

Zeitschrift: Beiträge zur nordischen Philologie
Herausgeber: Schweizerische Gesellschaft für Skandinavische Studien
Band: 43 (2009)

Artikel: Der tierische Blick : Mensch-Tier-Relationen in der Sagaliteratur
Autor: Rohrbach, Lena
Kapitel: 4: Literarische Funktionsanalysen : narrative Strukturierung durch Tierepisoden
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-858136>

Nutzungsbedingungen

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

Conditions d'utilisation

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

Terms of use

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

Download PDF: 20.02.2026

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

4 Literarische Funktionsanalysen: Narrative Strukturierung durch Tierepisoden

Nach diesen einführenden Bemerkungen zu gesellschaftlichen und textuellen Rahmenbedingungen der Sagaliteratur soll nun im folgenden Kapitel untersucht werden, welche Funktionen Mensch-Tier-Relationen in der Strukturierung von Handlungsabläufen in den Sagas einnehmen. Ausgangspunkt der Diskussion bilden dabei drei narratologische Untersuchungen von Isländersagas (4.1.), in denen deutlich wird, daß Tierepisoden auf recht unterschiedliche Weise den Ablauf einer Isländersaga strukturieren können. Zu Beginn steht eine Untersuchung der *Bjarnar saga Hítðœlakappa*, in der gezeigt werden soll, daß diese Saga fast durchgängig durch aufeinander aufbauende Tierepisoden strukturiert wird. Die zweite Fallstudie beschäftigt sich mit der *Reykdoela saga*, in der verschiedene verfestigte Tierepisoden zu finden sind. Ihnen allen ist gemeinsam, daß sie narrativ strukturierend, und zwar fast ausschließlich konfliktauslösend oder -verstärkend, wirken. Einige Motive tauchen dabei wiederholt im Handlungsverlauf auf. Diesen ersten beiden Sagas ist gemeinsam, daß sie in der Forschung generell als alte Sagas mit großer Dependenz von mündlicher Überlieferung eingeordnet werden, denen kein größerer künstlerischer Wert zukommt. Daß auch allgemein als literarische Kunstwerke angesehene Sagas durch Tierepisoden strukturiert werden, wird in der Analyse wiederkehrender Tierepisoden in der *Njáls saga* gezeigt.

Nach diesen drei Fallstudien, in denen gleichzeitig die meisten der im Untersuchungskorpus rekurrierenden Tierepisoden präsentiert und diskutiert werden,¹ gehe ich vergleichend auf mögliche festzustellende Unterschiede zwischen den Isländersagas und der *Sturlunga saga* ein (4.2.), da diese Gattungen beide die Schilderung isländischer Verhältnisse zum Inhalt haben, jedoch verschiedene Zeiträume umfassen. Die exemplarische Analyse der *Sturlu saga* und der *Guðmundar saga dýra* wird zeigen, daß Unterschiede zwischen den beiden Gattungen sowohl in inhaltlicher Hinsicht als auch bezüglich der strukturierenden Funktion der Tierepisoden festzustellen sind.

Die Stellung und narrative Funktion von Tierepisoden in den Bischofssagas ist Gegenstand von Kapitel 4.3, während in Kapitel 4.4 die Königssagakompendien vergleichend auf die Integration von Tierepisoden und festzustellende Unterschiede zu den anderen Sagagattungen untersucht werden sollen. Hierbei werden vor allem diejenigen Tierepisoden näher beleuchtet werden, von denen in Zusammenhang mit Óláfr Tryggvason und Haraldr Sigurðarson berichtet wird. Abschließend (Kap.

¹ Diejenigen Passagen, in denen rekurrierende Episoden näher behandelt werden, sind zum leichten Auffinden durch eine geringere Schriftgröße sowie Einrückung markiert.

4.5) soll kurz diskutiert werden, inwiefern die *Íslendinga þættir* spezifische Besonderheiten der Integration von Tierepisoden aufweisen, die sie von den anderen Untergattungen der Sagaliteratur unterscheiden.

Die literarische Stilisierung einzelner Episodentypen in Verbindung mit deren verfestigter struktureller Funktion ist ein Indiz dafür, daß diese Episoden von den Schöpfern dieser Erzählungen nicht als völlig nebensächlich angesehen wurden, sondern als narrative Elemente selektiert und in den Gesamttext eingegliedert wurden. Darüber hinausgehend läßt sich sogar feststellen, daß Tierepisoden in mehreren Sagas als unterliegendes Strukturprinzip einen Gesamttext gliedern und verknüpfen können. Der tierische Blick impliziert im Rahmen dieses Kapitels, daß durch eine alternative Lesart der Sagatexte unterliegende Strukturelemente der Texte aufgedeckt werden sollen, welche die Texte als Gesamtheit gliedern und verknüpfen.

4.1 Die Strukturierung der *Íslendinga sögur* durch Tierepisoden

Bereits ein erster Überblick macht deutlich, daß die einzelnen Isländersagas individuelle Charakteristika in der Erwähnung und Integration von Tierepisoden aufweisen. Dabei sind keine grundlegenden Veränderungen zwischen älteren und jüngeren Sagas festzustellen. Es lassen sich allerdings Gruppen von Sagas identifizieren, in denen sehr selten Mensch-Tier-Relationen Erwähnung finden: die Skaldensagas² – als einzige Ausnahme muß hier die im folgenden näher untersuchte *Bjarnar saga Hítdœlakappa* erwähnt werden – und die *Vínlandsagas*³ – letzteres läßt sich durch die Konzentration auf Ereignisse außerhalb Islands erklären. Alle anderen Sagas enthalten eine erwähnenswerte Zahl von Tierepisoden. Es gibt jedoch einige Sagas, in denen Tiere fast ausschließlich in sinnbildlichen Zusammenhängen genannt werden. Letzteres gilt vor allem für die *Gísla saga Súrssonar* und die *Vatnsdoela saga*, die beide von einer großen Zahl von Träumen und metaphorischen Erwähnungen von Tieren durchzogen sind.⁴ Einige Sagas zeichnen sich weiterhin durch gehäufte Erwähnungen von Tieren in übernatürlichen Zusammenhängen aus, die so in anderen Sagas nicht zu finden sind.⁵

Die *Bjarnar saga Hítdœlakappa* und die *Reykdœla saga* gehören beide zur Gruppe der ältesten Isländersagas und sind beide nur defekt überliefert. Die beiden Sagas sind auf weiten Strecken von Tierepisoden durchzogen, jedoch auf unterschiedliche Weise. Während in der *Bjarnar saga* ein Großteil der Tierepisoden inhaltlich aufeinander bezogen ist, folgen in der *Reykdœla saga* viele einzelne und voneinander unabhängige Episoden aufeinander; einzelne Episodentypen werden

² Zu den Charakteristika der Skaldensagas vgl. Margret Clunies Ross. 2001.

³ Zum Korpus der *Vínlandsagas* vgl. Else Ebel. 1973.

⁴ Zur strukturellen Funktion der Träume in der *Gísla saga Súrssonar* vgl. Hans Schottmann. 1975. S.86-88.

⁵ Dies gilt vor allem für die *Eyrbyggja saga*, die *Kormáks saga*, die *Laxdoela saga* und die *Vatnsdoela saga*.

dabei in verschiedenen Teilen der Saga wiederholt und verknüpfen auf diese Weise die einzelnen Teile der Saga miteinander. Ein weiterer essentieller Unterschied zwischen der Bjarnar saga Hítdölakappa und der Reykdøla saga ist, daß in ersterer besonders *ein* individuelles Tier thematisch die Saga mitstrukturiert, während in letzterer Tiere vorwiegend kollektiv und ohne individuelle Besonderheiten erwähnt werden. Mit der Bjarnar saga vergleichbar ist in dieser Hinsicht die Hrafnkels saga und auch die Grettis saga; der Regelfall entspricht jedoch eher dem Befund der Reykdøla saga.⁶ Während sich in der Bjarnar saga Hítdölakappa die Tierepisoden beinahe über den gesamten Sagaverlauf erstrecken, ist es in der Reykdøla saga vor allem die Eskalation des Konflikts zwischen Vémundr und Steingrímr im ersten Teil der Saga, der durch einzelne Tierepisoden strukturiert wird.

4.1.1 Bjarnar saga Hítdölakappa

Die Bjarnar saga Hítdölakappa wird generell in die Gruppe der ältesten Sagas eingeordnet. Als Begründung dafür wird meist auf ihren anekdotischen Charakter und ihre lose Strukturierung hingewiesen.⁷ Sie bietet sich als erstes Fallbeispiel in diesem Rahmen geradezu an, weil sie wie wenige andere Sagas aus aufeinander aufbauenden Tierepisoden zusammengesetzt ist. Insgesamt ist von mindestens 20 Einzelepisoden auszugehen, von denen die meisten eine wichtige strukturelle Bedeutung im Handlungsverlauf einnehmen.⁸ Fast der gesamte Hauptkonflikt zwischen Bjørn und seinem Kontrahenten Þórðr auf Island wird durch Tierepisoden strukturiert und verstärkt. Darüber hinaus endet auch der Konflikt und mehr oder weniger auch der Plot der gesamten Saga mit einer Tierepisode: Bjørn stirbt auf der Pferdeweide, wo er einigen Pferden die Mähne schneiden wollte. Dieses dramatische Finale ist, wie ich zeigen werde, an mehrere vorhergehende Episoden geknüpft und durch diese vorbereitet. Bei einigen der in der Bjarnar saga integrierten Tierepisoden handelt es sich um rekurrierende Muster in der Sagaliteratur, während andere singuläre interne Motive der Bjarnar saga darstellen.

Die Bjarnar saga gehört zur Gruppe der Skaldensagas, sticht allerdings aus dieser heraus, weil sie als einzige eine beträchtliche Anzahl von Tierepisoden aufweist. Die übrigen Skaldensagas sind von sehr wenigen Tiererwähnungen durchzogen, eine Tatsache, die sich durch die starke Konzentration auf zwischenmenschliche Bege-

⁶ In der Hrafnkels saga ist es der Hengst Freyfaxi, und in der Grettis saga sind es die Stuten Kengála und Söðulkolla, denen in mehreren Abschnitten der Saga eine handlungsstrukturierende Funktion zukommt (zu den Söðulkolla-Strophen vgl. auch Hubert Seelow. 1998. S.250).

⁷ Kurt Schier ordnet die Bjarnar saga Hítdölakappa in die Gruppe der ältesten Sagas ein, die etwa in der Zeit von 1200 bis 1230 entstanden. Sigurður Nordal geht davon aus, daß der Verfasser der Bjarnar saga andere Íslendinga sögur gekannt haben muß, also nicht selbst ein neues Genre mit seinem Werk geschaffen hat. Er fügt jedoch hinzu, daß die Saga inhaltlich von allen anderen Sagas in dem Maße abweiche, daß es nicht möglich sei, eine Vorlage zu identifizieren (Sigurður Nordal. 1938. S.LXXX).

⁸ Dies ist eine hohe Frequenz für einen nur 100 Seiten langen Text (bezogen auf die Ausgabe in der Íslensk Fornrit-Reihe).

benheiten in diesen Sagas erklären läßt. Auch die Handlung der *Bjarnar saga* ent-spinnt sich um die Konkurrenz zweier Männer um eine Frau; diese Geschichte wird jedoch in weiten Teilen durch aufeinander aufbauende Tierepisoden strukturiert.⁹ Björn zeichnet sich durch ein für die Sagaliteratur insgesamt sehr inniges Verhältnis zu Tieren aus. Vor allem hat er eine enge Beziehung zu seinem Hund und seinem Hengst Hvítингr, die er beide nach der Heimkehr von seinen Auslandsreisen geschenkt bekommt. Þórðr hingegen nimmt eine überaus distanzierte Stellung zu Tieren ein. Diese unterschiedliche Positionierung der beiden Männer zu Tieren wirkt in der gesamten Saga als (Neben-)Konfliktlinie zur Liebesproblematik. Die Beschreibung der Einstellungen Björns zu Tieren ist dabei für die gesamte Sagaliteratur ex-ceptionell, wenn auch nicht einzigartig. In der Einleitung zu seiner Person wird er als hervorragender Mann beschrieben, der allerdings schon früh Opfer von Þórðs Spott wird.¹⁰ Während Björn generell als eher friedfertiger Held beschrieben wird, werden Þórðr wiederholt negative Charaktereigenschaften wie ein Hang zur Verlogenheit zugeordnet.¹¹ Þórðr ist jedoch von vornehmerer Herkunft als Björn.¹²

Nähe und Distanz als unterliegende Strukturprinzipien der *Bjarnar saga Hítdœla-kappa* können auf verschiedenen Ebenen identifiziert werden: 1) Die Verbindung Björns zu seinen geschenkten Tieren und die demonstrative Distanzierung Þórðs von ihnen. Bereits zu Beginn der Saga wird auf diese Weise die leitmotivische Funktion Hvítings als antagonistisches Element zu Þórðr entwickelt, die sich durch den restlichen Sagaverlauf zieht.¹³ 2) Nähe und Distanz zu Tieren bilden auch ein Thema der beleidigenden Strophen zwischen den beiden Männern, in denen die Diskrepanz zwischen agrarischem Alltag und Statusanforderungen ihren Ausdruck findet. 3) Schließlich fungieren Tierepisoden in ausgesprochen vielen Szenen in der *Bjarnar saga* als Hintergrundszenerie. Dies unterstreicht die Omnipräsenz von Nutz-tieren in der Welt dieser Saga, die eine allgemeine Nähe zu Tieren im isländischen Alltag schildert, die sich so in vielen, jedoch keineswegs in allen Sagas wiederfindet. Der Konflikt zwischen den beiden Skalden Þórðr und Björn ent-spinnt sich über weite Strecken um eine Welt herum, die von Tieren belebt und durch Tierhaltung geprägt ist.

Sigurður Nordal teilt die Saga in drei Teile ein: Der erste Teil handelt von Björns Jugend und seinen Auslandsfahrten (Kap. 1-9), der zweite Teil von den Streitigkei-ten zwischen Björn und Þórðr (Kap. 10-26). Der letzte Teil der Saga beginnt mit der

⁹ Theodore Andersson schreibt, daß die *Bjarnar saga Hítdœlakappa* diejenige Isländersaga sei, die dem „pure conflict pattern“ am nächsten komme. Sie konzentriere sich auf den Antagonismus zweier Männer, und die ansonsten in den Skaldensagas im Vordergrund stehende Liebesge-schichte trete dagegen in den Hintergrund (Theodore M. Andersson. 1967. S.137). Es ist zwar richtig, daß die Frauengeschichte im Vergleich zu den anderen Skaldensagas im Hintergrund steht, dies liegt jedoch meiner Einschätzung nach an der konkurrierenden Tierthematik.

¹⁰ Vgl. *BjH* S.112.

¹¹ Vgl. Theodore M. Andersson. 1967. S.137.

¹² Zur Herkunft Þórðs vgl. Sigurður Nordal. 1938. S.LXIV-LXVIII.

¹³ Auf dieser Ebene wirken Nähe und Distanz fast als de Saussure'sche Oppositionen und die beiden Gegner als jeweilige Repräsentanten.

Einführung Þorsteinn Kuggasons in das Geschehen (Kap. 27-34). Nordal erklärt vor allem den mittleren Teil für unzusammenhängend und aus vielen einzelnen Episoden bestehend. Den letzten Teil der Saga hält er dagegen für den künstlerisch am besten gelungenen.¹⁴ Die schlechte Bewertung des Mittelteils beruhe vor allem darauf, daß er fast ausschließlich durch den Inhalt der Strophen bestimmt sei, so Nordal.¹⁵ Mit der folgenden Analyse wird gezeigt, daß man durch eine Analyse der Tierepisoden zu einem anderen, positiveren Ergebnis hinsichtlich der Strukturierung der Saga kommen kann. Der von Sigurður Nordal vorgenommenen Einteilung der Saga in drei Teile soll dabei zunächst gefolgt werden. Es wird jedoch deutlich werden, daß der zweite und dritte Teil in enger Verbindung zueinander stehen und daß dabei der Hengst Hvítингr als Verbindungselement dient, da er in beiden Teilen an Schlüsselstellen des Handlungsverlaufs erwähnt wird.

Der erste Teil grenzt sich durch seinen Inhalt deutlich vom Rest der Saga ab.¹⁶ Die strukturierende Funktion der Tierepisoden setzt erst im zweiten Teil nach der Rückkehr Björns aus dem Ausland ein. Davor findet sich nur eine einzige Tierepisode, die isoliert in einer Reihe von Abenteuern im Ausland steht. Es handelt sich um die Erwähnung eines Kampfes gegen einen Drachen in England. Die Diskrepanz zwischen diesem ersten Teil und dem Rest der Saga ist jedoch auch nicht größer als in vielen anderen Sagas, die mit einer Reihe von Auslandsfahrten beginnen wie etwa die Víga-Glúms saga. Problematisch ist vielmehr der Überlieferungszustand des ersten Teils, der eine narrative Untersuchung der Saga als Gesamtwerk erschwert.

Im folgenden werde ich nach einer kurzen Einleitung in die Geschehnisse der Saga in chronologischer Reihenfolge auf die einzelnen Tierepisoden eingehen und ihre Funktion für den Handlungsverlauf herausarbeiten, während gleichzeitig immer Parallelen zu ähnlichen Fundstellen in anderen Sagas gezogen werden sollen. Björn Hítðelakappi bricht als junger Mann zur üblichen Auslandsfahrt auf, holt sich jedoch kurz vor seiner Abfahrt bei Oddnýs Vater die Zusage, daß Oddný drei Jahre lang ihm versprochen sein solle. Wenn er bis dahin nicht zurückgekehrt sei, solle sie jedoch an einen anderen vergeben werden können. Während Björns Aufenthalt bei Eiríkr jarl in Norwegen kommt auch Þórðr dortin. Dem Jarl kommt zu Ohren, daß Björn und Þórðr nicht gut miteinander stehen; die beiden lassen jedoch keine schlechten Bemerkungen übereinander fallen. Als Þórðr im nächsten Sommer nach Island zurückkehrt, gibt Björn ihm, durch ihn im betrunkenen Zustand überredet, einen Ring für Oddný mit der Nachricht, sie solle auf ihn warten. Þórðr übermittelt die Nachricht in eigenem Sinne verändert, daß Björn ihm die Partie geben wolle, falls ihm selbst etwas zustoßen solle. Im Jahr darauf bezahlt er Kaufleute dafür, daß

¹⁴ Sigurður Nordal. 1938. S.LXXVI.

¹⁵ ebd. S.LXXIX. Die Bjarnar saga wurde von mehreren Seiten für ihre schlechte Integration der Strophen in die Prosaerzählung kritisiert. (z.B. Walther Heinrich Vogt. 1921; Jónas Kristjánsson. 1994. S.257; Edith Marold. 1999. S.148).

¹⁶ Sigurður Nordal betont den markanten Unterschied zwischen erstem und zweiten Teil der Saga: „Allt í einu er eins og allir gullhringar sé dottnr af hinum auðuga og fræga víkingi. Hann á undir högg að sækja að fá mat handa hundinum og hey handa hestunum.“ (Sigurður Nordal. 1938. S.LXXV).

sie die Nachricht verkünden, Björn sei gestorben, woraufhin Oddný und ihre Verwandten in eine Heirat mit ihm einwilligen.

Björn kehrt einige Jahre nach diesen Ereignissen nach Island zurück.¹⁷ In diesem Augenblick beginnt eine lange Konfliktkette zwischen ihm und Þórðr, und Oddnýs Verhältnis zu ihrem Ehemann verschlechtert sich merklich. Den ersten Winter verbringt Björn als Gast bei Þórðr und Oddný.¹⁸ Im Laufe des Winters kommt es zu mehreren Streitfällen in Zusammenhang mit den von Björn mitgebrachten Tieren. Nach diesem Winteraufenthalt folgen mehrere Jahre, in denen der Konflikt zwischen den Männern immer weiter eskaliert. Der Konflikt entwickelt sich dabei über weite Strecken auf verbaler Ebene durch den Austausch verschiedener beleidigender Strophen,¹⁹ erstreckt sich über den gesamten Rest der Saga und kulminiert in Björns Erschlagung, eingebettet in eine detaillierte und kunstfertig ausgearbeitete Tierepisode.

Auf die Dracheneisode im rekonstruierten Anfang der Bjarnar saga Hítdœlakappa soll hier nur kurz eingegangen werden, da sie isoliert steht und ohne weitere Folgen für den restlichen Handlungsverlauf ist. Während eines Aufenthaltes in England kämpft Björn gegen einen Flugdrachen und rettet dadurch König Knútr und seinen Gefolgsleuten das Leben.²⁰ Der König dankt ihm diese Handlung mit reichhaltigen Geschenken. Diese Episode ist ungewöhnlich für die Gattung der Isländersagas und ebenso für das gesamte Untersuchungskorpus. Sie läßt sich eher als Motiv der Riddara oder Fornaldarsögur einordnen.²¹ Weitere Dracheneisoden finden sich in der spät entstandenen Þorskfirðinga saga²² und in der Njáls saga, in der davon berichtet wird, daß Porkell hákr zunächst ein Geschöpf namens *finngálkn* und darauf einen Flugdrachen erschlägt.²³

¹⁷ Davor gibt es noch zwei kurze Intermezzi zwischen Þórðr und Björn auf den Brenneyjar und bei König Óláfr helgi. Der König führt einen Vergleich zwischen den Männern herbei. Er ist es auch, der Björn dazu bringt, seine Wikingzüge zu beenden und zurück nach Island zu fahren. Indirekt trägt er damit zur folgenden Konfliktkette bei, auch wenn er wiederholt den beiden Männern rät, ihren Vergleich einzuhalten (vgl. *BjH* S.130-135).

¹⁸ Þórðr besteht darauf, Björn einzuladen, um zu zeigen, daß er sich an den Vergleich König Óláfs halten möchte, während Oddný dies für einen schlechten Ratschlag hält. Auch Björns Mutter Þórdís hält dies für einen verlogenen Vorschlag Þórðs und sagt dies auch in dessen Anwesenheit (*BjH* S.138).

¹⁹ Vgl. Edith Marold. 1999. S.135.

²⁰ *BjH* S.124.

²¹ Vgl. auch Astrid van Nahl. 1981. S.169.

²² Die Þorskfirðinga saga enthält neben den Dracheneisoden viele andere Übertreibungen, die der Charakteristik nach den Fornaldarsögur zuzuordnen sind. Zur Dracheneisode in der Þorskfirðinga saga siehe auch Phil Cardew. 2000. S.56-58.

²³ „En fyrir austan Bálagarðssíðu átti Porkell at seckja þeim vatn eitt kveld; þá móettí hann finngálkní ok varðisk því lengi, en svá lauk með þeim, at hann drap finngálknit. Þaðan fór hann austr í Aðalsýslu, þá vá hann at flugdreka.“ (*Nj* S.302f) [Und östlich der Bálagarðssíða (in Finnland) sollte Porkell ihnen eines Abends Wasser holen; da traf er auf ein *finngálkn* und wehrte sich lange, und es endete so mit den beiden, daß er das *finngálkn* tötete. Von dort zog er nach Osten in die Aðalsýsla (Estland), dort tötete er einen Flugdrachen]. In der Hauksbókversion der Land-

Alle Drachenepisoden spielen im Ausland, in England oder Finnland,²⁴ und die Drachenkämpfer befinden sich alle im jungen Alter. Aufgrund dieser Merkmale lässt sich das Motiv des Kampfes gegen einen Drachen mit anderen Kämpfen gegen ein reales wildes Tier wie etwa dem Kampf gegen einen Bären, der sich sich in ähnlicher struktureller Funktion in mehreren Sagas findet, gleichsetzen.²⁵ Durch die Verlegung der Handlung ins außernordische Ausland verringert sich offenbar die Notwendigkeit, reale Tiere als Kampfgegner auszuwählen. Alle diese Kämpfe dienen der Bewährung eines jungen Mannes und können als eine Art Initiationsritus zum Eintritt in das erwachsene Leben interpretiert werden.²⁶

Direkt nach der Rückkehr Bjorns nach Island setzen diejenigen Tierepisoden ein, die den Rest des Handlungsverlaufs strukturieren. In fünf inhaltlich eng miteinander verknüpften Episoden geht es zunächst um Björns Pferde und Hund. Björn erhält von seinem Ziehvater einen Hund als Geschenk, den er immer besonders gemocht hatte.²⁷ Von seinem Vater erhält er drei weiße Pferde, den Hengst Hvítิงr und zwei seiner Fohlen.²⁸ Der Hund verschwindet nach dem Winteraufenthalt bei Þórðr aus der Erzählung. Der Hengst Hvítิงr wird dagegen während des gesamten restlichen Sagaverlaufs wiederholt erwähnt. Die geschenkten Tiere werden als *góðir gripir*, also Kostbarkeiten, bezeichnet.²⁹ Zunächst steht also der ökonomische Wert dieser Tiere im Vordergrund. Im weiteren Verlauf wird jedoch deutlich, daß Björn eine Bezie-

námabók wird ein Ketill kjolfari erwähnt, der von einem *finngálkn* getötet wurde (*Ldn* Hauksbók. S.391). Zum *finngálkn* vgl. Sophus Bugge. 1895; Eyvind Fjeld Halvorsen. 1959. „Finngalkn“. In: *KLNM* 4. S.281.

²⁴ In der Ynglinga saga werden in der Schilderung des wunderhaften Schweden unter anderem auch Drachen erwähnt (Ynglinga saga. *Hkr* I S.10).

²⁵ *Finnb* S.274f; *Glúm* S.9; *Gr* S.76f.

²⁶ Zu einer eingehenderen Diskussion vgl. Kap. 5.3.

²⁷ Der Name des Hundes wird in den beiden Handschriften, die diese Stelle enthalten, mit „V.“ abgekürzt (AM 551 d 4to 6r; AM 488 4to 19r). Die aus dem 17. Jahrhundert stammende Bæjarbók, AM 71 fol, eine Version der Óláfs saga helga, schildert die Geschehnisse zwischen Björn und Þórðr bis zu Björns Heimkehr nach Island. Aufgrund des verlorengegangen Anfangs in den Manuskripten der Bjarnar saga werden diese Kapitel gewöhnlich an den Anfang der Bjarnar saga Hítdœlakappa gestellt, so auch in der Íslensk Fornrit-Ausgabe. Der einschlägige Text der Handschrift endet jedoch ohne Erwähnung der Geschenkübergabe: „Arngær á hólmi for til skips ok fann son sinn, vard þar mykill fagnadar fundur, og baud hann Byrne heim til sin, for hann þangat ok þotti medann hann lifde mykill afreks madur, og hiellt Þordur Kolbeinsson lytt sættar, vard þæim martt til greina og man þat allt ummlida þuiat þat snrerter ecke þessa sögu, og þui gef eg upp at segia fra Byrne hytdœlakappa lengr.“ (AM 71 fol, bls. 71. Transkr. d. Verf.) [Arngierr von Hólmur begab sich zum Schiff und traf seinen Sohn. Dort gab es ein großes Freudentreffen, und er lud Björn nach Haus zu sich ein. Er zog dorthin und galt als besonders hervorragender Mensch, solange er lebte. Aber Þórðr Kolbeinsson beachtete den abgeschlossenen Vergleich wenig, und es kam oft zu Meinungsverschiedenheiten zwischen ihnen, und dies wird alles ausgelassen, weil es diese Saga nicht betrifft, und so höre ich auf, mehr von Björn Hítdœlakappa zu erzählen].

