>156</sup> – („Willst du dein Leben behalten, dann sag mir schnell, ob du Alibrand, mein Sohn, bist. Dann bin ich Hildibrand, dein Vater.“), und der Sohn antwortet: *„Ef þu ert Hilldibrand, minn fader, þa er ek Alibrand þinn son.“* – („Wenn du Hildibrand, mein Vater, bist, dann bin ich Alibrand, dein Sohn.“), versöhnen sich die beiden.

Durch die Formulierungen nach dem Muster „wenn du x bist, dann bin ich y“ finden die beiden Helden einen Weg, einander ohne Gesichtsverlust zu offenbaren. Hier wird das Motiv der

<sup>153</sup> Bertelsen II, 349.

<sup>154</sup> Bertelsen II, 349.

<sup>155</sup> Bertelsen II, 350.

<sup>156</sup> Bertelsen II, 351.

falschen Namensnennung bzw. der Namensleugnung dazu verwendet, den Konflikt zwischen Vater und Sohn, der im *Älteren Hildebrandslied* zwischen zwei Heeren („*untar heriuntuem*“<sup>157</sup>) stattfindet und gemäß den Vorstellungen früher heroischer Literatur aus Gründen der Gefolgschaftstreue unlösbar bis zum Tode geführt wird, in einen ritterlichen Zweikampf umzudeuten, der den beiden Helden Gelegenheit gibt, sich als einander gleichwertig zu erweisen. Diese Idee offenbart sich bereits in dem weiter oben erwähnten Gespräch zwischen Konrad und Hildibrand, denn darin gibt der alte Kämpe zu verstehen, er wolle Alibrands überhebliche Einschätzung, niemand sei ihm gleich, korrigieren. Abgesehen davon gewinnt man bei der Passage durchwegs den Eindruck, dass sowohl Hildibrand als auch Alibrand genau wissen, wen sie vor sich haben. Das verstärkt sich noch, wenn man intratextuelle Bezüge zu der Episode, in der Petleif *danski* und der griechische Sigurð aufeinander treffen, geltend macht. Dort wird Petleif von seinem Vater geraten, Sigurð augenblicklich seinen wahren Namen bekannt zu geben, um den Kampf zu vermeiden, doch dieser unterlässt es. Er lügt stattdessen. Sigurð glaubt ihm nicht, er vermutet vielmehr, in Wahrheit Petleif vor sich zu haben.<sup>158</sup> Auch hier rät Konrad Ähnliches, und unmittelbar danach trifft Hildibrand auf seinen Sohn, dem er den Namen verschweigt.

Hildibrand und Alibrand suchen also die Auseinandersetzung. Alibrand verleugnet immerhin sogar, dass er ein Ylfing ist. Die Lösung des Konflikts gelingt ihnen schließlich doch mit dem oben dargestellten rhetorischen Mittel. Demnach endet der Streit der beiden nicht, indem sie einander erkennen, sondern sie einigen sich auf ein ehrenhaftes Unentschieden. Beide haben akzeptiert und somit bewiesen, dass sie im gleichen Ausmaß mit Mut und Kampfkraft ausgestattet sind. Die Idee der ebenbürtigen Helden, die im Text immer wieder aufgegriffen wird, zählt nach Kramarz-Bein im Übrigen zu den Kernaussagen der Saga.<sup>159</sup>

---

<sup>157</sup> Braune / Ebbinghaus: Althochdeutsches Lesebuch (1962), 84, Vers 3.

<sup>158</sup> Vgl. Kapitel 5.4.

<sup>159</sup> Vgl. Kramarz-Bein (1993), 117.

## 5.8. Heimis Moniage

Nachdem Heimir im dritten Teil der Saga erfährt, dass Sifka erschlagen worden ist, reitet er in voller Rüstung und bewaffnet auf seinem Pferd Rispa zu dem Kloster Wadincúsan, um für seine Sünden zu büßen. Als er dort eintrifft, bittet er die Mönche, den Abt herbeizurufen. Dem wird sogleich Folge geleistet und kurze Zeit später erscheint dieser. Im Text heißt es daraufhin: „*abotinn geingur til fundar vid mannin og spyr hver hann se?*“<sup>160</sup> – (Der Abt ging zu dem Mann und fragte, wer er sei.) Heimir antwortet: „*Ek heiti Lodvígur og er ek ættadur af Omlunngalandi.*“<sup>161</sup> – („Ich heiße Lodvíg und ich stamme aus dem Omlungenland.“) Dann legt er Waffen und Rüstung ab, übergibt all seine Habe dem Abt und ersucht um Aufnahme ins Kloster. Die Mönche sind davon sehr angetan, zumal sie sich über die Schätze freuen, die Heimir mitgebracht hat: „...*og munkumm þotti þat mest vert huersu mikit fe hann hefer flutt til stadarins...*“<sup>162</sup> – (...und den Mönchen schien es am meisten wert, welch großen Besitz er zu der Stätte (ins Kloster) gebracht hatte...). Dem Abt ist Lodvíg / Heimir jedoch nicht ganz geheuer. Er fragt sich, ob aus dem stolzen Krieger jemals ein gehorsamer Mönch werden könnte und ob er die Wahrheit gesagt hat. Aber auf das Drängen und Bitten seiner Ordensbrüder hin und in Anbetracht der vielen Kostbarkeiten führt er ihn in die Kirche und in den Chor, wo er seine Kleidung gegen eine schwarze Kutte tauscht und geweiht wird.

Einige Zeit später tritt der bereits aus der *Vilcinasaga I* bekannte Riese Aspilian auf den Plan. Er besitzt im Land Lungbardie etliche Höfe und mithilfe seiner gewaltigen Körperkraft, der die Menschen kaum etwas entgegenzusetzen haben, strebt er danach, seinen Reichtum zu vermehren. So eignet er sich auch einen Hof an, der dem Kloster gehört. Darüber ist der Abt nicht sonderlich erfreut, weshalb er Mönche zu Aspilian entsendet, um das Anwesen zurückzufordern. Der Riese beruft sich allerdings auf das Landesgesetz und meint, die Sache solle durch einen Zweikampf entschieden werden. Die Boten kehren unverrichteter Dinge heim und informieren den Abt. Dieser lässt sogleich nach einem Helden suchen, der bereit wäre, gegen Aspilian anzutreten, doch er findet keinen.

Als die Angelegenheit wieder einmal im Kloster verhandelt wird, meldet sich Lodvíg / Heimir zu Wort und meint, er wolle den Kampf austragen, doch brauche er dazu seine Waffen und seine Rüstung. Der Abt behauptet, das Schwert sei zu Türbeschlägen verarbeitet und der Har-

---

<sup>160</sup> Bertelsen II, 376.

<sup>161</sup> Bertelsen II, 376.

<sup>162</sup> Bertelsen II, 376.

nisch auf dem Markt verkauft worden. Lodvíg / Heimir gerät darüber furchtbar in Zorn, greift nach dem Hals des Abtes und schüttelt ihn dermaßen grob, dass ihm vier Zähne aus dem Mund fallen. Dabei sagt er: „*wist warttu fól er þu skilldir æigi hafa annat jarn til ath bua þinar kirkiu hurder enn mitt góða sverd Naglhring.*“<sup>163</sup> – („Wahrhaftig warst du ein Narr, da du entschiedest, dass du kein anderes Eisen hast als mein gutes Schwert Nagelring, um deiner Kirche Türen zu bauen.“) Sobald die Mönche den Schwertnamen Nagelring vernehmen, wissen sie, wen sie vor sich haben: Heimir, den Sohn des Studas. Eilends holen sie Heimis Waffen und Rüstung, die sie in Wahrheit in einer Truhe verwahrt hatten, und gestatten ihm, ein Pferd aus dem klösterlichen Stall auszuwählen. Heimir entdeckt einen alten, mageren Gaul, der sich als sein guter Hengst Rispa entpuppt. Diesen lässt er mit reichlich Futter versorgen, und binnen sechs Wochen ist das Tier so stark wie in früheren Tagen. Sodann kämpft er gegen Aspilian und besiegt ihn.

Der Tod des Riesen spricht sich schnell herum, und auch Þiðrek af Bern hört davon. Ihn interessiert, wer dieser Held ist, der einen derart starken Gegner besiegen konnte. Dabei denkt er an seine Gefährten. Sie alle leben nicht mehr, abgesehen von Heimir. Er macht sich also auf den Weg zu dem Kloster Wadincúsan. Dort angelangt lässt er den Abt rufen und fragt ihn nach Heimir. Dieser erwidert, keiner seiner Mönche heiße so. In diesem Moment kommt Heimir in schwarzer Kutte und mit breitrandigem Hut aus dem Kloster. Er ist ergraut und trägt einen langen Bart. Þiðrek sagt zu ihm: „*Bróder, wid hofumm sied margann stórann sniá síþann wid skildunnst góder winer og suo skulu wid enn finnast. þu errt Heimer min kærri win.*“<sup>164</sup> – („Bruder, wir beide haben manch großen Schnee gesehen, seit wir uns als gute Freunde trennten, und so sollen wir beide uns wiederfinden. Du bist Heimir, mein lieber Freund.“) Heimir antwortet darauf: „*Heimer er þu syter epter hann kunna egh alldrei og alldrei sa egh hann og æigi ward ek þinn madur suo leinngi sem egh hafer lifath.*“<sup>165</sup> – („Heimir, dem du nachtrauerst, kannte ich nie, und nie sah ich ihn und niemals war ich dein Mann, so lange ich gelebt habe.“) Þiðrek lässt aber nicht locker und erinnert Heimir an gemeinsame Erlebnisse und Abenteuer ihrer Jugendzeit. Dabei ist leitmotivisch immer wieder von dem vielen Schnee die Rede, der seither gefallen ist. Heimir streitet ihre Bekanntschaft jedoch weiterhin ab. Erst als Þiðrek davon spricht, wie die beiden Jarl Iron tödlich verwundet auf der Straße liegen sahen und wie seine Habichte, seine Hunde und sein Pferd um ihn trauerten und wie beliebt er bei

---

<sup>163</sup> Bertelsen II, 379.

<sup>164</sup> Bertelsen II, 386.

<sup>165</sup> Bertelsen II, 386.

seinen Männern gewesen war, beginnt Heimir einzulenken. Er wirft schließlich seine Kutte weg, holt seine Waffen und zieht mit Þiðrek.

Eine besondere Rolle spielt Heimis Moniage in der Theorie von Wisniewski, welche die *Þiðreks saga* als Übersetzung einer niederdeutschen Vorlage darstellt. Diese soll zu Ehren des Probstes Dietrich von Altena-Isenberg zwischen 1210 und 1220 im Kloster Wedinghausen entstanden sein, und zwar aus der Feder eines Geistlichen namens Ludwig, der 1210 als Kaplan, 1229 als Pfarrer und unter Umständen 1231 bis 1236 als Prior in Rumbeck belegt ist. Mit Ludwig (Lodvíg) als falschem Namen Heimis habe er sich selbst ein Denkmal setzen wollen.<sup>166</sup> Pütz entkräftet diese Vermutungen mit mehreren Argumenten. So verweist er darauf, dass die Prämonstratenser des Wedinghausener Klosters der Tradition ihres Ordens folgend weiße Kutten getragen haben, während in der Saga von schwarzen Gewändern, wie sie etwa bei den Benediktinern üblich sind, die Rede ist. Zudem ruft er die zweifelhafte Rolle Þiðreks und dessen Gefährten Heimir in Erinnerung, die sich beide gerade in der oben behandelten Textpassage durch Raub und Brandschatzung hervorgetan haben und somit dem geistlichen Namensvetter des Berners kaum zum Ruhm gereicht hätten. Ebenso unplausibel ist die These, der Verfasser einer potentiellen niederdeutschen Vorlage habe sich durch die falsche Namensangabe Lodvíg verewigen wollen, denn in der Saga werden häufig mehrere Figuren mit demselben Namen bezeichnet. Dementsprechend finden sich auch zwei weitere Lodvíg's darin.<sup>167</sup> Das häufige Auftreten des Motivs der falschen Namensnennung, das ebenfalls gegen Wisniewskis Annahmen spricht, muss in der vorliegenden Arbeit nicht weiter erwähnt werden.

Pütz vergleicht die Episode von Heimis Klosterleben mit Moniage-Erzählungen, die zumeist aus der französischen Heldenepik bekannt sind, vor allem mit dem *Moniage Guillaume*, der *Chevalerie Ogier*, Alexander Neckams Ogier-Geschichte in *De naturis rerum* und dem *Chronicon Novaliciense*, das vom Moniage des Helden Waltharius berichtet. Der *Wiltener Gründungssage*, in welcher die Figur Heimo eine bedeutende Rolle spielt, wird hingegen kaum Platz eingeräumt, weil sie mit den Heimir-Abschnitten der *Þiðreks saga* die wenigsten motivischen Gemeinsamkeiten aufweist.<sup>168</sup> Auch wenn Pütz keine direkten Abhängigkeiten der Saga von den besagten Texten feststellen kann, zeigt er doch deutliche Parallelen auf.<sup>169</sup> Kramarz-Bein untersucht den Moniage des Helden Vilhjámur in der *Karlamagnús saga*, der seinerseits

---

<sup>166</sup> Vgl. Wisniewski (1961), 265.

<sup>167</sup> Vgl. Pütz (1971), 179-182.

<sup>168</sup> Mit den Beziehungen dieses Textes zur Saga setzt sich Reichert (1994), 503-512, eingehend auseinander.

<sup>169</sup> Vgl. Pütz (1971), 182-195.

auf den oben erwähnten *Moniage Guillaume* zurückgeht, und entdeckt neben einigen Unterschieden die folgenden Übereinstimmungen zu Heimis Klostersgeschichte:

- Der Helden-Mönch ist unter den anderen Geistlichen ein Außenseiter, weshalb er von ihnen ungerecht behandelt wird.
- Die Mönche wollen ihn loswerden. Das löst bei ihm Zorn aus, und er rächt sich.
- Der König sucht im Alter nach seinem letzten Gefährten.
- Der Held tritt dem König in Verkleidung bzw. unter falschem Namen gegenüber, aber dieser erkennt ihn sofort.
- Der Held verübt nach dem *Moniage* eine Tat für den König.
- Der Held stirbt am Ende des Abschnitts und wird vom König bestattet bzw. gerächt.
- In beiden Sagas befindet sich der *Moniage* im letzten Teil, der vom Alter und vom Tod der Helden handelt.<sup>170</sup>

Nun leugnet Kramarz-Bein nicht, dass der Heimir-*Moniage* zu einem Gutteil auf deutschen Quellen basiert, wie etwa Hofmann<sup>171</sup> und Reichert<sup>172</sup> zeigen, aber sie hält einen „kontextuellen Einfluss“ der *Karlamagnús saga* für durchaus wahrscheinlich. In diesem Fall würde auch der falsche Name Lodvíg nicht verwundern, denn Louis/Ludwig heißt in der französischen Heldenepik der Sohn Karls des Großen.<sup>173</sup>

Für die vorliegende Arbeit kann festgehalten werden, dass das Motiv der falschen Namensnennung in der obigen Passage nicht als montiert bezeichnet werden kann. Zwar übt der *Moniage* in der Makrostruktur der Saga (vor allem aufgrund der zahlreichen Rückwendungen und intratextuellen Bezugnahmen, die dort stattfinden) eine wichtige Funktion aus<sup>174</sup>, aber innerhalb desselben erscheint das Motiv als „natürlicher“ Bestandteil der Fabel. Dies gilt wohl umso mehr, wenn Kramarz-Beins Vermutung zu dem Namen Lodvíg zutreffend ist.

---

<sup>170</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2002), 144-150.

<sup>171</sup> Vgl. Hofmann (1976), 198-201.

<sup>172</sup> Vgl. Reichert (1994), 503-512, sowie Reichert (1996), 236-265.

<sup>173</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2002), 152-154.

<sup>174</sup> Vgl. Gschwantler (1996), 156-160.

## 5.9. Fazit

Am wenigsten als störend empfindet der moderne Leser das Motiv der falschen Namensnennung im Kontext der Brautwerbungsgeschichten von Osantrix und Oda und von Attila und Erka. Dass sich ein Held, der um eine Königstochter wirbt und vom Brautvater abgewiesen wird, unter falschem Namen einschleicht, um die Begehrte zu entführen, erscheint schließlich durchwegs schlüssig. Dasselbe lässt sich an der Episode, die von Appolonius handelt, konstatieren. Darüber hinaus hat der Kompilator der *Piðreks saga* für den Abschnitt von Osantrix und Oda eine Vorlage genützt, die in vielen Bereichen deckungsgleich mit dem mittelhochdeutschen Versepos *König Rother* ist, in dem sich ebenfalls das Motiv findet. Daher kann hier nicht von einer Montage gesprochen werden.

Anders verhält sich das aber in jener Passage, in der Hildibrand zum ersten Mal Viðga begegnet. Dieser ist zwar ausgezogen, um gegen Hildibrands Herrn Piðrek zu kämpfen, und er trägt zudem das hervorragende Schwert Mimung, es ist aber trotzdem schwer zu verstehen, warum Hildibrand einen falschen Namen nennt, bevor er Mimung mit seinem eigenen, schlechteren Schwert vertauscht, zumal er die Namen seiner Gefährten wahrheitsgetreu angibt. Das Motiv scheint zunächst redundant, denn für den Betrug an Viðga spielt es keine Rolle. Allerdings ist es für Helden, wie sich an den Brautwerbungsgeschichten erkennen lässt, durchaus in Ordnung, eine List zu gebrauchen. Mit jemandem eine Schwurbrüderschaft zu schließen und diesen zu verraten, verletzt aber das heroische Prinzip der Mannestreue ebenso wie das höfische Ideal der *triuwe*. Dadurch, dass Hildibrand Viðga gegenüber einen falschen Namen nennt, darf er die Schwerter vertauschen, ohne sich eines solchen Verrats schuldig zu machen, denn der Schwur wurde nicht mit dem richtigen Namen vollzogen (so wie wenn man bei einem Versprechen die Finger hinter dem Rücken kreuzt). Nachdem der Betrug geschehen ist, gibt Hildibrand seinen richtigen Namen bekannt. Der Kompilator der Saga wollte Hildibrand demzufolge entlasten und das legt eine Montage nahe.

Im *Ekka þátr* erfüllt das Motiv zunächst ebenfalls keinen bestimmten Zweck. Piðrek wäre dem Zweikampf schließlich auch nicht entgangen, wenn Ekka ihn tatsächlich für Heimir gehalten hätte. Allerdings trägt es dazu bei, Piðrek individuelle Züge zu verleihen. So veranlasst es einerseits den Rezipienten, bei dem Helden Schamgefühl wegen der Niederlage gegen Viðga zu orten. Andererseits erkennt man im Charakter Piðreks einen persönlichen Reife- und Entwicklungsschritt, wenn man diese Passage mit jener, die vom Kampf gegen den russischen Piðrek handelt, in Beziehung setzt, denn dort nennt er seinen richtigen Namen. Nach Thomas

Klein sind die beiden Textabschnitte ja strukturell miteinander verknüpft. Diese Interpretation bedeutet aber nicht, dass die Saga ein völlig stringentes Charakterbild des Helden vorstellt. Hier kann man lediglich von Ansätzen sprechen. Da das Motiv im *Eckenlied* in dieser Form nicht vorkommt und zudem eine Bedeutung über den *Ekka þáttr* hinaus erlangt, ist es sehr wahrscheinlich, dass es hier eingefügt wurde.

Eine besonders eigenwillige Geschichte bietet die Begegnung Petleifs mit Sigurð, dem Griechen. In der Makrostruktur der Saga ist sie zu den Bewährungsproben der jugendlichen Helden und zukünftigen Gefährten Þiðreks zu zählen, die den ersten Teil kennzeichnen. Strukturell funktioniert sie jedoch wie eine der häufig vorkommenden Brautwerbungsgeschichten. Der Held zieht aus, nennt einen falschen Namen, kämpft mit dem Brautvater und gewinnt die Braut. Hier dient die falsche Namensnennung allerdings nicht einer List, sondern sie löst vielmehr den Kampf mit Sigurð aus. Sie bringt also die Handlung in Gang. Die zahlreichen Brüche in dieser Episode und das Verhalten der Figuren, das nach heutigen Kriterien inkonsistent erscheint, legt eine Montage des Motivs nahe.

Im Unterschied zum *Älteren Hildebrandslied* läuft der Vater-Sohn-Konflikt zwischen Hildibrand und Alibrand in der Saga auf die Frage hinaus, ob der Sohn dem Vater oder der Vater dem Sohn Ehrerbietung zollen muss, indem dieser oder jener zuerst seinen Namen nennt, zumal man kaum den Eindruck hat, die beiden würden einander tatsächlich nicht erkennen. In diesem Zusammenhang tritt auch das uns hier interessierende Motiv auf, denn Alibrand meint, er sei kein Ylfing, ebensowenig wie Hildibrand. Dadurch verleiht er seinem Heldenmut Ausdruck, denn er fürchtet seinen Gegner nicht. Dieser Abschnitt kann auch derart gesehen werden, dass Hildibrand seinen Sohn auf die Probe stellt. Hier lässt sich – vor allem wenn man die Gemeinsamkeiten mit dem *Jüngeren Hildebrandslied* berücksichtigt – kaum von einer Montage sprechen. Ähnlich verhält es sich in der letzten Passage, in der eine unwahre Namensangabe erfolgt. Auch in Heimis Moniage dürfte das Motiv schon in der Quelle seinen Platz gehabt haben.

## 6. Das Motiv der wilden Frau

Der Begriff „wild“ ist in der Vorstellungswelt des Mittelalters um einiges weiter zu fassen als in der heutigen, denn er beschreibt alles, was außerhalb der sozialen Ordnung steht. Dazu gehören neben den religiösen Konzepten des Heidnischen, Diabolischen und Dämonischen auch ethische wie Lasterhaftigkeit, Unmoral und Sittenlosigkeit und anthropologische (z.B. Halbtier und dergleichen). Während die Figur des wilden Mannes aller Wahrscheinlichkeit nach ein Relikt paganer niederer Mythologie darstellt und in der Literatur durchwegs als hässliches, halbtierisches Wesen auftritt, das mitunter einige Eigenschaften aus heidnischer Zeit aufweist (etwa die Fähigkeit, über wilde Tiere zu gebieten), dürfte die Gestalt der wilden Frau mehreren Traditionen entstammen. Das lässt sich zumindest an der Vielfalt unterschiedlicher Ausprägungen ablesen, in der sie literarisch belegt ist. So begegnet sie auf der einen Seite als abgrundtief hässliches Wesen, das riesenhaft ist (etwa in den *Wolfdietrich*-Dichtungen) und zuweilen auch Drachenfüße und ein Katzengesicht haben kann (etwa im *Appolonius von Tyrant*). Als solche ist sie oft die Gefährtin eines Riesen und legt meist ein „unweibliches“, normwidriges Verhalten an den Tag, das sich in vielen Fällen dadurch auszeichnet, dass sie mithilfe ihrer unmäßigen Körperkraft und unbewaffnet (oder aber mit Eisenstangen und ausgerissenen Bäumen) den ritterlichen Helden angreift. Derartige Kämpfe sind häufig durch Rache für einen Gefährten oder Verwandten motiviert, aber es schwingt gelegentlich auch eine erotische Komponente mit. Eine solche lässt sich im Übrigen auch im *Lanzelet* Ulrichs von Zatzikhofen ausmachen. Dort findet sich in der so genannten Schlangenkussepisode ein weibliches, drachenartiges Ungeheuer, das mit einer lauten, scheußlichen Stimme danach verlangt, geküsst zu werden. Als der Held dieser Aufforderung schließlich nachkommt, verwandelt es sich in die wunderschöne Elidîa.

Auf der anderen Seite erscheint die wilde Frau in der mittelalterlichen Literatur als schönes, wildes Fräulein, das an diverse Feengestalten erinnert. Im *Eckenlied* und im *Wunderer* unterscheidet sie sich nur aufgrund des anderen Wohnortes von einer völlig der Norm entsprechenden Edeldame. Sie haust im Wald oder im Gebirge, also außerhalb der höfischen Gesellschaft an einem Ort der Furcht und der Bedrohung. Hierbei spielt häufig ein besonderer Bezug zum Wasser eine Rolle, vor allem bei der sirenenartigen Variante der wilden Frau, dem *merwunder*. Beispiele dafür stellen unter vielen anderen die Wâchilt aus der *Rabenschlacht*, die Witege auf den Grund des Meeres bringt, oder die Babelhilt des *Eckenliedes* dar.

Ein dritter Typus der wilden Frau tritt im um 1240 entstandenen Artusroman *Diu Crône* auf. Ritter Gawein rettet dort eine namenlose Frau vor einem wilden Wassermann, die sich daraufhin als ein Ausbund an Hässlichkeit entpuppt und aus der Nase stinkt. Zudem hat sie einen runzligen Körper und große Hängebrüste. Dieses spezifische Konzept ist nicht einfach nur der hässlichen Frau als tierähnliches, riesenhaftes Waldwesen zuzuordnen, sondern es wurde wahrscheinlich schon in der Antike für die Gestalt der Dirne und Kupplerin entwickelt.