²⁸ *BjH* S.136.

²⁹ Bei seinem Aufbruch zum Winteraufenthalt bei Þórðr wird erneut die Kostbarkeit der Tiere mit einer in dieser Wortwahl nur in der Bjarnar saga auftauchenden Formulierung betont: „Nu bjósk Björn til vistar með Þórði ok fór á Hitarnes með þrjá gangandi gripi, hesta tvá ok hund“ (*BjH* S.139) [Jetzt machte sich Björn reisefertig für seinen Aufenthalt bei Þórðr und zog nach Hitarnes mit drei wandelnden Kostbarkeiten, zwei Pferden und einem Hund].

hung zu diesen Tieren hat, die über eine rein ökonomische Wertschätzung hinausgeht.³⁰

Die Funktion der hier beschriebenen Tiergeschenke weicht von den gewöhnlichen Schilderungen von Geschenkübergaben der Sagaliteratur ab, bei denen in der Regel die freundschaftsbegründende oder -bestätigende Funktion der Geschenke betont wird. In der vorliegenden Passage steht hingegen nicht die Begründung oder Verstärkung reziproker Obligationen im Vordergrund, sondern die emotionale Verbindung Björns zu diesen Tieren, die er gleichsam als Willkommensgeschenk von seinen Verwandten erhält.³¹ Ein typisches freundschaftsstiftendes Geschenk – auf das zurückzukommen sein wird – spielt jedoch im dritten Teil der Saga eine entscheidende Rolle, und auch in dieser Episode wird Hvítингr wieder erwähnt.

Insgesamt konnten 56 Erwähnungen von Tiergeschenken im Untersuchungskorpus gezählt werden.³² Verschenkt wird nur eine begrenzte Anzahl von Tierarten, am häufigsten Ochsen und Pferde, fernerhin Hunde, Falken, Eisbären und Schafe. Die einzelnen Tierarten werden jedoch in unterschiedlichen Zusammenhängen und auch in unterschiedlichen Gattungen als Geschenke erwähnt. Auch die Schilderung von spezifischen Eigenschaften ist abhängig von der betreffenden Tierart und dem jeweiligen Kontext. Die anthropologischen Implikationen von Tiergeschenken werden in Kapitel 5.2.1 ausführlich behandelt werden.

Außer in der Bjarnar saga wird nur an zwei weiteren Stellen in der gesamten Sagaliteratur von Hunden als Geschenk berichtet: in der Njáls saga und in der Óláfs saga Tryggvasonar. In diesen beiden Fällen trägt der verschenkte Hund ebenso wie in der Bjarnar saga einen Namen und wird hinsichtlich spezifischer Charaktereigenschaften beschrieben. Sowohl dem in der Njáls saga verschenkten Hund Sámr als auch dem Hund Vígi in der Óláfs saga Tryggvasonar kommen im weiteren Verlauf der jeweiligen Saga handlungsstrukturierende Funktionen zu, auf die noch zurückzukommen sein wird.

Pferde tauchen dagegen sehr häufig – insgesamt 36-mal – als Geschenke auf, vor allem zwischen Männern auf Island. Im Gegensatz zu Ochsen, die nur in den auf Island angesiedelten Sagas als Geschenke dienen, werden Pferde auch in den Königssagas als Geschenke erwähnt.³³ Wesentlich mehr Erwähnungen finden sich jedoch auch hier wiederum in isländischem Kontext. In der Sturlunga saga wird insgesamt von zwölf Übergaben von Pferde-

³⁰ Zur besonderen Bedeutung von mit Namen versehenen Tieren und dem Verhältnis ihrer Besitzer zu ihnen vgl. Kap. 5.1.2.

³¹ Der Begriff der Freundschaft ist im Kontext der mittelalterlichen isländischen Gesellschaft als ein spezifischer Typus einer reziproken Obligation zu verstehen, der eine der wesentlichen Machtgrundlagen im mittelalterlichen isländischen Gesellschaftssystem darstellt. Eine detaillierte Diskussion des Konzepts findet sich bei Jón Viðar Sigurðsson. 1999. S.120-140.

³² Nicht mitgezählt wurde eine Episode in der Egils saga, in welcher der junge Egill als Lohn für ein Gedicht Enteneier und Schneckenhäuser erhält (Eg S.82). Diese Episode ist singulär in der Sagaliteratur. Die Art des überreichten Geschenks spricht dafür, daß es durchaus ein Kindheitskonzept in den Sagas gibt, da ein solches Geschenk einem erwachsenen Mann kaum zur Ehre gereicht hätte. Zur Diskussion des Kindheitskonzepts in der altnordischen Literatur vgl. z.B.: Gert Kreutzer. 1987; Jón Viðar Sigurðsson. 1992a; Else Mundal. 2002; Ármann Jakobsson/Torfi Tulinius. 2005.

³³ Ynglinga saga. Hkr I S.57; Magnússona saga. Hkr III S.253f.

geschenken berichtet,³⁴ in den Isländersagas und der Gruppe der *þættir* zusammen von 23 Pferdegeschenken, die sich auf 14 Einzeltexte verteilen.³⁵

Es gibt grundsätzlich mehrere mögliche Verläufe von Geschenkübergaben, die jedoch alle beim Zuhörer oder Leser eine gewisse Erwartungshaltung hervorrufen, da die Erwähnung der Vergabe eines Tieres als Geschenk und die Reaktion des Empfängers auf den weiteren Verlauf der Beziehungen zwischen den zwei Beteiligten hinweist. Die Beschreibung von Geschenkübergaben unterliegt somit einer gewissen Schematisierung in bezug auf Handlungsverlauf und Wortlaut. Vor allem auf die freundschaftsstiftende Funktion der Geschenke wird immer wieder formelhaft hingewiesen.³⁶

Mit seinen wertvollen Tieren bricht Björn also zum Winteraufenthalt bei Þórðr auf. Und es dauert nicht lange, bis Streitigkeiten um Björns geschätzte Tiere aufkommen. Nacheinander entsteht zunächst ein Konflikt um Björns Angewohnheit, seinen Hund vom Tisch zu füttern, und dann um die vermeintliche Verschwendung von Heu zur Fütterung seiner Pferde. Theodore M. Andersson interpretiert diese Szenen als provokative Akte Björns.³⁷ Eine genaue Lektüre des Gesamttexts führt jedoch zu einer anderen Interpretation. Einerseits wird mehrfach in der Saga betont, daß Björn seine Tiere hoch schätzt. Das Festhalten Björns an seiner Gewohnheit, den Hund bei Tisch zu füttern, nachdem Þórðr die Essenszuteilung rationiert hat, hat außerdem vor allem Auswirkungen auf seinen eigenen Hunger und kann nicht als provokativer Akt gedeutet werden.³⁸ Hingegen ist andererseits Þórðs neue Regelung sehr wohl als provozierende Maßnahme zu verstehen, denn ihm widerstrebt die von Björn praktizierte Gleichstellung von Mensch und Tier grundlegend.³⁹ In dem Konflikt um die Fütterung des Hundes sagt Þórðr zunächst zu Oddný, daß es ihn irritiere, daß der Hund mit vom Tisch gefüttert werde, und er fügt hinzu: „en ek hefi

³⁴ In der Kompilation der Sturlunga saga werden Pferde als Geschenke in der Guðmundar saga dýra (S.184), der Hrafnss saga Sveinbjarnarsonar (S.213), der Íslendinga saga (S.364, S.392 [beide Male Geschenke des dänischen Königs Valdimarr an Sturla Sighvatsson bzw. Órækja], S.483) und der Porgils saga skarða erwähnt (S.122, S.176, S.206, S.207, S.210, S.215).

³⁵ Vgl. z.B. *Gunnl* S.65; *Heið* S.232, S.261; *Hrafnk* S.100; *Hæns* S.31; *Laxd* S.101, 135, 242; *Ljósv* S.63; *Nj* S.276; *Reyk* S.221; *Vápnf* S.45; *Odd* S.373.

³⁶ Z.B. „ok skilduz þeir með hinum mestum kerleikum“ (GBp A S.251) [und sie trennten sich in einem sehr herzlichen Verhältnis]; „ok skildust með inni mesti vináttu“ (Stur S.114) [und sie trennten sich in bester Freundschaft]; „til vinfengis“ (Vápnf S.45) [zur Freundschaft(sbegründung)]. Vgl. dazu Kap. 5.2.1.

³⁷ Theodore M. Andersson. 1967. S.139.

³⁸ Þórðr lässt als Maßnahme gegen die Hundefütterung jedem Mann nur noch einen Brotlaib zuteilen, um zu sehen, ob Björn dann immer noch an der Fütterung des Hundes festhalte. Nach Einführung der Regelung gibt Björn dem Hund genauso viel wie vorher, Björn und Þórðr aber haben weniger Essen als zuvor, und die Dienstleute drohen sogar an, den Hof wegen schlechter Versorgung zu verlassen. Daß erwähnt wird, daß auch Þórðr weniger Essen hatte, ist darauf zu beziehen, daß allen nur ein Brotlaib zugeteilt wurde und nicht, daß das Futter, das Björn dem Hund gibt, vom Essen der anderen abgezweigt wird.

³⁹ Simon Teuscher weist in seinem Artikel über die Funktion des Hundes im höfischen Kontext des Spätmittelalters darauf hin, daß in mehreren Hofordnungen die Fütterung von Hunden während des Tafelzeremoniells auf die Fürsten oder zumindest wenige Adlige restriktiert wurde. Als Beispiele führt er die Hofordnungen Brandenburg-Ansbach 1587, Pfalz 1526 und Mecklenburg 1574 an (Simon Teuscher. 1998. S.362).

eigi fyrr við hunda átt“.⁴⁰ Diese Bemerkung unterstreicht sein distanziertes Verhältnis zu Tieren und das Verlangen nach Abgrenzung zur Tierwelt hin.

In dem direkt im Anschluß folgenden Streit um die Fütterung der Pferde weist der Erzähler außerdem zum einen darauf hin, daß Björn sich von Anfang an dafür ausgesprochen hatte, daß seine Pferde nicht mit wertvollem Heu gefüttert, sondern auf eine Weide geführt werden sollten, was aber nicht geschah. Zum anderen wird Þórðr erst von Kálfr illviti auf die Idee gebracht, Björn könnte für die Verschwendug verantwortlich sein.⁴¹ Auch in dieser Szene verlangt Björn also nichts Unmäßiges; es wird ihm im Gegenteil etwas unterstellt, von dem keineswegs sicher ist, daß er es getan hat. Über den Verlauf des Winteraufenthalts haben die beiden Männer unter anderem wegen ihrer unterschiedlichen Wertschätzung von Tieren jedoch konträre Auffassungen, wie es einige Zeit später heißt.⁴²

Die beiden parallel aufgebauten Fütterungsepisoden bilden neben ernsthaften Verstimmungen aufgrund von Björns wiederholten intimen Gespächen mit Oddný⁴³ den Auftakt des offenen Konflikts zwischen Þórðr und Björn auf Island. Parallel zu dieser ersten Konfliktlinie, in der unterschiedliche Auffassungen bezüglich gebotener Aufmerksamkeit zu individuellen Tieren zum Streitauslöser zwischen den beiden Männern werden, setzt bereits während des Winteraufenthalts eine zweite Konfliktlinie auf der zweiten Ebene der Nähe-Distanz-Thematik ein, in der das Verhältnis eines Menschen zu Tieren wiederholt in pejorativer Absicht thematisiert wird. In der ersten zu dieser Linie gehörenden Episode handelt es sich nicht um eine direkte Auseinandersetzung zwischen den beiden Männern, sondern um einen Streit zwischen den Eheleuten. Þórðr fordert Oddný in einer arbeitsreichen Periode auf, die Schafe zu melken, auch wenn sie dies nicht gewohnt sei. Sie erwidert pikiert: „Sé ek þá allmakligan mann til at moka kvíarnar, ok skaltu þat gera.“⁴⁴ Diese Bemerkung erregt Þórðr so, daß er ihr eine Backpfeife gibt. Björn beobachtet diese Szene und dichtet darüber eine Strophe, von der es heißt, daß sie Þórðr nicht gefällt. Keiner der beiden Eheleute führt den Arbeitsauftrag aus. Diese Episode wird so geschildert, daß die Bitte Þórðs angemessen, Oddnýs Reaktion hingegen ungerechtfertigt erscheint. Von Interesse ist jedoch vor allem, daß beide die angetragene Arbeit als Anmaßung ansehen, da sie unter ihrer Würde sei. Bei den gegenseitig zugeschriebenen Aufgaben – Melken und Ausmisten – handelt es sich um alltägliche Arbeiten, die jedoch mit Fäkalien und Genitalien im weiteren Sinne in Verbindung stehen. Dieser ‚dreckigen Seite‘ der Tierhaltung kommt pejoratives Potential zu, das in Björns Spottstrophe aufgegriffen wird.

⁴⁰ BjH S.146 [und ich habe zuvor nichts mit Hunden zu schaffen gehabt].

⁴¹ Kálfr zeichnet sich in der Saga vor allem als treuer Anhänger Þórðs und Gegner Björns aus und ist auch an dessen Totschlag beteiligt. Für seine Beteiligung am Totschlag gibt es Gründe, auf die ich später noch eingehen werde.

⁴² BjH S.149.

⁴³ In diesen Szenen wird Björns Verhalten allerdings durchaus als provozierend beschrieben.

⁴⁴ BjH S.139 [Dann sehe ich einen äußerst geeigneten Mann, um die Gehege auszumisten, und du sollst dies erledigen].

Das Zusammenspiel zwischen Tierstrophäen und kommentierendem Prosatext setzt sich in der Saga fort.⁴⁵ So sind die nächsten beiden konfliktverstärkenden Elemente nach dem Winteraufenthalt zwei aufeinander bezogene *níð*-Strophen über Þórðr und einen Seehund und Björn und ein Kalb.⁴⁶ Hier ist es Björn, der für die Konflikteskalation verantwortlich ist, da er als erster nach dem Winteraufenthalt eine beleidigende Strophe dichtet, nachdem Þórðr von einem Seehund ins Bein gebissen wurde, als er versuchte, diesen lebendig nach Hause zu transportieren. Þórðr findet ausreichendes Potential für eine angemessene Antwort auf diesen Anfront in einem Bericht darüber, daß Björn ein frischgeborenes Kalb im Stall aufgehoben habe, nachdem sein Knecht sich geweigert hatte, dies zu tun. Þórðr gibt sich erstaunt, daß Björn selbst das Kalb aus dem Weg geräumt hat: „Hann segir ok kvað Björn fengit hafa þar svá bæði kvenna ok karla um slíka hluti at sjá, at eigi myndi nauðsyn, at hann byrgi kúm“.⁴⁷ Er wundert sich also über die gesuchte Nähe, die dem gesellschaftlichen Stand nicht entspricht, und faßt diese Tatsache in eine Spottstrophe. Daß die Thematisierung dieser Nähe für Björn besonders entehrend ist, wird dadurch deutlich, daß er Þórðr auf dem Allthing wegen *níð* verklagen möchte, während Þórðr nicht auf die zuvor auf ihn gedichtete Strophe eingeht. Björn läßt außerdem von der *lögretta* verkünden, daß derjenige bußlos falle, der in Anwesenheit einer der beiden Kontrahenten eine gegen diesen Mann gerichtete *níð*-Strophe aufsage. Der von Þórðr gedichtete Spott, der wiederum auf eine Handlung bezogen ist, die den Kontakt mit Fäkalien und Genitalien impliziert, scheint also größere Wirkung zu haben als der Vorwurf, auf der Jagd von einem Seehund gebissen worden zu sein.⁴⁸

Einige Jahre später⁴⁹ überzeugt Þórðr Björns Nachbarn Þorsteinn, den Sohn des erwähnten Kálfra illviti, der zwischenzeitlich mit Björn Freundschaft geschlossen hat, daß Björn Vater und Sohn mit einem vermeintlichen Diebstahl belasten wolle, um sich ihr Gut anzueignen, woraufhin Þorsteinn sich zu einem Mordanschlag verleiten läßt. Er gibt vor, einige Schafe bei Björn abholen zu wollen, und versucht ihn auf

⁴⁵ Zu einer ausführlichen Analyse der ausgetauschten Strophen unter dem Aspekt der Beleidigung siehe Alison Finlay. 1991 und 2001. In der Bjarnar saga ist eine ungewöhnlich hohe Ansammlung von Tierstrophäen zu finden. Ähnlich viele Strophen, in denen Tiere thematisiert werden, gibt es nur in der Grettis saga. Dort handelt es sich um Strophen über die beiden Stuten Kengála und Söðulkolla.

⁴⁶ BjH S.151-154. Zur altnordischen *níð*-Dichtung existiert eine große Menge an Sekundärliteratur, auf die hier für tiefergehende Diskussionen des im Rahmen dieser Untersuchung eher peripheren Aspekts verwiesen werden soll. Siehe z.B. Bo Almqvist. 1965; Folke Ström. 1974; Preben Meulengracht Sørensen. 2000.

⁴⁷ BjH S.153 [Er sagte, daß Björn sich sowohl Frauen als auch Männer angestellt habe, um sich um solche Dinge zu kümmern, so daß er es nicht nötig habe, eine Kuh zu versorgen].

⁴⁸ Die von Þórðr bezahlte Buße beträgt hundert Silberstücke, der Betrag einer Mannesbuße, also außerordentlich viel.

⁴⁹ Dazwischen gibt es einige Konflikte zwischen den beiden Männern, in denen Tiere keine Rolle spielen. Auch hier bildet jedoch der agrarische Alltag die Hintergrundkulisse. So lauern zwei Männer Björn auf dem Weg zurück von einem Fischkauf auf und werden von ihm getötet (BjH S.156-159).

dem Weg zu den Tieren töten. Björn durchschaut jedoch die List und erschlägt Þorsteinn.⁵⁰

Die vermeintliche Suche nach Tieren dient Meuchelmörtern und Spionen in den Sagas wiederholt als Vorwand für den Besuch eines Hofes.⁵¹ Daneben dient das Motiv des Viehtriebs in vielen Sagas auch als *unit of information*, da durch die Bewegung im Raum heimliche Vorgänge entlarvt werden können.⁵² In beiden Fällen bilden Tiere lediglich die Hintergrundszeinerie der Handlungen, die jedoch eine Allgegenwärtigkeit der Tierwelt unterstreicht. Auch wenn die Wahrnehmung von Tieren in diesen Episoden sich auf eine entindividualisierte Gruppenzugehörigkeit in Objektfunktion beschränkt, kommt nichtsdestoweniger der Erwähnung von Viehherden eine Signalfunktion in den Sagatexten zu.

Als nächstes verfolgt Björn, wie Porkell Dálksson und sein Knecht sich darüber unterhalten, welcher der beiden Kontrahenten die besseren Schmähstrophäen gedichtet habe. Der Knecht rezitiert drei Spottstrophäen Björns über Þórðs Mutter und dessen Zeugung, das so genannte *grámagafílm*.⁵³ Diese Strophäen enthalten in mehrreli Hinsicht einen beleidigenden Nähevorwurf zu Tieren. Zum einen behaupten sie, Þórðs Mutter sei schwanger geworden, nachdem sie einen besonderen Fisch (*grámagi*) gegessen habe, außerdem heißt es am Ende des Spottgedichts, die Mutter selbst habe nach der Geburt gemeint, Þórðr sehe aus wie ein Hundefresser und sei „jafnsnjallr sem geit“.⁵⁴ Die Beleidigungen beziehen sich somit auf die vermeintliche Abstammung von einem Tier ebenso wie auf das Essen von tabuisierten Tieren und schließlich auch auf eine charakterliche Nähe zu Tieren. Porkell hält jedoch die so genannten *kolluvísur* (Kuhstrophäen) für viel schmählicher und wiederholt diese nur

⁵⁰ *BjH* S.164-166. Das Motiv des vermeintlichen Diebstahls wird hier nur angedeutet und hat dennoch konfliktauslösende Wirkung. Durch diesen Totschlag wird Kálfr wieder zu Björns Gegner und beteiligt sich zuletzt auch an dessen Totschlag.

⁵¹ Vgl. z.B. *Eb* S.116; *Heið* S.284, S.288; *Nj* S.97; *Pstang* S.73. Ähnlich *Hæns* S.40.

⁵² Die Informationsbeschaffung kann sowohl beabsichtigt sein und die Schafsuche somit ein Vorwand (z.B. *Vápnf* S.55), oder aber ein Mann gelangt zufällig während der Verrichtung seiner Arbeiten an Informationen, wie beispielsweise an folgender Stelle in der Egils saga: „Íri segir Þorsteini, at hann hefði farit upp á Einkunnir um daginn ok sét til sauða, - ,en ek sá, ‘ segir hann, ‘í skóginum fyrir ofan vetrgrótu, at skinu við tólf spjót ok skildir nökkrurir.“ (*Eg* S.289) [Iri erzählte Þorsteinn, daß er am Tage hinauf nach Einkunnir gegangen sei und nach den Schafen gesehen habe, - ,und ich sah,‘ sagte er, ,daß im Wald oberhalb des Winterwegs zwölf Speere und einige Schilder geglänzt haben‘]. Ähnlich auch *Heið* S.232; *Hæns* S.26; *Nj* S.124; *Reykd* S.185.

⁵³ Eine eingehende Untersuchung des *grámagafílm* nimmt Alison Finlay (2001) vor. Sie weist darauf hin, daß Empfängnis nach dem Essen eines Fisches ein gängiges Motiv in isländischen Märchen sei und auch in außernordischen Zusammenhängen zu finden sei (Alison Finlay. 2001. S.35). Joseph Harris (1981) analysiert das *grámagafílm* auf einen satirischen Grundton hin und vergleicht es mit der Helgakvíða Hundingsbana. Seine Überlegungen vermögen jedoch nicht vollends zu überzeugen.

⁵⁴ *BjH* S.169 [genauso mutig und tüchtig wie eine Ziege]. Vgl. auch Simon Teuscher. 1990. S.318. Kari Ellen Gade merkt an, daß die Ziege wiederholt in der altnordischen Literatur zur Bezeichnung promiskuöser Frauen und weibischer oder feiger Männer herangezogen werde (Kari Ellen Gade. 1986. S.134). Im Untersuchungskorpus handelt es sich jedoch um ein selten verwendetes Sinnbild.

widerwillig.⁵⁵ Diese Rezitation, die im Text selbst nicht wiedergegeben wird, führt zu seinem Totschlag durch Björn, der überhaupt nur in der Nähe ist, weil er gerade seine Hammel ins Tal treiben möchte. Auch hier fungiert der Viehtrieb somit als *unit of information*.

Diese beiden Episoden, in denen Tiere auf unterschiedliche Weise in die Geschehnisse eingebunden sind, sind narrative Bausteine, die in letzter Konsequenz mit zu Björns Tod führen. Die Väter der beiden von Björn erschlagenen Männer, Dálkr und Kálfr, ziehen beide mit Þórðr zur Pferdeweide, um Björn zu töten, und sind sogar die treibenden Kräfte bei diesem Angriff.⁵⁶

Nach einigen weiteren Zwischenfällen folgen direkt aufeinander zwei Pferdekämpfe, zu denen sich beide Männer einfinden. Nur der zweite Pferdekampf wird näher beschrieben, und auch nur dieser hat selbst konfliktverstärkende Funktion, während der erste Pferdekampf den beiden Männern lediglich als Anlaß dient, weitere beleidigende Strophen auszutauschen.⁵⁷ Der zweite Pferdekampf ist die erste direkte handgreifliche Auseinandersetzung zwischen den beiden Kontrahenten;⁵⁸ gleichzeitig ist es aber auch das letzte direkte konfliktverstärkende Element und das letzte Mal, daß die beiden sich treffen, bevor es zu dem Versuch eines Vergleichs zwischen den beiden Männern durch Þorsteinn Kuggason kommt, den Sigurður Nordal als Beginn des dritten Teils der Saga ansieht. Es wird nicht erwähnt, daß dieser Pferdekampf zu einer Eskalation des Konflikts führt, er ist jedoch als weitere Manifestation der Feindseligkeiten zu verstehen und transportiert darüber hinaus unter Berücksichtigung der Funktion dieses literarischen Musters in der Sagaliteratur insgesamt eine metonymische Dimension, die im Rahmen der anthropologischen Analysen eingehend darzulegen sein wird. Sigurður Nordal hält diese Episode für unwichtig innerhalb der Erzählung und sieht sie als Anzeichen dafür, daß der Verfasser aus der näheren Umgebung kam.⁵⁹ Damit verkennt er völlig die Funktion

⁵⁵ Sigurður Nordal und Guðni Jónsson äußern sich in den Fußnoten der ÍF-Ausgabe kritisch hinsichtlich der Identität dieser Strophen mit der zuvor genannten Kalbstrophe. Es ist jedoch nicht ersichtlich, wieso nicht auf ebendiese Strophe verwiesen werden sollte, da Björn schon beim ersten Mal gravierende rechtliche Schritte gegen diese Strophe vornimmt und es zudem wiederholt heißt, es sei angekündigt worden, daß jeder Mann rechtlos falle, der **diese** Strophe zitiere. Auch Alison Finlay hält die Identität der *kolluvísur* mit der vorher zitierten Kalbstrophe für möglich, da auch im Sneglu-Halla þátr *kolluvísur* erwähnt würden, welche ebenfalls die Arbeit mit Kühen beleidigend thematisieren (vgl. Alison Finlay. 2001. S.39). Nichtsdestoweniger spricht sie sich aus Gründen der durchgängigen Symmetrie dafür aus, daß die *kolluvísur* ebenso wie das *grámagafhlíð* von der tierischen Herkunft einer Person, in diesem Fall Björns, handeln könnten. Diese These erscheint aus obengenannten Gründen nicht überzeugend.

⁵⁶ Vgl. Theodore M. Andersson. 1967. S.139.

⁵⁷ BjH S.175. Theodore Andersson erwähnt in seiner strukturellen Untersuchung der Bjarnar saga jedoch nur den ersten Pferdekampf (Theodore M. Andersson. 1967. S.136).

⁵⁸ Vgl. auch John D. Martin. 2003. S.31.

⁵⁹ "Enn má benda á það, að sum af atvikum þeim, sem sagan segir frá (t. d. annað hestavígjð, á 175. bls.), eru svo ómerklig og áhrifalaus á gang sögunnar, að þau hljóta að vera tekin úr munnmælum, sem gátu ekki haft skilyrði til þess að lifa utan sveitarinnar, þar sem þetta átti að hafa gerzt. Og engum nema innansveitarmanni var trúandi til þess að leggja rækt við að skrásetja þau." (Sigurður Nordal. 1938. S.XCI).

von Pferdekämpfen in der gesamten Gattung der Isländersagas. Auch der Ansicht E. Dagobert Schönfelds, daß der Schilderung von Pferdekämpfen durch die Verfasser generell keine Aufmerksamkeit gewidmet wurde, weil es sich um wohlbekannte Veranstaltungen handelte, kann nicht gefolgt werden.⁶⁰ In allen Sagas, in denen Pferdekämpfe erwähnt werden, kommt ihnen eine eindeutige konfliktauslösende oder zumindest konfliktverstärkende Funktion zu.⁶¹ Des weiteren weisen alle Pferdekämpfe einen verfestigten Ablauf auf. Das Motiv des Pferdekampfs findet sich innerhalb des Untersuchungskorpus mit Abstand am häufigsten in den Isländersagas. Vereinzelt ist es zwar auch in der Sturlunga saga anzutreffen, dort nimmt es jedoch nicht die gleiche zentrale strukturierende Funktion ein wie in den Isländersagas. In den Bischofssagas und in den Königssagas wird an keiner Stelle ein Pferdekampf erwähnt.

In fünf Isländersagas, zwei *þættir* und zwei Teilsagas der Sturlunga saga liegen elf sehr detaillierte Beschreibungen von Pferdekämpfen vor, die sich bis auf eine Ausnahme zu folgendem abstrakten Muster zusammenfassen lassen: Zwei Männer treiben ihre Hengste oder die anderen Männer während einer unterhaltsamen Veranstaltung gegeneinander; im Verlauf dieses Kampfes kommt es zu einer Verletzung oder Beleidigung von Menschen und eventuell Pferden, woraufhin der Kampf beendet wird.

Nur einer der in den *Íslendinga sögur* und *þættir* beschriebenen Pferdekämpfe endet friedlich;⁶² in allen anderen Fällen kommt es zu einer physischen Verletzung oder zu einer Beleidigung, die aber physische Verletzungen im weiteren Verlauf der Saga nach sich zieht. In der *Víga-Glúms* bewirkt ein abgelehnter Pferdekampf den Austausch von Beleidigungen zwischen den Gegnern.⁶³ Auch dieser nicht stattfindende Pferdekampf endet somit mit einer Eskalation, die im weiteren Verlauf der Saga zu einem Totschlag führt.

Eine der beiden Parteien verspürt meist wenig Lust zu dem stattfindenden Pferdekampf, läßt sich jedoch dazu überreden.⁶⁴ Bis auf einen Fall erfolgen alle Verletzungen mit Absicht.⁶⁵ In sechs Fällen handelt es sich um einen Schlag mit der zum Antreiben dienenden Pferdestange (*hestastafr*).⁶⁶ In drei Fällen kommt es dabei zu einer Verletzung der Hengste, die wiederum weitere körperliche Auseinandersetzungen zwischen den Männern hervorruft.⁶⁷ In sechs Sagas wird ausdrücklich erwähnt, daß der Pferdekampf sehr unterhaltsam sei, bevor es zur Eskalation kommt. Dabei ist die ähnliche Wortwahl auffallend.⁶⁸ Im *Þorsteins þátr stang-*

⁶⁰ Vgl. E. Dagobert Schönfeld. 1902. S.138f.

⁶¹ John D. Martin verkennt diese durchgängig konfliktauslösende Funktion der Pferdekämpfe, wenn er in seiner Untersuchung von Sport und Spielen in der Sagaliteratur festhält, daß die spielerische Natur der Pferdekämpfe in den meisten Fällen verhindere, daß aus diesen über die Situation hinausreichende Konsequenzen erwachsen (John D. Martin. 2003. S.30).

⁶² „Svá lauk hestavígum, at Björn átti betra hest.“ (*GPiðr* S.195) [So endete der Pferdekampf, daß Björn den besseren Hengst besaß]. In der betreffenden Szene steht jedoch nicht der Pferdekampf an sich, sondern das Verschenken des erfolgreichen Hengstes und die daraus entstehende Freundschaftsverbindung im Vordergrund.

⁶³ *Glúm* S.62.

⁶⁴ *Glúm* S.43f; *Nj* S.151; *Reykd* S.221f.

⁶⁵ Die Ausnahme findet sich in der *Reykd* S.221f.

⁶⁶ *BjH* S.175; *Glúm* S.43f; *Gr* S.99f; *Nj* S.151; *Reykd* S.221; *PStang* S. 69f.

⁶⁷ *Nj* S.151; *Glúm* S.43f; *PStang* S.69f.

⁶⁸ „Var þar fjöldi hesta ok góð skemmtan“ (*Glúm* S.62) [Dort gab es eine Menge Pferde und gute Unterhaltung]; „ok var þat in mesta skemmtan“ (*Gr* S.99) [und das war hervorragende Unterhaltung]; „Þar var fjolmennt ok góð skemmtan“ (*GPiðr* S.196) [Dort waren viele Leute, und

arhoggs stellt der Pferdekampf den einzigen Konfliktauslöser dar.⁶⁹ In allen anderen Fällen steht der Pferdekampf jedoch inmitten einer Kette von konfliktauslösenden Elementen.

Auch wenn Pferdekämpfe ein üblicher Brauch in der nordischen Gesellschaft der Sagazeit gewesen sind⁷⁰ und daher durchaus in den innerhalb der Sagas beschriebenen Szenen zwischen den genannten Personen stattgefunden haben könnten, deuten der auffallend parallele Verlauf und die ähnliche Ausdrucksweise auf das Vorhandensein eines literarischen Musters.⁷¹ Dies bedeutet nicht, daß damit die historische Verankerung der beschriebenen Szenen angezweifelt wird, sondern vielmehr, daß die Beschreibungen des Pferdekampfes einer gewissen Schematisierung unterlagen, die beim Zuhörer oder Leser bestimmte Erwartungshaltungen bezüglich des Verlaufs hervorriefen: Die Beschreibung eines Pferdekampfs impliziert ein gewaltsames Ende, das Folgen für die Zukunft zeitigt.

In der Sturlunga saga werden nur an zwei Stellen Pferdekämpfe eingehender geschildert.⁷² Auch in diesen beiden Fällen löst der Pferdekampf einen Konflikt aus. In der Guðmundar saga dýra wird ein Pferdekampf beschrieben, der in Wortwahl, Ablauf und Funktion vollständig dem Muster der Isländersagas entspricht.⁷³ Auch in der Arons saga findet sich eine sehr ausführliche Schilderung eines Pferdekampfs, der allerdings in Norwegen stattfindet. Gautr, Freund der Sturlungen, tritt mit seinem Pferd an, das er von Sturla geschenkt bekommen hat und von dem es heißt, daß es das beste Norwegens sei. Ein Isländer namens Árni treibt das Pferd, das er dem norwegischen König geschenkt hat und das wiederum als das beste Islands bezeichnet wird. Obwohl des Königs Pferd gegen Ende schwächer wird, entscheidet er, daß der Kampf unentschieden ausgegangen sei. Aron wendet sich daraufhin an den König und erklärt ihm, daß sein Pferd noch besser hätte kämpfen können, wenn es nach isländischer Art vor sich gegangen wäre: „Maðr fylgir þar hesti hverjum, er fram er leiddr,‘ segir Aron, „ok hefir staf í hendi ok klappar á lend hestinum, ok þar með styðr hann hestinn, þá er hann ríss.“⁷⁴ Diese Aussage impliziert, daß Pferdekämpfe in Norwegen entweder nicht üblich waren⁷⁵ oder aber anders vonstatten gingen. Der Kampf wird wieder aufgenommen und zieht sich so lange hin, bis das Pferd Gauts tot umfällt. Dies löst einen Konflikt aus, und Gautr beschuldigt Aron, sein Pferd getötet zu haben.

Auch für die Sturlungenzeit wird somit – wenn auch nur sehr vereinzelt – noch von Pferdekämpfen erzählt, die in allen Aspekten mit dem literarischen Muster der Isländersagas übereinstimmen.⁷⁶

es gab gute Unterhaltung]; „ok var þat it mesta gaman“ (Nj S.151) [und das war ein großes Vergnügen].

⁶⁹ Vgl. Kap. 4.5.

⁷⁰ Vgl. Svale Solheim. 1956. S.52.

⁷¹ Vgl. Svale Solheim. 1956. S.57; Simon Teuscher. 1990. S.330; Heinrich Beck. 2003. „Pferdekämpfe“. In: RGA 23. S.97.

⁷² In der Íslendinga saga wird an einer Stelle nur kurz erwähnt, daß ein Pferdekampf stattfinden soll, jedoch ohne weitere Funktion für den Handlungsablauf (Ísl S.322). Weitere Erwähnungen von Pferdethingen in der Sturlunga saga: *Stur* S.101, S.102; *Prest* S.132; *Gsd* S.183; *Ísl* S.420, *Pskarð* S.152 (vgl. Bjarni Vilhjálmsson. 1990. S.13).

⁷³ *Gsd* S.183.

⁷⁴ *Ar* S.273 [„Ein Mann folgt da jedem Hengst, der vorgeführt wird,‘ sagt Aron, „und hat eine Stange in der Hand und klopft dem Pferd auf die Kruppe, und damit stützt er den Hengst, wenn er steigt.‘].

⁷⁵ Im ersten Satz heißt es allerdings: „Sá atburðr var á einu sumri, sem oft kann til bera, at þar var hestum att.“ (*Ar* S.273) [Es geschah eines Sommers, wie es sich oft zutragen kann, daß dort Pferde gehetzt wurden].

⁷⁶ Vgl. auch Bjarni Vilhjálmsson. 1990. S.8f.

Der in der Bjarnar saga beschriebene Pferdekampf weicht insofern von den restlichen Pferdekämpfen ab, als Pórðr nicht selbst ein Pferd treibt, sondern als Unbeteiligter auf einem Pferd sitzt und von dort aus Björn mit seinem Speer einen Stoß versetzt. Dieser schlägt ihm daraufhin mit der Pferdestange auf das Ohr. Björns Reaktion ist fester Bestandteil des verfestigten Motivs des Pferdekampfs, während der Hieb des nicht am Kampf beteiligten Pórðr eine Variante darstellt, die so nur noch in der Reykðela saga zu finden ist.⁷⁷ Auch in dieser Episode wird also Pórðs Distanz zu Tieren bewahrt und erneut thematisiert. Selbst in einer Situation, in der angesehene Männer gewöhnlich Kontakt mit Tieren eingehen und dieser sogar als statusförderlich angesehen wird, wie in den anthropologischen Analysen deutlich werden wird, bleibt Pórðr unbeteiligt an diesem Geschehen. Björns Gegner im Pferdekampf wird überhaupt nicht erwähnt; das literarische Muster des Pferdekampfs liegt hier insofern in abgeänderter Form vor, als es lediglich als konzeptioneller Bezugsrahmen für die weitere Zuspitzung des Konflikts zwischen den beiden Kontrahenten dient.

Nach einigen Jahren, in denen Pórðr wiederholt Überfälle auf Björn veranlaßt,⁷⁸ kommt es zu einer Freundschaftsbindung zwischen Björn und Porsteinn Kuggason, der Dálkr und Pórðr im Sommer zuvor versprochen hat, sie bei ihren Anschlägen gegen Björn zu unterstützen. Auch bei der Entstehung dieser Freundschaft kommt mit Tieren in Verbindung stehenden Ereignissen eine entscheidende Funktion zu. Dabei spielt wie bereits erwähnt Hvítingr in verschiedener Hinsicht eine besondere Rolle. Porsteinn ist auf dem Weg zu einem Jul-Gelage bei Dálkr, als er in der Nähe von Björns Hof in einen Schneesturm gerät. Er muß Björns Knechte nach dem Weg fragen, die gerade dabei sind, Björns Pferde mit Heu zu füttern. Der erste Knecht weigert sich, Porsteinn zu helfen und verschwindet im Schneegestöber, als Porsteinn ihn zur Hilfe zwingen möchte. An einer zweiten Futterstelle befindet sich Sigmundr, und dieser führt Porsteinn, ohne daß jener es weiß, auf Hvítingr reitend zu Björns Hof.⁷⁹ Hvítingr dient somit geradezu als Wegweiser hin zu Björn – und fort von Pórðr, als Verbindungselement zwischen den beiden Männern, denn ohne das zufällige Vorbeikommen an diesem Pferdefütterungsstand wäre Porsteinn niemals zu Björn gekommen. Auch hier wirkt Hvítingr somit wieder als gegen Pórðr gerichtetes antagonistisches Leitmotiv. Die abgeänderte Wiederholung der Szenerie bei den Futterständen bildet dabei ein spannungserzeugendes Element.

Und nochmals wird der Hengst erwähnt, als gesagt wird, daß Björn Porsteinn zum Abschied Pferde, Fuchs- und Rappenstuten und zwei weiße Hengste schenken möchte. Bei den beiden Hengsten wird einzeln betont, daß sie Söhne Hvítungs seien. Porsteinn möchte dieses Geschenk jedoch zunächst aus Loyalitätsgründen nicht annehmen, da er nicht wisse, ob er die Bewirtung an sich schon gebührend danken

⁷⁷ Vgl. Kap. 4.1.2.

⁷⁸ Auch hier bedient sich der Verfasser verschiedener Bilder aus der Viehhaltung als Hintergrundszenerie: Der erste Anschlag findet statt, während Björn sich abends um das Vieh kümmert, beim zweiten Anschlag lauern Pórðr und seine Leute bei Schafställen auf.

⁷⁹ BjH S.182 und 183f.

werde. Damit spielt er auf seine Freundschaft mit Þórðr an: Þórðs feindschaftliches Verhältnis zu Björn macht es für Þorsteinn aufgrund der aus einer Freundschaft entstehenden Verpflichtungen zu gegenseitiger Unterstützung unmöglich, mit beiden Männern gleichzeitig befreundet zu sein. Er fügt jedoch hinzu: „en ef ek geri at makligleikum at launa beinann, mun ek þiggja hrossin ok vita, at þau verði enn þá launuð at nokkurri mynd.“⁸⁰

Die weiteren Geschehnisse um dieses angebotene Geschenk erstrecken sich über die nächsten fünfzehn Seiten bis hin zu Björns Tod. Nach einem von Þorsteinn initiierten mißlungenen Vergleichsversuch zwischen den beiden Kontrahenten schwören Þorsteinn und Björn, sich gegenseitig zu rächen oder den Totschlag des anderen gerichtlich zu verfolgen, und Þorsteinn nimmt das Pferdegeschenk an; sie bleiben jedoch zunächst noch bei Björn. Diese Geschenkannahme nach dem gegenseitigen Schwur unterstreicht die geschlossene Verpflichtungsbeziehung zwischen den beiden Männern,⁸¹ und die implizite Bezugnahme auf das Leitmotiv Hvítингr betont, daß diese Freundschaft gegen Þórðr wirkt.⁸²

Als Björn im Sommer darauf den Pferden für die Geschenkübergabe die Mähnen schneiden möchte, lauern ihm Þórðr und seine Männer, allen voran Dálkr und Kálfr, auf.⁸³ Bereits bevor Björn seine Absicht verkündet, heißt es, daß die Männer ihren Hinterhalt unter anderem an den Weg nach Hvítingshjalli legen, „því at þar hofðu haga hross þau, er Björn hafði gefit Þorsteini, ok fór Björn opt at sjá þau, ok af Hvítинг inum ellri var Hvítingshjalli kallaðr.“⁸⁴ Diese Szene wird überaus detailliert beschrieben. Jónas Kristjánsson erklärt sie für die größte literarische Leistung des Verfassers der Bjarnar saga.⁸⁵

Das Schneiden von Mähnen wird in den Isländersagas wiederholt vor einem Angriff erwähnt und kann der Begrifflichkeit Theodore Anderssons folgend als Staging-element bezeichnet werden. Andersson selbst nennt explizit das Mähnenschneiden Björn Hítdœlakappis als ein Beispiel für ein solches Element.

Die drei Fundstellen, an denen das Schneiden von Mähnen erwähnt wird, folgen alle demselben Ablauf:⁸⁶ Ein Mann schneidet die Mähnen seiner Pferde und wird dabei von seinen Feinden überfallen. In der Bjarnar saga Hítdœlakappa und in der Finnboga saga handelt es sich um äußerst wertvolle Pferde, die als Geschenk vergeben wurden bzw. vergeben werden sol-

⁸⁰ *BjH* S.187 [aber sollte ich einmal nach Gebühr die Gastfreundschaft vergolten haben, werde ich die Pferde annehmen und zusehen, daß auch sie in würdiger Weise erwidert werden].

⁸¹ Vgl. dazu Jón Viðar Sigurðsson. 1999. S.127.

⁸² *BjH* S.191. Für Þorsteins Frau Þorfinna überreicht Björn einen Ring und ein Gewand, die Þórðr beide von König Óláfr geschenkt bekommen hatte und Björn auf den Brenneyjar geben mußte.

⁸³ Die Männer erfahren, daß Björn alleine und unbewaffnet zu Hause ist, weil Björns Vater Arngeirr sich kurz zuvor bei einer Reise auf Þórðs Hof verirrt und den Kuhhirten im Stall nach dem Weg fragen muß (*BjH* S.192). Auch hier wird die Hintergrundszenerie wieder durch Tierumgebungen gestaltet.

⁸⁴ *BjH* S.195 [weil dort die Pferde ihre Weide hatten, die Björn Þorsteinn geschenkt hatte, und Björn ging oft dorthin, um nach ihnen zu sehen, und nach Hvítингr dem Älteren war Hvítingshjalli benannt].

⁸⁵ Jónas Kristjánsson. 1994. S.268.

⁸⁶ Neben der Passage in der Bjarnar saga: *Finnb* S.292; *Reykd* S.190.

len. Die wenigen Fundstellen erlauben es nur sehr bedingt, das Mähnenschneiden als verfestigte literarische Konvention anzusehen. Gleichwohl handelt es sich bei den betreffenden Szenen um eine literarische Verarbeitung, da alle drei Szenen eine vergleichbare Funktion für den Handlungsverlauf einnehmen.

Es gibt weitere Tierepisoden, die als Stagingelemente dienen, wie etwa die Erwähnung, daß ein Mann in den Stall geht, um die Wolle seiner Schafe zu rupfen, oder das Motiv des bellegenden Wachhundes, das die Ankunft von Feinden signalisiert.⁸⁷ Abstrahiert lässt sich festhalten, daß die ausführliche Beschäftigung eines hochgestellten Mannes mit seinen Tieren – abgesehen vom Motiv des Pferdekampfs, das anderen Regeln folgt, die jedoch auch den Ausbruch von Gewalt mit sich führen – stets in einer Situation vor einem Angriff beschrieben wird.⁸⁸ Eine solche Erwähnung dient also offensichtlich als Stagingelement, das die Konventionen der Sagaliteratur kennenden Leser/Zuhörer auf den kommenden Angriff vorbereitet.

Als Kálfr Björn erblickt, entfährt es ihm: „ek hygg, at ek veiða nú þann björn, er vér vildum allir veiða“,⁸⁹ ich glaube, ich werde jetzt den Bären (*björn*) erlegen, den wir alle erlegen wollten. Ähnliche, auf Personen- oder Beinamen zurückgreifende Wortspiele finden sich häufig im Untersuchungskorpus.⁹⁰ Es ist jedoch Þórðr und nicht Kálfr, der Björn letzten Endes den tödlichen Schlag versetzt, nachdem dieser sich lange tapfer mit der Mähnenschere verteidigt hat.

Nach Björns Tod fliegen Þórðr und seinen Männern einige Raben entgegen, und es heißt, daß er darüber folgende Strophe dichtet:

Hvert stefni þér, hrafnar,
hart með flokk enn svarta?
Farið ljóst matar leita
landnorðr frá Klifsandi;
þar liggr Björn, en Birni
blóðgogl of skor stóðu;
þöllr hné hjalms á hjalla
Hvítings ofar lítlu.⁹¹

[Wohin zieht ihr, Raben,
schnell mit der schwarzen Schar?
Begebt Euch auf die Nahrungssuche
nordöstlich von Klifsandr;
dort liegt Björn, und Björn
standen Blutgänse um den Haarschopf:
der Pfosten des Helms (= der Kopf) neigte sich
auf dem Hvítingshjalli wenig später.]

⁸⁷ Auf diese beiden Episoden wird in der Analyse der *Reykdœla saga* (Kap. 4.1.2) näher eingegangen.

⁸⁸ Vgl. z.B. *Vall* S.256: Valla-Ljótr ist alleine bei seinem Vieh im Stall, als er von Guðmundr angegriffen wird. Oder auch *Háv* S.300: Óláfr wird überfallen, während er Vieh nach Hause treibt, und wehrt sich tapfer mit der Astgabel, die er zum Vorantreiben der Rinder mit sich führt.

⁸⁹ *BjH* S.199.

⁹⁰ Vgl. auch Kap. 4.1.3 und 5.4.1.

⁹¹ *BjH* S.204.

Walther Heinrich Vogt interpretiert diese Szene als Þórðs „Ruf an die Raben, in dem die befriedigte Rache zur Ruhe kommt.“⁹² Diese Interpretation wirkt jedoch etwas bemüht und überzogen, wenn man die Konventionalität dieser Episode bedenkt. Bei Rabenepisoden handelt es sich um einen gängigen Topos innerhalb des Untersuchungskorpus, der neben den Isländersagas auch in der Sturlunga saga und in den Königssagas zu finden ist.⁹³

Dieser Topos dient meist als narrativer Verweis auf einen nahenden Tod, und die Raben begleiten dabei entweder den Todgeweihten oder den Tötenden.⁹⁴ Dabei ist auffällig, daß die Erwähnung von Raben im Prosatext häufig vor einer skaldischen Strophe steht, in der dieser Topos aufgegriffen wird. Auch in vorausdeutenden Träumen erscheinen Raben als Todesomen.⁹⁵ Eine Assoziation mit Óðins beiden Raben Huginn und Muninn liegt vor allem dann nahe, wenn betont wird, daß zwei Raben zusammen fliegen.⁹⁶ Vereinzelt erscheinen die Raben erst nach dem Tod eines Mannes. In der Magnúss saga góða werden Raben in einer der Bjarnar saga vergleichbaren Situation erwähnt. Sighvatr sieht Raben vorüberfliegen und dichtet daraufhin eine Strophe, in der es heißt, daß die Raben dorthin flögen, wo Óláfr gestorben sei.⁹⁷ In der in der vorliegenden Form wahrscheinlich erst im 15. Jahrhundert entstandenen Hávarðar saga Ísfirðings ist es abweichend von diesem Bildinventar eine Möwe, die als Vorzeichen eines Kampfes vorüberfliegt.⁹⁸ Abgesehen von diesen symbolisch ausgedeuteten Rabenepisoden gibt es kaum nennenswerte Erwähnungen von Vögeln auf der Handlungsebene im gesamten Untersuchungskorpus.⁹⁹

Nach Björns Tod folgt noch eine letzte Tierepisode. Als Oddný von Björns Erschlagung durch ihren Ehemann erfährt, ist sie stark erregt und läßt sich nur dadurch beruhigen, daß Þórðr sie auf einem Pferd auf- und abführt. Diese Episode ist in der gesamten Sagaliteratur einmalig. Unter Einbeziehung der vorhergehenden Handlungsstränge läßt sich diese Szene dahingehend interpretieren, daß Oddný durch die Nähe zu einem Tier beruhigt wird, weil Björn sich durch eine ausgesprochene Nähe

⁹² Walther Heinrich Vogt. 1921. S.53.

⁹³ Vgl. dazu auch Verena Höfig. 2007.

⁹⁴ *Band. Konungsbók* S.360; *Háv* S.322; *HrHalt* S.310f; *Nj* S.195.

⁹⁵ Vgl. Kap. 5.4.2.

⁹⁶ Vgl. z.B. *Ísl* S.512. In der Óláfs saga Tryggvasonar wird die Verbindung zwischen Óðinn und den Raben sogar explizit hergestellt: „Þá kómu þar fljúgandi hrafnar tveir ok gullu hátt. Þá þykkisk jarl vita, at Óðinn hefir þegit blótit ok þá mun jarl hafa dagrás til at berjask“ (*Fsk* S.118; *Hkr* I S.260) [Da kamen zwei Raben geflogen und krächzten laut. Dies schien dem Jarl zu bedeuten, daß Óðinn das Opfer angenommen habe und daß es für den Jarl ein günstiger Zeitpunkt für einen Kampf sei]. Als kundschaftende und Auskunft gebende Tiere wie Huginn und Muninn erscheinen Raben im Untersuchungskorpus nur selten (z.B. *Fsk* S.59f). Zur Verkündungsfunktion der Raben in der eddischen Dichtung vgl. auch Heinrich Beck. 1970. S.57.

⁹⁷ Magnúss saga góða. *Hkr* I S.15f.

⁹⁸ „[Hávarðr] tók hjálm á hófuð sér ok fór í sterka brynu. Hann leit þá upp ok sá, at már einn fló yfir glugginn.“ (*Háv* S.320) [Hávarðr setzte sich einen Helm auf den Kopf und kleidete sich in eine feste Brünne. Er blickte da nach oben und sah, daß eine Möwe über das Guckloch flog]. Da in der direkten auf diesen Satz folgenden Strophe Raben in einer Kenning als „mörk Valkastar borgu“, d.h. als Möwe der Welle des Haufens der Erschlagenen (= des Bluts), bezeichnet werden, handelt es sich offensichtlich weniger um eine ironische Spielart des Rabentopos als um Mißverständnis des Sagaverfassers. Zur Möwenkenning für Raben vgl. auch Verena Höfig. 2007. S.87.

⁹⁹ Vgl. dazu auch Kap. 6.7.

zu Tieren ausgezeichnet hat. Bemerkenswert ist, daß Þórðr hier (aus Schuldgefühlen?) zum ersten Mal die ihm so widerstrebende körperliche Nähe zu einem Tier auf sich nimmt. Trotz dieser Überwindung vermag Þórðr Oddný nicht mehr zu halten, kurze Zeit später stirbt sie an gebrochenem Herzen. Diese kurze Tierepisode verdeutlicht somit über Björns Tod hinaus unter Aufgreifen des Nähe-Distanz-Diskurses die Figurenkonstellation des Liebesdreiecks Björn, Oddný und Þórðr.

Jónas Kristjánssons Auffassung, daß die Bjarnar saga Hítdölakappa eine steife Erzählung sei, die sich oftmals lediglich um einzelne Strophen herum entspinne und nur einen losen Handlungsfaden aufweise,¹⁰⁰ kann nach einer narratologischen Untersuchung der Tierepisoden nicht zugestimmt werden, da gezeigt werden konnte, daß diese sich stringent durch die gesamte Erzählung ziehen und in Form von Parallelismen und Steigerungen den Verlauf der Erzählung strukturieren. Weiterhin erscheint Sigurður Nordals vorgestellte Unterteilung der Saga vor allem hinsichtlich des zweiten und dritten Teils konstruiert, da die beiden Teile eng zusammengehören und inhaltlich durch das Leitmotiv Hvítингr verknüpft werden. Das Verhältnis zu Tieren und Interaktionen mit ihnen durchziehen den gesamten Handlungsverlauf und bilden die Rahmenhandlung der Erzählung. Es stellt freilich für das gesamte Untersuchungskorpus eine Ausnahme dar, daß ein längerer Text als Ganzes durch zusammengehörende Tierepisoden strukturiert wird. Dagegen können viele Beispiele genannt werden, in denen einzelne Abschnitte einer Saga durch bestimmte Episodentypen weitergeführt und verknüpft werden. Im folgenden soll dies beispielhaft für die Reykdøla saga gezeigt werden.