Zu erwähnen ist ferner das sowohl in der mittelalterlichen Literatur als auch in der Volkssage auftretende Motiv des wilden Jägers, der einer wilden Schönheit nachsetzt. Es findet sich unter anderem auch in der mittelhochdeutschen Dietrichepik (etwa im *Wunderer* und im *Eckenlied*). Diese Frauen, die meist von Dietrich von Bern gerettet werden, gleichen Edeldamen, sind höfisch und christlich, aber sie verstehen sich auf die Heilkunde. Im *Virginal* ist die vom heidnischen Riesenkönig Orkise und seinen Hunden verfolgte Frau Königin über Zwerge.<sup>175</sup> In der *Þiðreks saga*, die weitgehend auf deutschen Quellen fußt, tauchen einige der oben angeführten Ausprägungen und Varianten des Motivs der wilden Frau auf. Nicht zu unterschätzen ist aber auch der Einfluss der skandinavischen „wilden Frauen“, die aus der *Edda* und den *Fornaldarsögur* bekannt sind. Diese werden dort entweder als *valkyrjur* (Walküren) oder *skjaldmeyjar* (Schildmaidens) bezeichnet und zeigen „männliche“ Kampfstärke ebenso wie magisches Wissen.<sup>176</sup>

### 6.1. Die riesenhafte, zauberkundige Hild

Der erste zu untersuchende Textabschnitt findet sich im Anfangsteil der Saga und behandelt eines der Jugendabenteuer Þiðreks, in denen er sich als Held etabliert. Þiðrek und sein Gefährte Hildibrand reiten in den Wald, um zu jagen. Als Þiðrek einem Hirsch nacheilt, sieht er einen Zwerg laufen. Er fängt ihn, und es stellt sich heraus, dass es sich um den kunstfertigen und diebischen Alfrik handelt. Um freizukommen, erzählt dieser dem Berner von Grim, der über die Kraft von zwölf Männern verfügt, und von dessen noch stärkerer Frau Hild. Diesen beiden wolle er das berühmte Schwert Nagelring stehlen und es ihm aushändigen. Þiðrek erklärt sich einverstanden und lässt Alfrik los. Danach jagt er geraume Zeit nach Vögeln und Wild, bis der Zwerg zurückkommt, Nagelring übergibt und verrät, wo die zwei Waldleute ihre Erdhütte haben, in der sich viele Kostbarkeiten befinden. Unmittelbar darauf ist Alfrik im Gehölz verschwunden.

---

<sup>175</sup> Vgl. Habiger-Tuczay (1999), 604 – 612.

<sup>176</sup> Vgl. dazu Andersen (2002), 291-318.

Þiðrek und Hildibrand aber begeben sich zu der Behausung der beiden. Mutig treten sie ein. Als Grim sie erblickt, greift er sogleich nach seinem Schwert, das er in einer Truhe aufbewahrt. Aber es fehlt. Also reißt er ein brennendes Holzsplitter aus dem Feuer und geht auf die Helden los. Daraufhin heißt es im Text: *„enn Hildibrandur finnur ei fyrr enn Hildur hefuer suo fast vmm hans haals ath ecke maa hann vid sporna og nu sviptast þau alldreingiligha lánga hríd þar til ath Hildebrandur fellur og Hildur aa hann ofann og vill binnda hann. ok suo fellur fast spenner hun vmm hans arma. ath blóð stöckur vnnan hvorium nagli ok suo fast setur hun baáda sina hnefer fyrer hans bríost ath hann felur miog suo i aungvit.“*<sup>177</sup> – (Aber bevor Hildibrand sich's versah, hatte ihn Hild so fest um den Hals, dass er nicht vermochte, einen Stoß gegen sie zu führen. Und nun rangen sie miteinander eine lange Weile überaus tapfer, bis Hildibrand fiel und Hild auf ihn drauf. Dann wollte sie ihn binden. Und als er fiel, umkrallte sie so fest seine Arme, dass unter ihren Nägeln Blut herausspritzte. Und so fest setzte sie ihre beiden Fäuste auf seine Brust, dass er beinahe in Ohnmacht fiel.) In dieser großen Bedrängnis ruft er Þiðrek um Hilfe. Dieser schlägt Grim in Windeseile den Kopf ab, und dann ereignet sich folgendes: *„ok nu hleypur hann þar til er hanns fóstre er og hoggur Hilldi j tuo hluti. Enn svo er hun folkunnig og mikit troll i sinni nátturu, ath hennar hluter hlupu samann sem hun være heil.“*<sup>178</sup> – (Und nun sprang er dorthin, wo sein Ziehvater war und zerschlug Hild in zwei Teile. Aber sie war so zauberkundig und von solcher Trollnatur, dass ihre Teile zusammensprangen, als ob sie ganz wäre.) Þiðrek schlägt sie abermals in zwei Stücke, doch diese springen wiederum zusammen. Nun meint Hildibrand, der Berner solle das nächste Mal mit seinen Füßen zwischen die beiden Teile treten. Dieser befolgt den Rat, und so bleibt die untere Hälfte nach dem dritten Schwerthieb tot liegen. Die obere aber sagt: *„...Mætte Grimur suo hafa fyrerkomet Þiðrek sem egh Hildibrannði þa feingim vid sigur...“*<sup>179</sup> – („Hätte Grim Þiðrek so niedergeworfen wie ich Hildibrand, dann hätten wir beide den Sieg errungen.“) Daraufhin fällt sie leblos zu Boden. Hildibrand bedankt sich bei seinem Gefährten und König für die Hilfe, und dann nehmen sie die vielen Schätze an sich, die in der Hütte liegen. Darunter befindet sich auch der wertvolle Helm Hildigrim, den die beiden Waldleute seiner Qualität wegen nach sich selbst benannt haben.

Das Motiv der wilden Frau erscheint hier im Kontext einer Bewährungsprobe des jugendlichen Helden. Das Moment des Zufalls (Þiðrek und Hildibrand suchen nicht nach Grim und

---

<sup>177</sup> Bertelsen I, 36.

<sup>178</sup> Bertelsen I, 37.

<sup>179</sup> Bertelsen I, 37.

Hild) und die Tatsache, dass sich die beiden Ritter im Wald, also in der Wildnis befinden, erinnert dabei an das Erzählmuster der höfischen *âventiure*.<sup>180</sup> Wie aus den Parallelüberlieferungen dieser Episode (gemeint sind die entsprechenden Wissensreferenzen im *Eckenlied* und im *Sigenot*) ersichtlich wird, kann hier schwerlich von einer Montage des Motivs gesprochen werden. Aber die konkrete Ausgestaltung – Hild wird im Unterschied zur mittelhochdeutschen Dietrichepik nicht ausdrücklich als Riesin bezeichnet und sie ist zauberkundig, was sich auch an der Fähigkeit zeigt, ihre von einander getrennten Körperhälften zusammenwachsen zu lassen<sup>181</sup> – lässt nordischen Einfluss vermuten.

## 6.2. König Vilcinus und die Meerfrau

Die nächste Textstelle in Bertelsens Ausgabe, in der eine wilde Frau auftritt, befindet sich am Beginn der *Vilcina saga I*. Es handelt sich um die Version von Mb2. König Vilcinus bricht eines Tages mit seinen Schiffen zu den an der Ostsee liegenden Gestaden auf. Dort angelangt begibt er sich alleine und ohne seine Männer an Land, wo er eine wunderschöne Frau trifft, mit der er daraufhin schläft. Sodann heißt es im Text: „*En þætta var æigi annur kona en þat sem kallat er sækonor. en þat a æðrli isio ok synizt alande sem konor.*“<sup>182</sup> – (Aber diese war keine andere Frau als jene, die Meerfrau genannt ist. Und diese war im Meer ein Ungeheuer, am Land sah sie aber aus wie eine (Menschen-)frau.) In der Zwischenzeit wird Vilcinus bereits von seinen Männern vermisst, und sie beginnen, ihn zu suchen. Kurz darauf kehrt er aber an Bord zurück, und so fahren sie wieder los. Auf hoher See ereignet sich dann das nun Folgende: „*þa kæmr upp hia konongs skípínu æin kona ok tækr iskip.*“<sup>183</sup> – (Da kam neben dem Schiff des Königs eine Frau herauf und griff nach dem Schiff...). An dieser Stelle bricht die Episode von der Meerfrau ab, denn in der Stockholmer Membran fehlt eine Seite.<sup>184</sup>

Wenden wir uns also diesem Abschnitt in der Version von Mb3 zu, die sich im zweiten Teil der *Þiðreks saga*, in der sogenannten Heiratssequenz, befindet. Der Inhalt dieser Fassung unterscheidet sich nicht wesentlich von dem oben erzählten, weshalb hier darauf verzichtet wird, ihn bis zu der Stelle wiederzugeben, in der die Meerfrau aus dem Wasser taucht. Sie greift also nach dem Schiffsstern und hält das Schiff so fest, dass es stehenbleibt. Nun kommt dem König in den Sinn, dass es sich um jene Frau handeln muss, die er am Ufer im Wald getroffen

---

<sup>180</sup> Zur Zufälligkeit der ritterlichen *âventiure* vgl. Störmer-Caysa (2007), 164-167.

<sup>181</sup> Vgl. Nedoma (1990), 216.

<sup>182</sup> Bertelsen I, 46.

<sup>183</sup> Bertelsen I, 46.

<sup>184</sup> Vgl. Bertelsen I, 46.

hat. Er sagt zu ihr: „*lat oss fara vara leið. oc ef þu att nockot við oss at tala. þa kom til mins landz oc man ec þar vel fagna þer oc ver siðan með mer igoðu iuirlæti.*“<sup>185</sup> – („Lass uns unseren Weg fahren. Und wenn du etwas mit uns zu besprechen hast, dann komm in mein Land und ich werde dich dort gut empfangen und sei von nun an von mir hochgeschätzt.“) Daraufhin lässt die Meerfrau das Schiff los und verschwindet im Wasser. Ein halbes Jahr später kommt eine Frau in das Reich des Königs Vilcinus und teilt ihm mit, dass sie von ihm schwanger sei. Dieser weiß sofort, wen er vor sich hat. Es ist die Meerfrau. Er nimmt sie bei sich auf, und sie gebärt ihm einen Sohn namens Vaði. Danach verschwindet sie spurlos. Vaði aber wächst heran und wird so groß wie ein Riese. Zudem ist er nicht wie menschliche Männer, schwierig im Umgang und einigermaßen unbeliebt. Insofern ist er nach dem Geschlecht seiner Mutter geraten. Später bekommt Vilcinus noch einen zweiten Sohn, den er Nordian nennt. Dieser ist schön, kräftig und tüchtig, zuweilen aber auch hartherzig und unverständig.

Das Motiv des magischen Wasserwesens und Seeungeheuers ist in der mittelalterlichen Literatur weit verbreitet, wie zahllose bekannte Beispiele belegen. Von der engen Verbindung derartiger Gestalten zur Heldendichtung zeugt Grendels Mutter im altenglischen *Beowulf* ebenso wie ein Gedicht mit dem Titel *Das Meerwunder*, das im Verbund mit dem *Ortnit*, *Wolfdietrich*, *Eckenlied*, *Rosengarten*, *Sigenot*, *Wunderer*, *Laurin*, der *Virginal* und dem *Jüngeren Hildebrandslied* im sogenannten *Dresdner Heldenbuch* überliefert ist, diesem aber – gemeinsam mit einer Kurzfassung des *Herzog Ernst* – erst nachträglich hinzugefügt wurde.<sup>186</sup> Der Inhalt weist einige Gemeinsamkeiten mit dem oben Geschilderten auf, doch es finden sich auch gravierende Unterschiede: Als eine Königin am Meeresstrand spazieren geht, taucht plötzlich ein Ungeheuer aus dem Wasser auf und vergewaltigt sie. In ihrer Not ruft sie um Hilfe, worauf ein edler Fürst aus Lampart (also interessanterweise aus einer Gegend, die aus der Dietrichepik nur allzu bekannt ist) erscheint. Das Ungeheuer flüchtet sofort ins Wasser, und der Ritter geleitet die Königin nach Hause. Neun Monate danach bringt sie ein Kind auf die Welt, das rote Augen und ein schwarzes Fell hat. Ihr später geborener, zweiter Sohn sieht wie ein völlig normaler Mensch aus. Beide Jungen werden zwar gleichermaßen gut erzogen, aber aus dem älteren wird ein wüster Unhold, der für alle Leute eine Bedrohung darstellt und Jungfrauen misshandelt und auffrisst. Am Ende der Geschichte werden er und schließlich auch sein Vater, das Monster, getötet.

---

<sup>185</sup> Bertelsen II, 64.

<sup>186</sup> Vgl. dazu Voorwinden (2005), 161-182, der sich mit der Beziehung dieses Gedichts zur Heldendichtung auseinandersetzt. Vgl. auch Heinzle (1999), 43-44.

Die Unterschiede zur obigen Passage der *Piðreks saga* fallen sofort ins Auge. Das Seeungeheuer ist im *Meerwunder* männlich, die Frau wird vergewaltigt und nicht etwa von einem Wesen verführt, das an Land einem Menschen gleicht. Außerdem erfolgt eine Rettung durch den Fürsten, und das Kind, das geboren wird, ist im Gegensatz zu Vaði ein richtiges Monster. Allerdings gleicht dieser einem Riesen und er ist „...*æigi sem menzkir menn...*“<sup>187</sup> – (nicht wie menschliche Männer) und „...*illr viðr skiptis...*“<sup>188</sup> – (schwierig im Umgang). Eine wesentliche Gemeinsamkeit besteht zudem in dem Motiv der übernatürlichen Zeugung durch ein Wasserwesen.

Der Vergleich der beiden im Grunde ähnlichen Geschichten dient nun jedoch keineswegs quellenkundlichen Zwecken. Von Bedeutung ist vielmehr, dass das Motiv des (in der Saga weiblichen) Seeungeheuers aus einer uns nicht bekannten Vorlage entnommen und in die *Vilcina saga I* hineinmontiert worden sein könnte. Das *Meerwunder* soll lediglich die weite Verbreitung dieses Motivs und seine Nähe zur mittelalterlichen Heldendichtung, vor allem zur Dietrichepik bezeugen. Die *Vilcina saga I* zählt allerdings nicht zu den Stoffen der germanischen Heldensage, welche hauptsächlich den Inhalt der *Piðreks saga* ausmachen, sondern schöpft aller Wahrscheinlichkeit nach aus Erzählungen jüngeren Datums, die im Großen und Ganzen wohl aus Norddeutschland stammen. Unter den in der Saga erzählten Geschichten erweckt besonders sie den Eindruck einer zusammengeflickten, buntscheckigen Geschichte.<sup>189</sup>

In der *Piðreks saga* dient die Meerfrau-Episode zunächst dazu, mit Vaði einen riesenhaften, sagenumwobenen Vater Velents und Großvater Viðgas zu installieren.<sup>190</sup> Dies passt im Übrigen hervorragend zu den oben bereits erwähnten Referenzen auf die Stoffgeschichte in der mittelhochdeutschen *Rabenschlacht*, in der Witege vor Dietrich zu seiner Vorfahrin Wâchilt auf den Meeresgrund flüchtet. In der entsprechenden Stelle der Saga heißt es allerdings nur, dass der Held in der See versinkt.<sup>191</sup> Insgesamt erweist sich die Montage dieses Motivs als (gewollter oder ungewollter) Geniestreich, wenngleich hier nicht ausgeschlossen werden kann, dass diese Verbindung zwischen der Wilzengeschichte und den Erzählungen über Velent und Viðga bereits in den Quellen des Textes hergestellt wurde.<sup>192</sup> Aber sie trägt dazu bei, einerseits die riesenhafte Natur Vaðis und andererseits die hervorragenden handwerklichen Fähigkeiten

---

<sup>187</sup> Bertelsen II, 65.

<sup>188</sup> Bertelsen II, 65.

<sup>189</sup> Vgl. Klein (1985), 488.

<sup>190</sup> Die genealogische Verbindung von Velent und Viðga ist aus altenglischer Überlieferung bekannt. Vaði, der Meerriese, dürfte niederdeutsche Zutat sein. Vgl. dazu: Nedoma (1988), 214-216.

<sup>191</sup> Vgl. Bertelsen II, 248.

<sup>192</sup> Die sogenannten „Repertoirestrophen“ des Marners legen eine gewisse Zusammengehörigkeit der Dietrich- und Nibelungengeschichten und der Wilzenerzählungen nahe. Vgl. dazu Reichert (1996), 252-255.

des in der Saga sehr menschlichen Velent zu erklären, der in der eddischen *Völundarkviða* als Albe begegnet.<sup>193</sup>

Darüber hinaus wird in dem Abschnitt, der von Þiðreks Zug ins Bertangaland handelt, die Abstammung Viðgas von der Meerfrau bemüht, um aus ihm einen Verwandten des Riesen Ætgeir zu machen: „*Viðga var svn velenz þess er væringiar kalla vólund firir hagleics sakar. En velent var svn vaða risa. en vaði risi var svnr vilcinvs konongs sem fyrr var sagt. Vilcinvs konongr a anan svn við eigincono sinni. oc het sa nordian ... En nordian atti .iiij. svnv eftir sec ... het einn þeirra aventroð en annar vidolf mittvmstanga. en sia var hinn þriði er a scogenom ligr er ætgeir risi heitir...*“<sup>194</sup> – (Viðga war Velents Sohn, den die Waräger seiner Geschicklichkeit wegen Völund nennen. Und Velent war Vaðis, des Riesen, Sohn. Und Vaði, der Riese, war Sohn des Königs Vicinus, wie zuvor erzählt worden war. Vilcinus hatte noch einen anderen Sohn mit seiner Ehefrau. Und dieser hieß Nordian. Nordian hatte sodann vier Söhne. Einer von ihnen hieß Aventroð, der andere Vidolf *mittumstangi*, und jener war der dritte, der im Wald liegt und Ætgeir, der Riese, heißt.)

Dieses Verwandtschaftsverhältnis sollte zwar dem höchst aufmerksamen Rezipienten der Saga auch ohne dem obigen Hinweis nicht entgangen sein, aber es dürfte sich hierbei allem Anschein nach nicht um eine stoffliche Wissensreferenz handeln. Es ist also notwendig, die Genealogie nochmals ausführlich darzustellen, wenn sie für den Handlungsverlauf von Belang ist. Das uns interessierende Motiv der Meerfrau erfüllt nun auch an dieser Stelle seinen Zweck. So wie die Abstammung von einem Seeungeheuer zunächst die Riesenhaftigkeit und schwierige Gemütsart Vaðis bewirkt hat, macht sie nun Viðgas Verwandtschaft mit Ætgeir, der ebenfalls ein Riese ist, plausibel. Freilich kann man gegen diese Interpretation einwenden, dass der Riese eigentlich kein genetischer Nachfahre der Meerfrau ist, aber hier ist nicht der Ort, an dem streng biologisch argumentiert werden sollte. Es reicht, dass sie ihren Platz in der gemeinsamen Familiengeschichte hat.

Die nächste Textstelle erweckt den Eindruck, als handle es sich nachgerade um das Negativ zu der Meerfrau-Episode, und untermauert somit die Annahme einer Montage. Als König Aldrian, der das Niflungaland beherrscht, einmal nicht zu Hause ist, liegt seine Gattin schlafend und betrunken vom Wein im Garten. Währenddessen kommt ein Mann und vergewaltigt sie. Da

---

<sup>193</sup> Nedoma (1988), 215, äußert die Vermutung, die Abstammung Velents von Vaði und dessen Mutter könnte einen „Reflex des übernatürlichen Status Wielands darstellen“.

<sup>194</sup> Bertelsen

erwacht sie und vermeint, in ihm Aldrian zu erkennen, doch im selben Augenblick ist der Fremde verschwunden. Nach einiger Zeit fühlt sich die Königin, als ob sie schwanger wäre, und als sie einmal alleine ist, taucht der Mann wieder bei ihr auf: „...*oc nu sægir hann hænni þat er at hafði boritz et fyrra sinn i þeira fundi oc hon uar nu olett oc þat barn a hann með hænni. en hann lez uera æinn alfr. en ef þat barn mætti upp uaxa þa sæg þvi sitt faðærni en læyn huern annarra...*“<sup>195</sup> – (...und nun sagte er ihr, was bei ihrer Zusammenkunft geschehen war und dass sie jetzt schwanger sei und dass er mit ihr ein Kind habe. Und er sei ein Albe. „Und wenn das Kind aufwachsen möge, dann sag ihm, wer sein Vater ist, aber verstecke es vor den anderen...“) Das Kind des Alben ist der Held Högni. Er ist hässlich, groß und grauen-erregend. Demnach wirkt sich auch hier eine übernatürliche Zeugung auf Aussehen und Charakter des Nachkommen aus. Abgesehen davon ist eine solche typischer Bestandteil des Heldenlebenschemas, sowohl in Skandinavien<sup>196</sup> als auch im deutschsprachigen Raum<sup>197</sup>.

### 6.3. Die wilde Tochter Sigurðs und Brynhild

Der Abschnitt, in dem Petleif auszieht, mit Sigurð, dem Griechen, kämpft und dessen Tochter gewinnt, ist bereits in Kapitel 5.4. der vorliegenden Arbeit im Zusammenhang mit dem Motiv der falschen Namensnennung untersucht worden. Daher genügt es, den Inhalt der Passage mit wenigen Sätzen in Erinnerung zu rufen und nur dort genauer zu werden, wo es um die Ausgestaltung des Motivs der wilden Frau geht. Petleif gelangt also im Wald zu einem Kastell und trifft auf Sigurð, mit dem er einen Zweikampf ficht. Bis es dunkel wird, kann aber keiner der beiden den Sieg erringen. Deshalb beschließen sie, am nächsten Morgen weiterzukämpfen. Die Nacht soll Petleif inzwischen als Sigurðs Gast in dessen Burg verbringen. Als die beiden nun zu dem Kastell reiten, kommen ihnen zwei Frauen entgegen. Eine ist Sigurðs Ehefrau, die andere seine Tochter. Über diese heißt es: „*hon dottir Sigurðar er sva styrc at fair karlmenn ero aflvgri en hon er.*“<sup>198</sup> – (Sie, die Tochter Sigurðs, war so stark, dass wenige Männer so kräftig waren wie sie.) Weil sie ihren Vater in Begleitung eines Fremden sieht, vermutet sie, dass er einen Zweikampf hatte und nicht siegen konnte. Nachdem daraufhin die beiden Männer von ihren Pferden gestiegen sind, ereignet sich das Folgende: „...*þa gripr hon baðom handom til þetleifs sva fast at hon fellir hann þegar til iarðar oc lystr neva sinvm a hals hanom*

<sup>195</sup> Bertelsen I, 320.

<sup>196</sup> Vgl. Kreuzer (1993), 159.

<sup>197</sup> Ein interessantes Beispiel findet sich im *Ornit*. Dort ist der Zwerg Alberich der Vater des Helden und mehrmals sein Helfer. Es finden sich also Parallelen zu Högnis Zeugung durch einen Alben. Vgl. Störmer-Caysa (1999), 283-308.

<sup>198</sup> Bertelsen I, 227.

*sva hart at hon hygr at isvndr scal ganga halsbeinit.*<sup>199</sup> – (Da griff sie mit beiden Händen so fest nach Petleif, dass sie ihn sogleich zu Boden warf. Und sie schlug ihre Faust so fest auf seinen Nacken, dass sie meinte, das Genick werde auseinander brechen.) Petleif empfindet es jedoch als große Schande, von einer Frau niedergeworfen zu werden, und wehrt sich entsprechend: *„oc nv tegr hann hendi sinni annarri vm armleg hennar en annarri vm hennar barka sva fast at vatn flygr vt vm bæði hennar avgo. oc sva fast kreistir hann hondina at bloð stocc vndan hveriom nagli.*<sup>200</sup> – (Und jetzt nahm er mit der einen Hand ihren Arm und mit der anderen ihre Kehle so fest, dass aus ihren beiden Augen Wasser lief. Und so fest umkrallte er die Hand, dass Blut unter den Nägeln hervorspritzte.) Daraufhin bittet sie lautstark um Frieden und ergibt sich. Also vertragen sich die beiden, und als sie alle im Kastell beisammen sind, zeigt sich Sigurðs Tochter von ihrer Schokoladenseite: *„Oc nv drecca þeir gott vin en dottir sigvrðar þionar. oc skenkir vel oc kvrteislega.*<sup>201</sup> – (Nun tranken sie guten Wein, und Sigurðs Tochter bediente. Und sie kredenzte gut und höfisch.) Kurz vor Mitternacht, als Petleif schon längst in seiner Kammer liegt und schläft, kommt es zu der bereits in Kapitel 5.4. besprochenen keuschen Bettszene, in der sich das Mädchen mit dem Helden endgültig aussöhnt.