4.1.2 Reykdøla saga

Die Reykdøla saga wird ebenso wie die Bjarnar saga Hítdölakappa als eine der ältesten Sagas angesehen und in die erste Hälfte des 13. Jahrhunderts datiert.¹⁰¹ Jónas Kristjánsson urteilt eher hart über die Reykdøla saga, wenn er schreibt: „Die Reykdøla saga ist im Aufbau primitiv, eine Sammlung kurzer þættir, die häufig ungeschickt oder so gut wie gar nicht miteinander verbunden sind. Die Erzählung als Ganzes ist ziemlich holprig.“¹⁰² Auch Anne Heinrichs attestiert der Saga eine unausgewogene Komposition „with many repetitions of motifs, mostly of a rural character.“¹⁰³ Damit benennt sie einen Charakterzug der Saga, den ich im folgenden aufgreifen möchte, um zu zeigen, daß diese Repetierung bestimmter Motive aus dem ländlichen, viehwirtschaftlichen Bereich, wie sie es nennt, eines der leitenden Strukturprinzipien der Saga ist und diese zusammenhält.

¹⁰⁰ Jónas Kristjánsson. 1994. S.266.

¹⁰¹ Kurt Schier. 1970. S.51.

¹⁰² Jónas Kristjánsson. 1994. S.253.

¹⁰³ Anne Heinrichs. 1993. „Reykdøla saga“. In: *Pulsiano*. S.527.

Auch wenn die Reykdœla saga stark von mündlichem Motivgut abhängig ist, wie dies in der Forschung wiederholt betont wurde,¹⁰⁴ bedeutet dies nicht gleichzeitig, daß der Verfasser dieses nicht eigenständig selektiert und als Gesamtwerk kombiniert hat. Und mit diesem begrenzten Motivgut kann der Verfasser trotzdem künstfertig vorgehen, selbst wenn er sich keiner anderen bekannten literarischen Modelle bedient. Insgesamt gibt es 22 Tierepisoden in der Reykdœla saga ok Víga-Skútu, von denen fast alle konfliktauslösende Funktion haben. Die wenigen Episoden, auf die dies nicht zutrifft, sind als Staging- oder Informationselemente einzuordnen. Während in der Bjarnar saga Tierepisoden vor allem durch die Thematisierung von Nähe und Distanz geprägt sind, stehen in der Reykdœla saga der Besitz und das Eigentumsrecht von Tieren im Vordergrund. Tiere werden in diesem Text daher stärker in ihrer funktionalen Bedeutung im Dienste des Menschen gesehen. Dabei liegt in der Reykdœla saga eine signifikante Häufung von Diebstahlepisoden vor, die so nur noch in der Eyrbyggja saga zu finden ist.¹⁰⁵ Insgesamt werden in der Reykdœla saga fünf Tierdiebstähle beschrieben, daneben noch mehrere andere Entwendungen von Besitz.

Die Reykdœla saga wird allgemein in zwei Teile aufgeteilt: einen ersten Teil, der den Konflikt zwischen Vémundr kogurr Þórisson und Steinþímr Ornólfsson zum Inhalt hat und der bis zum Tod von Vémunds Onkel Áskell goði reicht, und einen zweiten Teil, in dem Áskels Sohn Víga-Skúta die Hauptfigur ist.¹⁰⁶ Im folgenden soll veranschaulicht werden, daß es eine Reihe von Tierepisoden gibt, welche die beiden Teile miteinander verbinden, und daß die beiden Teile daher nicht vollständig voneinander getrennt werden können, zumal es abgesehen von den Tierepisoden noch andere Elemente gibt, welche die Saga insgesamt miteinander verknüpfen. Eine Verklammerung der beiden Teile durch Tierepisoden findet besonders durch zwei rekurrierende Motive statt. Sowohl in der Reykdœla saga als auch in der Víga-Skútu saga werden ein Pferdekampf und ein vermeintlicher Diebstahl von Tieren beschrieben; in beiden Teilen wirken diese zwei Episoden jeweils konfliktauslösend.

Die einzelnen Tierepisoden der Reykdœla saga sind auf künstfertige Art miteinander verknüpft und auf verschiedenen Ebenen aufeinander bezogen. Wie bei der Untersuchung der Bjarnar saga möchte ich im folgenden einen Überblick über die Einbindung der Tierepisoden in den Gesamtverlauf der Saga geben und dabei wiederum vergleichend auf ähnliche Tierepisoden in der Sagaliteratur insgesamt eingehen. Direkt zu Beginn der Saga greifen zwei Episoden die den Rest der Saga strukturierenden Elemente des vermeintlichen und des tatsächlichen Diebstahls auf und zeichnen somit die unterliegenden Prinzipien des gesamten Handlungsverlaufs ab.¹⁰⁷ Eine der ersten Episoden der Saga überhaupt ist ein vermeintlicher Diebstahl

¹⁰⁴ Vgl. Dietrich Hofmann. 1972. S.24.

¹⁰⁵ Vgl. Dietrich Hofmann. 1972. S.7.

¹⁰⁶ Vgl. z.B. Theodore M. Andersson. 1967. S.268; Anne Heinrichs. 1993. „Reykdœla saga“. In: *Pulsiano*. S.526.

¹⁰⁷ Diese beiden ersten Tierepisoden der Reykdœla saga werden zusätzlich dadurch miteinander verbunden, daß es sich in beiden Fällen um Diebstähle von Hammeln (*geldingr*) handelt. In der

von Hammeln, den Eysteinn Mánason Vémunds Bruder Háls vorwirft.¹⁰⁸ Auf Eysteins Auftrag hin versteckt ein gewisser Björn fünfzehn Hammel bei seinem Verwandten Háls und erhält dafür Unterstützung für eine Auslandsfahrt. Háls beschwört wahrheitsgemäß, nicht zu wissen, woher die bei ihm versteckten Hammel kommen. Nachdem das Verschwinden Björns bekannt wird, vermutet man eine Verbindung zu dem vorgeworfenen Diebstahl.¹⁰⁹ Zunächst wird jedoch Háls verurteilt. Erst nach Björns Rückkehr kommt es zu einer Verurteilung Eysteins, da Áskell erst nach dem Beweis von Háls' Unschuld bereit ist, diesen vor Gericht zu vertreten.

In der Folge dieser Geschehnisse wird berichtet, daß Eysteinn nach der Verurteilung sein gesamtes Vieh in seinem Gehöft verbrennt, damit sein Besitz nicht an Háls gehe.¹¹⁰ Daß es sich bei dieser ersten Tierepisode um ein literarisches Motiv handeln könnte, wird schon von den Herausgebern der *Íslenzk Fornrit*-Ausgabe angedeutet, wenn sie anmerken, daß der Vorgang aufgrund der räumlichen Gegebenheiten sehr unglaublich sei, da der Weg sehr weit sei und es viele Häuser auf dem Weg gebe, so daß der Schaftrieb kaum heimlich stattgefunden haben könne.¹¹¹ Ein Vergleich mit anderen Sagas zeigt, daß es sich bei einem untergeschobenen Diebstahl um ein verfestigtes literarisches Muster handelt, das in allen Fundstellen konflikt auslösend wirkt.

Direkt im Anschluß folgt eine zweite Diebstahlepisode, in der tatsächlich Schafe abhanden kommen.¹¹² Ein gewisser Hánefr stiehlt Hrafn von Lundabrekka sechzehn Hammel, und in der folgenden Gerichtssache vertritt Vémundr Hánefr und Steingrímr Hrafn.¹¹³ Zunächst sieht es so aus, als ob Hánefr und Vémundr den Fall gewinnen, schließlich jedoch trägt Hrafn den Sieg davon.¹¹⁴ Die Episode der sechzehn gestohlenen Hammel hat eine weitreichende strukturelle Funktion für den Handlungsablauf der Saga, da sie Auslöser für den langwierigen Konflikt zwischen Vémundr und Steingrímr, den Hauptgegenstand der ersten Hälfte der gesamten

ersten Episode geht es um fünfzehn, in der zweiten um sechzehn Hammel. Hammel und Schafe sind in der *Reykðœla saga* generell überaus häufig repräsentiert.

¹⁰⁸ Bereits vor dieser Episode wird jedoch schon die Feindschaft zwischen Eysteinn und Áskels Familie angelegt, so daß dieser Konflikt in einer bereits bestehenden Konfliktlage stattfindet. Über die Beziehung zwischen Háls und Eysteinn selbst heißt es jedoch kurz zuvor, daß sie Freundschaft geschlossen hatten (*Reykð* S.155).

¹⁰⁹ *Reykð* S.157.

¹¹⁰ *Reykð* S.159.

¹¹¹ Vgl. *Reykð* S.156.

¹¹² *Reykð* S.162.

¹¹³ Vémundr ist Hánefr verpflichtet, weil dieser der Ziehvater seiner Tochter ist. Nachdem er erfahren hat, daß Hánefr tatsächlich die Schafe gestohlen hat, holt er seine Tochter wieder zu sich.

¹¹⁴ *Reykð* S.160-162. Es ist auffällig, daß drei der mit Steingrímr verbündeten Männer den Namen Hrafn tragen. Hrafn von Hóll wird nur in der *Reykðœla saga* erwähnt, und es ist möglich, daß in der Erzählung dieser Hrafn identisch mit Hrafn von Lundabrekka sein sollte, was zu einer inhaltlichen Verklammerung dieser beiden Teile der Saga führen würde. Neben Hrafn gibt es noch einige weitere Namen, die mehrmals in der Saga auftauchen (*Porgeirr* und *Glúmr*) (vgl. *Reykð* S.176. Fn.3). Auch Davíð Erlingsson betont, daß die Saga an Zusammenhalt gewinne, wenn es sich bei Hrafn von Hóll und Hrafn von Lundabrekka um ein und dieselbe Person handelt (Davíð Erlingsson. 1982. S.20).

Saga, ist.¹¹⁵ In letzter Konsequenz führt sie zu Áskell goðis Tod. Steingrímr wird außerdem in Verbindung mit diesem Diebstahl in die Saga eingeführt. Diese Episode greift schließlich auch insofern narratologisch die kommenden Ereignisse vorweg, als Vémundr den Dieb und Steingrímr den Bestohlenen vertritt und die beiden somit die jeweilige Position vertreten, die sie später selbst durchgängig einnehmen werden.

Die Episode zeichnet sich durch eine sehr detaillierte Beschreibung von Hánefs Handlungen aus. Hánefs Knecht Porleifr melrakki entdeckt ihn eines Nachts, als er in einer Erdhöhle Schafe kocht. Er nimmt einen Schafskopf mit und überreicht ihn gegen die Zahlung von hundert Silberstücken Hrafn, der ihn als einen seiner sechzehn verschwundenen Hammel identifiziert.¹¹⁶ Darauf bietet Hrafn Hánefr einen Vergleich an, wenn er ihm ebenso viele Hammel gäbe, wie ihm abhanden gekommen seien. Dies lehnt Hánefr jedoch ab und geht statt dessen zu seinem Freund Vémundr und bittet ihn um Unterstützung in dieser Sache. Auf Nachfrage weist er von sich, etwas mit dem Diebstahl zu tun zu haben.¹¹⁷ Nach Hánefs Verurteilung kommt es zu einem Kampf, bei dem Hánefr und einige andere Männer fallen. Die Ereignisse um diesen Schafdiebstahl erstrecken sich insgesamt über zehn Seiten.

Diebstahlepisoden tauchen zwar in einer großen Zahl von Sagas auf, die Schilderungen sind jedoch sehr uneinheitlich, und es kommt ihnen kein ausgeprägter Motivcharakter für die gesamte Gattung zu. In einigen individuellen Sagas werden Diebstähle jedoch wie in der Reykdöla saga stilisiert und in einigen Fällen auch rekurrend als internes literarisches Motiv verwendet. In den Biskupa sögur gibt es keine Diebstahlepisoden. In den anderen drei Gattungen findet sich jedoch eine Reihe von Diebstählen, die im weiteren Verlauf auf ihre Unterschiede untersucht werden sollen.

Erwähnungen von Diebstählen müssen zunächst nach tatsächlichen und vermeintlichen Diebstählen unterteilt werden. Vermeintliche Diebstähle lassen sich weiterhin danach aufteilen, ob der Diebstahl versehentlich angenommen wird oder ob er absichtlich jemandem in die Schuhe geschoben wird.¹¹⁸ Hierbei kann wiederum der Vorwurf entweder nur intentional fälschlich erhoben werden, oder aber die Tiere sogar im Stall des anderen versteckt werden. Letztere Variante findet sich nur in der Reykdöla saga, dort aber gleich zweimal. Vermeintliche Diebstähle sind mit Ausnahme einer Passage in der Óláfs saga helga der Heimskringla nur in den Isländersagas zu finden.¹¹⁹

Weiterhin muß zwischen Diebstählen einzelner Tiere und dem wesentlich größer dimensionierten Viehraub, wie er sich vor allem in der Sturlunga saga findet, unterschieden werden.¹²⁰ Berichte von Diebstählen verschiedener Tierarten gleichzeitig oder die Benennung der gestohlenen Tiere als Vieh (*fé, búfé*) finden sich nur in der Sturlunga saga und in den Kö-

¹¹⁵ Vgl. Davíð Erlingsson. 1982. S.15.

¹¹⁶ Davíð Erlingssons Versuch, den Ursprung für diesen Diebstahlkonflikt aufgrund der (Bei-)Namen der beteiligten Personen, Hánefr, melrakki und Hrafn, auf eine Beeinflussung durch Tierepen zurückzuführen, ist wenig überzeugend (Davíð Erlingsson. 1982. S.21f).

¹¹⁷ Reykd S.162.

¹¹⁸ Zu letzterem vgl. William Ian Miller. 1986b. S.102.

¹¹⁹ Óláfs saga helga. Hkr II S.297f.

¹²⁰ Vgl. Kap. 4.2 und 5.2.3.

nigssagas.¹²¹ In den Isländersagas werden die Tierarten hingegen immer benannt, und es handelt sich meistens nur um eine kleinere Anzahl von gestohlenen Tieren. Die weitaus meisten stilisierten Diebstahlepisoden finden sich in den Isländersagas.

Als Diebesgut werden vor allem Rinder und Schafe genannt. Lediglich in Zusammenhang mit dem bereits erwähnten vermeintlichen Diebstahl in der Óláfs saga helga wird unter anderem auch der Vorwurf erhoben, daß Schweine gestohlen worden seien. In fünf Sagas wird von einem Diebstahl von Rindern berichtet, in der *Eyrbyggja* und der *Reykdœla saga* explizit von Ochsen. In der *Víga-Glúms saga* handelt es sich dabei um eine falsche Beschuldigung.¹²² Ebenfalls in fünf Episoden wird von einem Diebstahl von Schafen berichtet, darunter drei falsche Beschuldigungen. Von den insgesamt sieben in den Isländersagas geschilderten Pferdediebstählen handelt es sich in drei Fällen um vermeintliche Diebstähle. Auch in der *Sturlunga saga* gibt es mehrere Erwähnungen von Pferdediebstählen. Dabei erinnert eine Episode in der *Hrafn saga Sveinbjarnarsonar* in ihrem Verlauf an den allerdings weitaus ausführlicher geschilderten, berühmten versuchten Diebstahl von Þorleikr Höskuldssons Zuchtpferden in der *Laxdoela saga*:

Galti hét vínr Lofts. Hann átti hest góðan. Pann föluðu þeir Gísli ok Guðmundr. En hann vildi eigi þeim selja ok gaf Lofti. En er Guðmundr vissi þat, ætlaði hann at taka brott hestinn. Loftr sá, at Guðmundr tók hestinn hjá garði, ok fór eftir honum við fjórða mann. Þeir Loftr vágú Guðmund.¹²³

[Galti hieß ein Freund Lofts. Er besaß einen guten Hengst. Den wollten Gísli und Guðmundr gerne kaufen. Aber er wollte ihn ihnen nicht verkaufen und schenkte ihn Loftr. Aber als Guðmundr dies erfuhr, beabsichtigte er, den Hengst zu entwenden. Loftr sah, daß Guðmundr den Hengst bei der Hofmauer holte und folgte ihm mit vier Männern. Loftr und seine Leute töteten Guðmundr.]

Unter die Diebstahlepisoden könnten auch Episoden, die von der Entwendung von Walfleisch berichten, gefaßt werden. Diese sollen jedoch in einer eigenen Kategorie behandelt werden, weil sie alle signifikant einem verfestigten Muster folgen und weil es sich im Unterschied zu den anderen Diebstahlepisoden einerseits nicht um Nutztiere handelt und andererseits auch nicht um den Diebstahl lebendiger Tiere, sondern um einen Kampf um das Fleisch eines gestrandeten Tieres. In einigen wenigen Fällen wird von Diebstählen von Fisch berichtet.¹²⁴

Unabhängig davon, ob es sich um einen vermeintlichen oder einen tatsächlich stattgefundenen Diebstahl handelt, wirken alle Diebstahlepisoden strukturell als konfliktauslösende Elemente. Diese konfliktauslösende Funktion gilt grundsätzlich auch unabhängig von der entwendeten Tierart; ein Diebstahl von Schafen kann dieselben Folgen nach sich ziehen wie der Diebstahl eines wertvollen Pferdes.

Im weiteren Verlauf der Saga entwickelt sich der durch den Hammeldiebstahl initiierte Konflikt zwischen Vémundr und Steingrímr entlang mehrerer unverbundener kurzer Episoden, in denen Tiere in verschiedenen Kontexten Erwähnung

¹²¹ *Stur* S.84f, S.89f, S.103; *Gsd* S.210; *Ísl* S.378-380, S.507; *Þkak* S.32; Óláfs saga helga. *Hkr* II S.297f; *Magnús saga góða*. *Hkr* III S.25f. Der völlig entindividualisierte Raub von Vieh auf Wikingerzügen (*strandhogg*), wie er vor allem in den Königssagas zu finden ist, stellt eine eigene Kategorie dar (vgl. Kap. 5.2.3).

¹²² *Glúm* S.20-23.

¹²³ *Hrafn* S.216; *Laxd* S.101-105. Andere Pferdediebstähle in der *Sturlunga saga*: *Ísl* S.224, S.328.

¹²⁴ *Gr* S.202; *Ísl* S.378-380.

finden. In vier Fällen sind dabei Tiere Elemente konfliktverstärkender Ereignisse. Die ersten beiden Konflikte entstehen wiederum aus Eigentumsdelikten heraus, bei denen Vémundr Tiere oder Tierprodukte stiehlt, die eigentlich Steingrímr zugesprochen sind.

Zunächst eignet sich Vémundr Walfleisch an, das Steingríms Schwager Steinn Þorbjörnsson zuvor rechtmäßig erworben hat.¹²⁵ An dieser Stelle kommt es noch nicht zu einem direkten Zusammenstoß zwischen Vémundr und Steingrímr. Der Beginn der Konfliktkette zeichnet sich vielmehr dadurch aus, daß Vémundr seine Missetaten an immer enger mit Steingrímr verbundenen Männern ausübt. Steingrímr empfiehlt seinen Verwandten, sich nach Áskels Vorbild ruhig zu verhalten.¹²⁶ Es kommt somit noch nicht zu einem offenen Ausbruch des Konflikts.

Episoden, in denen ein Streit um das Fleisch eines gestrandeten Wals entsteht, sind in den Isländersagas und in der Sturlunga saga häufig zu finden.¹²⁷ Sie zeichnen sich durch eine auffallend ähnliche Wortwahl und einen stets gleichen Handlungsverlauf aus. Strukturell kommt ihnen konfliktauslösende Funktion zu. Das abstrakte Muster sieht dabei folgendermaßen aus: Ein Wal schwemmt auf dem Strand eines Mannes an. Ein anderer Mann bereichert sich entweder heimlich oder in offenem Konflikt an dem ihm nicht zustehenden Walfleisch. Diese Handlung löst eine Konfliktkette aus. Die Häufigkeit dieses literarischen Musters, das in verschiedenen Positionen innerhalb einer Saga auftauchen kann, spiegelt die enorme Bedeutung wider, die Walfleisch in der Ernährung der mittelalterlichen Isländer gespielt hat. Episoden dieser Art finden sich nur in diesen beiden Gattungen der Sagaliteratur. Es gibt keinen Íslendinga þáttr, in dem ein gestrandeter Wal erwähnt wird. Dies ist insofern außergewöhnlich, als die meisten rekurrierenden Tierepisoden der Isländersagas auch in den þættir auftauchen.¹²⁸

Zu Beginn der Grettis saga findet sich die ausführlichste Walepisode der Sagaliteratur, die dem skizzierten Grundmuster des Walmotivs folgt, sich aber über ganze vier Seiten erstreckt. Es kommt zu einem großen Kampf zwischen verschiedenen Beteiligten. Die Episode wird mit

¹²⁵ Reykd S.171. Áskell hatte vorher Vémundr mitgeteilt, daß es nach seinem Wunsch sei, daß das Treibgut verkauft würde; er möchte folglich nichts von dem nach Hause gebrachten Wal haben. Vémundr handelt gegen den ausgesprochenen Willen seines Onkels, um seinen Feinden zu schaden.

¹²⁶ Bevor die Konfliktkette zwischen den beiden Männern selbst in Gang kommt, wird in einigen eingeschobenen Passagen Áskels Friedfertigkeit und christliche Gesinnung illustriert. In einer von diesen beschuldigt Vémundr einen gewissen Kálfr, ein Dieb zu sein, weil er Áskels Treibgut gegen eine Kuh an Steingríms Schwager verkauft hat. Áskell erlaubt Kálfr jedoch, die Kuh zu behalten, gibt ihm noch eine weitere Kuh und entschuldigt sich für Vémunds Verhalten (Reykd S.170). Diese Episode ist in dieser Form singulär im Untersuchungskorpus. Die Erwähnung der Kuh dient an dieser Stelle primär der Illustrierung eines Verhaltens, das den Forderungen Jesu in der Bergpredigt entspricht („si quis te percusserit in dextera maxilla tua prebe illi et alteram“ [„wenn dich jemand auf deine rechte Backe schlägt, dem biete die andere auch dar.“] Matth. 5,39), daher ist diese Passage nur bedingt von Interesse.

¹²⁷ Eb S.158f; Fbr S.148f; Glúm S.91f; Háv S.300; Hrafñ S.213f, S.220, S.257; Korm S.206 (totes Motiv, hat keine konfliktauslösende Wirkung); Þkak S.66. Magnús Már Lárusson weist darauf hin, daß in der altnordischen Literatur an keiner Stelle von einem Walfang im eigentlichen Sinne berichtet wird (1962. „Hvalfangst. Island“. In: KLM 7. S.168).

¹²⁸ Vgl. Kap. 4.5.

einer Strophe beendet.¹²⁹ Im weiteren Verlauf der Saga gibt es eine weitere Walepisode mit konfliktauslösender Funktion.¹³⁰

In den Königssagas wird ein Wal nur einmal in Zusammenhang mit einer *hamferð*-Episode in der Óláfs saga Tryggvasonar erwähnt, auf die in den anthropologischen Analysen näher eingegangen wird. Die Abwesenheit des Motivs in den Königssagas zeigt, daß diese Situation offensichtlich ausschließlich als Erklärungsmechanismus bzw. Strukturelement für isländische Verhältnisse diente und zwar sowohl für das 10. als auch für das 13. Jahrhundert. Dieser Befund steht in Übereinstimmung mit der wesentlich geringeren Bedeutung von Walfleisch in der norwegischen Kost im Vergleich zur isländischen.¹³¹

Nach einer Episode, in der Vémundr bereits Steingrímr versprochenes Holz aufkauft, welches die erste direkte Konfliktentwicklung zwischen den beiden Männern darstellt, entsteht ein Konflikt um zwei Ochsen, die Steingrímr für einige Zuchtpferde und eine halbe Mark Silber gekauft hat und die Vémundr am Ende sogar erschlagen läßt, damit Steingrímr sie niemals besitzen kann.¹³² Auch diese Episode wird ausgesprochen ausführlich beschrieben und erstreckt sich über fünf Seiten. Die gekauften Ochsen werden als sehr wertvoll geschildert, was zum einen an ihrem Verkaufswert bemessen werden kann, aber auch bereits in ihrer Beschreibung deutlich wird: „yxn tvau rauð [...], sex vetra gómul. Þat váru góðir gripir.“¹³³

Kurz nachdem Steingríms Knechte die Zuchtpferde zu Qrnólfur gebracht und die zwei Ochsen mitgenommen haben, versucht Vémundr wie bereits im Falle des Holzes, dem ehemaligen Besitzer die bereits verkauften Ochsen abzukaufen. Qrnólfur entgegnet ihm auf seine Anfrage, daß die Ochsen schon abgeholt worden seien.¹³⁴ Daraufhin sucht Vémundr die Ochsen, „ok var nær sem þeim væri vísat til yxnan-anna“.¹³⁵ Er nimmt die Ochsen mit sich nach Hause und will sie Áskell schenken, der sie aber auf keinen Fall annehmen möchte, nachdem er erfahren hat, daß Vémundr sie sich unrechtmäßig angeeignet hat.¹³⁶ Vémundr behält die Ochsen also wiederum für sich und läßt sie für Weihnachten mästen. Steingrímr schickt Hrafn und Þorleifr melrakki aus, um die Ochsen zurückzuholen. Nachdem sie sie gefunden haben, gehen sie so schnell wie möglich zurück, bis die Ochsen ermüden und sie sich neben der Straße verstecken müssen. Vémundr und seine Männer finden die Ochsen jedoch mit Hilfe von Spürhunden wieder, und Vémundr schlägt den beiden Ochsen

¹²⁹ *Gr* S.28-31.

¹³⁰ *Gr* S.88f.

¹³¹ Vgl. Kap. 2.1.

¹³² *Reykd* S.177-180.

¹³³ *Reykd* S.177 [zwei rotfarbene Ochsen, sechs Winter alt. Das waren kostbare Tiere]. Zu den Qualitätsmerkmalen von Ochsen und anderen Tieren vgl. Kap. 5.2.1.

¹³⁴ Eine Frau wirft ein, sie habe die Ochsen heute Morgen noch im Stall gesehen, woraufhin es über Qrnolfs Erwiderung heißt: „Qrnólfur kvað þat verit hafa in hvítu, in fimm vetra gómlu, ok helt einn veg soga sinni sem áðr“ (*Reykd* S.178) [Qrnólfur sagte, das sei der weiße gewesen, der fünf Winter alte, und hielt weiterhin an seiner Aussage fest]. Mit dieser Ausrede vermeidet er es, Vémundr zu sagen, daß die Männer erst vor kurzer Zeit mit den Ochsen aufgebrochen sind.

¹³⁵ *Reykd* S.178 [und es war beinahe, als ob ihnen der Weg zu den Ochsen gewiesen würde].

¹³⁶ *Reykd* S.178. Dies ist eine Parallele zu der vorherigen Walepisode, in der Áskell nichts von dem angeeigneten Walfleisch nutzen wollte.

den Kopf ab.¹³⁷ Auch in diesem Fall gelingt Áskell nochmals ein Vergleich zwischen den beiden Männern. Diese Episode deutet in Übereinstimmung mit anderen Fundstellen auf eine signifikante Verknüpfung von Ochsen mit dem Status des sie besitzenden Mannes hin. Vémundr eignet sich zwar zur Provokation generell alles an, von dem er weiß, daß es Steingrímr oder einem seiner Verwandten gehört. Im Falle der Ochsen liegt jedoch eine sehr detaillierte Beschreibung vor, die das besondere Engagement der Männer im Streit um die Ochsen betont.