Nimmt man nun Sigurðs Tochter als Figur ernst und sieht man nicht einfach über sie hinweg, weil sie, die nicht einmal mit Namen erwähnt wird, in der Makrostruktur der Saga keine tragende Rolle spielt, so stößt man als neuzeitlicher Rezipient doch auf gewisse Verständnisprobleme. Es ist in dem Fall weder leicht, die „Schizophrenie“ der jungen Frau zu akzeptieren, noch entspricht es unserer Vorstellung einer in sich stimmigen und logischen Handlung, dass Petleif ihr plötzlich höfisches Verhalten sofort für die natürlichste Sache der Welt hält. Auch im literarischen Diskurs des Höfischen verwundert es, wenn der ritterliche Held durch *âventiure* eine Frau gewinnt, die eigentlich den „Gegenfiguren“ der Saga zuzuordnen ist, welche „durch ihre Übernatur außerhalb der menschlichen Gesellschaft stehen“.<sup>202</sup> Kramarz-Bein meint, sie erscheine als eine „eigentümliche Mischung von Erzählelementen des *maiden-king*-Motivs.“<sup>203</sup> Allerdings weist die Petleif-Sigurð-Passage nicht nur Züge einer höfischen *âventiure* auf. In Kapitel 5.4. wurde gezeigt, dass durchaus Affinitäten zum Brautwerbungsschema auszumachen sind. Eine Variante dieses Erzählmusters besteht darin, dass der Held eine oder mehrere Freierproben absolviert, indem er sich mit der begehrten Jungfrau, die in einem solchen Fall übermäßig kräftig ist, misst. Wenn er sie besiegt (was selbstverständlich auch pas-

<sup>199</sup> Bertelsen I, 228.

<sup>200</sup> Bertelsen I, 228.

<sup>201</sup> Bertelsen I, 229.

<sup>202</sup> Vgl. Nedoma (1990), 216.

<sup>203</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2002), 241-242. Zu diesem Motiv in den *Riddarasögur* vgl. Andersen (2002), 293-300.

siert), dann war die Werbung erfolgreich. Ein Beispiel dieser Variante findet sich im *Nibelungenlied*, in dem Gunther – mit der Hilfe Siegfrieds – Brunhild überwindet. Brunhild bzw. Brynhild spielt als eine sehr prominente Figur der germanischen Heldensage auch in der uns interessierenden *Piðreks saga* eine Rolle.

Nachdem der junge Held Sigurð Grimhild, die Schwester König Gunnars und Högnis geheiratet hat, rät er seinem Schwager, er solle um Brynhild werben, denn sie sei schön und von höfischer Bildung und verfüge zudem über Weisheit und seherische Kräfte. Gunnar ist damit einverstanden, und so zieht er zusammen mit Sigurð, Högni und König Piðrek zu ihrer Burg. Dort angekommen geht zunächst Sigurð zu ihr, um ihr das Anliegen Gunnars vorzutragen. Sie erinnert ihn aber daran, dass die beiden einander einen Verlobungseid geschworen haben, den Sigurð durch die Hochzeit mit Grimhild gebrochen hat.<sup>204</sup> Dieser erwidert darauf lediglich, dass es nun so bleiben müsse, wie es vorbestimmt sei, und dass Gunnar aufgrund seiner Vorzüge gut zu ihr passen würde. Brynhild ist daraufhin nicht weiter böse und sie berät sich mit Sigurð und Piðrek, bis sie schließlich in die Heirat einwilligt.

Später, in der Hochzeitnacht, möchte Gunnar mit seiner Braut schlafen, doch es kommt anders: „*En hon vill þat vist æigi. oc sua þræyta þau þetta sin amillum at hon tegr sitt bellti oc sua hans. oc bindr fætr hans oc sua hændr. oc nu festir hon han upp a .i. nagla með fotum oc hondum oc þar er hann naliga til dags.*“<sup>205</sup> – (Aber sie wollte das bestimmt nicht. Und sie rangen derart miteinander, dass sie ihren und seinen Gürtel nahm und seine Füße und Hände band. Und nun hängte sie ihn an einen Nagel und dort blieb er beinahe bis zum Morgen.) Dann befreit sie ihn wieder, und er legt sich ins Bett, bis ihn seine Männer holen. In der zweiten und dritten Nacht verläuft es ebenso. Gunnar berät sich deshalb mit Sigurð unter vier Augen. Dieser erzählt ihm, was es mit Brynhild auf sich hat: „*...hon hæuir þa natturu at a mæðan hon fær halldit sinum mæydomi man varliga faz sa karllmaðr er afl havi við henni. oc þægar er því er brugðit. þa er hon æcki stercari en aðrar konur.*“<sup>206</sup> – („Sie hat diese Natur, dass, solange ihre Jungfräulichkeit besteht, sich kaum ein Mann findet, der gegen sie genug Kraft aufbringt. Sobald ihr das genommen wird, ist sie nicht stärker als eine andere Frau.“) Danach erklärt er sich bereit, seinem Schwager zu helfen. Als der Abend anbricht, legt sich Sigurð anstelle von Gunnar in dessen Bett, während dieser in Sigurðs Kleidung hinausgeht, sodass alle denken, er sei der junge Gatte Grimhilds. Dieser zieht sich indessen die Decke über den Kopf und wartet,

---

<sup>204</sup> Dieser Eid wird in der *Piðreks saga* an keiner Stelle zuvor erwähnt. Vgl. dazu u.a. Andersson (1980), 137-150.

<sup>205</sup> Bertelsen II, 40.

<sup>206</sup> Bertelsen II, 41.

bis er mit Brynhild alleine ist. Dann nimmt er ihr die Jungfräulichkeit. Am Morgen stiehlt er ihr einen Ring vom Finger, ersetzt ihn durch einen anderen und tauscht schnell das Gewand mit König Gunnar, der ihm bereits entgegenkommt. Auf diese Weise gelingt es ihnen, dass niemand bemerkt, was vorgefallen ist.

Ragnhild Boklund-Schlagbauer betont die im Vergleich zum *Nibelungenlied* sehr unproblematische Brautwerbung Gunnars und meint: „Erst in der Hochzeitsnacht findet nachträglich die Überwindung Brynhilds statt.“<sup>207</sup> Sie sieht deren Defloration durch Sigurð demnach als jenen Sieg, der im Schema der bestandenen Freierprobe entspricht, und der die kulturelle Logik untermauert, dass die Schönste dem Besten zusteht.<sup>208</sup> Bekanntermaßen handelt es sich in diesem Fall jedoch um einen Betrug, der schreckliche Konsequenzen nach sich zieht. Brynhild wird sich mit Högnis Hilfe an Sigurð rächen, und dessen Tod führt schließlich zum Untergang der Niflungen.

Die Tochter des griechischen Sigurð ist, was ihre ungeheure Kraft anbelangt, die mit Schönheit und höfischer Gesinnung einhergeht, Brynhild sehr ähnlich. Þetleif besiegt sie, und dadurch kann er sie für sich gewinnen. Deshalb benimmt sie sich plötzlich höfisch und nett und trägt zum Sieg über ihren Vater bei. Indem der Held sie niederringt, erreicht er das, was Sigurð in der Hochzeitsnacht für Gunnar bewirkt hat. Er besteht sozusagen die Freierprobe und erweist somit, dass er ihrer würdig ist. In diesem Abschnitt der Saga werden also mehrere Erzählmuster anzitiert (vor allem das *aventure*- und das Brautwerbungsschema), die mit einander kollidieren. Darüber hinaus schafft die hier vorliegende Variante der wilden Frau szenographische intratextuelle Beziehungen zur Brynhild-Episode (sowie intertextuelle Referenzen zu denkbaren Parallelüberlieferungen der Brunhild-Geschichte und zu den zahlreichen Geschichten, die das *maiden-king*-Motiv enthalten). Die dortige Sinngebung nimmt somit auch Einfluss auf diese Passage.

In Anbetracht dessen gewinnt nun auch die bereits erwähnte höfische Bettszene, die im Übrigen in sprachlicher, struktureller und motivischer Hinsicht einige Ähnlichkeiten zur *Parcevals saga* zeigt<sup>209</sup>, an Pikanterie. Sigurðs Tochter schlüpft um Mitternacht zu Þetleif ins Bett, und dieser rückt zur Seite, um ihr Platz zu machen. Doch entgegen der mutmaßlichen Erwartung des Rezipienten heißt es in der Saga: „þat mvnv þeir hyggia er heyra sagvna oc nær sitia oc

---

<sup>207</sup> Boklund-Schlagbauer (1996), 195.

<sup>208</sup> Vgl. dazu Stephan Müller (2007), 136-137.

<sup>209</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2002), 241-249.

*flestv vilia aferlegra veg snva at hon mvndi sialva sec fram bioða. Nei þat for sva fiaRri til þess gecc hon þangat at skemta hanom með fagrom dæmi sagom oc aðrom kurteislegom ræðom. þeim er hon kvnni betr en flestar meyyar aðrar. oc hitt at hon vissi at minnr sottv flær tva menn saman i reckiv en einn saman.*<sup>210</sup> – (Das werden diejenigen denken, die die Geschichte hören und meist das Schlechte erwarten, dass sie sich selbst anbot. Nein, das lag ihr fern. Sie ging dorthin, um ihn mit schönen, lehrhaften Geschichten und höfischen Ratschlägen zu unterhalten. Das konnte sie besser als andere Jungfrauen. Und sie wusste, dass die Flöhe zwei Menschen gemeinsam im Bett weniger plagen als einen alleine.) Die Ironie, die im obigen Erzählerkommentar mitschwingt, verschärft sich – im Unterschied zur *Parcevals saga* (oder zu Wolframs *Parzival*) – dadurch, dass sich Sigurðs Tochter kurz davor als wilde Frau, die bezwungen werden muss, präsentiert hat.<sup>211</sup> Der Held hat sie zudem schon errungen, weil er sie besiegen konnte, und somit ist der Rezipient noch mehr dazu angehalten, „das Schlechte“ anzunehmen, als er es ohnehin schon wäre.

#### 6.4. Die Hexe Ostacia

Hertnið, der König von Vilcinaland, hat eine wunderschöne, aber auch bösertige Ehefrau mit Namen Ostacia, die er sehr liebt. Sie ist die Tochter Runis, des Königs von *austr riki*. Ihre Stiefmutter, die eine zauberkundige Frau ist, hat sie behext und sie die Kunst des Zauberns gelehrt, als sie ein Kind war. Nun geschieht es eines Tages, dass Hertnið sich an seinem erbit-  
 terten Feind König Isung rächen will, der zusammen mit Attila den Wilzen schon großen Schaden zugefügt und zudem den Tod des Osatrix, seines Onkels, zu verantworten hat. Er sammelt also ein Heer und zieht damit ins Bertangaland. Dort brennt er alles nieder, tötet die Menschen und macht reiche Beute. Als Isung und seine Söhne davon Wind bekommen, verfolgen sie den Wilzen mit ihren Rittern. Außerdem senden sie Botschaft an ihre Freunde Þetleif und Fasold, die sogleich aufbrechen, um sich Isung anzuschließen. Dann ziehen alle gemeinsam ins Vilcinaland, wo sie ebenfalls brandschatzen und morden. Hertnið erfährt davon und sendet die Nachricht durch sein gesamtes Reich, dass alle Wilzen zu ihm kommen und das Land verteidigen sollen. Daraufhin strömt ihm ein großes Heer zu.

Ostacia aber tut das Folgende: „*oc hans kona ostacia fæR út oc rærði sinn gand þat kollom ver at hon færi at sæiða sua sem gort var i forneskio at fiolkungar konor þær er ver kollom volor*

<sup>210</sup> Bertelsen I, 230.

<sup>211</sup> Vgl. Kreutzer (1996), 124-125.

*skylldo sæiða honom sæið.*<sup>212</sup> – (Und seine Frau Ostacia ging hinaus und rührte ihren „Gand“. So nennen wir es, dass sie ging, um zu zaubern, so wie es in heidnischer Zeit gemacht wurde, dass zauberkundige Frauen, die wir *valor* [Seherinnen, zauberkundige Frauen] nennen, Zauberei betrieben.) Auf diese Weise zaubert sie allerlei wilde Tiere herbei: Löwen, Bären und große Flugdrachen. Diese hetzt sie gegen die Feinde ihres Mannes. Im Text heißt es dazu: „*Sua segir i kvæðom þyðærskom at hennar hæf væri líkr fiandom sialfom. Hon siolf var ok sem æinn flugdreki.*“<sup>213</sup> – (So wird in deutschen Liedern berichtet, dass ihr Heer leibhaftigen Teufeln glich. Sie selbst war auch wie ein Flugdrache.)

Nun kommt es zu einem erbitterten Kampf, der sich zunächst zugunsten Isungs entwickelt. Doch dann trifft Ostacia mit ihrer Zauberarmee ein. Sie fliegt über dem Schlachtfeld und spornt ihre Kreaturen an. Außerdem tötet sie Isung und dessen Söhne. Petleif kann den Drachen schließlich lebensgefährlich verwunden, findet jedoch dabei selbst den Tod.<sup>214</sup> Die Wilzen tragen am Ende den Sieg davon. König Hertnið ist ebenfalls schwer verletzt, wird aber bald geheilt und kehrt in seine Stadt zurück. Dort findet er seine Frau vor, die im Sterben liegt, und weiß nun, woher der plötzliche Beistand in der Schlacht gekommen ist.

Die Hexe Ostacia ist eine fantastische, schillernde Figur, die in einigen Details Züge einer Walküre<sup>215</sup> aufweist. Vergleichbar ist sie vor allem mit der Figur der Kára in der *Hrómundar saga Greipssonar*, die im Kampf über ihrem Geliebten Helgi schwebt und ihm beisteht.<sup>216</sup> Nicht zu beantworten ist allerdings, ob hier alte mythologische Vorstellungen in die deutschen Quellen eingeflossen sind oder ob das Motiv rein skandinavischer Herkunft ist und in die Saga eingebaut wurde. Auf eine interessante Hexenfigur weist Waldemar Haupt in seiner Dissertation aus dem Jahr 1914 hin.<sup>217</sup> Sie findet sich in Hartmanns *Erec*. Dort heißt es unabhängig von dessen französischer Vorlage über die Zauberkunst der Königsschwester Fâmurgân, sie hätte Macht über wilde Tiere und Drachen und über die Teufel der Hölle. Auch Ostacia verfügt über diese Kraft, holt sie doch allerlei Ungeheuer herbei, und darüber hinaus ist sie eine ebenso adelige Dame wie die Hexe im *Erec*. Es könnte also sein, dass es sich bei ihr um eine Figur handelt, die aus deutschen und skandinavischen Vorstellungen zusammengesetzt ist, doch das lässt sich hier nicht beweisen.

---

<sup>212</sup> Bertelsen II, 271.

<sup>213</sup> Bertelsen II, 271.

<sup>214</sup> Vgl. dazu Kapitel 10.3. der vorliegenden Arbeit.

<sup>215</sup> Zu den Walküren vgl. Andersen (2002), 291-318.

<sup>216</sup> Vgl. Nedoma (1990), 217, sowie Haupt (1914), 55-74.

<sup>217</sup> Vgl. Haupt (1914), 62.

## 6.5. Fazit

Die erste wilde Frau, die in der Saga begegnet, ist die riesenhafte Hild, die ihren Gatten Grim an Schrecklichkeit übertrifft. Aus der mittelhochdeutschen Dietrichepik wissen wir, dass es sich bei ihr um keine Zutat des norwegischen Kompilators handelt. Interessant ist allerdings ihre Regenerationsfähigkeit. Diese magische Fähigkeit könnte unter Umständen erst in Bergen hinzugefügt worden sein, doch das ist reine Spekulation.

Weit verbreitet ist in der mittelalterlichen Literatur das Motiv der übernatürlichen Zeugung. Auch magische Wasserwesen begegnen uns dort zuhauf. In der *Piðreks saga* bringt ein Meerwunder Vaði, den Sohn des Vilcinus, auf die Welt, und dieser ist wiederum der Vater Velents und Großvater Viðgas. Nun informiert uns die *Rabenschlacht* über das Wasserwesen Wâchilt, das eine Vorfahrin Witeges ist. Es liegt also nahe, dass das Meerwunder-Motiv montiert wurde, um die Wilzengeschichte mit der Viðga-Erzählung zu verknüpfen. Zwar muss diese Verbindung nicht unbedingt erst in Norwegen erfolgt sein, aber die Zusammenführung verschiedener Sagenkreise ist – wie weiter oben bereits erwähnt wurde – ein wichtiges Anliegen des Kompilators.

Die Tochter des griechischen Sigurð ist eine Nebenfigur, die es nicht einmal zu einem eigenen Namen gebracht hat. Sie fällt über den Helden Petleif her, als dieser mit ihrem Vater zur Burg reitet, weil die beiden ihren Zweikampf erst am nächsten Morgen fortsetzen wollen. Ihr plötzlicher Angriff verwundert ebenso wie ihr höfisches Verhalten, nachdem sie besiegt wurde. Insgesamt weist diese Episode ziemlich viele verschiedene Erzählmotive auf, die nicht immer nahtlos zueinander passen, und so scheint auch jenes der wilden Frau, das Elemente des *maiden-king*-Motivs enthält, geradezu gewaltsam eingefügt. Eine gute Möglichkeit, diesen Abschnitt zu charakterisieren, bietet sich, wenn man hier von einer Kollision zweier Erzählschemata (des *âventiure*- und des Brautwerbungsschemas) spricht. Diese bewirkt ein Spiel mit Erwartungshaltungen der Rezipienten, das Spannung erzeugt und Unterhaltungswert hat. Das Motiv der wilden Frau ist an dieser Stelle höchstwahrscheinlich montiert. Ein Vorbild dafür findet sich in der Figur der Brynhild sogar innerhalb der Saga.

Nicht zu beurteilen ist die Frage, ob es sich bei der Hexe Ostacia um eine in die Wilzengeschichte integrierte Figur fremder Herkunft handelt. Zwar erinnert sie an eine schützend über ihrem Geliebten schwebende Walküre, aber die Figur der Fâmurgân in Hartmanns *Erec* zeigt, dass ähnliche Ausprägungen der wilden Frau auch in deutschen Erzählungen präsent waren.

## 7. Das *kolbíttr*-Motiv

Die Kindheit eines Helden verläuft sowohl in der skandinavischen als auch in der deutschsprachigen Literatur des Mittelalters meist nach einem Schema, das wohl weltweit begegnet. Er ist übernatürlicher oder sehr vornehmer Abstammung, entwickelt sich ungemein schnell und vollführt bereits in jungen Jahren Taten, die sein späteres Heldendasein vorwegnehmen. Es findet sich aber beinahe ebenso häufig auch die Antithese dazu: der faule Nichtsnutz bzw. der naive Dummkopf, der erst relativ spät seinen eigentlichen Charakter zum Vorschein kommen lässt. Gert Kreutzer unterscheidet in der nordischen Sagaliteratur vier Typen dieses Motivs: den *kolbíttr* (im engeren Sinn), den Verweigerer, den Hamlet-Typ und den Parzival-Typ. Der *kolbíttr* ist ein richtiger Taugenichts, der den Müßiggang pflegt und in der Küche herumliegt. Dann, sehr oft im Alter von zwölf Jahren, zeigt er aber mit einem Mal seine wahren Qualitäten. Beispiele dafür sind unter vielen anderen Oddr Arngeirsson (*Landnámabok*), Þorsteinn Þorgnýsson (*Svarfdæla saga*), Grímr (*Gullþóris saga*) und Starkaðr Stórvíksson (*Gautreks saga*). Aus der mittelhochdeutschen Literatur ist vor allem Rennewart in Wolframs *Willehalm* zu nennen. Der Verweigerer stimmt im Großen und Ganzen mit dem obigen *kolbíttr* überein. Der Unterschied zu diesem besteht lediglich darin, dass er sich nicht in seine soziale Rolle als männlicher Krieger bzw. Ritter drängen lassen will, während der erstere Typus diese nicht erfüllt, weil er nicht reif genug ist. Sein Verhalten ist somit – wenigstens in Ansätzen – psychologisch motiviert und führt außerdem zu einem Konflikt mit den Eltern (vor allem mit dem Vater). Der Hamlet-Typ hingegen ist in Wirklichkeit ein Frühentwickler, der sich im Bedarfsfall dumm stellt, um seine Feinde zu täuschen. Wenn es allerdings darauf ankommt, Intelligenz zu beweisen, zeigt er seine Fähigkeiten. Ihm entsprechen etwa Amlethus bei Saxo, Karl Karlsson (*Svarfdæla saga*) und Helgi in der *Hrólfs saga kraka*. Weder eine langsame Entwicklung noch mutwillige Verweigerung bedingen die Naivität und den Unverstand des Parzival-Typs. Er wird von seinen Eltern (in den allermeisten Fällen von seiner Mutter) von allen Gefahren ferngehalten, um ihm negative Erfahrungen zu ersparen. Das führt allerdings dazu, dass er sich der (höfischen) Gesellschaft gegenüber häufig wie ein Einfaltspinsel benimmt und in vielen Belangen unwissend ist. Der Prototyp ist natürlich die Figur des Parzival in allen möglichen Fassungen dieses Stoffs.<sup>218</sup>

---

<sup>218</sup> Vgl. Kreutzer (1993), 159-163.

## 7.1. Þetleif als *kolbíttr*

In Dänemark, in der Landschaft Schonen, lebt Biturulf mit seiner Frau Oda. Die beiden haben einen Sohn namens Þetleif. Dieser ist groß gewachsen und kräftig, aber ansonsten heißt es über ihn: „*hann er oc eigi orðinn i ætt sína vm atferð ne vm aðra kvrteisi firir því at meiRr elscar hann steikara hvs at vera i en hann vili riða með feðr sínom eða iðrottir at nema eða hofðingiom at þiona.*“<sup>219</sup> – (Er war weder in Bezug auf Tüchtigkeit noch auf andere höfische Tugenden wie seine Vorfahren, sodass er es mehr liebte, in der Küche zu sein als mit seinem Vater auszureiten, Sport zu treiben oder einem Fürsten zu dienen.) Dennoch ist er nicht ungeschickt, was ritterliche Aktivitäten betrifft. Er gibt sich lediglich keine Mühe. „*Oc ecki vill hann rækia sic nema liggia i ascv inni i matgerðar hvsvm oc laupa með matsveinom vti eða stafkarlvum næcviðr.*“<sup>220</sup> – (Und nichts wollte er tun, als sich in der Küche in die Asche zu legen und mit den Küchenburschen und den Bettlern nackt herumzulaufen.)

Eines Tages jedoch wird Biturulf von Ulf, dem Sohn des Sota, samt Gattin und Gefolgsleuten zu einem Festessen eingeladen. Als er und seine Männer sich für die Reise ausrüsten, erfährt Þetleif von ihrem Vorhaben und möchte mitkommen. Er wäscht sich die Asche von den Händen und vom Gesicht und geht zu seiner Mutter, der er sein Anliegen vorträgt. Doch diese ist keineswegs damit einverstanden, weil er ein ganzes Jahr lang nur in der Küche gelegen ist und sich bei ihr nicht einmal sehen gelassen hat. Þetleif erwidert darauf: „*hvat scylda ec til yðar coma firir því at þer kvnnvn mín litla avvssv hvert sinn er ec com oc oftaRr hataðot þer mic en þer hvsgaðit. En nv meðr því at þv villt leyfa mer at fara þa er vel en ef þv villt eigi at ec fara þa fer ec eigi firir því at siðr.*“<sup>221</sup> – („Wieso sollte ich zu dir kommen, da du mich doch jedesmal verdrießlich anblicktest, wenn ich kam? Und du hasstest mich öfter als du mich liebtest. Erlaubst du mir nun mitzukommen, dann ist es gut. Aber wenn du nicht willst, dass ich mitreise, dann werde ich es erst recht tun.“) Daraufhin geht er zu seinem Vater und informiert auch ihn. Dieser ist davon ebensowenig begeistert wie seine Frau, und so beginnen die beiden zu streiten. Biturulf wirft ihm vor, dass er zu nichts taue, und meint, er sei nicht sein Sohn und für ihn müsse er sich nur schämen, während Þetleif entgegnet, weder sein Vater noch seine Mutter hätten sich recht um ihn gekümmert. Und auch ohne ihre Einwilligung werde er zu dem Festessen aufbrechen.

---

<sup>219</sup> Bertelsen I, 209-210.

<sup>220</sup> Bertelsen I, 210.

<sup>221</sup> Bertelsen I, 211-212.

Damit geht er hinaus, nimmt sich das beste Pferd seines Vaters und reitet zu einem Bauern, von dem er sich Waffen leiht. Dann kehrt er nach Hause zurück. Biturulf erkennt, dass es seinem Sohn ernst ist, und überlegt es sich anders. Petleif darf nun doch mitkommen. Also wird er gewaschen, gekämmt und ordentlich ausgestattet. Beim Festmahl benimmt sich der ehemalige *kolbíttr* sodann anständig und höflich. Auch bei einem weiteren Gastgebot, zu dem nur Biturulf und sein Sohn reisen, funktioniert alles tadellos. Der Heimweg führt die beiden allerdings durch den Falsterwald, in dem sie auf Wegelagerer treffen.<sup>222</sup> Aber auch diese Bewährungsprobe besteht der jugendliche Held und verdient sich die Anerkennung seiner Eltern.