Direkt im Anschluß an diese lange Ochsenepisode folgt ein Pferdekampf, in dessen Verlauf Vémundr Steingrímr mit einem blutigen Schafskopf schlagen läßt.¹³⁸ Auch hierbei handelt es sich wieder um eine relativ lange Episode, die sich über vier Seiten erstreckt. Steingrímr treibt sein Pferd, während Vémundr auf Áskels Anraten scheinbar unbeteiligt daneben sitzt. Zuvor hat er sich jedoch einen weißen Widderkopf an einer Kochstelle besorgt und Porgeirr smjorhringr dazu angestiftet, Steingrímr mit diesem Schafskopf vor den Augen aller Leute einen Schlag zu versetzen.¹³⁹ Die durch den blutigen Schafskopf verursachte Besudelung wird noch dadurch unterstrichen, daß Steingrímr ein weißes Hemd trägt.

Dieser Pferdekampf weicht insofern vom generellen Grundmuster des Motivs des Pferdekampfs ab, als keine physische Verletzung durch einen Kampfbeteiligten stattfindet, sondern Vémundr als vermeintlich Außenstehender heimlich den Schafskopfschlag in Auftrag gegeben hat. Eine solche Ehrverletzung eines Mannes durch die absichtliche Berührung mit dem Körperteil eines toten Tiers ist singulär in der Sagaliteratur.¹⁴⁰ Ebenso wie in der Bjarnar saga Hítdœlakappa ist es der Körperkontakt mit Fäkalien bzw. dem Blut eines Tieres, der entehrende Wirkung entfaltet.¹⁴¹ Die Handlung kommt einer physischen Verletzung gleich und zieht dementsprechende Folgen nach sich. Steingrímr erschlägt Porgeirr sofort nach der Besudelung und sagt, daß der Schlag damit gerächt sei, es erscheint jedoch offensichtlich, daß Vémundr diesen Schlag in Auftrag gegeben hat. Daher läßt sich

¹³⁷ *Reykd* S.180.

¹³⁸ Dieser Schlag mit einem blutigen Schafskopf wird in der Þórðarbok-Version der Landnámbók erwähnt (*Ldn* S.257. Fn. 8). Áskell, Steingrímr und Vémundr werden in der Landnámbók abgesehen von ihrer Genealogie nur in Zusammenhang mit dieser Episode erwähnt. Björn Sigfússon geht in seinem Vorwort zur Ausgabe der Reykdœla saga jedoch davon aus, daß der Verfasser der Reykdœla saga die alte (verlorengegangene) Version der Landnámbók gekannt haben muß und die Pferdekampfepisode aus dieser übernommen hat (Björn Sigfússon. 1940. S.LXIII). Dietrich Hofmann zieht hingegen genau die umgekehrte Schlußfolgerung, daß die Erwähnungen in der Landnámbók ihre Informationen aus der Reykdœla saga beziehen, was zu einer relativ frühen Datierung der Saga führt (Dietrich Hofmann. 1972. S.15).

¹³⁹ *Reykd* S.182.

¹⁴⁰ Davíð Erlingsson sieht in dem Schlag mit dem Schafskopf ein direktes Aufgreifen des Schafdiebstahls Hánefs zu Beginn der Saga: „Með lítilsháttar einföldun má segja, að Vémundur hafði fengið á sig óvirðingu sem spratt af grábildóttum sauðarhaus, og það var Steingrímur á Kroppi sem kom honum smáninni í koll. Vémundur lætur hið sama koma fram við Steingrím, en í bókstaflegum skilningi.“ (Davíð Erlingsson. 1982. S.19). Diese Deutung erscheint aufgrund der signifikanten Häufigkeit von Hammeln und Schafen in dieser Saga naheliegend.

¹⁴¹ Simon Teuscher sieht die beleidigende Wirkung hingegen primär in der Assoziation des Schafs als eines feigen Wesens begründet (Simon Teuscher. 1990. S.328).

Steingrímr diesmal auf keinen weiteren Vergleich ein. Hierbei ist zu bemerken, daß es sich bei den vorherigen Konflikten um Eigentumsdelikte handelte, diesmal jedoch eine immaterielle Ehrverletzung vorliegt.¹⁴² Die Verletzung von Körper und Ehre wiegt für Steingrímr offenkundig wesentlich schwerer als eine Besitzentwendung.

Sein Aufseher Hrafn erinnert Steingrímr zwei Jahre später an die Beleidigung durch den Schafskopfschlag, als er sagt, es scheine ihm wichtigere Aufgaben zu geben als das Instandsetzen der Sennhütte. Auf Nachfrage erläutert er, was dies sei: „At hefna sauðarhófuðhóggssins, er þú vart lostinn á leið um sumarit fyrir tveim vetrum af Þorgeiri smjörhring.“¹⁴³ Er betont auch, daß er nicht davon ausgehe, daß Þorgeirr selbst diesen Einfall gehabt habe. Daraufhin beauftragt Steingrímr ihn, verschiedene Männer herbeizurufen. Die Erinnerung an diese Tierepisode wirkt also als erneuter Konfliktauslöser. Als *unit of information* dient in dieser Situation Konáls Hirte, der in der Nähe der versammelten Männer zu seiner Herde geht und viele Pferde sieht.¹⁴⁴ Die Information wird Vémundr zugetragen, der daraufhin Männer zusammenruft und auf diese Weise den Überraschungsangriff vereitelt. Da die Männer aus diesem Grund Vémundr selbst nicht überwältigen können, erschlagen sie Vémunds Bruder Herjólfr, und Steingrímr ruft durch eine Bereiterklärung zu einem Vergleich in der Ochsensache Áskell herbei.¹⁴⁵

Vémundr hält sich jedoch nicht an den getroffenen Vergleich und bricht nach Ablauf der Dreijahresfrist auf, um sich an den beteiligten Männern zu rächen. Beim Überfall auf Vémunds Schwager Steinn verspricht er einem Jungen ein Zicklein dafür, daß er wiehern solle, falls Steinn abends zu den Booten gehen würde. Darauf heißt es: „Ok um kveldit, er hann hafði rekit fé á brott, þá kom hann á hófðann fram ok gneggjaði sem hann mátti mest.“¹⁴⁶ Auch diese Tierepisode dient als *unit of information*. Eine Episode dieser Art findet sich jedoch nur in dieser Saga; es gibt keine vergleichbaren Stellen im Untersuchungskorpus.

Desgleichen übt Vémundr einen Überfall auf Hrafn von Hóll aus, den er beim Mähnenschneiden überrascht und dem er eine Hand abschlägt.¹⁴⁷ Auf die Stagingfunktion des Mähnenschneidens in dieser Episode wurde bereits hingewiesen. Auch diese Verletzungen werden durch Áskels Intervention in einem Vergleich gebüßt; Vémundr setzt jedoch unbeirrt fort mit seinen konfliktverstärkenden Handlungen.

¹⁴² Vgl. Theodore M. Andersson. 1967. S.269.

¹⁴³ *Reykd* S.184 [Den Schafskopfschlag zu rächen, den du damals im Sommer vor zwei Jahren von Þorgeirr smjörhringr erhieltst].

¹⁴⁴ *Reykd* S.185. Eine ähnliche Episode findet sich an einer späteren Stelle in der Saga: Skúta sieht eine große Menge von Pferden und ahnt, daß ihm ein Angriff (Þorgeirs) bevorsteht (*Reykd* S.239). Der Zusammenhang zwischen der Menge der anwesenden Pferde und einer Anzahl von Männern wird also zweimal in dieser Saga hergestellt.

¹⁴⁵ *Reykd* S.187.

¹⁴⁶ *Reykd* S.189 [Und am Abend, als er das Vieh hinausgetrieben hatte, kam er auf die Landspitze und wieherte, so laut er konnte].

¹⁴⁷ *Reykd* S.190.

Schließlich verschmutzt Vémundr alias Björn Steingríms Thingbude und treibt Rinder zur weiteren Zerstörung hinein.¹⁴⁸ Diese Episode, in der Tiere als Zerstörer von Eigentum instrumentalisiert werden, ist das letzte konfliktauslösende Element zwischen Vémundr und Steingrímr. Auch bei diesem Vorfall gelingt Áskell eine vorübergehende Versöhnung zwischen den beiden Konfliktseiten. Der Schafskopfschlag dient jedoch einige Zeit später erneut als Konfliktauslöser und zeitigt diesmal irreversible Folgen. Bei einem gemeinsamen Ritt Áskels, Vémunds und Háls' sehen die drei Männer Steingrímr vom Bad kommen, und Háls sagt:

„Við hefir Steingrímr enn leitat at þvá af sér svívirðingina, er þú lézt ljósta hann með sauðarhófðinu. Ok þó mun honum þat tregt veita, áðr en hann fái alla af þvegit.“¹⁴⁹

[Erneut hat Steingrímr versucht, sich die Schande abzuwaschen, daß du ihn mit dem Schafskopf schlagen ließest. Und doch wird es schwer für ihn werden, bevor er sie ganz abgewaschen bekommt.]

Áskell reagiert auf diese Äußerung sehr verärgert und befürchtet, daß Steingrímr diese Bemerkung gehört haben könnte, was sich im weiteren Verlauf der Geschehnisse auch bewahrheitet. Am nächsten Tag stellt Steingrímr mit dreißig Männern die zurückkehrende Gruppe, und im Laufe des folgenden Schlagabtauschs sterben Ásgrímr und Áskell.¹⁵⁰ Ein zweites Mal verursacht also die Erinnerung an diesen Vorfall eine Aktivierung von Steingríms Ehrgefühl. Diese Tierepisode stellt somit ein zentrales Element für den gesamten Handlungsverlauf dar, und es ist ebenso wie in der Bjarnar saga eine zu Tieren hergestellte Nähe, die als äußerst entehrend aufgefaßt wird und wiederholt einen grundsätzlich zu Vergleichen bereiten Menschen zu Rachezügen verleitet.¹⁵¹ Nach Áskels und Steingríms Tod verschwindet auch Vémundr aus der Saga. Somit sind die drei Hauptpersonen des ersten Teils aus dem Geschehen, und ein neuer Handlungsstrang mit neuen Hauptpersonen beginnt. Allerdings werden die beiden Teile wie bereits erwähnt mehrfach mit Hilfe von Tierepisoden miteinander verbunden.

Nach dem Ende der ersten Konfliktkette wird durch einen Rückgriff auf das Motiv des vermeintlichen Diebstahls eine motivische Verklammerung mit dem Anfang der Saga hergestellt. Þorbergr beauftragt seinen Hausgenossen (*heimamaðr*), eine Stute in Glúmr Geirasons Scheune zu verstecken.¹⁵² Der folgende Vorwurf des Dieb-

¹⁴⁸ *Reykd* S.196.

¹⁴⁹ *Reykd* S.198.

¹⁵⁰ Der Zusammenhang zwischen dem Schafskopfschlag und dem Tod Áskels wird auch in der Hauksbók-Version der Landnáma hergestellt: „Hans son var Áskell, er banasár fekk við Eyjafjarðará gegnt Kroppi, þá er Steingrímur vildi hefna sauðarhófuðshöggs.“ (*Ldn* Hauksbók S.277) [Sein Sohn war Áskell, der am Eyjafjarðará gegenüber Kroppr eine tödliche Wunde erhielt, als Steingrímr den Schafskopfschlag rächen wollte].

¹⁵¹ Ein letztes Mal wird der Hammelkopf bei der Herstellung des Vergleichs nach Áskels und Steingríms Tod erwähnt (*Reykd* S.203).

¹⁵² „Ok áðr en hann fóri heiman, bað hann Ótrygg foera eina merina í hlóðu Glúms á náttarþeli ok haga svá til, at engi yrði varr við. Nú fór hann sem fyrir var mælt ok vissi þó eigi, hvat þessu skyldi“ (*Reykd* S.207) [Und er befahl Ótryggr, vor seinem Aufbruch eine Stute im Dunkel der Nacht in

stahls ist die zweite konfliktauslösende Handlung, die Þorbergr gegen Glúmr ausübt, ohne daß zuvor etwas zwischen den Männern vorgefallen ist. Der Verlauf dieser Episode und der ersten vermeintlichen Diebstahlepisode ist dabei sehr ähnlich. In beiden Fällen trägt ein Mann einem anderen auf, Tiere im Stall eines Dritten zu verstecken. Am nächsten Tag veranlaßt der Auftraggeber eine Durchsuchung der Gebäude und findet die Tiere; der Besitzer des Hofes weist jedoch den Tatsachen entsprechend jede Schuld von sich.¹⁵³

Glúmr Geirason verschwindet nach dieser Episode aus der Saga, und die Funktion der Episode ist wohl vor allem die Einführung Þorbergr hoggvinkinnis in die Erzählung, der gemeinsam mit Þorgeirr goði zu Skútas härtesten Gegnern wird. Eine weitere Funktion ist jedoch auch im erneuten Aufgreifen eines der zentralen Strukturelemente der Saga zu sehen und somit in der Verknüpfung der einzelnen Sagateile miteinander. In der Landnámabók wird der Konflikt zwischen Glúmr und Þorbergr erwähnt, jedoch nicht, was der Konflikt auslöser war.¹⁵⁴ Dies unterstützt die These, daß der vermeintliche Diebstahl als konfliktauslösendes Element ein literarisches Muster ist, auf das für die Konstruktion dieser Erzählung wiederholt zurückgegriffen wurde.

Die nächste Tierepisode steht isoliert im Handlungsverlauf und hat aufgrund ihrer Singularität anekdotischen Charakter. Von einem gewissen Grímr wird gesagt, daß Skúta ihn nach einem mißglückten Mordanschlag nackt auf einer Insel fesselte. Über sein weiteres Schicksal heißt es: „Ok lét hann þar líf sitt í holminum, ok angraði mest sultr ok mýbit, er hann var í engum klæðum.“¹⁵⁵ Diese Stelle ist hinsichtlich der seltenen Erwähnung von Mücken in den Sagas interessant, für die Strukturierung der Saga spielt sie allerdings keine Rolle. Die einzige weitere Mückenepisode im gesamten Untersuchungskorpus ist die Erklärung des Zerwürfnisses zwischen den beiden Brüdern Einarr und Guðmundr in der A-Fassung der *Ljósvetninga saga*, die nicht ohne Humor ist. Einarr brachte Guðmundr dazu, eine Mücke vom Kopf seines Ziehvaters mit einer Axt zu verscheuchen: „en mýit lyptisk á brott, en skallinn blöddi.“¹⁵⁶

Eine kurz nach dieser Episode einsetzende weitere Konfliktkette, deren Mittelpunkt ein Pferdekampf zwischen Bjarni und Eyjólfur bildet, wird über vier Seiten hin

Glúms Scheune zu führen und es so anzustellen, daß es niemand mitbekäme. Jetzt verfuhr dieser so, wie es vorher besprochen wurde, und wußte doch nicht, was das sollte].

¹⁵³ „En Háls brásk ókunnigr við þetta ok vildi fyrir engan mun festa grið fyrir þetta mál, er hann hafði engan grun um sauði Eysteins“ (Reykd S.156) [Aber Háls stellte sich demgegenüber unwissend und wollte sich auf keinen Fall zu einem Friedensschluß in dieser Sache verpflichten lassen, da er keine Ahnung über das Verbleiben von Eysteins Schafen hatte]. „En Glúmr kvað þat fjarri fara, at hann myndi hér neinu fyrir böta, er hann mátti engan grun vita sér á hendir.“ (Reykd S.208) [Und Glúmr sagte, daß dies weit entfernt sei und daß er hier keine Buße zahlen werde, weil er sich keiner Schuld bewußt sei]. Vgl. auch Björn Sigfússon. 1940. S.LXXV.

¹⁵⁴ Vgl. *Ldn* Sturlubók S.284.

¹⁵⁵ Reykd S.218 [Und er ließ dort auf der Insel sein Leben und litt am meisten unter Hunger und Mückenstichen, weil er unbekleidet war].

¹⁵⁶ *Ljósv* S.29 [aber die Mücke flog fort, und der Schädel blutete]. Gustaf Cederschiöld weist darauf hin, daß diese Episode eine Variante einer weit verbreiteten Fabel sei (1890. S.18).

durch eine Reihe von Tierepisoden komplett strukturiert. Sie ist die Einleitung des Konflikts zwischen Víga-Skúta und Víga-Glúmr, da Eyjólfur und Bjarni in der Folge jeweils ihren mächtigen Verwandten um Unterstützung bitten.¹⁵⁷ Vor diesem Pferdekampf wird erwähnt, daß es sich bei dem von Bjarni getriebenen Pferd um ein Geschenk seines Onkels Víga-Glúmr handelt.

Eine solche Kombination der beiden Motive findet sich auch im Gunnars þátr Þiðrandabana und in der Arons saga. Sie unterstreicht den hohen – materiellen wie immateriellen – Wert, der den getriebenen Hengsten zukommt, da es sich um wertvolle Geschenke angesehener Männer handelt. Dies wird unter anderem auch dadurch betont, daß Glúmr bei der Geschenkübergabe hinzufügt, daß er ihm ein anderes Pferd besorgen werde, falls ein anderes schärfer sei.¹⁵⁸ In der Reykdöla saga und in der Arons saga ist es der Pferdekampf, der im Vordergrund der Schilderungen steht. Den zwei zusammenstehenden Motiven kommt in diesen beiden Sagas somit konfliktauslösender Charakter zu. Im Gunnars þátr steht hingegen das Geschenk im Vordergrund. Der in diesem þátr beschriebene Pferdekampf endet als einziger im gesamten Untersuchungskorpus friedlich.

Bjarni beabsichtigt ursprünglich, sein Pferd gegen ein Pferd Þorkells Geirasons treiben zu lassen. Dessen Hengst beißt sich jedoch kurz zuvor mit einem grauen Hengst Þormóðs blutig, so daß der Pferdekampf abgesagt werden muß. Weil Bjarni jedoch vermutet, daß die zwei Hengste von Menschen gegeneinander getrieben wurden, fordert er bald danach Þormóðr und dessen Sohn Eyjólfur zum Pferdekampf auf. Über diese beiden Männer heißt es zuvor: „seldu mónum jafnan hross undan til slátrs, en áttu ekki skap til at etja hestinum.“¹⁵⁹ Der einberaumte Pferdekampf wird sehr ausführlich beschrieben:

Nú váru hestarnir fram leiddir. Ok váru góð vigin, þar til er gengnar váru ellifu lotur. Þá tekr hestr Eyjólfss undir kinnarkjálka á hesti Bjarna ok helt þar lengi, þar til at Bjarni fór til ok laust hestinn af takinu. En Eyjólfur snerisk nú við ok laust hestinn, ok hraut stafrinn hart af hestinum ok kom á qxl Bjarna, ok nú váru þegar skilðir hestarnir.¹⁶⁰

[Jetzt wurden die Hengste vorgeführt. Und die Kämpfe verliefen gut, bis elf Runden vorüber waren. Da biß der Hengst Eyjólfss den Bjarnis in den Kieferknochen und hielt dies so lange, bis Bjarni dazwischenging und den Hengst losschlug. Und Eyjólfur wandte sich nun dazu und schlug den Hengst, und die Stange prallte hart von dem Hengst ab und landete auf Bjarnis Schulter, und nun wurden sofort die Hengste von einander getrennt.]

Ebenso wie der erste Pferdekampf der Reykdöla saga bildet auch dieser Pferdekampf eine Variante des Motivs des Pferdekampfs, weil es sich um eine unbeabsichtigte Verletzung Bjarnis durch Eyjólfur handelt und dieser noch dazu sein eigenes Pferd schlagen wollte, um es von dem Bjarnis zu trennen. Auch dieser Schlag führt jedoch zu einem Konflikt zwischen den beiden Gegnern, nachdem Eyjólfss Vater

¹⁵⁷ In dieser Hinsicht ist diese Szene funktional mit der initierenden Schafdiebstahlepisode zwischen Hrafn und Hánefr im ersten Teil der Saga vergleichbar.

¹⁵⁸ Reykd S.221.

¹⁵⁹ ebd. [sie verkauften Männern regelmäßig Pferde zum Schlachten, aber hatten keinen Gefallen an der Pferdehatz].

¹⁶⁰ Reykd S.222.

aufhetzend interveniert und die Schande des Schlags thematisiert.¹⁶¹ Als Wiedergutmachung für diesen Schlag will Eyjólfur nämlich Bjarni sechzig Schafe entrichten, da dieser jedoch durch Eyjólfur Vater Þormóðr verhöhnt wird, erschlägt Bjarni jenen erst und lehnt darauf die Schafe ab.¹⁶²

Der darauf folgende Totschlag Bjarnis durch Eyjólfur wird durch die Bemerkung eingeleitet, daß Bjarni sich alleine im Stall aufhielt, um seinen Schafen die Wolle zu rupfen.¹⁶³ Es wurde bereits an anderer Stelle darauf hingewiesen, daß dieser Episode Stagingfunktion zukommt. Genauso wie in dem durch die Erwähnung des Mähnenschneidens eingeleiteten Angriff Vémunds auf Hrafn von Hóll wird Bjarni zunächst eine Hand abgeschlagen, am Ende wird er jedoch von Eyjólfur getötet. Auch hier liegt somit eine Parallelkonstruktion vor, die als Kunstgriff einer Verfasserinstanz anzusehen ist.

Die letzte Tierepisode in der Reykdøla saga ist ein häufig in den Isländersagas rekurrierendes Motiv: ein bellender Wachhund, der das Herannahen von Feinden kenntlich macht. Es wird erzählt, daß ein gewisser Gautr einen guten Hund namens Flóki besessen habe, der eines Abends auf den Hügeln bellte, woraufhin Gautr alle seine Männer zu Skúta schickt.¹⁶⁴ Diese Maßnahme erweist sich als weise, denn der Hund schlug auf den mit seinen Männern herannahenden Glúmr an, der Skúta als Rache für Bjarnis Totschlag angreifen will. Durch das Hundegebell wird Glúms Angriff vereitelt, die Episode dient somit als *unit of information*: „Ok nú er þeir Glúmr koma þar í nánd, heyrir hann mannamál ok skilr, at nökkur njósn mun komin vera um þeira ferð, en vildi ekki láta teppa sik þar“.¹⁶⁵

Das Motiv des bellenden Wachhundes oder der notwendigen Beseitigung eines Hundes vor einem erfolgreichen Angriff findet sich wiederholt in den Isländersagas und der Sturlunga saga, jedoch nicht in den anderen Gattungen der Sagaliteratur.¹⁶⁶ In drei Fällen werden die Wachhunde mit Namen benannt,¹⁶⁷ und wiederholt wird betont, daß es ein treuer und guter

¹⁶¹ Seine Bemerkungen führen dazu, daß er im Vergleich für unheilig gefallen (*óheilagr*) erklärt wird. Dies unterstreicht nochmals den stark entehrenden Charakter seiner Worte, die sogar einen Totschlag rechtfertigen (vgl. Reykd S.227). Siehe auch Preben Meulengracht Sørensen. 1993. S.192f.

¹⁶² Reykd S.223.

¹⁶³ Reykd S.224.

¹⁶⁴ Reykd S.225f.

¹⁶⁵ Reykd S.226 [Und als Glúmr und seine Männer herankommen, hört er Männerstimmen und erkennt, daß sich die Kunde über ihre Reise verbreitet haben muß, und er wollte sich dort nicht umzingeln lassen]. In einer Fußnote der Íslensk Fornrit-Ausgabe wird angemerkt, daß auf dem Hof Gautlönd in einem heidnischen Grab Knochen eines großen Hundes gefunden wurden (vgl. Reykd S.225f). Die Tatsache, daß archäologische Funde belegen, daß es zu Skútas Zeiten tatsächlich einen großen Hund auf diesem Hof gegeben haben mag, ändert nichts an der Verwendung dieses Motivs in Übereinstimmung mit anderen Sagatexten an einer bestimmten Position im Handlungsverlauf.

¹⁶⁶ Isl S.289, S.294, S.393; Svínf S.91; Þskarð S.155; Ljósv S.51; Nj S.123, S.185f (vgl. Kap. 4.1.3).

¹⁶⁷ Neben Flóki handelt es sich um Sámr in der Njáls saga (S.185f) und um Buski in der Íslendinga saga (S.294).

Wachhund sei.¹⁶⁸ In den Königssagas gibt es eine ganze Reihe von Erwähnungen von Hunden, diese sind jedoch entweder singulärer anekdotischer Natur oder schildern Hunde in ihrer Funktion als Hüte-, Spür- oder Jagdhunde, nicht aber als Bewacher einzelner Höfe.¹⁶⁹

Nach dieser Episode setzt sich die Handlung noch eine ganze Weile fort; auf den letzten zwanzig Seiten gibt es jedoch keine nennenswerte Tierepisode mehr.¹⁷⁰ Anders als in der Bjarnar saga Hítdölakappa wird die Reykðœla saga somit zwar nicht von Anfang bis Ende durch Tierepisoden strukturiert, aber dennoch auf weiten Strecken, wie die vorgenommene Analyse deutlich gemacht hat. So wie die Tierepisoden des zweiten Teils unverbunden aufeinander folgen, ist der zweite Teil generell sehr episodenhaft und springt von einer Erzählung zur nächsten. Narrativ ist der erste Teil wesentlich konziser durchstrukturiert als der zweite. Nichtsdestoweniger relativiert sich die der Reykðœla saga in der Forschung wiederholt vorgeworfene Primitivität nach einer Untersuchung der Funktion der integrierten Tierepisoden, da die einzelnen Episoden miteinander verklammert sind und somit den gesamten Handlungsverlauf zusammenhalten und zudem dieselbe Funktion für den Handlungsverlauf haben wie in später entstandenen, klassischen Isländersagas.

Obwohl auch in der Reykðœla saga an einigen Stellen eine Thematisierung von Distanz und Nähe zu Tieren identifiziert werden kann, ist der Diskurs nicht so durchgängig präsent wie in der Bjarnar saga. Statt dessen steht vor allem ein Episodentyp, der des Tierdiebstahls, im Vordergrund und bildet gemeinsam mit einigen anderen Tierepisoden eine durchgehende unterliegende Handlungslinie, in der es um Besitz und Kontrolle von Tieren geht. Konflikte um den Besitz von Tieren werden dabei sowohl durch ihre Funktion als Nutztiere und Nahrungsgrundlage, aber auch durch ihre prestigeträchtige Wirkung im Falle der Ochsen begründet. Weiterhin fällt auf, daß in der Reykðœla saga bis auf wenige Ausnahmen alle Tierepisoden eine konfliktauslösende Funktion haben, während in der Bjarnar saga Tierepisoden auch zur Illustrierung der Bildung von reziproken Obligationen herangezogen werden. Diese ausschließliche Konzentration auf konfliktauslösende Episoden ist ein Charakteristikum der Reykðœla saga.

¹⁶⁸ „Hann átti varðhund góðan, ok lá hann jafnan fyrir hvílu hans.“ (*Ísl* S.289) [Er besaß einen guten Wachhund, und der lag immer vor seinem Bettlager]; „Buski, er jafnan var vanr at fylgia Þorvaldi“ (*Ísl* S.294) [Buski, der es gewohnt war, Þorvaldr immer zu folgen].

¹⁶⁹ Vgl. z.B. Hákonar saga góða. *Hkr* I S.164; Óláfs saga helga. *Hkr* II S.258; *Mork* S.323; Magnússona saga. *Hkr* III S.273f; Magnúss saga blinda ok Haralds gilla. *Hkr* III S.289. Es ist auffällig, daß sich die Fundstellen in den Königssagas fast ausschließlich auf die Heimskringla beschränken. Die Erwähnung von Hunden in den verschiedenen Versionen der Óláfs saga Tryggvasonar wird in Kap. 4.4.1 näher untersucht.