Für Kreutzer ist Petleif ein *kolbíttr* vom Typ des Verweigerers, der sich nicht in seine Familie, in sein Geschlecht, einfügen will. Seine Eltern lieben ihn deshalb nicht und stellen schimpfend in Abrede, dass er ihr Sohn sei, und erst nach dem Räuberkampf wird er akzeptiert. Somit ähnelt diese Ausprägung des *kolbíttr*s einigen Beispielen der Sagaliteratur, etwa Gjafa-Refr in der *Gautreks saga* oder Grettir (*Grettis saga*).<sup>223</sup> Kramarz-Bein sieht in Petleif ebenfalls den klassischen skandinavischen *kolbíttr*, aber dennoch erkennt sie auch Einflüsse der spezifisch höfischen Variante dieses Motivs, die in der Figur des Parceval in der *Parcevals saga* vorliegt. Parceval wächst daheim bei seiner Mutter auf, wo er keine Gelegenheit hat, sich höfische Umgangsformen anzueignen. Trotzdem verfügt er über angeborene Fähigkeiten, die ihn mithilfe der Unterweisungen des Gormanz in kürzester Zeit zum idealen Ritter werden lassen. Auch bei Petleif findet sich der Aspekt, dass er von Natur aus in der Lage ist, sich wie ein vollendeter, höfischer junger Mann zu benehmen, der sich darüber hinaus im Kampf beweist.<sup>224</sup> Die beiden folgenden Textstellen aus der *Piðreks saga* zieht Kramarz-Bein bei ihren Ausführungen heran, weil sie diesen Gesichtspunkt unterstreichen. Die erste handelt von Petleifs Betragen beim oben erwähnten Festmahl, die zweite bietet die Überschrift des entsprechenden Kapitels in der Stockholmer Membran:

- „þa feRr þettleifr með ser vel oc allvm sinvm siðvm sva sem hann hefði oftlega þar verit er vandlift hefði verið“<sup>225</sup> – (Da benimmt sich Petleif gut und wohlerzogen, wie wenn er oft dort gewesen wäre, wo strenger höfischer Umgang gewesen ist.)
- „þettleifr er nv vel sið næmr“<sup>226</sup> – (Kramarz-Bein übersetzt: „Petleifr ist nun [von Natur aus] befähigt, gute Sitten zu lernen.“<sup>227</sup>)

<sup>222</sup> Vgl. zum Räubermotiv Kapitel 9.2. der vorliegenden Arbeit.

<sup>223</sup> Vgl. Kreutzer (1993), 161-162.

<sup>224</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2002), 239-241.

<sup>225</sup> Bertelsen I, 215-216.

<sup>226</sup> Bertelsen I, 215.

<sup>227</sup> Kramarz-Bein (2002), 240.

Der *Petleifs þáttr* weist in seiner Gesamtheit intertextuelle Referenzen zur *Parcevals saga* auf. Das hat Kramarz-Bein durchaus wahrscheinlich gemacht. Vor allem die in der vorliegenden Arbeit schon mehrfach angesprochene höfische Kemenatenszene mit Petleif und Sigurðs Tochter verdeutlicht dies, und so ist ohne weiteres denkbar, dass die Ausgestaltung des *kolbíttr*-Motivs in Anlehnung an die *Parcevals saga* oder an ihre Quelle erfolgte. Aber inwieweit die Zeichnung des *kolbíttr* Petleif nun jener des naiven Toren Parceval entspricht, darüber kann man geteilter Meinung sein. Schließlich lässt sich den obigen Textstellen die nachstehende gegenüberstellen: „*En þo hevir hann set hesta riðna oc spiotom scotið sverðom scylt oc steini orpit oc margar aðrar iðrottir set frammi hafðar oc mætti hann firir því nvmit hava ef hann vildi gavn at gefa.*“<sup>228</sup> – (Aber dennoch hat er Pferde reiten, Spieße schäften, Schwerter schleifen und Steine werfen gesehen. Und viele andere Fertigkeiten hat er beobachtet, und er hätte sie wohl gekonnt, wenn er darauf Acht zu geben gewünscht hätte.) Obwohl Petleif sich allem verweigert, ist er – wie die obige Textstelle beweist – doch in einem Umfeld aufgewachsen, in dem ritterliche und kriegerische Tätigkeiten ausgeführt und geübt werden. Gleiches ist wohl auch in Bezug auf höfische Umgangsformen anzunehmen, zumindest dann, wenn man davon ausgeht, dass Biturulf und seine Gattin diese pflegten. Darin unterscheidet er sich von Parceval, denn er ist zwar zweifellos sehr begabt, aber im Grunde ist er ein widerpenstiger Bursche, der erst beim Festmahl seine Einstellung ändert und sich entschließt, das anzunehmen, was von ihm erwartet wird.

Die Jugend Petleifs als *kolbíttr* passt im Übrigen erstaunlich gut zu seinem späteren Werdegang. So weigert er sich, den Rat seines Vaters zu befolgen, nennt Sigurð, dem Griechen, einen falschen Namen<sup>229</sup>, und erlaubt sich eine große Dreistigkeit gegenüber König Piðrek und König Ermanrik, indem er auf deren Kosten ein Festmahl für die Dienstleute gibt.<sup>230</sup> In der älteren Forschung wurde die *kolbíttr*-Jugend Petleifs häufig als zum Kernbestand der Sage gehörig gesehen, weil eine solche immer wieder in Heldenviten vorkommt.<sup>231</sup> Mit demselben Argument ließe sich aber auch für das Gegenteil plädieren. Der Kompilator der Saga könnte nach einer Jugendgeschichte für Petleif gesucht haben, die für den ersten Teil des Gesamttextes in sein Konzept passt. Aus Mangel einer geeigneten Vorlage hat er möglicherweise auf das besagte Motiv zurückgegriffen.

---

<sup>228</sup> Bertelsen I, 210.

<sup>229</sup> Vgl. Kapitel 5.4.

<sup>230</sup> Vgl. Kapitel 5.6.

<sup>231</sup> Vgl. Haupt (1914), 2-6.

## 7.2. Der *kolbátr* Sigurð

Die Umstände von Sigurðs (Siegfrieds) Jugend gestalten sich in der *Þiðreks saga* teilweise anders als in anderen Ausformungen dieses Stoffes. Zunächst findet sich das Erzählschema der verleumdeten Ehefrau.<sup>232</sup> König Sigmund begibt sich auf Kriegsfahrt und überträgt den beiden Ratgebern Hartwin und Hermann für die Dauer seiner Abwesenheit die Aufgabe, seine Gattin Sisibe und das Reich zu schützen. Diese trachten aber nach der Herrschaft und Hartwin versucht mehrmals, Sisibe für sich zu gewinnen. Die Königin widersetzt sich jedoch den Anträgen. Als Sigmund nun auf dem Weg nach Hause ist, wird er von den Bösewichten aufgesucht. Sie bezichtigen Sisibe ungerechtfertigt der Untreue. Der König glaubt den Verleumdungen und beschließt, seine Gattin im Svavawald auszusetzen. Hartwin und Hermann reiten daraufhin zu ihr und berichten, Sigmund warte im Wald auf sie und die beiden sollen sie zu ihm geleiten. Also brechen sie auf, doch als sie dort an einem Flussufer anlangen, droht Hartwin der Königin, er wolle sie im Auftrag ihres Mannes töten und ihr zum Beweis die Zunge heraus-schneiden. Hermann hat allerdings Skrupel und verteidigt sie, sodass es zwischen ihnen zum Kampf kommt. In diesem Augenblick gebärt Sisibe einen Sohn, den sie sogleich in Windeln wickelt und in einen Glasbehälter steckt. Die beiden Ritter fechten indessen tapfer, bis Hartwin dorthin fällt, wo Sisibe liegt. Mit dem Fuß stößt er nun das Gefäß samt dem Säugling ins Wasser. Unmittelbar darauf schlägt Hermann ihm den Kopf ab, und die Königin fällt in Ohnmacht und stirbt. Das Glasgefäß treibt aber den Fluss hinunter ins Meer und wird von den Wellen gegen die Küste geschwemmt, wo es zerbricht. Das Kind weint nun. Eine Hirschkuh entdeckt es, nimmt es in ihr Maul und trägt es in ihr Heim. Dort hat sie bereits zwei Junge, und gemeinsam mit diesen säugt sie den Buben, bis er zwölf Monate alt ist. Dann findet ihn der Schmied Mimir, der in den Wald gegangen ist, um Kohlen zu brennen. Er nimmt ihn bei sich auf und gibt ihm den Namen Sigurð. Im Alter von neun Jahren ist er so groß und stark, dass er nicht seinesgleichen findet. Sein Benehmen lässt jedoch zu wünschen übrig. Im Text steht: „*han er sua illr viðr æignar at han beR oc brytr sveina mimis sva at varla þickir vært hia honum.*“<sup>233</sup> – (Er ist so schwierig im Umgang, dass er Mimis Burschen schlägt und verdrischt, sodass es niemand in seiner Nähe aushält.)

Eines Tages, als Sigurð in die Schmiede kommt, schlägt ihn der Lehrling Ekkiharð mit einer Zange an die Ohren. Daraufhin reißt er den Burschen mit der linken Hand so fest an den Haaren, dass dieser zu Boden fällt. Eilends laufen die anderen Schmiedejungen herbei, um ihm zu

---

<sup>232</sup> Vgl. Boklund-Schlagbauer (1996), 190.

<sup>233</sup> Bertelsen I, 306.

helfen, aber Sigurð lässt nicht los und schleift sein Opfer geradewegs zu Mimir. Dieser reagiert verärgert und sagt dem jungen Mann, er wolle ihm das Arbeiten schon beibringen. Also führt er ihn zur Esse, legt eine große Eisenstange ins Feuer, befördert sie dann auf den Amboss, gibt Sigurð seinen schwersten Hammer und befiehlt ihm zuzuschlagen. Allerdings führt dieser den Schlag derart ungestüm aus, dass der Amboss bis zur Oberfläche in die Erde fährt. In Anbetracht dessen ruft Mimir: „*alldregi sa ec .i. manz hæg ogvrlegra ne ohaglegra en þetta. oc huat sem annat verðr af þer þa ma þic ækci nyta til iðnar.*“<sup>234</sup> – (Nie sah ich einen schrecklicheren und ungeschickteren Schlag von einem Menschen als diesen. Und was aus dir auch anderes wird, zum Handwerk wirst du nicht taugen.) Da läuft Sigurð ins Haus, setzt sich zu seiner Ziehmutter und sagt kein Wort. Mimir heckt jedoch einen Plan aus, um den Burschen loszuwerden. Er will ihn im Wald einem Drachen ausliefern. Doch diesen kann der Held besiegen.<sup>235</sup> Danach sucht Sigurð Mimir auf, um sich zu rächen. Aus Angst um sein Leben überlässt ihm dieser eine Rüstung und das Schwert Gram. Sigurð nimmt die Gaben an und tötet seinen Ziehvater. Dann reitet er zu Brynhild, um das Ross Grani zu holen, von dem ihm Mimir erzählt hat. Er bricht das Tor zu ihrer Burg auf und erschlägt sieben Dienstleute, doch Brynhild heißt ihn willkommen und fragt ihn nach Namen und Geschlecht. Letzteres kann er ihr nicht sagen, aber sie weiß die Antwort und sagt: „*ef þv veitz æigi at sægia mer. þa kan ec at sægia þer at þv ert Sigurdr Sigmundar son konungs. oc sisibe.*“<sup>236</sup> – (Wenn du es mir nicht zu sagen weißt, dann kann ich dir sagen, dass du Sigurð bist, König Sigmunds Sohn. Und Sisibes.) Daraufhin erhält er sein Pferd Grani, und am darauffolgenden Morgen reitet er zu König Isung ins Bertangenland.

Wie allgemein bekannt, ist die Jugendgeschichte des Helden Siegfried in der Sage unterschiedlich überliefert, doch finden sich immer wieder Gemeinsamkeiten zwischen der *Þiðreks saga* und anderen Ausformungen des Stoffs. Dass Sisibe im Wald ausgesetzt werden soll, passt etwa zu Hjördís (Sigurðs Mutter in der *Völsunga saga*), die schwanger in der Wildnis lebt. Sigurðs Dasein als Schmiedelehrling findet sich in der *Völsunga saga* und im *Hürnen Seyfrid*. Im letzteren begegnet der junge Held zudem als jemand, der zum Handwerk nicht taugt, und darüber hinaus der Handlungszug, dass er den Amboss mit einem Schlag in den Boden rammt.<sup>237</sup> Allerdings ist das *kolbíttr*-Motiv auch dort nicht so breit ausgestaltet wie in dem uns interessierenden Text.

---

<sup>234</sup> Bertelsen I, 308.

<sup>235</sup> Vgl. dazu Kapitel 10.2. der vorliegenden Arbeit.

<sup>236</sup> Bertelsen I, 317.

<sup>237</sup> Vgl. Reichert (2003), 66-67.

Im Großen und Ganzen lässt sich Sigurð in der oben ausgeführten *kolbíttr*-Typologie von Gert Kreutzer als Parzival-Typ einordnen, denn ebenso wie Parzival wächst er zunächst abseits der Gesellschaft auf, auch wenn er dann einige Zeit bei Mimir verbringt. Zwar ist er im Gegensatz zu diesem ein sehr rauflustiger Kerl, aber der Grund dafür liegt wohl mehr in der fehlenden Reife und Erziehung, die ihm ermöglichen würden, seine unbändige Kraft zu zügeln, als in einem besonders böartigen Charakter. Das wird auch durch seinen Schlag auf den Amboss deutlich, den Mimir unter anderem als ungeschickt (*ohaglegra*) qualifiziert. Von Interesse ist zudem seine Nähe zu seiner (Zieh-)Mutter, zu der er läuft, nachdem ihm der Schmiedemeister sein Versagen als Handwerker vorgehalten hat, und das in der Gestalt von Sisibe begehrende Motiv von der allein im Wald lebenden Frau. Dieses findet sich sehr oft in der mittelalterlichen Literatur, etwa in der Legende der heiligen Genovefa, aber eben auch im *Parzival*.<sup>238</sup>

Eine weitere Parallele zum *Parzival*-Stoff lässt sich ziehen, wenn man einen Blick auf Sigurðs Begegnung mit Brynhild wirft. Dieses Treffen, das unterschiedlich ausgestaltet auch in anderen Überlieferungen vorkommt (etwa in der *Völsunga saga* oder in den eddischen *Sigrdrífumál*), dient hier in erster Linie dazu, dass Sigurð sein Pferd Grani erhält und seine (königliche) Herkunft erfährt. Dies erinnert daran, dass dem jungen Parzival sein Name und seine väterliche Abstammung von Sigune mitgeteilt wird, als er danach strebt, ein Ritter am Artushof zu werden.<sup>239</sup> Auch Sigurð verlässt Brynhilds Burg als Ritter, denn ihm ist nun bewusst, der Sohn eines Königs zu sein. Er trägt eine Rüstung und reitet auf seinem wertvollen Ross zu König Isung ins Bertangenland, dem er sodann als Bannerträger dient. Das wohl stofflich vorgegebene *kolbíttr*-Motiv bewirkt durch seine konkrete Ausgestaltung und durch seine Verbindung mit einigen weiteren Motiven Referenzen zur *Parzival*-Geschichte und trägt somit dazu bei, das Erzählmuster des zum Königshof ausziehenden jungen Ritters präsent zu halten. Dies verstärkt sich noch durch den intratextuellen Bezug zum *kolbíttr* Þetleif, dessen Laufbahn seinerseits intertextuelle Bezüge zum *Parzival*-Stoff (vor allem zur *Parcevals saga*) aufweist. Trotzdem muss an dieser Stelle eingeräumt werden, dass die Referenzen nicht allzu konkret sind und sich auf wenige Aspekte beschränken.

Sigurðs Jugend als *kolbíttr* ist allerdings auch an einer anderen Stelle der Saga von Relevanz. Am Beginn des *Velents þáttr* bringt der Riese Vaði seinen Sohn Velent zu Mimir ins Hunaland, dass dieser ihm das Schmieden lehre. Doch es gibt dort ein Problem: „*I þænn tíð var*

---

<sup>238</sup> Vgl. Nedoma (1990), 215.

<sup>239</sup> Vgl. Jan-Dirk Müller (2007), 200-201.

*mæð mimi Sigurðr suæinn ok gerer margt illt hans smitðiusvæinum. barðe þa ok bæysti.*“<sup>240</sup> – (Zu dieser Zeit war Sigurð, der Bursche, bei Mimir und behandelte dessen Schmiedeknechte übel. Er schlug und verdrosch sie.) Vaði hört davon und fürchtet, dass er auch Velent gegenüber gewalttätig ist. Also reist er zu Mimir und holt seinen Sohn nach Hause. Dieser hat in den drei Jahren, in denen er bei dem Schmied war, viel gelernt. Dennoch wird er im weiteren Verlauf der Geschichte zu zwei kunstfertigen Zwergen geschickt, die in einem Felsen hausen. Hier wird das *kolbíttr*-Motiv dazu benützt, die Sigurð-Geschichte und den *Velents þáttr* miteinander zu verknüpfen.<sup>241</sup>

### 7.3. Tristram als *kolbíttr*

Ein weiterer *kolbíttr* begegnet uns in der Heiratssequenz der *Þiðreks saga* am Beginn der Heribert-Episode. Graf Herþegn hat mit seiner Ehefrau Isolde, die Þiðreks Schwester ist, drei Söhne: Heribert, Herþegn und Tristram. Bei ihm befindet sich der Kämpfer Vigbald, der diesen das Fechten beibringen soll. Die beiden älteren Söhne machen gute Fortschritte, über Tristram aber heißt es: „*en en yngsti tistram [honum nemz seint oc fær verst numit.*“<sup>242</sup> – (Aber der jüngste, Tristram, begriff spät und nahm das zu Lernende am schlechtesten an.) Eines Tages sitzen Vigbald und die drei Brüder zusammen. Sie sprechen darüber, dass Tristram zum Schwertkampf nicht recht taugt. Da ergreift dieser das Wort und sagt, er wolle gegen jeden von ihnen antreten, um das Gegenteil zu beweisen. Allerdings sollen sie nicht mit hölzernen sondern mit scharfen Waffen fechten. Herþegn ist sogleich einverstanden, denn er hat sich zuvor als der bessere erwiesen. Er möchte als erster gegen Tristram kämpfen. Vigbald stimmt ebenfalls zu, ermahnt aber die beiden nicht allzu wütend aufeinander loszugehen. Doch Tristram dringt zornig auf seinen Bruder ein. Dann hebt er seinen Schild hoch. Da tritt Vigbald hinzu, erklärt ihm, er solle den Schild auf andere Weise führen und unterweist ihn. Der junge Bursche lässt sich aber nicht belehren und kämpft weiter. Herþegn gewinnt den Eindruck, er könnte seinem Bruder überall treffen, wenn er wollte. Doch dann ereignet sich das Folgende: „*En ungi tistram lyptir þa upp sinv sverði. oc byðr herðegn sinum bræðr hæg en herdegn bregðr upp skilldinum firir hægir. en er tistram ser þat legr hann sverðinu undir skiolldin hans oc i hans kvið firir ofan broca belltið. sua at þat sverð flygr igegnum hann. oc þar fell herðegn dauðr a jorð.*“<sup>243</sup> – (Aber der junge Tristram hob sein Schwert und bot Herþegn, seinem Bru-

<sup>240</sup> Bertelsen I, 74.

<sup>241</sup> Vgl. Nedoma (1988), 196-197. Die Sigurð- und die Velentgeschichte weisen auch darüber hinaus einige signifikante Gemeinsamkeiten im Motivinventar auf. Vgl. dazu: Nedoma (1988), 216-219.

<sup>242</sup> Bertelsen II, 43.

<sup>243</sup> Bertelsen II, 45.

der, einen Hieb, aber Herþegn hielt dem Hieb den Schild entgegen. Als Tristram das sah, stieß er ihm das Schwert unter den Schild oberhalb des Gürtels in den Leib, sodass das Schwert hindurchfuhr. Und daraufhin fiel Herþegn tot zur Erde.) Tristram wirft seinen Schild zu Boden, geht mit dem Schwert in der Hand zu seinem Pferd und reitet zu Herzog Iron nach Brandinaborg. Dieser nimmt ihn als Dienstmann auf und übergibt ihn seinem Jäger Nordian, bei dem er die Hunde hütet und die Jagd ausübt. Als sein Vater Graf Herþegn von dem Vorfall erfährt, zieht er dafür seinen einzigen verbliebenen Sohn Herburt zur Verantwortung, denn er ist der Älteste und hätte den Kampf verhindern müssen. Er macht ihm schlimme Vorwürfe, die sich der Bursche sehr zu Herzen nimmt. Deshalb verlässt auch er seinen Vater und reist zu seinem Mutterbruder Þiðrek, dem er im weiteren Verlauf der Geschichte als Brautwerber dient. Allerdings wird er Hild, die Tochter des König Artus, letztlich für sich selbst und nicht für seinen Onkel gewinnen.

Kramarz-Bein vermutet – ebenso wie Paul Schach vor ihr<sup>244</sup> – im *Herburts þátr* Einflüsse der höfischen *Tristrams saga*. Dabei verweist sie darauf, dass hier wie dort der Neffe des Königs den stellvertretenden Brautwerber gibt, und auf die daraus entstehende Dreieckskonstellation. Zwar muss bei der weiten Verbreitung des Brautwerbungsschemas, das in der arthurischen Literatur ebenso wie in der Spielmanns- und Heldendichtung begegnet, nicht unbedingt die besagte *Riddarasaga* herangezogen werden, aber Kramarz-Bein führt eine weitere Gemeinsamkeit an. Herburt zeichnet für Hild ein Abbild Þiðreks, das einerseits ziemlich hässlich, andererseits aber derart gelungen ist, dass jeder, der es erblickt, den Berner wiedererkennen würde. Im *Tristan* des Thomas d’Angleterre und in der *Tristrams saga* findet sich die Figurenhallen-Episode, die im Übrigen weder in Gottfrieds noch in Eilharts *Tristan* vorkommt. Der Protagonist lässt in der *Tristrams saga* zur Erinnerung an seine Erlebnisse mit Ísönd in einer Grotte Bilder bzw. Statuen anfertigen. Dessen Schwager Kardín hält die Artefakte für derart lebensecht, dass er in Ohnmacht fällt, als er die Figur eines Riesen erblickt, und beim Anblick einer Prinzessin in Liebe entbrennt. Das Motiv des naturnahen Abbilds im *Herburts þátr* könnte somit von der *Tristrams saga* beeinflusst sein. Allerdings räumt Kramarz-Bein selbst ein, dass etwa auch in den mittelhochdeutschen Spielmannsepen künstlerisch begabte Brautwerber auftreten, und erinnert in diesem Zusammenhang an den musisch veranlagten Dukus Horant. Das in dem uns interessierenden Text vorkommende Namenmaterial macht ihre These jedoch wieder wahrscheinlicher.<sup>245</sup> Weniger gut passt indessen das am Beginn dieser Passage auftauchende *kolbítr*-Motiv hinein.

---

<sup>244</sup> Vgl. Schach (1969), 95-96.

<sup>245</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2002), 219-224. Anders: Andersson (1994), 13-23.

Der *Herburts þátr* erweckt daher durchwegs den Eindruck, aus mehreren Motiven zusammengeflochten worden zu sein. Der *kolbíttr* Tristram tötet Herþegn aus Trotz und Unwillen und reitet davon. Dadurch bewirkt er das Zerwürfnis seines ältesten Bruders mit dem Vater, der diesen dafür verantwortlich macht. (Seltsam ist dabei, dass der Waffenmeister Vigbald im Zusammenhang mit der Schuldfrage unbeachtet bleibt.) Infolgedessen gelangt Herburt an Þiðreks Hof, um schließlich als Brautwerber in den Dienst genommen zu werden. Der nunmehr bei Herzog Iron lebende Tristram spielt in der Saga jedoch keine Rolle mehr. Weder sein Verhältnis zum Vater noch zu seinem Bruder sind von Belang, obgleich das *kolbíttr*-Motiv eigentlich eine Tristram-Geschichte erwarten ließe. Immerhin steht es meist am Anfang einer Heldenvida. Hier dient es aber lediglich dazu, die Herburt-Handlung in Gang zu bringen. Das kann als ein weiteres starkes Indiz für die Montage dieses Motivs gewertet werden.

#### 7.4. Fazit

Ob Petleif bereits in den Quellen der Saga als *kolbíttr* auftritt, lässt sich nicht sagen. Die intertextuellen Referenzen zum *Parzival*-Stoff (vor allem zur *Parcevals saga*), verleiten zu der Annahme, dass die dumpfe Jugend Petleifs dem naiven Toren, der auszieht, um Ritter zu werden, nachempfunden wurde. Dagegen spricht aber, dass der uns interessierende junge Held eher dem Typus des Verweigerers entspricht und sich somit von Parzival unterscheidet. Dennoch könnte es sich hier um eine Montage des *kolbíttr*-Motivs handeln. Dies wäre wohl dann der Fall, wenn dem Kompilator keine für seine makrostrukturelle Konzeption geeignete Vorlage einer Jugendgeschichte Petleifs zur Verfügung stand.

Einen wichtigen Teil der *Þiðreks saga* stellt die Nibelungengeschichte dar, und so tritt auch der jugendliche Sigurð auf. Wie viele andere Helden ist er zunächst ein ziemlicher Rohling und Nichtsnutz. Allerdings beweist der *Hürnen Seyfrid*, dass es in Deutschland einen Überlieferungsstrang gegeben hat, der Siegfried als *kolbíttr* darstellt. Eine auffällige Gemeinsamkeit der beiden Texte besteht darüber hinaus in der Schilderung des gewaltigen Schlages auf den Amboss, der diesen in die Erde befördert.

Merkwürdig mutet jene Passage an, die Herburts Aufbruch zu König Þiðrek motiviert. Der jüngste Bruder Herburts und Herþegns trägt den nicht dazu passenden Namen Tristram und ist ein Taugenichts, der sich bei Fechtübungen weitaus ungeschickter anstellt als seine Geschwister. Mit dem aus der höfischen Literatur bekannten Tristan hat er wenig gemeinsam. Er besteht

auf einem Trainingszweikampf gegen Herþegn mit scharfen Schwertern und tötet diesen. Der Vater gibt daraufhin dem verbliebenen Sohn Herburt die Schuld, der deshalb an den Hof des Berners zieht. Da Tristrams Geschichte nicht weiter verfolgt wird und seine Untat einzig die Funktion hat, Herburt an den Hof Þiðreks zu bringen, dem er sodann als Brautwerber dient, spricht einiges für eine Montage des Motivs, zumal der *Herburts þáttur* Einflüsse der *Tristrams saga* zeigt, die nicht recht zum Beginn der Episode passen.

## 8. Das Siegstein-Motiv

Das Motiv des abhanden gekommenen oder vergessenen Siegsteins findet sich zweimal in der *Piðreks saga*, im *Velents þáttr* und im *Petleifs þáttr*.

### 8.1. Der Siegstein im *Velents þáttr*

In der *Piðreks saga* wird – ebenso wie in der eddischen *Völundarkviða* – der Wielandstoff ausgestaltet, allerdings mit einigen gravierenden Unterschieden, wie Edith Marold in ihrem Aufsatz zur Erzählstruktur des *Velents þáttr* herausstreicht.<sup>246</sup> Zunächst einmal fehlt im *Velents þáttr* völlig die Schwanenjungfrau-Fabel. Stattdessen wird von Velents Herkunft und Jugend erzählt, sowie davon, wie er seine Schmiedekunst bei den Zwergen erlernt hat. Ferner begegnet uns Völundr in der *Völundarkviða* im völligen Gegensatz zum *Velents þáttr* als ein Fürst der Alben, also als eine Art übernatürliches Wesen, das in der Nacht von den Kriegern König Niduds gefangen und gefesselt wird. Später werden ihm die Kniekehlen durchgeschnitten, sodass er nicht entfliehen kann, und er wird auf eine Insel gebracht. Völundr nimmt dafür grausame Rache, tötet die Söhne König Niduds, fertigt aus ihren Schädeln Trinkgefäße und schwängert – gewaltsam und nachdem er sie mit Bier betrunken gemacht hat – die Königs-tochter. Schließlich flüchtet er, indem er sich in die Lüfte erhebt.

Velent kommt im Gegensatz zu Völundr freiwillig (und als Mensch) mit einem U-Boot, das er aus einem Baumstamm angefertigt hat, an den Hof König Niðungs und strebt danach, mithilfe seiner Kunstfertigkeit Karriere zu machen. Er übertrifft den überheblichen Hofschmied Amilias in einem Wettbewerb, indem er ein Schwert (Mimung) schmiedet, das so stabil und scharf ist, dass es die Rüstung von Amilias mühelos durchtrennt. Das kostet Amilias das Leben. Velent dient dem König, bei dem er aufgrund seiner höfischen Bildung in hohem Ansehen steht, als Mundschenk und hütet die Messer, die auf der königlichen Tafel liegen sollen, wenn der König speist. Eines Tages wird ihn dieser jedoch um einen besonderen Gefallen bitten. Ein feindliches Heer verwüstet das Land und hat bereits großen Schaden angerichtet. König Niðung scharht seine Männer um sich und zieht seinen Widersachern entgegen. Nach fünf Tagen erreicht er sie schließlich, doch nachdem er sein Kriegszelt aufgeschlagen hat, fällt ihm etwas Unangenehmes ein: „...þa kæmr hanom i hvig at heima ligr sigr steinn hans. En þat var i þann tíma at konongar atto svmir stein þann er sv var nattvra at. at hverr feck sigr er hafði a

---

<sup>246</sup> Vgl. Marold (1996), 53-54.

*ser. oc gerðo þeir þat hellzt er orosto menn varo. eða vandræði atto eða kappar þotvz. En þat veit ec eigi hvart þat var af nattvro sialfs steinsens eða olli atrvnaðr sa er þeir hafðo a steini- nom.*<sup>247</sup> – (Da kam ihm in den Sinn, dass zu Hause sein Siegstein lag. Und das war in jener Zeit so, dass manche Könige einen Stein besaßen, dessen Natur es war, dass jener den Sieg errang, der ihn bei sich hatte. Das taten meist die, die Krieger waren, Gefahren zu bestehen hatten oder sich für Kämpfer hielten. Aber das weiß ich nicht, ob dies in der Natur des Steines lag oder ob es das Vertrauen bewirkte, das sie zu dem Stein hatten.) König Niðung fragt nun, wer ihm den Stein innerhalb einer Nacht holen könne, er biete demjenigen dafür die Hand seiner Tochter und das halbe Königreich, aber niemand traut sich das zu. Da holt er Velent herbei und bittet ihn darum. Dieser erklärt sich einverstanden und reitet auf seinem hervorragenden Pferd Skemming sofort los.

Als er nun vor Sonnenaufgang zurückkehrt, kommen ihm sieben Männer entgegen. Ihr Anführer ist der königliche Truchsess, der Velent sogleich auffordert, den Siegstein auszuhändigen. Obwohl er Gold und Silber anbietet, ist Velent nicht bereit, den Stein herauszugeben, und wirft dem Intriganten mangelnde Ritterehre vor. Daraufhin kommt es zum Kampf, bei dem Velent dem Betrüger den Kopf abschlägt. Dieses Motiv des intriganten Truchsesses erinnert an den *Tristan*, wo ebenfalls der Truchsess sich gewissermaßen mit fremden Federn schmückt und als Lohn die Königstochter beansprucht. Allerdings muss es sich nicht zwangsläufig, wie Hermann Schneider behauptet hat<sup>248</sup>, um eine direkte Entlehnung aus dem *Tristan* handeln, denn dieses Motiv begegnet besonders oft auch im Zusammenhang mit Drachenkämpfen, bei denen der wahre Sieger den Betrüger überführt, indem er als Beweis die Zunge herausschneidet.<sup>249</sup> Kramarz-Bein ortet hier dennoch ebenso Einflüsse der *Tristrams saga* wie in jener Episode, in der Velent aus der Erinnerung ein lebensechtes Abbild des Werkzeug-Diebes Reginn schafft, doch nur in Bezug auf die letztere verweist sie auf ähnliches Vokabular (*hagleikr*, *líkneski* und *leyniliga*) und auf den gemeinsamen Aspekt der Lebensechtheit der Figur(en).<sup>250</sup> Gerade das Motiv des Schmiedes, der eine lebensechte Schöpfung kreiert, ist aber ein bereits in der Antike bekannter Topos.<sup>251</sup>

Als König Niðung vom Tod seines Truchsesses erfährt, schickt er Velent in die Verbannung. Dafür will sich Velent nun rächen, er verkleidet sich als Koch und mischt Gift in die Speise

---

<sup>247</sup> Bertelsen I, 106-107.

<sup>248</sup> Vgl. Schneider (1934), 84.

<sup>249</sup> Vgl. Marold (1996), 67.

<sup>250</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2002), 213-218. Bereits Schach (1969), 94-95, erkennt hier intertextuelle Bezüge zur *Tristrams saga*.

<sup>251</sup> Vgl. Beck (1980), 19-20.

der Königstochter. Das misslingt aber aufgrund eines magischen Messers, das im Griff klingt, sobald es mit etwas Unreinem in Berührung kommt, und ihm werden zur Strafe die Knie-  
sehen zerschnitten. Später erschlägt Velent die Königssöhne und fertigt – ähnlich wie in der *Völundarkviða* – aus ihren Schädeln Trinkbecher und aus ihren Knochen allerlei Gegenstände wie Messerknäufe, Blaspfeifen, Schlüssel und Kerzenständer. Der Erzähler qualifiziert diese Tat in einem Kommentar als beispiellosen Verrat und mörderische Hinterlist.

Es ist also Edith Marold dahingehend Recht zu geben, dass hier nicht primär erlittenes Unrecht und darauffolgende Rache im Vordergrund stehen wie bei der heroischen Bearbeitung des Stoffes in der *Völundarkviða*, sondern die Begegnung des Königs mit dem Untertanen und die Bewährung des Fremden am Königshof.<sup>252</sup> Velent wird bei Hof zu einem höfischen jungen Mann (*kurteis sveinn*), wie es heißt, der auf Aufstieg hofft und danach trachtet, die Königstochter zu gewinnen. Er ist ein treuer Diener, bescheiden, zurückhaltend und seinen eigenen Angaben zufolge bereit, alles für seinen Herrn zu tun – bis es zu dieser Angelegenheit mit dem Truchsessan kommt. Interessant ist in diesem Zusammenhang auch, dass Velent der Königstochter Þoðvild im Gegensatz zur *Völundarkviða* kein Bier reicht und sie sodann – aller Wahrscheinlichkeit nach – nicht vergewaltigt, und dass die beiden im nächsten Kapitel einander sagen, keine andere Frau bzw. keinen anderen Mann haben zu wollen als die jeweils andere Person. Die beiden werden in späterer Folge die Eltern des beliebten Helden Viðga.

Das uns interessierende Siegestein-Motiv erfüllt innerhalb des *Velents þátrr* in Bezug auf dessen Struktur mehrere Aufgaben. Robert Nedoma gliedert diesen Erzählabschnitt der Saga in einen einleitenden Teil, der von der „Jugend Velents“ handelt, einen zweiten Abschnitt, den er mit „Velent als vielseitiger Künstler“ überschreibt, einen dritten, der die „Rachesage“ behandelt und einen „Schluss“, der als Überleitung zu den folgenden Passagen des Gesamttextes dient.<sup>253</sup> Den zweiten Teil bestimmt nun ihmzufolge ein immer wiederkehrendes Gestaltungsschema, das sich aus drei konstituierenden Elementen zusammensetzt. Zunächst besteht eine Notsituation („Bedrängnis“), die Velent mithilfe seines handwerklichen Geschicks oder wundersamen Dingen meistert („Kunststück“), sodass er das Wohlwollen König Niðungs gewinnt („Lob“). Dieses Schema passt tadellos auf jene Episoden, denen Nedoma die Titel „Unterwasserfahrt“, „Messernachbildung“, „Statuenverwechslung“ und „Schmiedewettkampf“ gibt, aber er räumt selbst ein: „Gegen Ende dieses Abschnittes (‘Velent als vielseitiger Künstler’) funk-

---

<sup>252</sup> Vgl. Marold (1996), 53-54.

<sup>253</sup> Vgl. Nedoma (1988), 210-213.

tioniert das angeführte Gestaltungsschema nicht mehr klaglos.<sup>254</sup> Das betrifft sowohl den „Siegsteintransport“ als auch die „Speisenverunreinigung“, welche die „Rachesage“ einleiten.

Edith Marold teilt den *Velents þátrr* im Gegensatz dazu in sieben Erzählabschnitte: „Jugend“, „Fahrt zum Königshof“, „Aufstieg“, „Fall“, „Rache“, „Flucht“ und „Versöhnung“. Der wesentliche Unterschied zu Nedoma besteht darin, dass sie hervorhebt, wie Velent zunächst in der Gunst des Königs stetig steigt, bis er schließlich knapp vor dem Erreichen seines Zieles (die Prinzessin und das halbe Reich zu erringen) scheitert. Das heißt, mit der Siegstein-Episode setzt bei ihr das Handlungssegment „Fall“ ein.<sup>255</sup> Allerdings bemerkt auch bereits Nedoma, dass Velent nach dem „Schmiedewettkampf“ den Höhepunkt seines Ansehens am Königshof erreicht hat und dass nach dem Überbringen des Siegsteins die Handlung plötzlich umschlägt.<sup>256</sup> Das Siegstein-Motiv findet sich also exakt an jener Stelle, an welche die ursprüngliche, heroische Rache fabel anknüpft, obgleich Velent zunächst allerdings nur verbannt wird, und er König Niðung durch die „Speisenverunreinigung“ noch weiter provozieren muss, bis dieser ihm schließlich die Kniesehnen durchtrennen lässt. Erst dann kommt es zur eigentlichen, grausamen Rache.

Stephan Müller erkennt im *Velents þátrr* heroische und höfische Erzählmuster, die miteinander in Konflikt geraten und zu Brüchen im Handlungsverlauf führen. Heroisch sind für ihn „die mythischen Dimensionen“, also zum Beispiel die Abstammung Velents von einer Meerfrau und einem Riesen oder die Tatsache, dass er bei einem Riesen und zwei Zwergen das Schmiedehandwerk erlernt. Demgegenüber ist er ein Nachkomme des König Vilcinus und somit höfischer Herkunft und versucht am Hofe Niðungs Karriere zu machen. Diese divergierenden Erzählmuster haben aber eine gemeinsame kulturelle Logik. Müller führt das am Beispiel der Siegstein-Episode vor. Velent holt den magischen Stein mithilfe seines heroisch-mythischen Wunderpferdes Skemming, doch dieser ritterliche Dienst bleibt vom König unbelohnt, weil der intrigante Truchsess das verhindert. Dafür verliert dieser sein Leben durch einen „heroischen Wutausbruch“ Velents. Zudem entspricht der Siegsteintransport dem Erzählmuster einer Freierprobe, das sowohl in zahllosen Märchen als auch in den deutschen Chansons de geste begegnet, denn als Lohn winkt dem Helden die Hand der Königstochter und das halbe Reich. Es kommt also zu einer Kollision der Erzählmuster. Der höfische Werber scheitert trotz bestandener Probe, weil er den Truchsess erschlägt, und der heroische Rächer vergewaltigt die

---

<sup>254</sup> Nedoma (1988), 225; vgl. Nedoma (1988), 224-225.

<sup>255</sup> Vgl. Marold (1996), 55-57.

<sup>256</sup> Vgl. Nedoma (1988), 242-244.

Prinzessin nicht. Die kulturelle Logik dieser Schemata ist aber jene, dass der Held sich als Bester exponiert, dem die Beste zusteht, und das gelingt Velent. Er gewinnt Boðvild letztendlich und zeugt mit ihr den Helden Viðga.<sup>257</sup>

Das Siegestein-Motiv ist mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit kein ursprünglicher Bestandteil der Wieland-Erzählung. Zudem markiert es den Übergang von der Geschichte eines eher unheroischen, „vielseitigen Künstlers“, der seinem König dient und bei Hofe Karriere machen will, zu der Racheerzählung, die – wie die *Völundarkviða* bezeugt – das primäre Handlungsgerüst darstellt. Die Montage des besagten Motivs trägt demnach wesentlich dazu bei, den alten heroischen Stoff umzudeuten. Zwar kann nicht mit absoluter Sicherheit behauptet werden, dass dies erst in der Saga erfolgt ist, aber die höfischen Implikationen, die sich daraus ergeben, sprechen durchaus dafür.

## 8.2. Der Siegestein im *Petleifs þátr*

Der Abschnitt der *Piðreks saga*, in dem Petleif gegen Sigurð, den Alten, kämpft und dessen Tochter erringt, war schon in Kapitel 5.4. und 6.3. der vorliegenden Arbeit, in denen das Motiv der falschen Namensnennung und der wilden Frau behandelt wurde, Gegenstand der Analyse. Daher soll hier auf eine allzu genaue Wiedergabe des Inhalts dieser Passage verzichtet werden. Es genügt, die wesentlichen Eckpfeiler der Handlung in Erinnerung zu rufen.

Petleif trifft im Wald auf Sigurð und beginnt, mit ihm zu kämpfen. Als es Abend wird, hat sich noch keiner als Sieger herausgestellt, also beenden die beiden ihren Kampf, zumal Sigurð müde und verwundet ist. Doch dieser hat noch einen weiteren Grund: „*oc nv kæmr hanom i hvg at heima liggr sigrsteinn hans.*“<sup>258</sup> – (Und nun kam ihm in den Sinn, dass zu Hause sein Siegestein lag.) Also reiten die beiden zu Sigurðs Burg, um dort die Nacht zu verbringen. Unterwegs muss Petleif aber zuerst die wilde Tochter seines Gegners besiegen. Das gelingt, und so behandelt sie den Helden daraufhin in höfischer Weise und bewirtet ihn. Um Mitternacht schläft dieser bereits, als sie sein Zimmer betritt. Es kommt zu der „höfischen Bettszene“, in der die beiden miteinander Frieden schließen. Im Text heißt es sodann: „*Nu er hun veit ath hann er sonur Bitrulfs stigur hun framm vr rekkiunni og geingur þar til ath fader hennar svaf fast er hann var víndrukkin og tok nv af hans haalsi sigursteininn [fyrer þui ath hann hafde*

<sup>257</sup> Vgl. Stephan Müller (2007), 136-142.

<sup>258</sup> Bertelsen I, 227. Die Wendung „...*kæmr hanom i hvg at heima liggr sigrsteinn hans.*“ findet sich im selben Wortlaut auch in der entsprechenden Textstelle im *Velents þátr*.

*tekit þegar vmm kveldit er hann kom heím. Nu fer hun aptur til rekkiunnar og fær honum steininn og liggia þau þar naligha til daghs.*<sup>259</sup> – (Nun da sie wusste, dass er Biturulfs Sohn war, stieg sie aus dem Bett und ging dorthin, wo ihr Vater tief und fest schlief, denn er war betrunken vom Wein. Und sie nahm nun von seinem Hals den Siegestein. Denn zuvor hatte er ihn sogleich an sich genommen, als er nach Hause gekommen war. Daraufhin lief sie zurück ins Bett [zu Þetleif], gab ihm den Stein und legte sich zu ihm fast bis zum Morgen.) Dann setzen Þetleif und Sigurð ihren Kampf fort, bis der Ältere zu müde und zu verletzt ist, um weiter zu fechten. Er kapituliert und gibt dem jungen Helden seine Tochter zur Ehefrau sowie zehn Mark Goldes.

Auch in dieser Textpassage kollidieren mehrere Erzählmuster. Þetleif kann gemäß einer ritterlichen *aventure* seinen würdigen Kontrahenten besiegen und verschont ihn, als er sich geschlagen gibt. Nach der Logik des Brautwerbungsschemas jedoch hat der junge Held zuvor schon die wilde, aufmüpfige Jungfrau bezwungen und somit bewiesen, dass sie ihm als Bestem zusteht. Er hat sie bereits für sich gewonnen. Deshalb ist sie auf seiner Seite und trägt mithilfe des Siegesteins dazu bei, dass Þetleif ihren Vater besiegen kann. Zwar wird die Unterlegenheit des Älteren bereits beim Kampf am Vortag deutlich, weil er als Erster ermüdet, aber man könnte dagegen einwenden, dass ihm zu diesem Zeitpunkt das magische Kleinod fehlt. Das Siegestein-Motiv untergräbt jedoch die höfische Idee eines sportlich-fairen Zweikampfes. Somit erzeugt es einerseits Brüche im Text. (Es ist ja für den neuzeitlichen Leser auch ungreiflich, warum Sigurð der Stein nicht abgeht. Generell scheint sowohl ihm als auch König Niðung nur ab und zu einzufallen, dass sie diesen wertvollen Gegenstand besitzen.) Andererseits schafft es aber zusätzliche Sinnangebote.

### 8.3. Fazit

Das Motiv des Siegesteins wurde aller Wahrscheinlichkeit nach in alle beide Textpassagen, in denen es vorkommt, eingefügt, um dem Gestaltungswillen des Saga-Kompilators zu genügen. Im *Velents þáttr* befindet es sich genau an jener Stelle, in der die Erzählung von Velent als höfischem Karrieristen, der sich durch besondere Kunstfertigkeit auszeichnet, in die – wohl ursprüngliche – Rachegeschichte umschlägt. Die Þetleif-Sigurð-Episode wurde in der vorliegenden Arbeit bereits an einigen Stellen als aus mehreren Elementen zusammengeflickt bezeichnet. Ein solches stellt auch das dort auftretende Siegestein-Motiv dar.

---

<sup>259</sup> Bertelsen I, 23.

## 9. Das Räuberkampf-Motiv

Auf Räuber und Räuberkämpfe trifft man in nahezu allen Gattungen der mittelalterlichen Erzählliteratur. Daher verwundert es kaum, dass dieses Motiv auch in der umfangreichen *Piðreks saga* oftmals vorkommt.

### 9.1. Viðgas Räuberkampf

Der junge Held Viðga zieht aus, um sich in Bern mit König Piðrek zu messen. Auf dem Weg dorthin durchquert er einen Fluss, an dessen Ufer er Hildibrand, Boltram und Sistram trifft. Er schließt sich ihnen an, und sie ziehen gemeinsam weiter nach Bern, bis sie an eine Weggabelung gelangen. Beide Wege führen zum gewünschten Ziel, aber einer davon ist kürzer, dafür umso gefährlicher, denn Hildibrand erzählt: „...*a þessi hinni skemri er annmarki nocoRr sva þat er a ein er eigi ma ivrir komaz nema at einom steinboga. við þann steinboga er kastali einn er heitir brictan. þann kastala halda .xij. scotmenn. einn þeiRra heitir gramaleif. A þeim steinboga er tollr þar vero ver lata hesta vara oc vapn oc lata þo vel ivir ef ver haldom lifino eða limvm varom. Nv er litil von at ver komemc ivir þenna steinboga firir vtan þeirra vilia firir því at þiðricr hefir til komit at vinna þann kastala oc feck ecki at gort.*“<sup>260</sup> – („...an jenem kürzeren ist ein Haken. Das heißt, dort ist ein Fluss, über den man auf einer Steinbrücke gehen muss. Bei dieser Steinbrücke ist ein Kastell, das Briktan heißt. Dieses Kastell halten zwölf Schützen [Räuber]. Einer von ihnen heißt Gramaleif. An dieser Steinbrücke ist Zoll zu bezahlen. Dort werden wir unsere Pferde und Waffen lassen, und wir werden gut hinübergekommen sein, wenn wir dabei Leib und Leben behalten. Nun besteht wenig Aussicht, dass wir ohne ihren Willen über diese Steinbrücke kommen, zumal Piðrek schon versucht hat, dieses Kastell zu erobern, es aber nicht schaffte.“) Viðga lässt sich jedoch nicht einschüchtern und reitet voraus zu der Brücke. Die anderen bittet er zu warten. Die Räuber sitzen indessen oben auf der Mauer des Kastells und schauen hinab. Als sie den jungen Helden erblicken, beginnen sie, sein Hab und Gut unter sich aufzuteilen.<sup>261</sup> Gramaleif reklamiert für sich Viðgas Schild, Studfus will dessen Schwert haben, Þrælla trachtet nach der Brünne, Sigstaf nach dem Helm und so weiter. Dann erst schickt Gramaleif drei Männer zu Viðga. Sie verlangen von ihm sein

---

<sup>260</sup> Bertelsen I, 144-145.

<sup>261</sup> Dieses Motiv der Beuteteilung vor dem Kampf gegen den Helden hat aller Wahrscheinlichkeit nach die *Erex saga* beeinflusst. Zwar findet sich in deren Vorlage von Chrétien ein Räuberkampf, die Ausgestaltung weist allerdings strukturelle Gemeinsamkeiten mit der *Piðreks saga* auf. Vgl. dazu Kramarz-Bein (2002), 296-303, sowie Kalinke (1981), 194-199 und 247-248.

Pferd, seine Waffen und Kleidung sowie seine rechte Hand und seinen rechten Fuß. Dieser ist aber nicht bereit, auf einen solchen Handel einzugehen und sagt den Räufern, sie sollen ihren Hauptmann herholen. Das geschieht auch, und Gramaleif wiederholt die Forderung. Viðga verweigert sie jedoch abermals, und so zieht der Räuber erbost sein Schwert und schlägt ihm damit auf den Helm. Dieser ist allerdings von hoher Qualität. Er hält dem Hieb stand. Nun gerät der junge Held in Zorn, greift nach seinem Schwert Mimung und durchtrennt damit den Oberkörper von Studfus. Daraufhin trifft Gramaleif wieder Viðgas Helm, doch die Waffe prallt ab. Viðga schlägt aber derart stark nach Gramaleif, dass er ihn vom Kopf bis zum Sattelknauf spaltet.