¹⁷⁰ In Verbindung mit Pferden als Reittiere ist lediglich die Überlistung von Glúms Männern durch Skúta zu sehen, bei der er den Sattel von seinem Pferd nimmt, die Spitze von seinem Speer abbriicht, sich als Schafhirte ausgibt und somit nicht erkannt wird (*Reykd* S.234f). In dieser Episode wird deutlich, daß die Ausstattung eines Pferdes als Identifikationsmerkmal dient. Ähnliche Überlistungsepisoden gibt es in verschiedenen Sagas. In einigen Fällen werden nur Sattel oder Zaumzeug getauscht, in anderen Fällen wählt man ein schlechtes Pferd, um einer anderen Gesellschaftsgruppe zugeordnet zu werden.

4.1.3 Njáls saga

Auch in der wiederholt als Kunstwerk bezeichneten Njáls saga werden Tierepisoden durchgängig und an zentralen Stellen der Erzählung als narrative Strukturelemente eingesetzt.¹⁷¹ Von den insgesamt 52 Tierepisoden – darunter alleine zwanzig Pferdeepisoden – nehmen die meisten eine handlungslenkende oder -vorausdeutende Funktion ein. Dabei finden zwar auch aus anderen Sagas bekannte, verfestigte literarische Muster Eingang, diese weisen aber oftmals eine abweichende strukturelle Funktion auf. Daneben gliedern jedoch auch wiederholt aufgegriffene, nebensächliche Erwähnungen von Tieren die Ereignisse und entfalten parallelisierende oder kontrastive Wirkung innerhalb des Gesamttexts.¹⁷² Im Gegensatz zu den beiden zuerst untersuchten Sagas nehmen Tiere in der Njáls saga darüber hinaus auch in Sinnbildepisoden eine strukturierende Funktion für den Handlungsverlauf ein. In insgesamt sechs Fällen weisen Tierräume und Tiervisionen den Verlauf der folgenden Ereignisse voraus. Auf diese soll an dieser Stelle jedoch nicht näher eingegangen werden.¹⁷³

Alle in der Reykdæla saga zu findenden Tierepisoden spielen auf der Handlungsebene, und es finden sich keine Wortspiele oder sinnbildlichen Erwähnungen von Tieren. Interessanterweise gibt es auch in der Bjarnar saga Hítdælakappa abgesehen von dem Bärenwortspiel keine metaphorischen Erwähnungen von Tieren und auch keine Tierräume, obwohl an mehreren Stellen vorausdeutende Träume erwähnt werden.¹⁷⁴ Es stellt sich daher die Frage, ob die Integration von Tierepisoden auf Sinnbildebene eine spätere Entwicklung in der Sagaliteratur darstellt. Dem ist nicht generell zuzustimmen, da beispielsweise in der Heiðarvíga saga eine Reihe von Sinnbildepisoden zu finden sind. Aber es sind vor allem die klassischen Isländersagas, wie etwa die Gísla saga Súrssonar, die Vatnsdæla saga und die Njáls saga, in denen Tierräume eine zentrale strukturierende Funktion einnehmen.

Es ist statt dessen eine andere Auffälligkeit, die im folgenden näher beleuchtet werden soll: In der Njáls saga werden Pferde signifikant häufig in zentralen Situationen des Handlungsverlaufs genannt. Besonders in der sich zuspitzenden, von Hallgerðr und Bergþóra initiierten Tötungsserie fallen die in hoher Dichte aufeinanderfolgenden Erwähnungen von Pferden ins Auge. Die beiden Frauen hetzen in ihrem eifersüchtigen Streit um höhere Anerkennung insgesamt sechsmal Männer auf, einen anderen Mann zu töten. Der Konflikt eskaliert dabei von Mal zu Mal, da immer höhergestellte Männer zu Tätern und Opfern werden, bis zuletzt Þórðr, der Ziehvater der Njálssöhne, von Bergþóra zuvor zum Totschlag aufgehetzt, stirbt. Seinen Tod

¹⁷¹ Vgl. auch William Sayers. 1997a. S.54f.

¹⁷² Auch Oskar Bandle betont in seinem Aufsatz über die Njáls saga die signifikante Wiederholung von Motiven in dieser Saga (Oskar Bandle. 1972. S.9). In seinen Ausführungen erwähnt Bandle jedoch nicht die im folgenden herausgearbeiteten Wiederholungen von Tierepisoden.

¹⁷³ Eine eingehende Untersuchung der anthropologischen Implikationen der Tierräume unter besonderer Berücksichtigung der Bedeutungszuweisung einzelner Tierarten wird in Kap. 5.4.2 vorgenommen.

¹⁷⁴ Die Björn in einem Traum erscheinenden Männer werden als *fylgjur* bezeichnet (BjH S.177). Es ist auffällig, daß in einer Saga, in der Tierepisoden eine entscheidende narrative Funktion einnehmen, die ansonsten in vielen Sagas zu findenden Tierfylgjur keinen Eingang gefunden haben.

rächen Skarpheðinn und dessen Brüder, und diese Rache beendet die Konfliktkette, in der die Ehemänner Gunnarr und Njáll stets nur reagieren und entstandenen Schaden wiedergutmachen konnten.¹⁷⁵ In der Schilderung dieser Ereignisse kommt einer eigentlich nebensächlichen Bemerkung zu Beginn der einzelnen Totschläge durch ihre regelmäßige Wiederholung Signalwirkung zu. Bricht der aufgehetzte Täter zur Ausführung der Tat auf, heißt es stets, daß er sein Pferd holte und losritt:

Hann tók óxina ok var reiðr mjók ok tekr hest, er Gunnarr átti, ok ríðr nú þar til, er hann kemr austr at Markarfljóti; hann sté þar af baki¹⁷⁶

[Er nahm die Axt und war sehr wütend und nahm ein Pferd, das Gunnarr besaß, und ritt nun, bis er östlich von Markarfljót war; dort saß er ab.]

Hann gekk ok tók vápn sín ok hest ok reið í braut.¹⁷⁷

[Er ging und nahm seine Waffen und ein Pferd und ritt davon.]

Tók hann þá vápn sín ok hest ok stígr á bak ok ríðr í Þórólfsfell¹⁷⁸

[Er nahm da seine Waffen und ein Pferd und saß auf und ritt nach Þórólfsfell]

Síðan tók hann hest ok reið upp til Hlíðarenda¹⁷⁹

[Dann nahm er ein Pferd und ritt hinauf nach Hlíðarendi]

Gengu þeir þá út ok tóku vápn sín ok hesta ok ríðu á leið fyrir hann.¹⁸⁰

[Sie gingen da hinaus und nahmen ihre Waffen und Pferde und ritten los auf der Suche nach ihm.]

Durch diese auffallend parallele Eröffnung der jeweiligen Szene werden die einzelnen Elemente zu einer zusammengehörigen Handlungskette verknüpft; nach mehrmaliger Wiederholung entsteht eine Erwartungshaltung an die der Phrase folgenden Geschehnisse. Die Klimax dieser Konfliktkette, der Totschlag Sigmunds durch Skarpheðinn, weicht jedoch von diesem parallelen Aufbau ab; sie wird durch eine andere Tiere betreffende Äußerung eingeleitet, die durch eine spätere Wiederholung ebenfalls als bewußt eingesetztes Element identifiziert werden kann. Auf diese Passagen wird später zurückzukommen sein.

Vor allem der von Bergþóra angedeutende Atli wird sehr häufig in Verbindung mit Pferden erwähnt. Sei es bei seiner Einführung in die Saga: „En þann sama dag varð sá atburðr, þá er Bergþóra var úti, at hon sér mann ríða at garði svörtum hesti“¹⁸¹ sei es, daß seine Ausrede, er sei auf der Suche nach einem entlaufenen Ar-

¹⁷⁵ Zur narrativen Konstruktion dieser Handlungskette siehe auch William Ian Miller. 1990. S.183.

¹⁷⁶ Nj S.93.

¹⁷⁷ Nj S.97.

¹⁷⁸ Nj S.101.

¹⁷⁹ Nj S.103.

¹⁸⁰ Nj S.108.

¹⁸¹ Nj S.95 [Aber am selben Tag begab es sich, als Bergþóra draußen war, daß sie einen Mann auf einem schwarzen Pferd zum Hof heranreiten sah].

beitspferd, von Leuten auf Hlíðarendi als unangemessene Arbeit für einen Mann seines Formats bezeichnet wird.¹⁸² Das Pferd ist in diesem Teil der Saga fast omnipräsent und begleitet die stets zu Opfern werdenden Täter auf dem Weg zu ihrer Tat bis zu ihrem eigenen Tod. So wird von Sigmundr an seinem Todestag erzählt, daß er sich auf die Suche nach einigen Zuchtpferden begab.¹⁸³ Diese Erwähnung ist als Stagingelement, vergleichbar dem Mähnenschneiden, einzuordnen. Nach Ausführung des Auftrags heißt es weiterhin mehrfach, daß das Opfer vom Pferd fiel und tot war.¹⁸⁴ Atli verkündet dies sogar den Arbeitsleuten Hallgerðs: „Farið upp til hestsins,“ segir hann, „ok geymið hans; Kolr er fallinn af baki, ok er hann dauðr.“¹⁸⁵ Dieses nochmalige Aufgreifen unterstreicht die konstitutive Funktion in der literarischen Ausgestaltung der Geschehnisse noch. Außerdem stellt Atli in seinen Äußerungen die Kausalitätskette zweideutig dar, so daß seinen Worten zufolge der Fall vom Pferd als Todesursache aufgefaßt werden könnte.¹⁸⁶

Das hier zur Ankündigung eines bevorstehenden Todes verwendete Bild des Falls vom Pferd taucht in der Regel in der Sagaliteratur in einer anderen strukturellen Funktion auf. Es ist das einzige literarische Muster, das in allen Gattungen des Untersuchungskorpus vorkommt.¹⁸⁷ Der Fall vom Pferd dient in der Regel als retardierendes handlungsunterbrechendes Element, das eine angestrebte Handlung unmöglich macht. In dieser Funktion ist es auch in der Njáls saga an prominenter Stelle zu finden.¹⁸⁸ Nach Gunnars Ächtung stolpert dessen Pferd auf dem Weg zu dem Schiff, das ihn ins Ausland bringen soll. Gunnarr fällt aus dem Sattel, sein Blick fällt auf Hlíðarendi, das ihm so schön erscheint wie nie zuvor, und er trifft die Entscheidung, nirgendwohin zu gehen, sondern statt dessen zu Hause zu bleiben. Diese Entscheidung besiegt Gunnars Schicksal; der Fall vom Pferd hat folglich zu einer Planänderung geführt, die zentrale Folgen für den Handlungsverlauf nach sich zieht.

Die insgesamt sieben Darstellungen von Reitunfällen in den Isländersagis, die eine retardierende Funktion für den Handlungsverlauf einnehmen, sind auf vier Sagas verteilt, die in

¹⁸² Nj S.98.

¹⁸³ Nj S.115.

¹⁸⁴ „ok fell af baki ok dó þegar“ (Nj S.97f) [und er fiel vom Pferd und starb sofort]; „fell hann þá af baki ok var þegar dauðr“ (Nj S.104) [er fiel da vom Pferd und war sofort tot]. Nach dem fünften Totschlag steht eine ähnliche Formulierung, jedoch ohne, daß dabei ein Pferd erwähnt würde: „fell hann þá dauðr til jarðar.“ (Nj S.109) [er fiel da tot zu Boden]. Eine solche Phrase findet sich in vielen Sagas in Zusammenhang mit Totschlägen und wirkt in der Njáls saga lediglich aufgrund ihrer augenfälligen Wiederholungen als strukturierendes Element.

¹⁸⁵ Nj S.98 [„Geht hinauf zu dem Pferd“, sagte er, „und hütet es; Kolr ist vom Pferd gefallen und ist tot“].

¹⁸⁶ Es handelt sich hierbei um eine metonymische Verschiebung: Die Wirkung des Totschlags, der Fall vom Pferd, wird als Ursache des Todes dargestellt.

¹⁸⁷ Ynglinga saga. Hkr I S.57; Haralds saga Sigurðssonar. Hkr III S.163; Stur S.72; Ísl S.513, S.522; Þkak S.20; Þskarð S.123f (dieser Fall hat keine Folgen, da Þorgils stehend landet); Kristni S.13, S.19; PBp A S.85f. Zur Funktion des Motivs in den Biskupa sögur siehe Kap. 4.3. Zu abweichen den Funktionen des Motivs in der Sturlunga saga und den Königssagis vgl. Kap. 4.4. Lediglich Erwähnungen von Tieren als Geschenke finden sich ebenfalls in allen Gattungen des Untersuchungskorpus; diesen Episoden fehlt jedoch der Charakter eines verfestigten literarischen Musters.

¹⁸⁸ Nj S.182. Eine weitere Variante des Motivs in der Njála: Ósvifr und seine Leute fallen in einem von Svanr herbeigezauberten Nebel von den Pferden, und diese laufen davon, so daß die Männer nicht weiter reiten können (Nj S.38).

verschiedenen Regionen Islands beziehungsweise Grönlands spielen und alle zu den bereits im 13. Jahrhundert entstandenen Isländersagas gerechnet werden.¹⁸⁹ Dabei fällt vor allem auf, daß in der Grœnlendinga saga und in der Eiríks saga rauða derselbe Reitunfall Eiríks auf ähnliche Weise erzählt wird¹⁹⁰ und daß diese Szene in beiden Sagas die einzige Stelle ist, an der Pferde erwähnt werden.¹⁹¹

Daß dieses Motiv in den Sagas literarisch stilisiert aufgegriffen wird, zeigt sich des weiteren bei einem Blick auf eine Serie von vier Reitunfällen ein und desselben Mannes in der Ljósvetninga saga.¹⁹² Zwei der in dieser Saga geschilderten Reitunfälle sind allerdings als Variationen des schematisierten Motivs anzusehen, da es sich bei ihnen nicht um einen Fall handelt, der Eyjólfur Guðmundarson am Weiterreiten hindert, sondern einmal um ein Versinken in einer tiefen Stelle im Fluß und beim zweiten Mal um einen durchgeschnittenen Sattelgurt.¹⁹³ Während die ersten drei Unfälle zu einer Änderung des Handlungsverlaufs führen, da Eyjólfur jeweils auf dem Weg zu einem Totschlag oder Angriff umkehren muß, hat der vierte Fall lediglich retardierende, nicht jedoch ablaufändernde Wirkung, weil Eyjólfur erst auf dem Nachhauseweg von Þórarins Erschlagung vom Pferd fällt. Die vierfache Wiederholung des Geschehens in ähnlichen Situationen zeigt nichtsdestoweniger, daß der Reitunfall in der Ljósvetninga saga als strukturierendes Element herangezogen wird, das der Durchkreuzung von Eyjólf's Plänen dient.

Auch andere zentrale Konfliktlinien der Njáls saga werden durch Pferdeepisoden ausgelöst. Der Konflikt zwischen Gunnarr und Otkell beruht auf einem Zwischenfall, bei dem Otkels Pferd durchgeht und dieser daher versehentlich Gunnarr umreitet.¹⁹⁴ Desgleichen steht auch Gunnars Konflikt mit Starkaðs Familie mit Pferden in Verbindung: Starkaðs Sohn Þorgeirr schlägt Gunnars Hengst während eines Pferdekampfs ein Auge mit der Pferdestange aus, woraufhin Gunnarr diesem einen so harten Schlag versetzt, daß er in Ohnmacht fällt.¹⁹⁵ Die Streitigkeiten zwischen den Njálssöhnen und Njáls Ziehsohn Höskuldr werden ausgelöst durch ein verschenktes Pferd, dessen Wert in Frage gestellt wird, obwohl es objektiv als wertvolles Pferd beschrieben wird.¹⁹⁶

¹⁸⁹ Vgl. Kurt Schier. 1970. S.51-54.

¹⁹⁰ Obwohl die Grœnlendinga saga und die Eiríks saga rauða von den gleichen Geschehnissen berichten, sind sie doch sehr unterschiedlich. Jón Jóhannesson führt an, daß es zwischen den beiden Sagas nur einen Fall wörtlicher Übereinstimmung gebe. Dies spreche gegen die Benutzung der einen Saga als Quelle für die andere (vgl. Jónas Kristjánsson. 1994. S.284). In diesem Lichte erscheint die starke Ähnlichkeit dieser Szenen in den beiden Sagas für die Verwendung eines verfestigten literarischen Motivs zu sprechen (vgl. Else Ebel. 1973. S.41).

¹⁹¹ Eir S.213; Græn S.249. In der Grœnlendinga saga findet sich noch eine weitere Erwähnung des Pferdes als Reittier. Archäologischen Funden zufolge gab es zur Sagazeit Pferde auf Grönland (vgl. Magnus Degerbøl. 1943. S.114f; Christen L. Vebæk. 1992. S.94). Im Falle der Eiríks saga rauða sagen die einzelnen Handschriften Verschiedenes über die Folgen von Eiríks Fall aus. Der Hauksbók zufolge fährt Eiríkr trotz Verletzungen mit nach Vínland, während in der Skálholtsbók Eiríkr übereinstimmend mit der Grœnlendinga saga zu Hause bleibt (vgl. Else Ebel. 1973. Fn. 21. S.41).

¹⁹² Ljósv S.74f, S.78, S.86, S.100.

¹⁹³ Ljósv S.74f und S.86.

¹⁹⁴ Nj S.134.

¹⁹⁵ Nj S.150f.

¹⁹⁶ Nj S.276f. Oskar Bandle weist weiterhin auf die wiederholte, formelhafte Erwähnung des Ritts eines Mannes zum Allthing in dieser Saga hin (Oskar Bandle. 1972. S.11). Das Verb *ríða* ist jedoch ein in allen Sagatexten häufig verwendetes Verb bei der Beschreibungen von Bewegungen im

Zwei Typen von Tierepisoden zeigen außerdem, daß die Njáls saga einer Gesamtkomposition folgt, in der weit auseinanderliegende Teile der Saga durch motivische Wiederholungen miteinander verknüpft werden. Im ersten Fall handelt es sich um eine Erwähnung, die in dieser Form nur in der Njáls saga zu finden und daher als internes Motiv dieser Saga anzusehen ist. Die Rede ist von der oben erwähnten Äußerung, die als Eröffnung des letzten Totschlags der Sechserserie dient und auf die zu einem späteren Zeitpunkt rekurriert wird: Skarpheðinn antwortet seinem Vater an beiden Stellen auf die Frage, wohin er gehe, daß er sich auf Schafsuche begeben wolle.¹⁹⁷ Beide Male wird in Njáls Antwort deutlich, daß er den Vorwand durchschaut:

„Hvert skal fara, Skarpheðinn?“ „Leita sauða þinna,“ segir hann.¹⁹⁸ Njáll mælti: „Ekki mundu þér þá vera vápnaðir, ef þér ætlaðið þat, ok mun annat vera ørendit.“ „Laxa skulu vér veiða, faðir, ef vér röturnum eigi sauðina,“ segir hann. „Vel væri þat, þó at svá væri, at þá veiði bæri eigi undan,“ segir Njáll.¹⁹⁹

[„Wohin des Wegs, Skarpheðinn?“ „Deine Schafe suchen,“ antwortet er. Njáll sagte: „Dann wärt ihr nicht bewaffnet, wenn ihr das vorhättet, und ihr werdet ein anderes Anliegen haben.“ „Lachse werden wir fangen, Vater, wenn wir die Schafe nicht finden,“ antwortete er. „Das wäre gut, wenn es so wäre, daß die Beute nicht entkommt,“ sagte Njáll.]

Njáll kallaði á Skarpheðinn: „Hvert skal fara, frændi?“ „Í sauðaleit,“ sagði hann. „Svá var ok eitt sinn fyrr,“ segir Njáll, „ok veidduð þér þá menn.“ Skarpheðinn hló at ok mælti: „Heyrið þér, hvat karlinn segir! Eigi er hann grómlauss.“²⁰⁰

[Njáll rief Skarpheðinn zu: „Wohin des Wegs, Sohn?“ „Auf Schafsuche,“ antwortete er. „So hieß es bereits früher einmal,“ sagte Njáll, „und da habt ihr Männer gejagt.“ Skarpheðinn lachte darüber und sprach: „Hört ihr, was der Alte sagt! Er hegt Verdacht.“]

Durch Wiederholung des Frage-Antwort-Spiels zwischen Vater und Sohn und Njáls expliziten Verweis darauf, daß es sich um eine Wiederholung handelt, werden zwei zeitlich weit auseinanderliegende Ereignisse miteinander verknüpft und eine Zusammengehörigkeit der beiden Episoden in Erinnerung gerufen. Denn Sigmundr, Skarpheðins Opfer im ersten Fall, und Þráinn, das zweite ‚Schaf‘, erschlugen gemein-

Raum und wird in der Njáls saga in diesen Zusammenhängen nicht häufiger erwähnt als gewöhnlich.

¹⁹⁷ Die Suche nach Schafen fungiert an einer anderen Stelle der Saga als *unit of information*, als Skammkell auf seinem Weg zu den Schafen Melkólfs Messer im Gras findet (Nj S.124).

¹⁹⁸ In der Kálfalækjarbók (und in der Reykjjabók mit zeitgenössischer Hand am Seitenrand hinzugefügt) steht nach diesem Satz folgende Strophe, die die Metaphorik der Passage vollends enthüllt: „Eru umgerðis jarðar, / auðs varpandi! sauða/ eisu einkar fúsir/ optveitandar leita; / þeir hafa, seima særir! / smíðendur drafniða, - / geystr vinn ek geira róstu, - / grasbítar skyn lítit.“ (Nj Viðbætur S.472f) [Mann! Die Männer sind besonders darauf aus, Schafe zu suchen; diese Grasbeißer, die ein Spottgedicht verfaßt haben, haben wenig Verstand – ungestüm führe ich den Lärm der Speere aus].

¹⁹⁹ Nj S.115.

²⁰⁰ Nj S.231f.

sam Þórðr, den Ziehvater der Njálssöhne, und insofern knüpft die zweite ‚Schafsuche‘ an den früheren Rachezug an, auch wenn in der Zwischenzeit weitere Rache fordernde Ereignisse hinzugetreten sind.²⁰¹ Diese inhaltliche und phraseologische Verknüpfung ist ein Indiz für eine Strukturierung der Njáls saga als Gesamttext und wirkt als entkräftendes Argument gegen die These, daß es sich bei der Njáls saga ursprünglich um zwei eigenständige Teilsagas gehandelt habe, die im Nachhinein zusammengefügt wurden.²⁰²

Metaphorische Wendungen ähnlicher Art lassen sich sowohl in den Isländersagas als auch in den Königssagas aufspüren. In der Regel werden dabei die Opfer als Jagdbeute bezeichnet, um auf eine Gewalttat zu verweisen. In einer Episode der Droplaugarsona saga sind es etwa Schneehühner (*rjúpur*), die gejagt werden sollen,²⁰³ in der Fóstbrœðra saga ist einmal sogar nur die Rede von *veiðarefni*, Jagdbeute.²⁰⁴ In einer früheren Episode in derselben Saga wird metaphorisch auf das konfliktauslösende Potential eines Walfangs bzw. gestrandeten Wals angespielt. Als die zwei Ziehbrüder Þorgeirr und Þormóðr zurückkehren, nachdem sie die beiden Krawallmacher Ingólfur sviðinn und dessen Sohn Þorbrandr erschlagen haben, begrüßt ihre Gastgeberin Sigrljóð sie mit den Worten: „Vel hafi þér heiman gengit, ok hagligan hafi þér haft hvalskurðinn, rekit ok vel margra manna harma ok sneypu ok svívirðu.“²⁰⁵ Ein Rückbezug zum vorherigen Geschehen besteht darin, dass sie die beiden Männer zuvor gerügt hatte, sie sollten etwas Männlicheres tun, als auf Walfang zu gehen, um sie zum Totschlag ihrer unliebsamen Nachbarn auf der anderen Seite des Fjords anzustacheln. Nach vollendeter Tat greift sie nun auf eben dieses Bildfeld zurück, um verhüllt die Tat der beiden Männer zu loben. Die gewählte Metapher ist in diesem Fall somit nicht völlig beliebig, sondern verknüpft zum einen wie in der Njáls saga zwei Passagen innerhalb der Erzählung miteinander, zum anderen rekurriert sie darüber hinaus auf ein verfestigtes literarisches Muster.

Äußerungen dieser Art dienen – sofern sie vor dem Totschlag getätigten werden – der Weckung einer Leseerwartung und fungieren somit geradezu als Code für die mit den Konventionen der Sagaliteratur vertraute Leserschaft respektive Zuhörerschaft. Zugleich sind sie stets auch eine mehr oder weniger verschlüsselte Mitteilung für andere Figuren des Textes. Bezüglich der Wahl des bezeichnenden Tieres lassen sich dabei drei verschiedene Untertypen unterscheiden: Die verwendete Metapher kann wie in der Njáls saga ohne inneren Zusammenhang zwischen bezeichnetem Mensch und dem in der Metapher verwendeten Tier

²⁰¹ Eine weitere Parallelität deutet ein eng miteinander verknüpftes Schicksal der beiden Männer – wenn auch zeitlich verschoben – an. Rannveig, Gunnars Mutter, ermahnt Þráinn nach Þórðs Erschlagung: „En ef Hallgerðr kemr annarri flugu í munn þér, þá verðr þat þinn bani.“ (Nj S.109) [Aber wenn es Hallgerðr gelingt, dich eine zweite Fliege schlucken zu lassen, dann wird das dein Tod]. Fast wortgleich lautet Gunnars Warnung an Sigmundr: „skyldir þu nú eigi annarri flugu láta koma í munn þér.“ (Nj S.111) [jetzt solltest du keine zweite Fliege schlucken]. Diese beiden metaphorischen Wendungen bedienen sich des Bildfeldes des Köders von Fischen und sind innerhalb der altnordischen Literatur singulär.

²⁰² In der Forschung wurde wiederholt diskutiert, ob die Njáls saga aus zwei eigenständig entstandenen Sagas, einer Gunnars saga und einer Njáls saga, bestehe oder ob sie eine künstlerische Einheit bilde. Zu dieser Diskussion vgl. z.B. Theodore Andersson. 1967. S.303f; Einar Ól. Sveinsson. 1971. S.11; Richard Allen. 1971. S.124.

²⁰³ *Dpl* S.146.

²⁰⁴ *Fbr* S.253.

²⁰⁵ *Fbr* S.139 [Tüchtig seid ihr ausgezogen, und passend habt ihr den Wal zerlegt und den Harm, die Schmach und die Schande sehr vieler Männer gerächt].

gewählt sein,²⁰⁶ auf den Status der betroffenen Person bezogen und somit auf das allgemeine Wertgefüge der Tiermetaphern der Sagaliteratur rekurrend,²⁰⁷ oder aber wie in der Bjarnar saga Hítdœlakappa auf den theriophoren Personen(bei)namen des Opfers zurückgreifen.²⁰⁸

Abweichend von vergleichbaren Episoden in anderen Sagas dient in der Njáls saga allerdings eine Interaktion mit Tieren als Ausrede, die nicht einmal ansatzweise feindlicher Art ist, sondern der alltäglichen Verrichtung von Arbeiten in einer Viehhaltungsgesellschaft entnommen ist. Im Gegensatz zu den übrigen Beispielen findet sich weiterhin in der Metapher selbst keine Andeutung der folgenden gewaltsamen Handlung. Aus diesem Grund könnte die doppelt angeführte Schafsuche als ironische Spielart der Jagdmetapher verstanden werden.²⁰⁹

Ein weiteres Motiv verknüpft durch seine Wiederholung weit auseinanderliegende Geschehnisse miteinander. Es handelt sich um das Motiv des bellenden Wachhundes, das bereits in der Reykdœla saga vorgestellt wurde:

Hundrinn gó eigi at honum ok kenndi hann ok hljóp í móti honum ok lét vel við hann. Síðan fór hann til útibúrs ok lauk upp ok klyfjaði þaðan tvá hesta af mat, en brenndi búrit ok drap hundinn.²¹⁰

[Der Hund bellte ihn nicht an und erkannte ihn und lief ihm entgegen und war freundlich zu ihm. Dann ging er zum Vorratshaus und schloß es auf und belud zwei Pferde mit Essen und setzte das Vorratshaus in Brand und tötete den Hund.]