In der Zwischenzeit plädiert Hildibrand dafür, dem jungen Dänen beizustehen, doch Heimir meint: „...þat er mitt rað at ver riðom oc dvgom hanom ef oss væntir at hann havi betr en ef hann firir læzc þa riðom vndan sem harðast oc þolom eigi vandræði firir okvnnigs mannz sakir oc er oss þat vandalavsast oc amælis.“<sup>262</sup> – („...Das ist mein Rat, dass wir hinreiten und ihm helfen, wenn es zu erwarten ist, dass er gewinnt. Aber wenn es schlecht um ihn steht, dann reiten wir schleunigst weg und erleiden wegen der Angelegenheiten eines fremden Mannes keine Unannehmlichkeiten. Das ist für uns unschimpflich und am wenigsten gefährlich.“) Hildibrand ist aber anderer Meinung und auch Jarl Hornbogi erinnert daran, dass seine Gefährten und er Viðga Treue und Freundschaft geschworen haben. Sie eilen also zur Steinbrücke, wo der Däne mittlerweile sieben von den zwölf Räufern erschlagen hat. Die restlichen ergreifen die Flucht.

Die Helden reiten nun in das Kastell und versorgen sich mit Nahrung und allem, was sie benötigen. Hildibrand ist aber sehr nachdenklich, denn: „...nv þyckiz hann vist vita at ivncheRa þiðricr man coma við cavpa sinn.“<sup>263</sup> – (Nun vermeinte er wahrhaftig zu wissen, dass der junge Herr Þiðrek [gegen Viðga] Hilfe brauchen würde.) Auch dessen gute Waffen machen ihm Sorgen. Daher zieht er das Schwert Mimung aus der Scheide und tauscht es mit seinem. Am nächsten Morgen brennen die Helden das Kastell nieder und reiten weiter, bis sie neuerlich an einen Fluss gelangen. Über diesen führt ebenfalls eine Brücke, die aber Sigstaf und seine Gesellen hinter sich eingerissen haben. Viðga springt allerdings mit seinem Wunderpferd Skeming über den Strom. Heimir tut es ihm mit seinem Ross Rispa gleich, Jarl Hornbogis und Hildibrands Tiere gelangen mit ihren Herren schwimmend auf die andere Seite. Sobald Viðga am Ufer aufsetzt, entdeckt er die Räuber und greift sie an, während Heimir zunächst abwar-

---

<sup>262</sup> Bertelsen I, 153.

<sup>263</sup> Bertelsen I, 154.

tend zusieht und sich erst dann in den Kampf einmischt, als die beiden später ankommenden Gefährten hinzustoßen. Es dauert daraufhin nicht lange, bis die fünf Räuber erschlagen sind.

Wie sich auch an späterer Stelle noch zeigen wird, dient das Räuberkampf-Motiv in der *Þiðreks saga* mitunter dazu, den jugendlichen Helden eine Bewährungsprobe bestehen zu lassen, bevor er an den Berner Hof gelangt und schließlich in den Þiðreks-Kreis integriert wird. Im vorliegenden Fall veranlasst die demonstrierte kämpferische Qualität Viðgas Hildibrand zum Schwertertausch. Außerdem beginnt hier die Rivalität zwischen dem Dänen und Heimir, die im Verlauf der Saga immer wieder eine Rolle spielt, denn dieser verhält sich im Unterschied zu den anderen Kämpen wenig hilfsbereit. Die beiden sind im Übrigen sagenhistorisch als Gefährten bezeugt. Sie tauchen bereits im altenglischen *Widsið* als Wudga und Háma auf und gehören auch in der mittelhochdeutschen Dietrichepik zu den Gefährten des Berners. Doch die Gegensätzlichkeit der beiden, die Tatsache, dass der aus dem dänischen Norden stammende Viðga vom ersten Teil der Saga bis zur Gronsportschlacht äußerst positiv gezeichnet wird und sogar den Haupthelden Þiðrek übertrifft, der Schwabe Heimir hingegen mehrmals durch unredliches Verhalten auffällt, ist nur in der Saga überliefert.<sup>264</sup> Heinrich Beck meint, hierin spiegle sich die politisch prodänische und prowelfische Perspektive der niederdeutschen Quellen.<sup>265</sup>

## 9.2. Þetleifs Räuberkampf

Der *Þetleifs þátr* setzt mit einer Szene am Berner Hof ein, in der Þiðrek seinem Schwurbruder Heimir das edle Schwert Nagelring schenkt. Daraufhin ergreift Viðga das Wort und erzählt, wie ihn Heimir im Kampf gegen die Räuber zunächst im Stich gelassen und erst dann geholfen hat, als Hildibrand und Jarl Hornbogi hinzugekommen sind. Als Þiðrek das hört, schimpft er Heimir und schickt ihn fort. Wütend reitet dieser nach Norden in den Falsterwald und schließt sich dem Räuberhauptmann Ingram an. Gemeinsam mit ihm und den anderen Wegelagerern überfällt er eine Gruppe von sechzig Kaufleuten, die schließlich sämtlich erschlagen werden.

Nun folgt die Erzählung von Þetleif als *kolbítr*, die bereits in Kapitel 7.1. der vorliegenden Arbeit eingehend behandelt wurde. Darin bestätigt sich der vormalige junge Taugenichts als tapferer Held, als er mit seinem Vater Biturulf durch den Falsterwald nach Hause reitet, denn die beiden treffen auf Ingrams Räuber. Biturulf sagt an dieser Stelle: „*Nv þætti mer betr attv*

---

<sup>264</sup> Vgl. Beck / Kramarz-Bein (1995), 79-80.

<sup>265</sup> Vgl. Beck (1996), 96-99.

*værir heima hia moðor þinni svn minn oc ecki mvnda ec ræðaz firir þessom xij. þo at ec væra einn saman. en vm hitt em ec ræddr at ec lata þec er þv ert vngr oc einca barn mitt.*<sup>266</sup> – („Nun schiene es mir besser, wenn du daheim bei deiner Mutter wärst, mein Sohn. Ich würde mich vor diesen zwölf nicht fürchten, auch wenn ich allein wäre. Aber darum bin ich besorgt, dass ich dich verliere, der du so jung und mein einziges Kind bist.“) Aber Þetleif zeigt keinerlei Angst. Ingram schickt zunächst eine Abordnung von fünf Strauchdieben, die von den beiden Helden in einem wütenden Gefecht besiegt werden. Daraufhin nehmen Ingram, Heimir und die restlichen Wegelagerer den Kampf auf, doch auch sie sind dem Vater und dem Sohn nicht gewachsen. Zuletzt ist von ihnen nur noch Heimir am Leben, der Biturulf einen derart starken Schlag auf den Helm versetzt, dass dieser betäubt vom Pferd fällt. Angesichts dessen führt nun Þetleif einen gewaltigen Hieb auf Heimis Kopf, der diesen in die Knie zwingt. Allerdings erholt sich der Räuber rasch, schwingt sich auf sein Pferd Rispa und reitet in Windeseile davon, bis er an einen Fluss kommt. Über diesen gelangt er mit einem Sprung und dann eilt er weiter, denn er glaubt, der alte Biturulf jage ihm hinterher und rufe seinem Sohn immerfort zu: „*hogg hogg oc drep*“<sup>267</sup> – (Hau, hau und töte!), obwohl es sich in Wahrheit um das Klappern einer Mühle am Bach handelt. Er flieht also zurück nach Bern zu Þiðrek, mit dem er sich wieder versöhnt.

Das Räuberkampf-Motiv verknüpft die Viðga-Handlung mit dem *Þetleifs þátrr*, denn Heimis unehrenhaftes Verhalten als Viðgas Gefährte begründet sein Zerwürfnis mit dem Berner, und dieses veranlasst ihn schließlich dazu, sein Dasein als Räuber zu fristen. Als solcher gibt er dem ehemaligen *kolbíttr* Þetleif Gelegenheit, sich auch als Kämpfer zu beweisen, nachdem dieser bereits bei einem Festmahl gesellschaftsfähiges und höfisches Benehmen an den Tag gelegt hat. Nebenher steckt einige Komik in seinem Scheitern als Strauchdieb, die durch die Begleitumstände seiner Flucht noch verstärkt wird.<sup>268</sup> Darüber hinaus wird im *Þetleifs þátrr* noch einmal auf den Räuberkampf des jungen Helden verwiesen, denn als Þetleif sich vor Þiðrek verantworten muss, weil er die Ausrüstung und Waffen des Königs und seiner besten Ritter verpfändet hat, um ein Festgelage abzuhalten<sup>269</sup>, heißt es in der Saga: „*Nu ed fyrsta þikkist Heimer kenna þenna mann enn Þetleiffur kendi hann þegar j fyrsta sinn er hann saa hann. Nu mællte Heimir hvart er sem mier synist ath wier munumm hafa feinnigít oss þann hesta svein ath þo hann taki øll waar vaapn og kasti nidur j saur og geingi aa ofuann ath vier munumm þo*

<sup>266</sup> Bertelsen I, 216-217.

<sup>267</sup> Bertelsen I, 220.

<sup>268</sup> Vgl. Kreutzer (1996), 106-107.

<sup>269</sup> Siehe Kapitel 5.5. der vorliegenden Arbeit.

*werda ath þola honumm.*“<sup>270</sup> - (Nun erst kam dieser Mann Heimir bekannt vor, aber Petleif hatte ihn erkannt, als er ihn das erste Mal gesehen hatte. Da sagte Heimir: „Mir scheint, wir haben uns einen zum Pferdeburchen genommen, wenn dieser auch alle unsere Waffen nähme und in den Dreck werfen und darauf herumtrampeln würde, wir müßten es doch von ihm erdulden.“) Heimir weiß nämlich um die Qualitäten des jungen Dänen aus eigener Erfahrung. Bereits Thomas Klein<sup>271</sup>, aber auch Susanne Kramarz-Bein<sup>272</sup> orten im Übrigen Ähnlichkeiten zwischen der Heimir-Figur der *Þiðreks saga* und der arthurischen Figur des Keie, die am Artus-Hof stets Unruhe stiftet, andere verhöhnt und sich immer wieder blamiert. Letztere denkt dabei vor allem an den Kæi der *Parcevals saga*, der als besonders „untreu und böse“ geschildert wird, erkennt aber auch Parallelen zur *Ívens saga*, in der Kæi die Handlung in Gang bringt, und zur *Mottuls saga*. Auch an dieser Stelle erinnert Heimir an ihn, ohne dass allerdings konkrete intertextuelle Bezüge geltend gemacht werden können.

### 9.3. Þiðrek und das Räuberheer

Nachdem er sein angestammtes Reich zurückerobert hat, verbringt Þiðrek im dritten Teil der Saga viel Zeit mit der Jagd. Da trägt es sich zu, dass König Hertnið von einem Drachen getötet wird. Davon erfahren nun die vielen Räuber, die sich im Hunaland herumtreiben, und rotten sich zusammen, bis sie ein stattliches Heer von dreitausend Mann bilden. Sie wollen im nunmehr herrscherlosen Reich Hertniðs Beute machen. Þiðrek aber beschließt, sie zu stellen, folgt ihrer Spur und entdeckt sie am Rand eines Waldes. Da hört er ein mächtiges Heulen, Schlagen und Krachen. Sogleich eilt er dorthin, woher der Lärm kommt und entdeckt einen Drachen, der mit einem Löwen ringt. Weil er selbst einen Löwen im Wappen trägt, steht er diesem bei und tötet das Ungeheuer schließlich nach einem längeren Kampf.<sup>273</sup> Im Zuge dessen findet er das Schwert und die Rüstung Hertniðs und nimmt beides an sich. Auch das Pferd des getöteten Königs sieht er abseits des Weges und fängt es auf spektakuläre Weise. Danach folgt er einem Pfad, der ihn aus dem Wald und zu einer Stadt führt, vor der ein riesiges Heer lagert. Ihm ist sofort klar, dass es sich um die Räuber handelt. Gleichzeitig steht Königin Isold auf dem höchsten Turm und sieht in der Ferne einen Ritter in glänzender Rüstung. Sie erkennt an der Kleidung und dem Pferd ihren Ehemann König Hertnið und befiehlt ihren Männern, die Tore zu öffnen und das feindliche Heer anzugreifen. Þiðrek bemerkt die Burgleute und reitet augenblicklich auf die Räuber los. Im Text heißt es: „*Þiðrekur høgur nu a tvær hlidar sier, og*

---

<sup>270</sup> Bertelsen I, 244.

<sup>271</sup> Vgl. Klein (1985), 528.

<sup>272</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2002), 252-253.

<sup>273</sup> Diese Drachenkampf-Episode wird in Kapitel 10.4. der vorliegenden Arbeit behandelt.

*so myked giðrer hann aff sier, ad ecke vætta stenndur fyrer honum, og med því ad borgarmenn eru røskver, enn skakmenn hafa øngvann høfðingia þa flyia þeir.*<sup>274</sup> – (Þiðrek schlug nun nach beiden Seiten, und so gewaltig machte er sich, dass ihm niemand standhielt. Und da die Burgleute tapfer waren, aber die Räuber keinen Anführer hatten, flohen diese.) Daraufhin begibt sich Þiðrek in die Stadt und nimmt dort seinen Helm ab. Isold, die nun weiß, dass er nicht Hertnið ist, fragt nach seinem Namen, den er bereitwillig preisgibt. Dann küsst sie ihn und heißt ihn willkommen. Er findet Gefallen an ihr und möchte sie heiraten. Die klügsten Männer der Stadt raten ihm auch dazu, und so kommt es zur Hochzeit. Einige Zeit später kehrt er mit seiner Gemahlin zurück in sein Reich. Die Stadt gibt er indessen einem Jarl namens Artus zum Lehen.

Þiðreks Räuberkampf steht ganz im Zeichen einer *âventiure*, denn er rettet die einigermaßen schutzlose Königin Isold (ihr Mann Hertnið ist ja zuvor einem Drachen zum Opfer gefallen) vor einem gewaltigen Räuberheer. Doch das ist nicht der einzige höfische Aspekt, der sich im Zusammenhang mit diesem Räuberkampf benennen lässt. In durchwegs ritterlicher Manier übt er die Jagd mit Habichten und Hunden aus, bis er von den Räufern erfährt. Nach dem Intermezzo mit dem Drachen reitet er in strahlender Rüstung auf die Burg zu, von deren höchstem Turm die Königin Isold herabblickt und auf Rettung wartet<sup>275</sup>. Auch die Namen, die in diesem Abschnitt auftauchen, verweisen in die Sphäre des Höfischen. Gemeint sind Isold und der Jarl Artus. Kramarz-Bein rechnet im Übrigen im Anschluss an Paul Schach<sup>276</sup> mit einem nicht zu geringen literarischen Einfluss der *Tristrams saga* auf die *Þiðreks saga*. Diesen macht sie vor allem im *Velents þátr*, *Herburts þátr* und im *Írons þátr* geltend, wobei sie besonders auf Ähnlichkeiten der Figurengrotten-Episode der *Tristrams saga* mit Velents Abbildung des Regin bzw. mit Herburts Þiðrek-Zeichnung verweist. Im *Írons þátr* sprechen sowohl die Verknüpfung der Motive Jagdleidenschaft und Vernachlässigung der Ehefrau als auch die Dreieckskonstellation zwischen Aki von Fritilaborg, Bolfriana und Iron für eine intertextuelle Beziehung der beiden Texte. Ein weiteres Indiz dafür liefert das Namenmaterial, denn Irons Gattin und Tochter heißen beide Isold.<sup>277</sup> Allerdings scheint die deutsche Namensform, die sich deutlich von der altnordischen Form Ísönd unterscheidet, eher für Anderssons These zu sprechen, die von einer in Deutschland stattgefundenen Vermittlung des Thomas-*Tristan* aus-

<sup>274</sup> Bertelsen II, 366.

<sup>275</sup> Kramarz-Bein (2002), 182, bezeichnet derartige Szenen, in denen die weiblichen Figuren von einer erhöhten Perspektive (meist von einer Zinne oder einem Turm) herabblicken, als charakteristisch für die höfischen Riddarasögur.

<sup>276</sup> Vgl. Schach (1969), 93.

<sup>277</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2002), 213-231.

geht.<sup>278</sup> Doch Heiko Uecker zeigt, dass in der *Piðreks saga* nordische und deutsche Namen durchwegs nebeneinander auftauchen.<sup>279</sup> Zudem ist eine derart frühe deutsche *Tristan*-Tradition des Thomas-Zweiges, wie sie Andersson voraussetzt, für uns nicht greifbar, die *Tristrams saga* hingegen war in der skandinavischen Literatur sehr wirkmächtig, wie zahlreiche Balladen und die jüngere isländische *Tristrams saga ok Ísoddar* aus dem 15. Jahrhundert bezeugen.<sup>280</sup>

Die in unserem Zusammenhang interessierende Räuberkampf-Episode zeigt abgesehen vom bereits erwähnten Namenmaterial kaum intertextuelle Bezüge zur *Tristrams saga*. Aber Piðrek wird als Ritter vorgeführt, der ein Heer von Räubern in die Flucht schlägt, um das Land zu befrieden und die Königin zu erretten. Dieser Sieg gelingt ihm auch deshalb, weil die feindliche Armee sich letztlich als führerlose und unzivilisierte Bande erweist. Es ist also auch die Überlegenheit der höfischen Ordnung, die sich hier durchsetzt. In der Gesamtstruktur der Saga geht das mit einer – allerdings häufig inkonsistenten – Entwicklung des Titelhelden einher<sup>281</sup>, der sich nun als tapferer Ritter und König präsentiert und im Gegensatz zu früheren Abenteuern weder zögert noch durch Hinterlist gewinnt. Außerdem begegnet ihm die befreite Dame mit allergrößtem Wohlwollen, und das ist besonders im ersten Teil nicht immer der Fall, wie beispielsweise in der entsprechenden Passage des *Ekka þátrr* ersichtlich ist.<sup>282</sup>

#### 9.4. Fazit

Viðgas und Petleifs Räuberkampf sind strukturell eng miteinander verknüpft. Das legen nicht nur die ähnlichen Namen des Räuberhauptmanns, Ingram und Gramaleif, nahe sondern auch die Tatsache, dass Heimis feiges Verhalten bei Viðgas Räuberkampf zu dessen Streit mit Piðrek führt, denn dieser bewirkt sein Dasein als Räuber und sein unangenehmes Zusammentreffen mit Petleif. Die beiden dänischen Helden gehören zu den beliebtesten der Saga und beweisen durch das uns interessierende Motiv ihre Qualität, bevor sie den Berner aufsuchen. Es ist wohl sehr unwahrscheinlich, dass sie schon in den Quellen des Textes von einander unabhängig mit Räubern ähnlichen Namens zu tun haben. Also darf zumindest in einem Fall – wenn nicht in allen zweien – von einer Montage ausgegangen werden, zumal das Motiv hier die Rivalität zwischen Viðga und Heimir begründet, die im gesamten Text immer wieder von Re-

---

<sup>278</sup> Vgl. Andersson (1994), 13-23.

<sup>279</sup> Vgl. Uecker (1996), 176-178.

<sup>280</sup> Vgl. Kramarz-Bein (2002), 211-213.

<sup>281</sup> Vgl. dazu Kramarz-Bein (1993), 112-132.

<sup>282</sup> Vgl. Gschwantler (1996), 153-155.

levanz ist, und im *Petleifs þáttr* das Wiedererkennen durch Heimir bewirkt, das den jungen Dänen als Helden ausweist.

Bei Þiðreks Räuberkampf dürfte es sich ebenfalls um eine Montage handeln, aber aus anderen Gründen. Er trifft nicht auf eine kleine Gruppe von Strauchdieben sondern auf ein ganzes Heer, dem er in strahlender Rüstung gegenübertritt, um die von den Zinnen herabblickende Königin Isold, deren Name in den Diskurs des Höfischen verweist, zu retten. Dies entspricht in vielerlei Hinsicht einer höfischen *âventiure*, die allerdings – wie weiter unten gezeigt wird – eng mit einer Drachenkampf-Episode verschränkt ist, welche ihrerseits intertextuelle Referenzen zu den *Wolfdietrich*-Dichtungen zeigt.

## 10. Das Drachenkampf-Motiv

Das Drachenkampf-Motiv ist in der mittelalterlichen Literatur sehr weit verbreitet und taucht in verschiedenen Kontexten und Gattungen auf. So kann es als erstes bestandenes Abenteuer eines Heldenlebens den Charakter einer Initiation (etwa im Falle Siegfrieds) und im Bautwerbungskontext den einer Freierprobe aufweisen oder in religiösen Zusammenhängen den Sieg über das Prinzip des Bösen bedeuten (wie in der Legende des heiligen Georg).<sup>283</sup> Ulrich Wyss meint, der Kampf mit einem derartigen Ungeheuer sei „geradezu der Archetyp der Aventure.“<sup>284</sup> Daher verwundert es kaum, dass dieses Motiv auch in der *Piðreks saga* an mehreren Stellen vorkommt.

### 10.1. Piðreks erster Drachenkampf

Piðrek und sein neu gewonnener Gefährte Fasold befinden sich auf dem Heimweg nach Bern. In einem Wald besiegen sie einen riesigen Elefanten. Danach geschieht das Folgende: „*Nv er þeir coma af scogenvm þa sia þeir mikil tíðendi oc vndarleg. þeir sia einn mikinn flvgdreka. hann var bæði langr oc digr. hann hevir fotleggi digra oc klær bæði hvassar oc langar. hafvð hans var mikit oc ogorlect. hann flygr nalega með iarðo sialfri oc hvernitna sem klær hans taca iorðina þa var sem með hino hvassasta iarni væri hogvit. J mvnni ser hevir hann einn mann oc hevir solgit fotvnm oc allt vpp vndir hendr. En or mvnninom vt stoð havuðit oc herðarnar hendrnar varo i neðra keptinom oc enn livir maðrinn.*“<sup>285</sup> – (Als sie aus dem Wald kamen, sahen sie etwas Neues und Wundersames. Sie sahen einen großen Flugdrachen. Er war sowohl lang als auch dick. Er hatte dicke Beine und Klauen, die scharf und lang waren. Sein Kopf war groß und fürchterlich. Er flog nahe an der Erde und jedesmal, wenn seine Klauen die Erde streiften, war es, als würde sie mit einem scharfen Pflug gepflügt. In seinem Maul hatte er einen Mann, den er von den Füßen bis unter die Arme verschlungen hatte. Aber aus dem Maul standen der Kopf und die Schultern. Die Hände steckten zwischen den Unterkiefern. Aber der Mann lebte noch.) In dem Augenblick, in dem der Mann im Maul Piðrek und Fasold erblickt, ruft er um Hilfe. Diese steigen sogleich von ihren Pferden und gehen mit ihren Schwertern auf das Ungeheuer los. Aber die Waffen prallen am Drachenpanzer ab. Da sagt der Mann zu Fasold: „*Ec se at þitt sverð bitr ecki ahanom sva er hann harðgor. Tac her sverð i kiefta drekanom þat er meiri van er at biti flest er vndir þess eggjar kæmr ef drengr heldr*

<sup>283</sup> Vgl. Miklautsch (2005), 178-180, sowie McConnell (1999), 171-183.

<sup>284</sup> Wyss (2000), 18.

<sup>285</sup> Bertelsen I, 196-197.

a. <sup>286</sup> – („Ich sehe, dass dein Schwert auf ihm nicht beißt, denn er ist gefeit. Nimm hier das Schwert im Maul des Drachen. Es ist zu erwarten, dass es am besten beißt, was unter seine Schneiden kommt, wenn es ein Held führt.“) Fasold schnappt sich also die Waffe aus dem Maul. Damit erschlagen er und Þiðrek den Drachen und befreien den Mann. Es handelt sich um Sistram, Reginbalds Sohn, der gerade auf dem Weg zu seinem Onkel Hildibrand war, als ihn das Untier verschluckte.

Diese Drachenkampf-Passage zeigt mehrere Parallelen zu jener Episode in der *Erex saga*, in welcher der Titelheld auf ein sehr ähnliches Ungetüm trifft. Auch er ist in Begleitung, allerdings nicht eines Gefährten sondern seiner Dame Evida, als er einen Flugdrachen erblickt, der zwischen seinen Kiefern einen voll bewaffneten Mann trägt. Er fliegt ziemlich nahe am Boden, denn sein Opfer ist einigermaßen schwer. In Anbetracht dessen betet Erex um Gottes Hilfe bei der Errettung des Mannes. Dann reitet er tapfer auf den Drachen los und schlägt ihm auf die Schulter, sodass dieser seine Beute freigibt und mit aufgerissenem Maul den Ritter angreift. Erex springt jedoch von seinem Ross und fährt ihm mit seiner Lanze, die bis in das Herz hinunter dringt, in den Rachen. Daraufhin fällt das Ungeheuer tot auf das Pferd und erdrückt es. Dieser Drachenkampf findet sich nicht in der Hauptquelle der *Erex saga*, Chrétien's *Erec et Enide*. Das Vorbild dafür lieferte vielmehr mit hoher Wahrscheinlichkeit die entsprechende Passage der *Þiðreks saga*. Das heißt, der uns interessierende Text ist als der gebende Part zu betrachten.<sup>287</sup> Dieser dürfte seinerseits jedoch die Bearbeitung einer schriftlichen oder mündlichen Vorlage bieten, die vermutlich auf die gleiche Überlieferung zurückgeht wie die Drachenkampf-Passage in der mittelhochdeutschen *Virginal*. Dort befreien Hildebrand und Dietrich Rentwin, den Sohn Helferichs und somit Großneffen Hildebrands aus dem Maul des Ungetüms. Die unterschiedlichen Namen der Beteiligten tragen freilich zu der Annahme bei, dass die *Þiðreks saga* nicht direkt aus der *Virginal* geschöpft hat, zumal in einer Schweizer Lokalsage mit ähnlicher Motivik, die zuerst um 1420/30 in der *Berner Chronik* des Konrad Justinger erwähnt wird, die aus der Saga bekannten Namen Sintram und Baltram auftauchen.<sup>288</sup> Es lässt sich hier also nicht von einer Montage des Drachenkampfes im weiter oben definierten Sinn sprechen. Allerdings belegt die intertextuelle Beziehung der *Erex saga* zu dem uns interessierenden Text, dass die in der vorliegenden Arbeit vorausgesetzte Arbeitsweise des Kompilators in der altnorwegischen Sagaliteratur durchaus ihre Entsprechung findet.

---

<sup>286</sup> Bertelsen I, 198.

<sup>287</sup> Vgl. Kalinke (1981), 193-195, Kretschmer (1982), 28-30, sowie Kramarz-Bein (2002), 291-295.

<sup>288</sup> Vgl. Heinzle (1999), 139-143.

## 10.2. Sigurðs Drachenkampf

Der Schmiedemeister Mimir möchte seinen Lehrling, den jungen *kolbíttr* und Kraftkerl Sigurð, loswerden und geht in den Wald zu dem großen Drachen Regin, dem er sagt, er werde ihm einen Burschen bringen, den dieser töten solle. Danach stattet er Sigurð mit einer Holzaxt und einem Vorrat für neun Tage aus und schickt ihn zum Kohlebrennen. Dieser tut, was von ihm verlangt wird. Er fällt große Baumstämme, entfacht ein Feuer und fühlt sich derart stark, dass er zu sich selbst meint, um einen Menschen zu erschlagen, der ihm in die Quere käme, hätte er zuviel Kraft. Daraufhin heißt es im Text: „*þa kemr at honum æinn mikill linn ormr. oc ænn mællti hann. Nv kann vera at ek mæga skiott ræyna mik allz þo það ek þess aðan. oc læypr vpp oc til ællzsins oc tecr nu hit mesta tre þat er avar ælldinum loganda oc læypr at orminum oc lystr a hans hæfvð oc lystr han ormin niðr við hægit. oc ænn lystr han annat sinni ahofut orminum oc fellr nu ormren til iarðar. oc nv lystr hann huart a annat. til þess er sa ormr er i hæliv. oc nu tekr han sina æxi oc hægr af hæfuð ormsins.*“<sup>289</sup> – (Da kam ein großer Lindwurm zu ihm. Und er sagte: „Nun kann es sein, dass ich mich schnell erproben darf, so wie ich es zuvor wünschte.“ Er sprang auf und lief zum Feuer und nahm den größten Baum, der darin glühte. Dann lief er zu dem Wurm und schlug auf seinen Kopf und schlug den Wurm nieder. Und er schlug ein weiteres Mal auf den Kopf des Wurms und der Wurm fiel zu Boden. Und nun schlug er noch einmal zu, bis dieser Wurm tot war. Dann nahm er seine Axt und hackte den Kopf des Drachen ab.) Nach dem Kampf ruht Sigurð. Er weiß, dass er bis zum Abend nicht nach Hause gelangen würde, und überlegt, woher er etwas zu essen bekäme, bis ihm einfällt, den Drachen zu verspeisen. Also zerteilt er ihn in kleine Stücke und kocht diese in einem Kessel mit Wasser. Als die Suppe siedet, prüft er mit dem Finger, ob sein Nachtmahl fertig ist, verbrüht ihn sich und steckt ihn zur Kühlung in den Mund. Daraufhin versteht er die Vögel, die in den Zweigen sitzen und schwatzen. Sie sagen, es wäre für ihn besser, wenn er wüsste, dass Mimir seinen Bruder, den Drachen Regin, angestiftet habe und dass er sich rächen sollte. Sigurð bestreicht sich daraufhin mit Drachenblut und überall, wo es hinkommt, wird es zu Horn. Einzig eine Stelle zwischen seinen Schultern erreicht er nicht. Dann zieht er los und erschlägt Mimir.

Sigurð hat es im Unterschied zu den anderen Drachenkämpfern der *Þiðreks saga* nicht mit einem *flugdreki* (Flugdrachen) sondern mit einem *linn ormr* (Lindwurm) zu tun. Außerdem nennt Mimir seinen Ziehsohn zunächst Sigfrœd, und erst später wird im Text die nordische

---

<sup>289</sup> Bertelsen I, 310-311.

Variante Sigurð gebraucht. Daraus lässt sich schließen, dass die Saga hier sehr nahe an der vorauszusetzenden deutschen Quelle geblieben ist, wenngleich Namensformen alleine nicht aussagekräftig sind. Weiter oben wurde bereits festgehalten, dass nordische und deutsche Namen durchwegs auch nebeneinander vorkommen. Der Drachenkampf Sigurðs gehört allerdings zum Kernbestand der Sage, wie zahlreiche literarische und bildliche Zeugnisse aus nahezu ganz Europa belegen. Die Ausgestaltung in der *Piðreks saga* zeigt einige motivliche Gemeinsamkeiten mit dem *Hürnen Seyfrid*. So wird Seyfrid von einem Schmied zu einem Köhler in den Wald geschickt, damit er dort auf den Drachen treffe und diesem zum Opfer falle. Außerdem sammelt er Baumstämme, welche er jedoch auf eine Menge kleiner Drachen und Würmer wirft, die ihm später unterkommen, und dergleichen mehr. Jedenfalls spricht einiges dafür, dass die *Piðreks saga* und der *Hürnen Seyfrid* aus sehr ähnlichen Quellen schöpften.<sup>290</sup> Demnach kann das Drachenkampf-Motiv nicht als in die Sigurð-Episode hineinmontiert betrachtet werden.

### 10.3. Þetleifs Drachenkampf

Die Episode, die von der Hexe Ostacia handelt, ist bereits in Kapitel 6.4. im Zusammenhang mit dem Motiv der wilden Frau besprochen worden. König Hertnið von Vilcinaland plündert im Bertangaland, dem Reich König Isungs, und kehrt mit reicher Beute heim. Deshalb überfällt dieser gemeinsam mit seinen Freunden Þetleif und Fasold das Vilcinaland. Ostacia, die Gattin Hertniðs, unterstützt ihren Mann in dem darauffolgenden Gefecht, indem sie allerlei wilde Tiere herbeizaubert. Darunter sind Löwen, Bären und große Drachen. Auch sie selbst verwandelt sich in einen Flugdrachen. Als solcher fliegt sie über das Schlachtfeld und hetzt die Ungeheuer zum Kampf. Einer ihrer Drachen verschlingt König Isung, wird aber dann von dessen stärkstem Sohn getötet, der dabei allerdings selbst umkommt. Auf ähnliche Weise fallen auch die weiteren Isungssöhne und Untiere. Þetleif erschlägt indessen viele seiner Feinde und bringt auch König Hertnið, der zuvor Fasold niedergestochen hat, eine schwere Wunde bei. Danach ereignet sich das Folgende: „*Þa flygr æin hinn værsti dræki yfir Þetlæif með gapanda munn oc vill væita honom bana. þetlæifr læggr [sino glavel vpp i gegn drekanom i hans munn sua at [ut geck um halsinn. drekinn spennir hann með sinom clóm oc lystr með vængionom oc fællr allr yfir hann ofan oc sua fær þetlæifr danski bana. oc hæstrinn undir honom.*“<sup>291</sup> – (Da flog einer der grässlichsten Drachen über Þetleif mit aufgerissenem Maul und wollte ihn töten. Þetleif stach mit seinem Spieß gegen den Drachen und in sein Maul, sodass er am Genick wie-

<sup>290</sup> Vgl. Reichert (2003), 64-67.

<sup>291</sup> Bertelsen II, 274.

der hinausging. Der Drache umkrallte ihn mit seinen Klauen, schlug mit den Flügeln und fiel ganz auf ihn, und so kam Þetleif, der Däne, zu Tode und sein Pferd unter ihm.) Als die Schlacht zu Ende ist, kommt Hertnið verwundet nach Hause und findet dort seine Frau tödlich verletzt, denn sie ist der Drache gewesen, der den Helden mit seinem Körpergewicht erdrückt hat.

Die Episode von Þetleifs Drachenkampf findet sich im dritten Teil der Saga, in der die Gefährten Þiðreks nach und nach von der Bildfläche verschwinden. Das Motiv dient also gewissermaßen dazu, den beliebten dänischen Helden zu entsorgen. Abgesehen davon ist uns in Parallelüberlieferungen nicht belegt, dass Dietleib mit einem derartigen Ungeheuer ringt. Das spricht für eine Montage des Motivs. Allerdings ist der Drachenkampf für die Ausgestaltung der Ostacia-Geschichte von wesentlicher Bedeutung, weshalb es weitaus wahrscheinlicher scheint, dass dem darin auftretenden Drachentöter kurzerhand der Name Þetleif verpasst wurde. Schließlich stehen in dieser Episode im Grunde die Wilzen- und Bertangenkönige Isung und Hertnið im Vordergrund. Die Þiðrek-Gefährten Þetleif und Fasold werden offenbar in die Episode integriert, um diese mit der restlichen Saga enger zu verknüpfen und um die beiden sterben zu lassen, was für die Makrostruktur des Textes von Bedeutung ist.

#### 10.4. Þiðreks zweiter Drachenkampf

Þiðrek ist bereits in fortgeschrittenem Alter und hat große Freude an der Jagd. Deshalb reitet er ohne Begleitung mit seinen Hunden und Habichten in den Wald. Zur selben Zeit bricht Isolds Ehemann König Hertnið alleine in die Wildnis auf, denn: „*hann hefer spurt [ath j einum skogi liggur einn dreki, sa hefer morgumm manni veitt bana og marga hrædda gert.*“<sup>292</sup> – (Er hatte erfahren, dass in einem Wald ein Drache lag, der manchen Mann getötet hatte und Schrecken und Furcht verursachte.) Es dauert nicht lange, bis er auf das Ungeheuer trifft. Im Text heißt es: „*þat er einn ormur. sa er digur og lángrur. hann hefer mikid gin og sterkliga fætur. Hernit kongur ridur ath drekanumm meir af kappi og metnadi enn af viturleik fyrer þui ath þesse dreki er suo styrkur ath þegar þeir koma samann tekur drekin hann med sinnum klóm og flygur med hann j einn diupan dal og þar er eit berg og einn hellir mikill. og þar aa þessi dreki ij vnga. [hann kastar kongi dauþumm fyrer þa.*“<sup>293</sup> – (Das war ein Wurm (Drache), der dick und lang war. Er hatte einen großen Schlund und starke Füße. König Hertnið ritt auf den Drachen zu, mehr aus Kampfesmut und Ehrgeiz als aus Weisheit, denn dieser Drache

---

<sup>292</sup> Bertelsen II, 359.

<sup>293</sup> Bertelsen II, 360.

war so stark, dass er ihn mit seinen Klauen packte, sobald sie aufeinander trafen, und mit ihm in ein tiefes Tal flog. Dort war ein Felsen und eine große Höhle. Und dort hatte dieser Drache drei Junge. Denen warf er den König zum Fraß vor.)

Wie in Kapitel 9.3. bereits erwähnt wurde, erfahren zahlreiche Räuber vom Tod des Königs und rotten sich zusammen, um dessen Land auszuplündern. Þiðrek beschließt jedoch gegen sie anzutreten und folgt ihrer Spur. Da hört er aus einem Wald einen sonderbaren Lärm. Er reitet hinein, um nachzusehen, und entdeckt die Fährte eines Drachen. Kurz darauf bietet sich ihm ein wundersames Schauspiel: „...*hann sier drekanng og einn leon og berriast þeir allgrimliga, [og her til hefer hann heyrir. Nu kemur Þiðrek kong i hug [ath hann ber leon aa sinum wopnum og fyrir þa sok vill hann weita leoninum. hann hleypur [af sinumm heste og bregdur sinu [sverdi alldreingiliga og stigur ath drekanumm [framm. hoggur annare hende aa hans bak suo mikid slagh ath ormurinn suignar ath jordunni ok nu gallt Þiðrek þess ath [hann hefer heima latid Ekkisax fyrir þui ath þetta sverd beit ekki og hiallted epter brestur af [og brandurinn fell vr hendinne og kom nidur audru meginn ormsins.*“<sup>294</sup> – (Er sah den Drachen und einen Löwen, und sie kämpften miteinander sehr grimmig. Das hatte er zuvor gehört. Nun kam König Þiðrek in den Sinn, dass er einen Löwen im Wappen trug, und so wollte er dem Löwen beistehen. Er sprang von seinem Pferd, zog überaus tapfer sein Schwert, schritt auf den Drachen los und versetzte ihm mit der anderen Hand einen derart gewaltigen Schlag auf seinen Rücken, dass das Untier zu Boden ging. Und nun zahlte Þiðrek dafür, dass er Ekkisax zu Hause gelassen hatte, denn dieses Schwert hier biss nicht, brach am Griff ab und die Klinge fiel ihm aus der Hand und auf der anderen Seite des Drachen zu Boden.) In dieser Not betet Þiðrek nun zu Gott, dass er ihm helfe und erinnert zudem daran, dass er bereits den rechten Glauben angenommen hat. Sodann reißt er einen Baum samt Wurzeln aus. Das erzürnt den Drachen und er packt sowohl den Löwen als auch den Helden und fliegt mit den beiden in seine Höhle zu den Jungen. Diesen wirft er den Löwen vor, den sie und das erwachsene Ungeheuer gierig verschlingen. Þiðrek aber kann in der dunklen Höhle entkommen und läuft schnell dorthin, wo er den Ausgang vermutet. Da findet er die Kleidung und das Schwert König Hertniðs. Dieses hebt er auf und schlägt damit so fest gegen das Gestein, dass die Funken springen. Auf diese Weise ist es ihm möglich, den nunmehr schlafenden Drachen und dessen Brut zu erkennen. Sogleich tritt er an das Ungeheuer heran und durchtrennt ihm mit der Klinge den Rücken. Danach versetzt er ihm noch weitere Schläge, bis das Tier endgültig tot ist. Auch die Jungen lässt er nicht am Leben. Dann verschafft er sich mit Schwerthieben in den Kies abermals Licht,

---

<sup>294</sup> Bertelsen II, 361-362.

entdeckt Hertniðs Harnisch und später im Wald dessen Pferd, sodass er in voller Rüstung den Räubern nacheilen kann.

Þiðreks Drachenkampf weist nun einige Parallelen zu jenem eines anderen Helden auf, der aus der mittelhochdeutschen Literatur bekannt ist, denn auch Wolfdietrich steht einem Löwen im Kampf gegen einen Drachen bei und ebenso wie in der Saga packt das Ungeheuer beide und bringt sie in die Höhle zu den Jungen. Der Löwe wird sogleich aufgefressen, während sich der Kämpfer mühsam befreien kann. Später findet er das Schwert des zuvor dort zu Tode gekommenen Ortnit, mit dem er den Drachen schließlich besiegt. Sein eigenes Schwert ist im Übrigen gleich zu Beginn des Kampfes an den Schuppen des Ungetüms zerbrochen. Aller Wahrscheinlichkeit nach dürfte hier eine Übertragung von Wolfdietrichs Drachenkampf auf Þiðrek stattgefunden haben. Das legen neben den gemeinsamen Motiven auch die etwas seltsam anmutenden Umstände mit dessen Schwert nahe. Es haftet nicht an der Drachenhaut und ist somit unbrauchbar. Da Ekkisax aber eine berühmte Wunderwaffe ist, lässt der Kompilator den Berner diese zu Hause vergessen. Im Dunkel der Drachenhöhle entdeckt der Held dann – analog zu Wolfdietrichs Fund der Klinge Ortnits – Hertniðs Schwert.<sup>295</sup> Schwer zu sagen ist allerdings, ob man hier von einer Montage sprechen kann. Dietrich von Bern und Wolfdietrich zeigen nämlich sehr viele Gemeinsamkeiten, wie ein intertextueller Vergleich der Dichtungen, in denen sie vorkommen, verdeutlicht. So führen beide etwa einen Löwen im Schild, reiten ein Pferd namens Valke, tragen das Schwert Rose, sind Vertriebene und haben einen alten Erzieher.<sup>296</sup> Wisniewski äußert aufgrund dessen die Vermutung, dass in der Wolfdietrichsage eine alte Variante der Dietrichsage vorliege, die den jüngeren Versionen der mittelhochdeutschen Epik weichen musste und daher auf einen neuen Helden übertragen wurde.<sup>297</sup> Anderer Meinung ist Heinzle, der zwar die motivischen Parallelen einräumt, aber dennoch die „historischen und philologischen Gründe, die gegen diese Hypothese sprechen“<sup>298</sup> für erdrückend hält. Vielmehr geht er von einer eigenständigen Wolfdietrichsage aus, die ursprünglich fränkischer Herkunft sei.<sup>299</sup> Unabhängig davon, welche dieser beiden Hypothesen der Wahrheit am nächsten kommt, ist es durchaus vorstellbar, dass der norwegische Kompilator der *Þiðreks saga* den Helden der von ihm verwendeten Drachenkampf-Vorlage für den Berner gehalten und somit aus seiner Sicht lediglich eine stoffliche Quelle benützt, nicht aber eine intertextuelle Montage vollzogen hat.

---

<sup>295</sup> Vgl. Miklautsch (2003 / 2004), 209-210.

<sup>296</sup> Vgl. dazu Miklautsch (2005), 85-86.

<sup>297</sup> Vgl. Wisniewski (1986), 162.

<sup>298</sup> Heinzle (1999), 43.

<sup>299</sup> Vgl. Heinzle (1999), 43.

Dass dieser Drachenkampf im Schlussteil der Saga geschieht, entspricht allerdings ganz dem Konzept des Kompilators. Otto Gschwantler setzt diesen Textabschnitt in Beziehung zu Þiðreks erster Auseinandersetzung mit einem derartigen Ungeheuer und zu dessen kurz davor stattfindendem Zweikampf mit Ekka. Þiðrek trifft auf den riesenhaften Burschen im Dunkel der Nacht und schafft Licht, indem er mit seinem Schwert in die Steine schlägt, sodass Funken herausspringen. Ebenso beleuchtet er die finstere Drachenhöhle in der in diesem Kapitel relevanten Passage. Nach dem Sieg über Ekka reitet der Berner zur Burg Drekanflis. Die dortige Königin verwechselt den herannahenden Ritter wegen seiner Rüstung mit Ekka. Analog dazu hält Isold den Helden für ihren Gatten Hertnið. Neben diesen Gemeinsamkeiten hat Gschwantler aber auch einige Unterschiede herausgearbeitet. So versucht Þiðrek den Kampf zu vermeiden, als er auf Ekka trifft, gebraucht allerlei Ausreden und verleugnet sogar seinen Namen.<sup>300</sup> Ganz anders benimmt er sich bei seinem zweiten Drachenkampf. Als er den furchtbaren Lärm hört, der aus dem Wald dringt, eilt er schnurstracks los, um nachzusehen. Sobald er die Ursache dafür erkennt, hilft er ohne zu zögern dem gegen den Drachen kämpfenden Löwen. Auch sein Empfang bei Isold verläuft deutlich besser als jener bei der Herrin von Drekanflis, die dem Helden mit Zorn begegnet. Sie umarmt und küsst ihn, nachdem er sich ihr vorgestellt und von Hertniðs Schicksal erzählt hat, und heißt ihn vor allen Männern willkommen. Ähnliches lässt sich bei einem Vergleich der beiden Drachenkämpfe des Berners konstatieren. Der Sieg über den ersten ist wohl in erster Linie das Verdienst Fasolds, denn dieser holt schließlich das Schwert aus dem Drachenmaul, mit dessen Hilfe sie das Ungetüm erlegen können<sup>301</sup>, während der zweite eindeutig und ohne fremde Unterstützung durch den Titelhelden des Textes den Tod findet. Þiðrek wird im dritten Teil der Saga also als gereifter und tadelloser Held dargestellt, bevor er ganz am Ende des Textes (durch den Klostersraub und durch seinen zweifelhaften Abtritt) ins Zwielficht gerät.<sup>302</sup>

## 10.5. Fazit

Beinahe alle Drachenkämpfe der *Þiðreks saga* finden sich, wenngleich mitunter verschieden ausgestaltet, auch in den Parallelüberlieferungen der entsprechenden Abschnitte. Das gilt für Þiðreks ersten Drachenkampf, der in ähnlicher Form in der *Virginal* überliefert ist ebenso wie für jenen des Nibelungenhelden Sigurð. Anders verhält es sich bei Þetleif, der die in ein derar-

---

<sup>300</sup> Vgl. dazu Kapitel 5.3. der vorliegenden Arbeit.

<sup>301</sup> Vgl. dazu Kapitel 10.1. der vorliegenden Arbeit.

<sup>302</sup> Vgl. Gschwantler (1996), 153-156.

tiges Ungeheuer verwandelte Hexe Ostacia tödlich verwundet und dabei selbst sein Leben verliert. In diesem Fall scheint es aber zutreffender zu sein, von einer Integration Petleifs in die Episode des Krieges zwischen Wilzen und Bertangen zu sprechen, die dazu dient, ihn dem makrostrukturellem Konzept gemäß von der Bildfläche verschwinden zu lassen.

Am ehesten lässt sich bei Þiðreks zweitem Drachenkampf von Montage sprechen. Dieser weist starke intertextuelle Bezüge zu den *Wolfdietrich*-Dichtungen auf. Allerdings ist es bei den vielen Ähnlichkeiten, die zwischen Dietrich von Bern und Wolfdietrich bestehen, durchaus denkbar, dass der norwegische Kompilator die beiden miteinander verwechselt und somit aus seiner Sicht nichts anderes getan hat, als eine Quelle zu nützen, in welcher von einem Drachenkampf des Berners erzählt wird.

## 11. Zusammenfassung

Die einigermaßen umfangreiche *Piðreks saga* weist zahlreiche Unstimmigkeiten und Brüche in ihrem Handlungsverlauf und in der Figurenzeichnung auf. In der älteren Forschung wurden diese zumeist darauf zurückgeführt, dass es sich bei ihr um eine literarisch minderwertige Sammlung heldenepischer und „spielmännischer“ Stoffe handle, aber spätestens seit den strukturorientierten Arbeiten der 1980er Jahre steht fest, dass diese Einschätzung nicht richtig ist. Der Kompilator verstand den uns interessierenden Text vielmehr als Gesamtwerk und er trachtete danach, die ihm zur Verfügung stehenden Teilgeschichten nach einem bestimmten Plan zu ordnen. Darauf deuten auch zahlreiche Rückwendungen und intratextuelle Bezugnahmen in der Saga. Allerdings fühlte er sich aufgrund mittelalterlicher Quellentreue und als vermutlicher Übersetzer der Erzählungen kaum in der Lage, einfach eine Geschichte zu erfinden, auch wenn ihm vielleicht hier eine geeignete (ins Konzept passende) Jugendschilderung für einen bestimmten Helden fehlte oder wenn er dort feststellen musste, dass seine grundsätzlich positiv gezeichnete Figur etwas Böses anstellte.

Ausgehend von der Beobachtung, dass in der Saga bestimmte Erzählmotive, die in der mittelalterlichen Erzählliteratur häufig anzutreffen sind, immer wieder vorkommen, wurde in der vorliegenden Arbeit die These vertreten, dass diese in vielen Fällen eingefügt wurden, um die Teilgeschichten miteinander zu verknüpfen, die Figurenzeichnung zu beeinflussen und um eigene Intentionen zu verfolgen. Da uns jedoch die direkten Quellen des Textes fehlen, konnte diese lediglich durch Indizien untermauert, nicht aber endgültig bewiesen werden. Untersucht wurden das Motiv der falschen Namensnennung, das Motiv der wilden Frau, das *kolbíttr*-, das Siegestein-, das Räuberkampf- und das Drachenkampf-Motiv. Es versteht sich von selbst, dass diese Motive sehr oft nicht aus fremden Kontexten entnommen und in einen neuen eingefügt wurden. Umso interessanter sind daher jene Fälle, in denen dennoch einiges dafür spricht.

Hildibrand gibt Viðga gegenüber einen falschen Namen an, und der Grund dafür ist zunächst nicht herauszufinden. Im Text heißt es dazu, er gebrauche eine List, aber worin diese besteht, ist unklar. Er sagt nämlich den Namen eines nahen Verwandten und seine Gefährten benennt er wahrheitsgemäß. Eine plausible Erklärung dieser Szene wäre, dass der Kompilator das Motiv der falschen Namensnennung montiert hat, um den in der gesamten Saga grundsätzlich positiv dargestellten Hildibrand zu entlasten. Seinen Freundschaftseid gegenüber Viðga absolviert er unter einem falschen Namen und somit ist sein darauffolgender Betrug (der Schwertertausch) mehr als List denn als Heimtücke zu sehen.