Mørðr segir, at þeir mundu eigi koma á óvart Gunnari, nema þeir toeki bónða þar á næsta bœ, er Porkell hét, ok léti hann fara nauðgan með sér at taka hundinn [...] Porkell bónði gekk heim ok lá rakkinn á húsum uppi, ok teygir hann hundinn braut með sér í geilar nökkrar. Í því sér hundrinn, at þar eru menn fyrir, ok hleypr á hann Porkel upp ok grípr í nárað; Qnundr ór Tröllaskógi hjó með öxi í hofuð hundinum, svá at allt kom í heilann; hundrinn kvað við hátt, svá at þat þótti með ódœmum, ok fell hann dauðr niðr.²¹¹ [...] Gunnarr vaknaði í skálanum ok mælti: „Sárt ertú leikinn, Sámr fóstri, ok búð svá sé til ætlat, at skammt skyli okkar í meðal.“²¹²

[Mørðr sagte, daß sie Gunnarr nicht überraschen könnten, wenn sie nicht den Bauern vom nächsten Hof packten, der Porkell hieß, und ihn zwängen, den Hund Sámr zu ergreifen [...] Porkell ging auf den Hof, und der Hund lag auf dem Hausdach, und er lockt den Hund fort mit sich in eine tiefe Mulde im Weg. In diesem Moment sieht der Hund, daß dort Männer sind, und er springt Porkell an und beißt ihm in die Leistengegend; Qnundr aus Tröllaskógr schlägt dem Hund mit der Axt in den Kopf, so daß sie ganz eindrang; der Hund schrie so laut auf, daß es beispiellos erschien, und fiel tot zu Boden. [...] Gunnarr erwachte im Haus und sprach: „Übel ist dir mitgespielt, mein Ziehsohn Sámr, und es mag so sein, daß es so bestimmt ist, daß nur kurze Zeit zwischen unsrer beider Tod liegt.“]

²⁰⁶ *Dpl* S.146; *Fbr* S.139, S.253; *PStang* S. 71.

²⁰⁷ *Fsk* S.128; *Hkr* I S.278.

²⁰⁸ *BjH* S.199; *Dpl* S.146; *Heið* S.248f. Zu den letzten beiden Gruppen vgl. Kap. 5.4.1.

²⁰⁹ Vgl. dazu Theodore M. Anderssons Interpretation der Njáls saga als ironische Brechung der Sagatraditionen (Theodore M. Andersson. 2006. S.183).

²¹⁰ *Nj* S.123.

²¹¹ Dieser letzte Halbsatz fehlt in der x-Linie der Handschriften.

²¹² *Nj* S.185f.

Beide Male kann ein Wachhund durch einen ihm bekannten Mann getäuscht, in die Falle gelockt und getötet werden. Die Wiederholung ist dabei fast chiastisch, da beim ersten Mal Gunnars Knecht Melkólfr im Auftrag Hallgerðs einen Hofhund tötet, um Käse stehlen zu können, im zweiten Fall jedoch Gunnars Wachhund getötet wird, um Gunnarr unbemerkt angreifen zu können.²¹³ Gunnarr erhält den Hund Sámr zu einem früheren Zeitpunkt von seinem Verwandten Óláfr pái als Geschenk. Der Hund wird bei dieser Gelegenheit detailliert beschrieben, und hinsichtlich seiner Klugheit wird er mit einem Menschen gleichgesetzt.²¹⁴ Óláfs Worte bei der Geschenkübergabe weisen auf die spätere Bedeutung des Hundes im Textgefüge hin: „hann mun ok geyja at hverjum manni, þeim er hann veit, at óvinr þinn er, en aldri at vinum þínum; sér hann ok á hverjum manni, hvárt honum er til þín vel eða illa“.²¹⁵ Ähnlich wie Hund und Pferd in der Bjarnar saga Hítdœlakappa taucht Sámr wiederholt im Handlungsgeschehen auf; und ebenso wie Hvítингr spielt dieser früh ins Geschehen eingeführte Hund im Augenblick des Todes seines Herrn eine wichtige Rolle, und sein Schicksal ist sogar mit dem seines Herrn eng verknüpft.

Obschon es auch in der Njáls saga Tierepisoden gibt, die konfliktauslösende Funktion einnehmen, konnte gezeigt werden, daß es vor allem kurze, vermeintlich alltägliche Erwähnungen sind, die durch Rekurrerungen das Textganze zusammenhalten. Die strukturierende Funktion von Tierepisoden liegt in dieser Saga also vor allem in der mehrmaligen Wiederholung eines Elementes, um verschiedene Szenen miteinander zu verknüpfen.

4.2 Tiererwähnungen in stilisierter Funktion in der Sturlunga saga?

Nachdem bis hierhin deutlich wurde, daß in der Textgruppe der Isländersagas Tierepisoden auf unterschiedliche Weise in den Text integriert werden und dementsprechend auf verschiedenen Ebenen Textgefüge strukturieren können, stellt sich nun die Frage, ob die Sturlunga saga auf eine mit den Isländersagas vergleichbare Art durch stilisierte Tierepisoden strukturiert wird und inwiefern die in dieser Kompilation zu findenden Episoden mit jenen der Isländersagas übereinstimmen.²¹⁶

²¹³ Auch in der Íslendinga saga taucht das Motiv des treuen (bellenden) Wachhundes wiederholt auf (*Ísl* S.289, 294, 393). Zwischen den einzelnen Episoden besteht jedoch kein Zusammenhang, so daß nicht von einer einem Plan folgenden Wiederholung ausgegangen werden kann.

²¹⁴ „hann hefir manns vit“ (*Nj* S.185) [er hat den Verstand eines Mannes]. Vgl. auch Kap. 5.2.1 und 6.2.

²¹⁵ *Nj* S.173 [er wird auch jeden Mann anbellen, von dem er weiß, daß er dein Feind ist, aber niemals deine Freunde; er sieht auch jedem Mann an, ob er dir Gutes oder Böses will].

²¹⁶ Da das Korpus der Sturlunga saga wesentlich kleiner ist als das der Isländersagas, stellt sich das Problem, inwiefern bei einem Vergleich Unterschiede zwischen den beiden Gattungen herausgearbeitet werden können, die sich nicht durch die größere Menge an Einzeltexten in der Untergattung der Isländersagas erklären läßt. Sofern Unterschiede zwischen den einzelnen Sagas der Sturlunga saga feststellbar sind, muß beleuchtet werden, inwiefern sich überhaupt gattungsspezifische Besonderheiten für die Sturlunga herausarbeiten lassen.

Aufgrund der vor allem in ihrer zeitlichen Nähe zu den geschilderten Ereignissen begründeten relativen historischen Glaubwürdigkeit der Kompilation der Sturlunga saga könnte vermutet werden, daß in ihr weniger literarische Anleihen zu erwarten sind als in den Isländersagas. Úlfar Bragason konnte jedoch in seiner Untersuchung der Sturlunga saga zeigen, daß diese ähnlichen narrativen Strukturprinzipien folgt wie die Isländersagas und daß auch sie durch einen synkritischen Wahrheitsbegriff geprägt ist, der eine Illustrierung und Vermittlung historischer Geschehnisse durch literarische Muster gestattet.²¹⁷ In seiner narratologischen Analyse der Sturlunga saga veranschaulicht er, daß auch dieser Teil der Sagaliteratur stets als Literatur und damit als gefilterte Realität, die narrativen Regeln unterliegt, gesehen werden muß.²¹⁸ In bezug auf Tierepisoden wird die folgende Untersuchung allerdings zeigen, daß in der Sturlunga saga noch wesentlich seltener als bereits in den Isländersagas intertextuelle Bezüge aufspürbar sind. In den weltlichen zeitgenössischen Sagas scheinen vielmehr alltägliche Begebenheiten die Selektion des Materials zu dominieren.

Der Fokus der Sturlunga saga ist ausgesprochen elitär ausgerichtet: Hauptgegenstand der Erzählungen sind Konflikte zwischen wenigen, einflußreichen Godenfamilien in ihrem Kampf um die Vorherrschaft auf Island.²¹⁹ Dabei besteht in der Sturlunga saga ein permanentes Spannungsverhältnis zwischen der Akzeptanz von Gewalt als zulässigem Sozialverhalten und der Verdammung dieser Gewalttätigkeit.²²⁰ In den folgenden Überlegungen soll der Frage nachgegangen werden, inwiefern diese aus der Untersuchung zwischenmenschlicher Beziehungen gewonnenen Erkenntnisse auch für die Schilderung von Tierepisoden Gültigkeit haben. Darauf hinaus ist zu beleuchten, welchen Stellenwert Tierepisoden überhaupt in den Berichten dieser Umbruchszeit der isländischen Gesellschaft haben.

²¹⁷ Vgl. Kapitel 1.3.2. Úlfar Bragason betont, daß die Sturlunga saga „narratives of life and not identical with reality“ seien (Úlfar Bragason. 1986. S.8).

²¹⁸ Jón Jóhannesson hält dagegen die Sturlunga saga definitiv für kein Kunstwerk: „Hún er hinn mesti óskapnaður sem heild, og svipuðu máli gegnir um sumar hinar einstöku sögur hennar, þótt allmikilla listrænna tilþrifa gæti á köflum. Söguþráðurinn er víða slitróttur og sums staðar enginn.“ (Jón Jóhannesson. 1946. S.XIII. Vgl. auch Jesse Byock. 1990. S.33).

²¹⁹ Jón Jóhannesson nennt die Sturlunga saga „ekki þjóðarsaga, heldur persónusaga og saga um deilur og vígaferli“ (Jón Jóhannesson. 1946. S.XII). Sie berichte nicht von den allgemeinen Geschehnissen der Sturlungenzeit, sondern beschränke sich weitestgehend auf die Konflikte einzelner elitärer Persönlichkeiten. Vgl. auch Jesse Byock. 1990. S.33. Auch in der Sturlunga saga tritt jedoch eine große Zahl von Nebenfiguren auf; lediglich die Regulierung der Konflikte wird auf immer weniger Goden beschränkt. Die elitär ausgerichtete Erzählperspektive ist daher in enger Verbindung zu einer grundsätzlichen Änderung der Gesellschaftsstruktur in Richtung einer ausgeprägten Stratifizierung zu sehen.

²²⁰ Vgl. Gunnar Karlsson. 1985. S.390. Während Úlfar Bragason der Auffassung ist, daß die Kompilation „in favor of wise peaceful leaders“ sei und Exzesse anprangere (Úlfar Bragason. 1986. S.180), impliziert für Peter Hallberg der Begriff Sturlungaöld „associationer till en tid av trolöshet, ödesmåttad kamp och allmän upplösning, med en stämning av ragnarök över sig.“ (Peter Hallberg. 1993. „Sturlunga saga“. In: *Pulsiano*. S.617).

Eine besonders hohe Dichte von Tierepisoden ist in der Sturlu saga, der Guðmundar saga dýra und der Þorgils saga skarða zu finden.²²¹ Da die Þorgils saga skarða vom Kompilator zerstückelt wurde und daher nur bedingt in ihrer ursprünglichen Gestalt rekonstruiert werden kann, ist eine Analyse dieser Saga auf ihre narrative Gesamtkonzeption mindestens schwierig. Daher werde ich mich in der folgenden Untersuchung vor allem auf die beiden erstgenannten Sagas konzentrieren und abschließend die narrative Funktion von Viehraubepisoden in der Gesamtkomilation, vor allem aber in der Íslendinga saga, beleuchten, die als Charakteristikum der weltlichen zeitgenössischen Sagas anzusehen sind.

4.2.1 Sturlu saga

Obwohl die Reykdoela saga eine der ältesten Isländersagas ist und als schlecht strukturiert gilt, konnte in Kapitel 4.1.2 gezeigt werden, daß in ihr Tierepisoden durch verschiedenartige Verknüpfungen und rekurrerende Bezugnahmen den Handlungsverlauf strukturierend durchziehen. Thematisch steht die Reykdoela saga den Teilsagas der Sturlunga saga sehr nahe; auch in ihr entwickeln sich Konflikte vor allem aus Eigentumsstreitigkeiten heraus. Im folgenden werde ich eine nähere Untersuchung der narrativen Strukturierung der Sturlu saga vornehmen, da es sich bei ihr um diejenige Teilsaga der Komilation handelt, die am ehesten den Isländersagas vergleichbar durch Tierepisoden strukturiert wird. Die Sturlu saga beschreibt den Aufstieg des Sturlungengeschlechts und steht somit zu Beginn der Sturlungenzeit, sowohl inhaltlich als auch hinsichtlich ihrer Entstehungszeit zu Beginn des 13. Jahrhunderts.²²² Die Saga schildert ein Aufeinanderprallen der alten und neuen Werte in Gestalt einzelner Persönlichkeiten. Dabei ist auffällig, daß der Emporkömmling Sturla die alten Werte verkörpert, während beispielsweise sein Gegner Einarr Þorgilsson ganz die aufkommende Zeit der Verrohung und des Sittenverfalls widerspiegelt. Diese Opposition läßt sich auch an den Tierepisoden ablesen, die den Konflikt der beiden Männer begleiten.

Die Sturlu saga wird in der Forschung in drei Blöcke unterteilt: den Konflikt zwischen Sturla und Einarr Þorgilsson, der in der Heideschlacht von 1171 kulminiert; den Konflikt Sturlas mit Þorleifr beiskaldi Þorláksson; und schließlich die sogenannten Deildartunga-Streitigkeiten (*Deildartungumál*), in denen fast die gesamte geistige und soziale Elite des Landes gegen Sturla versammelt steht und die mit einem von Jón Loftsson herbeigeführten Vergleich zwischen Sturla und Páll Sölvason enden.²²³ Es ist vor allem die erste Konfliktkette zwischen Einarr Þorgilsson und Sturla, die durch Tierepisoden strukturiert wird.²²⁴ Neben diesen zwei weltlichen Gegnern stehen auf jeder Seite auch Vertreter der Geistlichkeit; Bischof Klængr unterstützt

²²¹ Sturlu saga: 16 Episoden auf 52 Seiten; Guðmundar saga dýra: 22 Episoden auf 53 Seiten; Þorgils saga skarða: 28 Episoden auf 123 Seiten.

²²² Vgl. Peter Foote. 1950/51. S.235.

²²³ Vgl. ebd. S.220f.

²²⁴ Vgl. auch ebd. S.229.

seinen Vetter Einarr Þorgilsson, Bischof Brandr seinen Verwandten Sturla. Es ist auffällig, daß gerade in diesem ersten Teil der Saga Tierepisoden eine exponierte Stellung zukommt, da die Natur der Gegnerschaften sich im Verlauf der Saga von relativ unbedeutenden Feinden bis hin zu Jón Loftsson, dem wohl einflußreichsten Mann seiner Zeit, bewegt. Die Konfliktlinie spiegelt somit den Aufstieg des Sturlungengeschlechts zu Lebzeiten Sturlas wider. Denn auch wenn es Jón Loftsson ist, der aus den Deildartungumál profitiert und nicht Sturla, so wird doch der junge Snorri Sturluson daraufhin Jóns Ziehsohn. Durch die Tierepisoden im ersten Teil wird die ‚Erdgebundenheit‘ des Newcomers Sturla Þórðarson im Gegensatz zu seinen einflußreichen Zeitgenossen betont. Thematisch sind die in dieser Konfliktkette auftauchenden Tierepisoden mit jenen der Reykdæla saga vergleichbar, da auch in der Sturlu saga Eigentumskonflikte um Tiere im Vordergrund stehen. In den meisten Fällen handelt es sich um Diebstähle, die stets von Einarr Þorgilsson ausgeübt werden, während Sturla immer das Opfer vertritt.²²⁵ Im folgenden wird darauf eingegangen, welche Ähnlichkeiten und Unterschiede es zwischen diesen beiden Konfliktketten gibt und ob diese als typisch für die beiden Sagagattungen anzusehen sind.

Die erste Tierepisode der Sturlu saga ist ein Fall vom Pferd, der entsprechend der Funktion dieses Motivs in den Isländersagas retardierend und planändernd wirkt. Þorvarðr Þorgeirsson, ein Verwandter Sturlas, verletzt sich bei einem Fall vom Pferd und wird in Tunga von Einarr Þorgilssons Schwester Yngvildr versorgt:

Pat var um vetrinn, er Þorvarðr hafði farit til laugar í Sælingsdal, ok er hann skyldi heim fara, fell hann af baki ok skeindi sik á fæti, ok mæddi hann blóðrás. Ok fóru þeir í Tungu, ok var hann þar eftir, ok batt Yngvildr um fót honum. Hann var mjök lengi í Tungu at lækningu. [...] Pat var rætt, at þau Þorvarðr ok Yngvildr mæltist fleira við en aðrir menn. En vinir þeira synjuðu þess.²²⁶

[Es geschah im Winter, als Þorvarðr sich zum Bad ins Sælingsdalur begeben hatte. Als er nach Hause zurückkehren wollte, fiel er aus dem Sattel und verletzte sich am Fuß, und der Blutverlust schwächte ihn. Sie begaben sich nach Tunga, und er blieb dort zurück, und Yngvildr verband seinen Fuß. Er war sehr lange in Tunga zur Behandlung. [...] Das wurde gesprochen, daß Þorvarðr und Yngvildr mehr miteinander sprächen als andere Leute. Aber ihre Freunde wiesen dies zurück.]

Es fällt auf, daß an dieser Stelle ein Pferd nur indirekt erwähnt wird durch den Ausdruck *falla af baki*. Trotz des Fehlens des Tieres kann die Episode eindeutig als Motiv des Falls vom Pferd identifiziert werden. Die Bedeutung des Tieres ist in dieser Passage jedoch erkennbar in den Hintergrund getreten; das Pferd ist hier nur noch als omnipräsentes Transportmittel, von dem man fallen kann, von Interesse.

Nachdem Þorvarðr längere Zeit auf Tunga verweilt hat, geht das Gerücht um, daß sich die beiden näher gekommen seien. Die darauffolgenden Bemerkungen machen deutlich, daß Yngvildr ein Kind von Þorvarðr empfangen hat. Diese Episode

²²⁵ Der Erzähler nimmt dabei eine durchgängig feindliche Haltung zu Einarr Þorgilsson ein (vgl. ebd. S.224).

²²⁶ *Stur* S.72.

begründet den Konflikt zwischen Einarr Þorgilsson und Sturla, da Sturla im weiteren Verlauf seinen Verwandten Þorvarðr und Einars Schwester Yngvildr bei ihrer heimlichen Ausreise nach Norwegen unterstützt. Ähnlich wie in der Reykdœla saga initiiert also ein durch eine Tierepisode ausgelöster bzw. ermöglichter Konflikt eine zentrale Konfliktkette zwischen Hauptpersonen einer Saga.

Dieser Konfliktinitiierung folgt eine Reihe von Eigentumskonflikten, bei denen in fast allen Fällen Einarr der Entwendende und Sturla oder einer seiner Gefolgsleute das Opfer sind. Bereits in der Sturlu saga wird deutlich, daß die Diebstähle in der Sturlunga saga ein viel größeres Ausmaß annehmen als die in den Isländersagas geschilderten. Während die Diebstähle der Sagazeit in fast allen Fällen eine genau umrissene, nicht allzu große Anzahl von Tieren umfassen, handelt es sich in der Sturlunga saga meist um eine Vielzahl von Tieren, oftmals auch um mehrere Tierarten gleichzeitig.²²⁷ In vielen Fällen ist überhaupt nicht mehr von einer Zahl von Tieren die Rede, sondern es heißt lediglich, daß alles Vieh oder eine große Menge Vieh entwendet wird. So heißt es beispielsweise zu einem späteren Zeitpunkt in der Konfliktkette, als Einarr Þorgilsson sich Oddr Jósepssons Besitz aneignet: „Um várit eftir páská fór Einarr Þorgilsson í Búðardal ok tók upp búit allt, mat ok vöru ok kvíkfé allt, þat er þeir máttu með komast.“²²⁸ Diese nur in der Sturlunga saga zu findenden Eigentumsdelikte sollen in Abgrenzung zu den enger gefaßten Diebstählen als Raub bezeichnet werden, da wiederholt auch von der Tötung der Tiere berichtet wird und diese Handlungen außerdem nur eines von mehreren Elementen einer umfassenden Verwüstung sind. Eine eingehendere Definition von Viehraub und Tierdiebstählen wird in Kapitel 5.2.3 erfolgen, in dem die Aussagekraft solcher Episoden für die Bedeutungskonstituierung der beiden Sagagruppen behandelt wird.

Das nächste konfliktauslösende Element zwischen den beiden Männern ist ein Streit, der sich zwischen Einarr Þorgilsson und Sturlas Stiefsohn Einarr Ingibjargarson um das Weiden von Schafen entspinnt. Nachdem Einarr Þorgilsson die Schafe seines Namensvetters von seinem Weideland fortgetrieben hat, bittet dieser Sturla um Hilfe, und gemeinsam ziehen sie zu den Schafen, um sich zu rächen: „Ok er þeir fóru vestan, fóru þeir út í Króksfjarðareyjar ok hjuggu allar ær Einars Þorgilssonar ok báru saman í einn köst.“²²⁹ Dies ist die einzige Stelle, an der geschrieben wird, daß Sturla Hand an Tiere legt. Das Abschlachten seiner Schafe wird von Einarr Porgils-

²²⁷ Vgl. Kap. 4.1.2. In den einzelnen Fällen der Sturlu saga heißt es „Ok fóru sumir til húsa heim ok leystu út naut ór fjósi þrettán. Sumir fóru til sauðahúsa ofan í nes ok söfnuðu saman öllu sauðfé, því er þeir fundu.“ (Stur S.91) [Und einige gingen zum Gehöft und ließen dreizehn Rinder aus dem Stall. Einige gingen hinunter zu den Schafställen auf der Landzunge und trieben alle Schafe zusammen, die sie fanden]; „Peir fóru ok ráku heim á Staðarhól sjau tigu geldinga, ok lét Einarr alla skera.“ (Stur S.103) [Sie trieben zurück nach Staðarhóll siebzig Hammel, und Einarr ließ sie alle schlachten].

²²⁸ Stur S.84 [Im Frühjahr nach Ostern begab sich Einarr Þorgilsson nach Búðardalur und eignete sich den gesamten Besitz an, Essen und Ware und alles Vieh, das sie mitnehmen konnten].

²²⁹ Stur S.77 [Und als sie von Westen her aufbrachen, begaben sie sich hinaus auf die Króksfjaðarey und schlachteten alle Schafe Einarr Þorgilssons und trugen sie auf einen Haufen zusammen].

son als Handlung angesehen, die gerächt werden muß, und so verletzt er in Einarr Ingibjargarssons Abwesenheit einen seiner Männer.²³⁰

Konfliktfördernd ist auch die direkt darauf folgende nächste Tierepisode, in welcher ein Hausgenosse Einarr Þorgilssons Ehefrau und Hengst des Priesters Þorgrímr entwendet, weil er beide dem alten Mann nicht gönnt: „Hann kvað þat aldri skyldu lengr, at gamall maðr flekkaði svá væna konu, ok tók hana af honum ok svá hest hans, er Máni hét, allra hesta beztr.“²³¹ Interessant ist in dieser Episode die Kopplung der Entwendung von Ehefrau und einem mit Namen versehenen Pferd.²³² Auch am Ende der Episode werden Ehefrau und Pferd gleichermaßen erwähnt. Nachdem die Frau zurück nach Hause fliehen konnte, sendet Sturla seinen Gefolgsmann Þorgrímr aus, sich sein Pferd wieder zurückzuholen, und dieser bringt es durch ein Schneetreiben nach Hause.

Als Einarr Ingibjargarson kurz darauf zu einem nicht näher ausgeführten Anlaß nach Laugar reitet und dort mit Arngerðr Ásólfssdóttir spricht, vertreibt Sigurðr, ihr Ehemann, Einars an der Tür angebundenes Pferd. Auf diese metonymische Vertreibung reagiert Einarr mit einem Axthieb, und da Sigurðr ein Gefolgsmann Einarr Þorgilssons ist, führt auch diese Tierepisode zu einer weiteren Konflikteskalation zwischen Einarr Þorgilsson und Sturla.²³³ Weiterhin wirkt auch ein Streit um das unerlaubte Reiten eines Pferdes verstärkend auf den Konflikt der beiden Männer.

In den Isländersagas wird wiederholt von Streitigkeiten um das unerlaubte Reiten eines Pferdes erzählt.²³⁴ Das abstrakte Schema dieses literarischen Musters läßt sich folgendermaßen zusammenfassen: Ein Junge (oft ein Hirte) reitet unerlaubterweise auf dem Pferd eines Mannes, bis dieses schweißnaß ist.²³⁵ Auch nach Aufforderung steigt der Junge nicht vom Pferd. Daraufhin verletzt oder tötet ihn der Besitzer des Pferdes. Fast alle Fundstellen weichen jedoch von diesem Grundmuster in einem oder mehreren Details ab: In der Gunnlaugs saga ormstungu kommt es vor der Verletzung des Hirten durch Gunnlaugr zu keiner Aufforderung, vom Pferd zu steigen. In der Fóstbrœðra saga wird nichts davon erzählt, daß Bjarni Þorgeirs Pferd schweißnaß geritten habe. Bei der Hrafnkels saga ist als Besonderheit hinzuzufügen, daß Hrafnkell seinem Schafhirten Einarr das Reiten auf Freyfaxi im Gegensatz zu den anderen Fällen vorher explizit verboten hatte. Da Hrafnkell das unerlaubte Reiten Freyfaxis

²³⁰ Im Text heißt es: „Nú þóttist Einarr Þorgilsson hafa hefnt nökkut áhöggis.“ (Stur S.78) [Jetzt glaubte Einarr Þorgilsson, das Schlachten ein wenig gerächt zu haben].

²³¹ Stur S.78 [Er sagte, daß dies nicht länger gewähren solle, daß ein alter Mann eine so schöne Frau beflecke, und er nahm sie ihm weg und ebenso seinen Hengst, der Máni hieß, der beste aller Hengste].

²³² Benannte Tiere sind in der Sturlunga saga wesentlich seltener als in den Isländersagas. Abgesehen vom Hund Buski (Ísl S.294) sind es nur einige Pferde, von denen Namen erwähnt werden: Álfarleggr (Stur S.334), der in einem Traum erscheinende Wallach Fölski (Ísl S.418), Kinnskjóni (þHaf S.44) und Sprógr (Ísl S.391). Vgl. Anhang 4.