Im *Ekka þátr* der Saga nennt der zögerliche und wenig kampfeslustige Þiðrek, als er auf Ekka trifft, im Unterschied zum *Eckenlied* den falschen Namen Heimir Studasson. Das geschieht unmittelbar nach seiner Niederlage gegen Viðga, und in der gesamten Episode erwirbt er sich nicht gerade viel Ruhm. Auch die von ihm „befreite“ Herrin von Drekanflis ist zornig darüber, dass er Ekka getötet hat. Diese Passage ist strukturell eng mit der Episode verknüpft, die von Þiðreks Jagd auf den russischen Þiðrek handelt, wo er freimütig und allen Gefahren zum Trotz seinen echten Namen verkündet. Hier deutet vieles auf eine Montage des Motivs, die unter anderem bezweckt, Þiðrek als eine sich entwickelnde Figur darzustellen, die einen Reifeprozess durchmacht.

Die Episode, die von Petleifs Begegnung mit dem griechischen Sigurð handelt, stand in der vorliegenden Untersuchung mehrmals im Zentrum des Interesses. Das hängt damit zusammen, dass in diesem Abschnitt das Motiv der falschen Namensnennung, das Motiv der wilden Frau und das Siegestein-Motiv auftreten. Darüber hinaus lässt sich ein einigermaßen inkonsistenter Handlungsverlauf feststellen. Demnach ist diese Geschichte aus mehreren Elementen zusammengefügt worden, um den jungen Helden eine weitere *âventiure* bestehen zu lassen, bevor er zu König Þiðrek gelangt.

Viele wilde Frauen bevölkern die bunte Welt der *Þiðreks saga*, die sich alle voneinander unterscheiden. Abgesehen von Sigurðs Tochter kann aber keine von ihnen als Zutat des Sagaverrfassers identifiziert werden. Einige schwache Indizien legen allerdings eine Montage des Meerwunder-Motivs in die Wilzengeschichte nahe, denn es verknüpft diese mit dem *Velents þátr* und der Viðga-Handlung. Mit einer weitaus höheren Wahrscheinlichkeit wurde das *kolbíttr*-Motiv in den *Herburts þátr* eingebaut. Dort bewirkt es den Aufbruch Herburts zu Þiðrek, wird aber dann verworfen. Die in der Forschung mehrfach zur Sprache gebrachten intertextuellen Referenzen zur *Tristrams saga* untermauern zusätzlich die Annahme einer Montage dieses Motivs.

Zweimal spielt in der Saga ein magischer Siegestein eine Rolle. Im *Velents þátr* findet er sich an einer strukturell bedeutsamen Stelle, in der die Erzählung von einem höfischen Karrieristen in die als ursprünglich zu bezeichnende Rachehandlung umschlägt. Im *Petleifs þátr* taucht er in der Sigurð-Episode auf, die oben bereits als Summe mehrerer zusammengefügter Bausteine charakterisiert wurde. In beiden Fällen sprechen starke Indizien für eine Montage.

Das trifft auch für das Räuberkampf-Motiv zu. Die beiden dänischen Helden Petleif und Viðga stoßen voneinander unabhängig auf Wegelagerer. Dennoch sind die beiden Passagen strukturell miteinander verknüpft und erfüllen eine wichtige Funktion in Bezug auf die Gesamtstruktur der Saga. Piðreks Räuberkampf unterscheidet sich wesentlich von den ersteren. Er nimmt es nicht mit einer Gruppe von Strauchdieben auf, sondern mit einem feindlichen Heer. Die zahlreichen höfischen Anklänge in dieser Passage und die merkwürdige Verschränkung mit dem Drachenkampf-Motiv deuten aber darauf hin, dass der Räuberkampf hier eingebaut wurde.

Die Drachenkämpfe der *Piðreks saga* zeigen meist Ähnlichkeiten mit entsprechenden Parallelüberlieferungen. Eine Ausnahme stellt allerdings Piðreks zweite Auseinandersetzung mit einem solchen Ungeheuer dar, die intertextuelle Bezüge zum *Wolfdietrich* aufweist. Ob der Begriff Montage an dieser Stelle zutreffend ist, kann freilich in Zweifel gezogen werden. Es ist nämlich durchaus denkbar, dass die beiden Dietriche für ein und derselbe Held gehalten wurden.

Am Beispiel der soeben aufgelisteten Passagen wurde die Anwendung einer Montagetechnik plausibel gemacht, welche die *Piðreks saga* als weit mehr charakterisiert denn als bloße Sammlung heldenepischer Stoffe. Das ist zwar seit der strukturorientierten Forschung der 1980er Jahre bekannt und spätestens seit Kramarz-Beins „Kompositionstheorie“ weitgehend Konsens, aber in der vorliegenden Arbeit wurde gezeigt, dass der Text auch auf mikrostruktureller Ebene nach bestimmten Konzeptionen und Intentionen zusammengesetzt wurde. In diesem Sinn versteht sich die vorliegende Arbeit als Beitrag zur Poetik der Saga, aber auch als Versuch, eine Lanze für den Kompilator bzw. Verfasser zu brechen, dessen Werk allzu oft verunglimpft wurde. Schließlich markiert es den Übergang zum neuzeitlichen Abenteuerroman und ist somit für die Zeit seiner Entstehung erstaunlich modern.

## 12. Literaturverzeichnis

### 12.1. Primärliteratur

Althochdeutsches Lesebuch. Zusammengestellt und mit Wörterbuch versehen von Wilhelm Braune. Fortgeführt von Karl Helm. 14. Auflage bearbeitet von Ernst A. Ebbinghaus. Tübingen 1962.

*Das Lied vom hürnen Seyfrid*. Critical edition with introduction and notes. Ed. by K. C. King. Manchester 1958.

*Die Geschichte Thidreks von Bern*. Übertragen von Fine Erichsen. Neuausgabe mit Nachwort von Helmut Voigt. (= Thule 22). Düsseldorf, Köln 1967.

*Die Saga von Parceval* und *Die Geschichte von Valver*. Aus dem Altnordischen übersetzt und eingeleitet von Rudolf Simek. (= Wiener Arbeiten zur Germanischen Altertumskunde und Philologie 19). Wien 1982.

*Eckenlied*. Fassung L. Hg. von Martin Wierschin. (= Altdeutsche Textbibliothek 78). Tübingen etc. 1974.

*König Rother*. Mittelhochdeutscher Text und neuhochdeutsche Übersetzung von Peter K. Stein. Hg. von Ingrid Bennewitz unter Mitarbeit von Beatrix Knoll und Ruth Weichselbaumer. Stuttgart 2000.

*The Tristan Legend*. Norse Romance I. (Arthurian Archives II) Ed. By Marianne E. Kalinke. Cambridge 1999.

*Piðriks saga af Bern*. Udgivet for Samfund til Udgivelse af Gammel Nordisk Litteratur ved Henrik Bertelsen. (= SUGNL 34) Bd. I/II. København 1905-11.

### 12.2. Sekundärliteratur

Andersen, Lise Præstgaard: On Valkyries, Shield-Maidens and Other Armed Women - in Old Norse Sources and Saxo Grammaticus. In: Simek, Rudolf und Wilhelm Heizmann (Hg.): *Mythological Women. Studies in Memory of Lotte Motz 1922-1997*. (= *Studia Mediaevalia Septentrionalia*, 7) Wien 2002, 291-318.

Andersson, Theodore: *The legend of Brynhild*. Ithaca, New York u.a. 1980.

Andersson, Theodore: An interpretation of *Piðreks saga*. In: Lindow, John / Lönnroth, Lars / Weber, Gerd Wolfgang (Hg.): *Structure and Meaning in Old Norse Literature. New Approaches to Textual Analysis and Literary Criticism*. Odense 1986, 347-377.

Andersson, Theodore: A preface to *Nibelungenlied*. Stanford 1987.

Andersson, Theodore: Composition and Literary Culture in *Piðreks saga*. In: Uecker, Heiko (Hg.): *Studien zum Altgermanischen. Festschrift für Heinrich Beck*. (= *Ergänzungsbände zum RGA* 11). Berlin. New York 1994, 1-23.

Andersson, Theodore: The Politics of Dietrich von Bern. In: Goblirsch, Kurt Gustav u.a. (Hg.): Germanic Studies in Honor of Anatoly Liberman. (= NOWELE 31/32). Odense 1997, 13-27.

Bachtin, Michail Michailowitsch: Die Ästhetik des Wortes. Frankfurt am Main 1979.

Beck, Heinrich: Die *Thidrekssaga* in heutiger Sicht. In: 2. Pöchlerner Heldenliedgespräch. Die historische Dietrichepik. (= Philologica Germanica 13) 1992, 441-448.

Beck, Heinrich und Susanne Kramarz-Bein: Perspektiven in der niederdeutsch-nordischen Dietrich-Dichtung. In: Cormeau, Christoph (Hg.): Actes du Colloque 'L'actualité et sa représentation au Moyen Âge. Zeitgeschehen und seine Darstellung im Mittelalter'. Kolloquium Sorbonne-Bonn, 18. - 21.3.1992. Bonn 1995.

Beck, Heinrich: *Piðreks saga* als Gegenwartsdichtung? In: Kramarz-Bein, Susanne (Hrsg.): Hansische Literaturbeziehungen. Das Beispiel der *Piðreks saga* und verwandter Literatur. (= Ergänzungsbände zum RGA 14). Berlin 1996, 91-99.

Bertelsen, Henrik: Om Didrik af Berns Sagas oprindelige Skikkelse, Omarbejder og Håndskrifter. Diss. Kopenhagen 1902.

Bleumer, Hartmut: Schemaspiele – ‚Biterolf und Dietleib‘ zwischen Roman und Epos. In: Müller, Jan-Dirk (Hg.): Text und Kontext. Fallstudien und theoretische Begründungen einer kulturwissenschaftlich angeleiteten Mediävistik. München 2007 (= Schriftenreihe des Historischen Kollegs. Kolloquien 64), 191–217.

Boklund-Schlagbauer, Ragnhild: Vergleichende Studien zu Erzählstrukturen im *Nibelungenlied* und in nordischen Fassungen des Nibelungenstoffes. (= GAG 626). Göppingen 1996.

Bornholdt, Claudia: Engaging Moments. The Origins of Bridal-Quest Narrative. (= Ergänzungsbände zum RGA 46). Berlin. New York 2005.

Clover, Carol: The Medieval Saga. Ithaca, London 1982.

Eco, Umberto: Lector in fabula. Die Mitarbeit der Interpretation in erzählenden Texten. München 1990.

Gschwantler, Otto: Konsistenz und Intertextualität im Schlußteil der *Piðreks saga*. In: Kramarz-Bein, Susanne (Hg.): Hansische Literaturbeziehungen. Das Beispiel der *Piðreks saga* und verwandter Literatur (= Ergänzungsbände zum RGA 14). Berlin 1996, 35-80.

Habiger-Tuczay, Christa: Wilde Frau. In: Wunderlich, Werner und Ulrich Müller (Hg.): Mythen des Mittelalters Bd. 2: Dämonen, Monstren, Fabelwesen. St. Gallen 1999, 603-617.

Hallberg, Peter: Some Aspects of the Fornaldarsögur as a Corpus. In: ANF 97, 55-71.

Haug, Walther: Montage und Individualität im *Nibelungenlied*. In: Strukturen als Schlüssel zur Welt. Kleine Schriften zur Erzählliteratur des Mittelalters. Studienausgabe. Tübingen 1990, 326-338.

Haupt, Waldemar: Zur niederdeutschen Dietrichsage. (Kapitel I: Die Dietleibsage). Diss. Berlin 1914.

Haustein, Jens: Die *zagheit* Dietrichs von Bern. In: Kaiser, Gerhard (Hg.): Der unzeitgemäße Held in der Weltliteratur. (= Jenaer germanistische Forschungen 1). Heidelberg 1998, 47-62.

Heinzle, Joachim: Einführung in die mittelhochdeutsche Dietrichepik. Berlin. New York 1999.

Hofmann, Dietrich: Zur Lebensform mündlicher Erzähldichtung des Mittelalters im deutschen und niederländischen Sprachgebiet: Zeugnisse der *Piðreks saga* und anderer Quellen. In: Goossens, Jan (Hg.): Niederdeutsche Beiträge. Festschrift für Felix Wortmann zum 70. Geburtstag. Köln, Wien 1976, 191-215.

Hofmann, Dietrich: Das Verhältnis der altschwedischen *Didriks-Chronik* zur *Piðreks saga* – und zur historischen Wirklichkeit. In: Skandinavistik 20 (1990), 95-110.

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

Kalinke, Marianne: Norse Romance (Riddarasögur). In: Clover, Carol und John Lindow (Hg.): Old Norse-Icelandic Literature. A Critical Guide. (= Islandica XLV) Ithaca. London 1985, 316-363.

Kerth, Sonja: Die historische Dietrichepik als „späte Heldendichtung“. In: ZfdA 129 (2000), 154-175.

Kerth, Sonja: Gattungsinterferenzen in der späten Heldendichtung. (= Imagines Medii Aevi. Interdisziplinäre Beiträge zur Mittelalterforschung 21). Wiesbaden 2008.

Klein, Thomas: Zur *Piðreks saga*. In: Arbeiten zur Skandinavistik. 6. Arbeitstagung der Skandinavisten des Deutschen Sprachgebietes: 26.9. – 1.10. 1983 in Bonn. (= Texte und Untersuchungen zur Germanistik und Skandinavistik 11). Frankfurt am Main. Bern. New York 1985, 487-565.

Klein, Thomas: *Ekka Þáttur* und *Eckenlied*. Zum Zusammenhang von Komposition und Quellenverwertung in der *Piðreks saga*. In: Hoff, Karin u.a. (Hg.): Poetik und Gedächtnis. Festschrift für Heiko Uecker zum 65. Geburtstag. (= Beiträge zur Skandinavistik 17) Frankfurt am Main u.a. 2004, 325-340.

Kramarz-Bein, Susanne: Zum Dietrich-Bild der *Piðreks saga*. In: Glienke, Bernhard und Edith Marold (Hg.): Arbeiten zur Skandinavistik. 10. Arbeitstagung der deutschsprachigen Skandinavistik 22. – 27.9.1991 am Weißenhäuser Strand. Frankfurt am Main u.a. (= Texte und Untersuchungen zur Germanistik und Skandinavistik 32), 112 -132.

Kramarz-Bein, Susanne: Die *Piðreks saga* im Kontext der altnorwegischen Literatur. (= Beiträge zur Nordischen Philologie 33.) Tübingen. Basel 2002

Kramarz-Bein, Susanne: Art. *Piðreks saga af Bern*. In: Beck, Heinrich u. a. (Hg.): Reallexikon der Germanischen Altertumskunde. 2. Auflage. Bd. 30. Berlin, New York 2005, 466-471.

Kramarz-Bein, Susanne: Literaturanthropologische Überlegungen zur *Piðreks saga af Bern*. In: Susanne Kramarz-Bein (Hg.): Neue Ansätze in der Mittelalterphilologie / *Nye veier i middelalderfilologien*. Akten der skandinavistischen Arbeitstagung in Münster vom 24.- 26. Oktober 2002. Frankfurt am Main. Berlin 2005 (= Texte und Untersuchungen zur Germanistik und Skandinavistik 55), 217-243.

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

Kreutzer, Gert: Aspekte des Komischen in der *Þiðreks saga*. In: Kramarz-Bein, Susanne (Hrsg.): Hansische Literaturbeziehungen. Das Beispiel der *Þiðreks saga* und verwandter Literatur (= Ergänzungsbände zum Reallexikon der germanischen Altertumskunde 14). Berlin 1996, 100-130.

Kreutzer, Gert: Der Held als Kind - das Kind als Held. In: Glienke, Bernhard und Edith Marold (Hg.): Arbeiten zur Skandinavistik. 10. Arbeitstagung der deutschsprachigen Skandinavistik 22. –27.9.1991 am Weißenhäuser Strand. (Texte und Untersuchungen zur Germanistik und Skandinavistik 32). Frankfurt am Main u.a. 1993, 158-166.

Marold, Edith: Die Erzählstruktur des *Velentspattr*. In: Kramarz-Bein, Susanne (Hrsg.): Hansische Literaturbeziehungen. Das Beispiel der *Þiðreks saga* und verwandter Literatur (= Ergänzungsbände zum Reallexikon der germanischen Altertumskunde 14). Berlin 1996, 53-73.

Marold, Edith: Wandel und Konstanz in der Darstellung der Figur des Dietrich von Bern. In: Beck, Heinrich (Hg.): Heldensage und Heldendichtung im Germanischen. Berlin. New York 1988, 149-182.

McConnell, Winder: Mythos Drache. In: Müller, Ulrich und Werner Wunderlich (Hg.): Mittelalter Mythen 2: Dämonen, Monster, Fabelwesen. St. Gallen 1999, 171-183.

Miklautsch, Lydia: Montierte Texte – hybride Helden. Zur Poetik der *Wolfdietrich*-Dichtungen. (= Quellen und Forschungen zur Literatur- und Kulturgeschichte 36). Berlin. New York 2005.

Miklautsch, Lydia: Dietrich – Thidrek – Wolfdietrich. Internymische Beziehung in der Heldendichtung. In: JOWG (2003/ 04), 203-216.

Millet, Victor: Zur Gattungskonstitution deutscher „Heldenepik“ im europäischen Kontext. In: Bertelsmeier-Kierst, Christa / Young, Christopher (Hg.): Eine Epoche im Umbruch. Volkssprachliche Literalität von 1200-1300. Cambridger Symposium 2001. Tübingen 2003.

Mitchell, Stephen: Heroic Sagas and Ballads. Ithaca. London 1991.

Müller, Stephan: Heros am Hof. Erzählmuster und kulturelle Logik der Wielandpassage in der „*Thidrekssaga*“. In: 9. Pöchlerner Heldenliedgespräch. Heldenzeiten – Heldenräume. Wann und wo spielen Heldendichtung und Heldensage? (= Philologica Germanica 28): Wien 2007, 131-144.

Müller, Jan-Dirk: Höfische Kompromisse. Acht Kapitel zur höfischen Epik um 1200. Tübingen 2007.

Nedoma, Robert: Die bildlichen und schriftlichen Denkmäler der Wielandsage. (= GAG 490). Göttingen 1988.

- Nedoma, Robert: Zu den Frauenfiguren der *Piðreks saga af Bern*. In: Reichert, Hermann u. a. (Hrsg.): Helden und Heldensage. Otto Gschwantler zum 60. Geburtstag. (= *Philologica Germanica* 11). Wien 1990, 211-232.
- Pütz, Horst Peter: Heimes Klosterepisode. Ein Beitrag zur Quellenfrage der *Thidrekssaga*. In: *ZfdA* 100 (1971), 178-195.
- Reichert, Hermann: Heldensage und Rekonstruktion. Untersuchungen zur *Thidreks saga* (= *Philologica Germanica* 14). Wien 1992.
- Reichert, Hermann: Heime in Wilten und in der *Thidrekssaga*. In: Uecker, Heiko (Hg.): Studien zum Altgermanischen. Festschrift für Heinrich Beck. (= *Ergänzungsbände zum RGA* 11). Berlin 1994, 503-512.
- Reichert, Hermann: *Thidreks saga* und oberdeutsche Heldensage. In: Kramarz-Bein, Susanne (Hg.): Hansische Literaturbeziehungen. Das Beispiel der *Piðreks saga* und verwandter Literatur (= *Ergänzungsbände zum RGA* 14). Berlin 1996, 236-266.
- Reichert, Hermann: Die Nibelungensage im mittelalterlichen Skandinavien. In: Heinzle, Joachim u.a. (Hg.): Die Nibelungen. Sage - Epos – Mythos. Wiesbaden 2003, 29-88.
- Ridder, Klaus: Mittelhochdeutsche Minne- und Aventiureromane. Fiktion, Geschichte und literarische Tradition im späthöfischen Roman: *Reinfried von Braunschweig, Wilhelm von Österreich, Friedrich von Schwaben*. Berlin u. a. 1998.
- Schach, Paul: Some Observations on the Influence of *Tristrams saga ok Ísöndar* on Old Icelandic Literature. In: Polomé, Edgar (Hg.): *Old Norse Literature and Mythology. A Symposium*. Austin 1969, 81-129.
- Schier, Kurt: *Sagaliteratur*. (= *Sammlung Metzler* 78). Stuttgart 1970.
- Schmid, Hans Ulrich: Alliteration in der altnorwegischen *Thidrekssaga*. In: *ZfdA* 131 (2002), 49-60.
- Schmid-Cadalbert, Christian: *Der Ortnit AW als Brautwerbungsdichtung*. Ein Beitrag zum Verständnis mittelhochdeutscher Schemaliteratur. (= *Bibliotheca Germanica* 28). Bern 1985.
- Schmitt, Kerstin: *Poetik der Montage. Figurenkonzeption und Intertextualität in der Kudrun*. (= *Philologische Studien und Quellen* 174). Berlin 2002.
- Schneider, Hermann: *Germanische Heldensage*. Bd. II.2. Englische Heldensage – Festländische Heldensage in nordgermanischer und englischer Überlieferung. (= *Grundriss der germanischen Philologie* 10/3). Berlin, Leipzig 1934.
- Schulz, Armin: *Poetik des Hybriden. Schema, Variation und intertextuelle Kombinatorik in der Minne- und Aventureepik: Willehalm von Orlens, Partonopier und Meliur, Wilhelm von Österreich, Die schöne Magelone*. (= *Philologische Studien und Quellen* 161). Berlin 2000.
- See, Klaus von: Das Problem der mündlichen Erzählprosa im Altnordischen. Der Prolog der *Piðreks saga* und der Bericht von der Hochzeit in Reykjahólar. In: *Skandinavistik* 11 (1981), 90-95.

Störmer-Caysa, Uta: Ortnits Mutter, die Drachen und der Zwerg. In: ZfdA 128 (1999), 282-308.

Störmer-Caysa, Uta: Grundstrukturen mittelalterlicher Erzählungen. Raum und Zeit im höfischen Roman. Berlin u.a. 2007

Tervooren, Helmut: Ein neues Fragment des *Rosengartens*. In: ZfdPh 114 (1995), 119-122.

Titzmann, Michael: Kulturelles Wissen - Diskurs - Denksystem. Zu einigen Grundbegriffen der Literaturgeschichtsschreibung. In: Zeitschrift für französische Sprache und Literatur 99 (1989), 47-61.

Uecker, Heiko: Nordisches in der *Piðreks saga*. In: Kramarz-Bein, Susanne (Hrsg.): Hansische Literaturbeziehungen. Das Beispiel der *Piðreks saga* und verwandter Literatur (= Ergänzungs-bände zum RGA 14). Berlin 1996, 175-185.

Vinaver, Eugène: *The Rise of Romance*. Oxford 1971.

Voorwinden, Norbert: Das *Meerwunder*. Heldendichtung oder Märchen? In: Amsterdamer beiträge zur Älteren Germanistik 60 (2005), 161-182.

Wisniewski, Roswitha: *Mittelalterliche Dietrichdichtung*. (= Sammlung Metzler 205). Stuttgart 1986.

Wolf, Alois: Altisländische theoretische Äußerungen zur Verschriftlichung und die Verschriftlichung der Nibelungensagen im Norden. In: Raible, Wolfgang (Hg.): *Zwischen Festtag und Alltag. Zehn Beiträge zum Thema 'Mündlichkeit und Schriftlichkeit'*. (= ScriptOralia 6), 167-189.

Wyss, Ulrich: Struktur der *Thidreks saga*. In: *Acta Germanica* 13 (1980), 69-86.

Wyss, Ulrich: Heldentat und Abenteuer. In: *PHG* (2000), 9-21.

# Lebenslauf

## Persönliche Daten

Name:	Gerhard Reschreiter
Familienstand:	Eheähnliche Lebensgemeinschaft und zwei Kinder
Geburtsdatum:	17.12.1979
Geburtsort:	Mödling
Staatsbürgerschaft:	Österreich

## Ausbildung

1990 – 1993	BRG Mödling Franz Keim-Gasse
1993 – 1998	BRG Neusiedl am See
1999 – 2000	Zivildienst beim Roten Kreuz in Neusiedl am See
2000 – 2003	Maturaschule Dr. Roland
Mai 2003	Externistenreifeprüfung
Seit WS 2003	Studium der Deutschen Philologie an der Universität Wien (Schwerpunkte in den Bereichen Ältere Deutsche Literatur und Sprachwissenschaft)

## Berufliche Praxis

Juli 2009 – Aug. 2010	Vorsortierung und Zustellung bei der Österreichischen Post AG
Jan. – Feb. 2008	Projekt „Bankwissen“ bei der Volksbanken Akademie
	Korrektur wissenschaftlicher Arbeiten, Unterricht in Deutsch als Fremdsprache und Nachhilfe (Deutsch und Englisch) auf privater Basis

## Sprachen

Deutsch (Muttersprache)  
Englisch (sehr gut in Wort und Schrift)  
Französisch (gut in Wort und Schrift)  
Norwegisch (gut in Wort und Schrift)