²³³ Stur S.79. Diese Episode wird in Kapitel 5.2.5 näher beleuchtet werden.

²³⁴ Fbr S.126f, S.153f; Gunnl S.62; Hrafnk S.105. Daneben finden sich vereinzelt auch Streitigkeiten um die unerlaubte Nutzung anderer Tiere wie etwa ein Streit um unerlaubtes Melken in der Droplaugarsona saga (S.151).

²³⁵ Z.B.: „Hestrinn var vátr allr af sveita, svá at draup ór hverju hári hans, var mjók leirstokkinn ok móðr mjók ákafliga.“ (Hrafnk S.103) [Der Hengst war durchnäßt von Schweiß, so daß es von jedem seiner Haare tropfte, mit Lehm bespritzt und völlig übermüdet].

zuvor außerdem unter Todesstrafe gestellt hat, muß er Einarr erschlagen, um seine Ehre aufrechtzuerhalten. Eine besondere Bedeutung spielt in dieser Saga darüber hinaus die Tatsache, daß Hrafnkell die Hälfte des Pferdes dem Gott Freyr geweiht hat.²³⁶ Nichtsdestoweniger läßt sich diese Stelle aufgrund der überinstimmenden Strukturmerkmale in die Reihe der anderen Streitigkeiten um unerlaubtes Reiten einordnen.

In der Sturlunga saga findet sich dieses Motiv nur einmal, an ebendieser Stelle in der Sturlu saga. Wortlaut und Ablauf entsprechen dem Muster der Isländersagas:

Þat var eitt sinn, at hross þeira ór Ásgarði höfðu gengit út yfir ána. En Már Álfsson gætti smala í Hvammi. Hann tók hrossin ok reið. En Þorleifr Ketilsson, húskarl Erlends prests, fór til ok rak hann af baki ok barði hann, svá at hann var bæði blár ok blóðugr.²³⁷

[Einmal waren die Pferde aus Ásgarður über den Fluß gegangen. Aber Már Álfsson hüttete Schafe in Hvammur. Er nahm die Pferde und ritt. Aber Þorleifr Ketilsson, der Knecht Priester Erlends, kam dazu, zog ihn vom Pferd und schlug ihn, so daß er sowohl blau als auch blutig war.]

Daß der eigenmächtige Reiter durch den Besitzer des Pferdes verletzt oder sogar getötet wird, wird in den Isländersagas als angemessene Reaktion auf die unrechtmäßige Entwendung beschrieben, die zwar rechtlich verfolgt werden kann, aber weder durch Beteiligte noch durch den Erzähler als unverhältnismäßig verurteilt wird. Auch in der Hrafnkels saga wird von niemandem Hrafnkels Tat an sich als unangemessen verurteilt, sondern lediglich seine Weigerung, Einars Vater Buße für den Totschlag zu zahlen.²³⁸ In der Sturlu saga heißt es hingegen, daß Sturla den Schlag kritisiert, da der Reiter unschuldig sei, und gemeinsam mit seinem Sohn Sveinn tötet er den Täter.²³⁹ Sturlas Reaktion könnte dahingehend gedeutet werden, daß er das eigenmächtige Verhalten kritisiert, weil es eine gerichtliche Entscheidung umgeht. Andererseits darf nicht vergessen werden, daß Erlendr prestr ein Gefolgsmann Einars ist und es daher erwartbar ist, daß sein Verhalten von Sturla so scharf wie möglich kritisiert wird.

Die bereits oben angeführte Aneignung von Oddr Jósepssons Besitz durch Einarr Þorgilsson zieht eine längere, detaillierte Episode nach sich. Die geraubten Rinder werden auf Staðarhóll bewacht, während Oddr Unterstützung bei Sturla sucht. Nachdem dieser gemeinsam mit Einarr Ingibjargarson das zurückgelassene Vieh zusammengetrieben hat, ziehen sie nach Staðarhóll, um die geraubten Rinder zurückzuholen. Darüber heißt es in der Saga:

Þeir kómu í mótt þeim Einari [Ingibjargarsyni] í Þverárdal ok sögðu, at nautin váru nærtúni á Staðarhóli. Síðan fóru þeir til nautanna, ok kennði Oddr þar með griðung þann,

²³⁶ Zur anthropologischen Dimension dieser Episode vgl. Kap. 5.5.1.

²³⁷ *Stur* S.82. An einer späteren Stelle wird berichtet, daß Sturla einen seiner Gefolgsleute wegen *hrossreið* vor dem Thing vertritt (*Stur* S.100). Es wird jedoch nicht näher darauf eingegangen, was genau vorgefallen ist; die Gerichtsverhandlung und das Urteil stehen im Mittelpunkt des Interesses. Dies spricht für die konstatierte Verrechtlichung von Konflikten in der Sturlunga saga.

²³⁸ Vgl. *Hrafnk* S.106.

²³⁹ *Stur* S.82.

er kominn var ór Búðardal, ok fyrir því hugðu þeir, at þau myndi vera nautin. En þat váru þó heimanaut af Staðarhóli. Þeir ráku nautin fyrir sér ok stefndu til Tjaldaness.²⁴⁰

[Sie kamen Einarr Ingibjargarson und seinen Leuten im Þverárdalur entgegen und sagten, die Rinder seien nahe der Hofwiese auf Staðarhóll. Darauf zogen sie zu den Rindern, und Oddr erkannte da den Stier, der aus Búðardalur gekommen war, und deswegen glaubten sie, daß es sich um die richtigen Rinder handelte. Aber es waren die Rinder von Staðarhóll. Sie trieben die Rinder vor sich her und hielten Kurs auf Tjaldanes.]

Dieser Irrtum bezüglich der Identität der Tiere führt erwartungsgemäß zu einer erneuten Konflikteskalation, und es kommt zum Kampf zwischen den beiden Parteien. Die ratgebenden Worte des Priesters Helgi betonen abschließend nochmals die konfliktauslösende Funktion der Vertauschung der Rinder: „En þat er mitt ráð, segir prestr, „at nökkurir fari á Staðarhól, því at miklu er nú um meira at tala, alls þó hefir mistekizt til nautanna.“²⁴¹

Als nächstes wird ein von Einarr Þorgilsson geplanter Hinterhalt an der Badestelle durch die List eines Bauern vereitelt:

Gils Styrmisson bjó þá at Laugum. En er hann varð varr við, at Einarr Þorgilsson sat við laugina fjölmennr, þá leysti hann út kýr sínar ok rak ofan í hóla, því at hann vissi, at Hvammsmenn ætluðu til laugar. Hann kallar, at þeir Sturla skyldi aftr ríða, en annat skeið æpti hann á nautin til ólíkinda.²⁴²

[Gils Styrmisson wohnte da in Laugar. Und als er gewahr wurde, daß Einarr Þorgilsson mit vielen Männern bei der Quelle saß, da ließ er seine Kühe heraus und trieb sie zu den Hügeln herunter, weil er wußte, daß die Leute aus Hvammur zum Bade wollten. Er ruft, daß Sturla und seine Leute zurückreiten sollen, aber hin und wieder rief er zur Tarnung nach den Rindern.]

Wie im vorigen Teilkapitel gezeigt werden konnte, finden sich solche als *units of information* dienende Tierepisoden in den Isländersagas sehr häufig. Obwohl in diesen Episoden sicher nicht die Tiere als solche im Interesse des Erzählers stehen, so sind diese Fundstellen dennoch aufschlußreich, da sie wiederholt von einer funktionierenden Beglaubigungsstrategie durch Umgang mit Tieren zeugen.

Und nochmals wird der Streit zwischen den beiden Männern durch einen von Einarr Þorgilsson ausgeübten Schafraub aufgefrischt. Sturla schwant, daß seinem Verwandten Ingjaldr womöglich ein Überfall durch Einarr bevorsteht, weil er recht viele Hammel besitzt. Aus diesem Grund bietet er ihm an, die Schafe zu kaufen; dieser lehnt jedoch ab. Kurz darauf kommt es wie erwartet zu Einars Übergriff.²⁴³ Nach der Entdeckung des Raubes begeben sich die Männer auf Verfolgungsjagd. Dabei wird betont, daß immer zwei Männer auf einem Pferd reiten. Diese Bemerkung erhält Bedeutung, weil Einarr und seine Leute die Zahl ihrer Gegner aufgrund der Menge von Pferden unterschätzen. Aus diesem Grund entscheiden sie, nicht zu

²⁴⁰ Stur S.85.

²⁴¹ Stur S.86 [„Und das ist mein Ratschlag,“ sagt der Priester, „daß einige nach Staðarhóll gehen sollen, denn jetzt gibt es viel mehr zu klären, da doch die falschen Rinder ergriffen wurden.“].

²⁴² Stur S.87f.

²⁴³ Stur S.91.

fliehen und auch kein Tier zurückzulassen. Ihre Reise verzögert sich am Fluß dadurch, daß das Vieh in Richtung Heimat drängt, und so kommt es wieder einmal zu einem Kampf zwischen den beiden Gruppen, der den Konflikt beenden Heideschlacht im Jahre 1171. In dem Kampf stirbt Ingjald, und Sturla führt auf dem Nachhauseweg seine Leiche und das geraubte Vieh mit nach Hause. Die Betonung der Mitnahme des Viehs zeigt, daß dies den Erfolg des Überfalls impliziert, auch wenn Ingjald sterben mußte. Durch das erfolgreiche Zurückholen des geraubten Viehs steigt Sturlas Ansehen beträchtlich, während Einars Ehre leidet.²⁴⁴ Mit dieser Episode endet bis auf weiteres die Konfliktkette zwischen Einarr Þorgilsson und Hvamm-Sturla, und Sturlas zweiter Konfliktgegner Þorleifr beiskaldi wird eingeführt.²⁴⁵

Im verbleibenden Teil der Sturlu saga spielen Tierepisoden keine nennenswerte Rolle mehr. Ein weiteres Mal tritt jedoch Einarr Þorgilsson in den Vordergrund, und wieder geht es um eine unrechtmäßige Aneignung von Vieh. Einarr lässt siebzig Hammel Birningr Steinarssons aufgrund eines angeblichen Anspruchs auf ein Erbe entwenden und schlachten. Birningr sucht daraufhin bei Sturla Unterstützung. Dieser lässt ihn zu sich ziehen und kauft ihm sein Gut ab, klagt Einarr wegen dieser Sache jedoch nicht an.²⁴⁶

Ganz am Ende der Saga steht noch eine letzte Tierepisode: Nachdem Jón Loftsson am Ende der Deildartungumál den Vergleich zwischen Sturla und Páll prestr herbeigeführt hat, lädt Páll ihn zu sich nach Hause ein. Er lässt ihn zwischen einem sechsjährigen Ochsen und zwei neunjährigen Ochsen als Geschenk wählen, und Jón wählt den sechsjährigen, weil er ihm außerordentlich gut erscheint.²⁴⁷ Páll lobt seine kluge Wahl, steckt noch einen Goldring auf das Horn des Ochsen, und die Episode endet mit der üblichen Betonung der Freundschaftsbindung zwischen den beiden Männern.

Der gesamte Konflikt zwischen Sturla und Einarr Þorgilsson ist von Tierepisoden durchzogen, und diese Konfliktkette bildet den größten Teil der Sturlu saga. Der Handlungsverlauf der Sturlu saga ist jedoch linear; die einzelnen konfliktauslösenden Episoden werden aneinander gereiht, ohne durch Rückgriffe, Parallelismen und Steigerungen verknüpft zu werden. Es handelt sich also um eine andere Art der Strukturierung, als sie in den Isländersagas zu finden ist: Sie kann als inhaltliche Schwerpunktsetzung charakterisiert werden, die sich nur bedingt auf die formale Ebene des Textes erstreckt.

²⁴⁴ Der Erzähler betont: „Ok var þat mál flestra manna, at á þeim fundi skipti um mannvirðing með þeim Sturlu ok Einari.“ (*Stur* S.94) [Die meisten Leute waren der Meinung, daß in diesem Konflikt das höhere Ansehen von Einarr auf Sturla überging].

²⁴⁵ Einarr Þorgilsson tritt von nun an vorrangig als unterstützende Kraft, nicht länger als Hauptgegner Sturlas auf.

²⁴⁶ *Stur* S.103.

²⁴⁷ *Stur* S.114.

4.2.2 Guðmundar saga dýra

Bei der Guðmundar saga dýra handelt es sich wie bei der Sturlu saga um eine der zuerst entstandenen Teilsagas der Sturlunga.²⁴⁸ Zeitlich schließt sie direkt an die Ereignisse dieser an und umfaßt den Zeitraum bis zum Jahr 1200. Die letzten Kapitel der Saga weisen eine stark anekdotische und unzusammenhängende Struktur auf, während der erste Teil eine Gesamtstruktur erkennen läßt.²⁴⁹ Jede Episode beginnt thematisch und personell in der Peripherie und arbeitet sich ins Zentrum vor, so Jacqueline Simpson in ihrem Artikel „Advocacy and Art in Guðmundar saga dýra“.²⁵⁰ Dies führt dazu, daß eine Vielzahl von Personen in der Saga auftaucht und viele Konflikte nicht direkt mit der Hauptperson Guðmundr und seinem Gegenspieler Önundr in Verbindung zu bringen sind.

Die in der Guðmundar saga zu findenden Tierepisoden sind oft identisch mit typischen Motiven der Íslendinga sögur und häufig sehr ausführlich ausgestaltet. Sowohl hinsichtlich ihrer Funktion als auch in bezug auf das Ausmaß – die Zahl der involvierten Tiere und die Folgen des Geschehens – bestehen Ähnlichkeiten zu den herausgearbeiteten Charakteristika der Isländersagas. Anders als in der Sturlu saga stehen die einzelnen Motive jedoch unverbunden nebeneinander und bilden keine zusammenhängende Handlungskette.²⁵¹ Einzig auf einen Pferdekampf folgen anknüpfende Tierepisoden, und letztendlich führt dieser Pferdekampf zum Mordbrand (*brenna*) in Langahlíð.

Neben den längeren Tierepisoden werden Tiere auch sehr häufig in kurzen marginalen Bemerkungen erwähnt.²⁵² Gegen Ende der Saga spiegeln die Tierepisoden die beginnende Konfliktescalation und die Verrohung der Zustände mit Beginn der Sturlungenzeit wider, die sich vollends in der Selektion der Tierepisoden innerhalb der Íslendinga saga niederschlägt. Auch in der Guðmundar saga dýra wird von Viehraub berichtet, dieser steht jedoch nicht so exponiert wie in der Sturlu saga oder der Íslendinga saga, und es handelt sich vor allem um Nebenfiguren, die raubend tätig werden.²⁵³

²⁴⁸ Vgl. Björn Sigfusson. 1960. „Guðmundar saga dyra“. In: *KLM* 5. S.544.

²⁴⁹ Aufgrund dieser losen Struktur vertrat Magnús Jónsson die These, daß es sich bei der Guðmundar saga dýra nicht um eine Saga, sondern um eine Art Vorarbeit für eine Saga, eine lose Sammlung von *þættir*, handele (Magnús Jónsson. 1940. S.38). Jacqueline Simpson (1960) nimmt die Gegenposition zu Magnús Jónsson ein und ordnet die Saga als durchkomponiertes Werk eines Verfassers ein.

²⁵⁰ Vgl. Jacqueline Simpson. 1960. S.329.

²⁵¹ Úlfar Bragason betont, daß das Leitprinzip dieser Saga nicht das von Andersson für die Isländersagas beschworene Einheitsprinzip sei, sondern vielmehr ein solches der Vielfalt (Úlfar Bragason. 1986. S.68f).

²⁵² Zu kurzen Erwähnungen von Pferden in ihrer Funktion als Reittiere siehe z.B.: *Gsd* S.180, S.188, S.199, S.203.

²⁵³ Zum Beispiel heißt es über den geächteten Eyjólfur Hallsson: „Þá er fættast tóku föng á Helgastöðum, þá urðu rán“ (*Gsd* S.165) [Als die Vorräte auf Helgastaðir zur Neige gingen, ging man zum Raub über]. Hier findet der Raub allerdings zur Sicherung von Nahrungsmitteln statt und ist insofern nicht mit den übrigen Raubepisoden der Sturlunga saga vergleichbar. Geächtete rauben auch in den Isländersagas Höfe aus.

Zu Beginn der Saga gibt es keine Tierepisoden, wenn man von der Nennung von Walen, Eiern und geraubtem Vieh als Nahrungsmittel absieht. Die erste Episode mit Auswirkungen auf den Handlungsverlauf ist eine detailliert ausgeschmückte Episode um das Weiden von Pferden auf fremdem Grund:

Ok einn dag helgan fór Brandr til tíða þangat ok reið ótömu hrossi, ok varð laust hrossit um messuna ok gengr í tún. Ok fór hann til Brandr ok tók hrossit ok mátti eigi ríða, ok fór þat víðara en áðr. Þá hljóp Sumarliði at með lurk ok barði bæði Brand ok hrossit. Ok komst hann með illan leik í brott, svá at hann var trautt einfærr.²⁵⁴

[Eines Feiertags begab sich Brandr dorthin zur Messe und ritt auf einem umgezähmten Pferd, und dieses riß sich während der Messe los und geht auf die Hofwiese. Und Brandr kam da herbei und ergriff das Pferd, aber vermochte nicht aufzusitzen, und es lief da weiter weg als zuvor. Da lief Sumarliði heran mit einem Knüppel und schlug sowohl Brandr als auch das Pferd. Und er entkam nur mit Mühe und Not und konnte kaum noch gehen.]

Bei dieser Episode handelt es sich um ein wiederkehrendes Motiv in den Isländersagas und der Sturlunga saga.

In den Isländersagas wird an sechs Stellen erwähnt, daß das Weiden von Pferden auf fremdem Grund zu Streitigkeiten führt. In der Fóstbrœðra saga etwa kommt es zu mehreren Totschlägen, weil Þorgeirs Packpferde auf der Hofwiese des Hækils-Snorri anhalten, um zu fressen, und sich nicht weitertreiben lassen wollen.²⁵⁵ In der Finnboga saga behauptet ein Mann namens Uxi, daß Finnbogi Pferde auf seinen Wiesen grasen lasse, und überfällt ihn deswegen.²⁵⁶ In anderen Fällen lassen Männer bewußt provokant ihre Pferde auf den Weiden anderer Männer fressen.²⁵⁷ Dies wird in der Vatnsdœla saga als Unverschämtheit bewertet, und so sagt Þorsteinn auch, daß so etwas nur ein törichter und unwissender oder aber ein großer und eitler Mann tun würde.²⁵⁸

In der Þorgils saga skarða läßt sich eine Variante identifizieren, in der das Motivschema auf kirchliche Zusammenhänge übertragen wird. Sturla Þórðarson hält Þorgils davon ab, seine Pferde auf der Wiese vor der Kirche von Reykholt zu weiden, „því at Pétr postoli á töðuna, ok hefir hann ekki til sakar gert við Þorgils.“²⁵⁹ Die Pferde werden jedoch ohne weitere Konfliktverschärfung von der Wiese getrieben.

Daneben gibt es mehrere Episoden, in denen das Weiden von Rindern oder auch Schafen konfliktauslösend wirkt, die demselben abstrakten Verlaufsmuster folgen.²⁶⁰ Die einzige entsprechende Episode in den Königssagas findet sich im Ágrip: Während der Regierungszeit Ingis und Sigurðs wird berichtet, daß ein gewisser Geirsteinn eine reiche Witwe namens

²⁵⁴ *Gsd* S.174.

²⁵⁵ *Fbr* S.178f.

²⁵⁶ *Finnb* S.293.

²⁵⁷ Z.B. *Gr* S.95f.

²⁵⁸ *Vatn* S.94.

²⁵⁹ *Þskarð* S.171 [weil dem Apostel Petrus die Hofwiese gehört, und er hat sich nicht gegen Þorgils vergangen]. Diese Episode wird auch vom Verfasser der Guðmundar saga A aufgegriffen. Vgl. Kap. 4.3.

²⁶⁰ *Eg* S.277f; *Glúm* S.42; *Stur* S.77; *ÞHaf* S.29; *HrafnG* S.320. Der auf Island spielende Teil des Hrafns þátr Guðrúnarsonar wird hauptsächlich durch diesen Konflikt um das Weiden von Vieh auf fremdem Grund bestimmt.

Gyða beschuldigt, ihr Vieh auf seinem Grund weiden zu lassen, nachdem sie ihn nicht heiraten möchte. Weiterhin läßt er auch sein Vieh auf ihrem Acker weiden.²⁶¹

Die Austauschbarkeit der Tierarten macht deutlich, daß in diesen Episoden weniger Tiere als Individuen, sondern vielmehr die Vernichtung von Eigentum durch Tiere im allgemeinen im Zentrum des Interesses stehen. Dennoch gibt es einige Episoden in dieser Motivgruppe, in denen ausführlich auf die betreffenden Tiere eingegangen wird, wie im vorliegenden Fall in der Guðmundar saga dýra.

Die Passage in der Guðmundar saga dýra enthält eine Reihe von über das übliche Motiv hinausgehenden, stilisierenden Elementen, die spannungserzeugend wirken. Es wird erwähnt, daß das Pferd ungezähmt sei und sich noch dazu an einem Feiertag während der Messe losreiße. Brandr versucht das Pferd zu zähmen und wegzuführen, es gelingt ihm aber nicht. Trotz seiner Bemühungen wird er von Sumarliði so arg geschlagen, daß er kaum noch gehen kann. Diese Demütigung rächt Brandr bei nächster Gelegenheit. Seine Rache erfolgt in einem dramatischen Auftritt:

Pá reið maðr at [Sumarliða] á folaldi ok var í feldi gráum ok hafði grímu fyrir andliti ok sté af baki ok lyfti upp grímunni. Var þar Brandr Örnólfsson. Hann mælti, at Sumarliði skyldi þá við horfa eigi verr en um sumarit, er hann rak hann ór túninu. Ok þá hjó Brandr á herðar honum með breiðöxi, ok varð þat allmikit sár.²⁶²

[Da ritt ein Mann an Sumarliði heran auf einem Fohlen, in einen grauen Mantel gekleidet und mit einer Maske vor dem Gesicht. Und er saß ab und lüftete die Maske. Das war Brandr Örnólfsson. Er sagte, daß Sumarliði nun nicht schlechter standhalten sollte als im Sommer, als er ihn von der Hofwiese trieb. Und dann schlug Brandr ihn mit der Streitaxt auf die Schultern, und dies verursachte eine überaus große Wunde.]

Brandr reitet auf einem Fohlen, eine Rekurrenz auf die Ungezähmtheit des Pferdes in der vorherigen Episode, und gibt sich zunächst nicht zu erkennen. Auch wenn er Sumarliði die Schläge nach eigenen Worten nur für die ihm zugefügten Wunden, nicht für die des Pferdes, versetzt, ist der Rahmen dieses Konfliktes dennoch das außer Kontrolle geratene, ungezähmte Pferd. In diesem Konflikt unterstützt Guðmunds Antagonist Önundr Brandr, während Guðmundr selbst Sumarliðis Totschlag verfolgt. Obwohl Brandr ein Gefolgsmann Önunds war, sind in der Beschreibung der Geschehnisse durchaus Sympathien für ihn spürbar.²⁶³

Ein zweites Mal wird in der Guðmundar saga ein Konflikt ausgelöst, weil Tiere sich auf fremdem Land bewegen. Ein Mädchen treibt Rinder der Brüder Sighvatr und Eyvindr auf die Hofwiese Þorsteinn Halldórssons, während dort Heu von ihm lagert. Nach einer vergeblichen Aufforderung, dies zu lassen, treibt Þorsteinn das Vieh von der Wiese herunter. Die Brüder sind daraufhin der Auffassung, daß die Vertreibung nicht rechtens gewesen sei: „Þeir kváðu þá svá komit sumri, at fé ætti heimult at ganga þangat, er þat vildi.“²⁶⁴ Die Episode endet mit einem Schlagab-

²⁶¹ Ágr S.53. Vgl. Kap. 4.4.

²⁶² Gsd S.174.

²⁶³ Zur parteiischen Haltung der Guðmundar saga dýra zugunsten Guðmunds vgl. Jacqueline Simpson. 1960. S.345.

²⁶⁴ Gsd S.182 [Sie sagten, daß der Sommer so weit fortgeschritten sei, daß das Vieh dort gehen dürfte, wo es wollte].

tausch, der jedoch durch die Schulter eines von Þorsteinn geführten und zwischen den Männern stehenden Pferdes aufgefangen wird.²⁶⁵ Auch in diesem Fall ist es der von Guðmundr unterstützte Mann, der die Tiere von seinem Grundstück vertreibt, während Önundr die andere Partei vertritt. Die Sympathie liegt dieses Mal jedoch eindeutig auf Þorsteins Seite, dessen Handlungen als gemäßigt und überlegt beschrieben werden.

In der Analyse der Bjarnar saga Hítdœlakappa wurde bereits darauf hingewiesen, daß der direkt im Anschluß folgende Pferdekampf zwischen zwei Männern namens Nikulás in Ablauf und Funktion dem Motiv der Isländersagas entspricht:

Þeir átti báðir gráa hesta at lit. Nú váru hestarnir saman leiddir, ok beitzt hvárr tveggja vel, meðan þeir áttu með sér at skipta. Þá þótti Nikulási frá Mjóvafelli ójafnt keyrðir hestarnir ok gert at mannvirðing. Hafði hann staf mikinn í hendi ok vildi ljósta hest nafna síns. En Nikulás Bjarnarson hljóp undir höggit, ok kom á hann stafrinn. Hann hjó í höfuð nafna sínum með handöxi, ok varð þat lítill áverki. Þá varð þróng mikil. [...] Ok skildu við þat hestaþingit.²⁶⁶

[Sie besaßen beide graufarbene Hengste. Jetzt wurden die Hengste gegeneinander geführt, und sie bissen sich gut, solange sie sich selbst überlassen waren. Da schienen Nikulás von Mjóvafell die Hengste ungleich getrieben, abhängig vom Ansehen der beteiligten Männer. Er hatte eine große Stange in der Hand und wollte den Hengst seines Namensvetters schlagen. Aber Nikulás Bjarnarson lief in den Hieb, und die Stange landete auf ihm. Er schlug seinem Namensvetter mit der Handaxt in den Kopf, und dies gab eine kleine Wunde. [...] Und damit löste sich die Pferdehatz auf.]

Wie in den beiden vorhergehenden Episoden findet der eigentliche Konflikt zwischen Nebenfiguren statt; Önundr und Guðmundr werden nur als Vertreter der beiden Parteien mit in den Konflikt gezogen. Mit dieser Beobachtung ist zugleich einer der größten Unterschiede zwischen den in den Isländersagas zu findenden Tierepisoden und jenen der Guðmundar saga benannt: Während es in den Isländersagas die Hauptpersonen sind, die durch die Interaktion mit Tieren in Konflikte mit ihren Feinden geraten, entstehen in der Guðmundar saga Nebenkonflikte, die von den beiden Hauptkontrahenten in ihrem eigenen Konflikt instrumentalisiert werden.²⁶⁷

Runólfr, der Sohn Nikulás Runólfs sons wird wegen eines Schläges, den er in der Folge des Pferdekampfes dem anderen Nikulás zufügt, bezirksgeächtet. Als er sich dennoch im Bezirk aufhält, bestellt Kolbeinn Tumason ihn zu sich. Runólfr bittet ihn, einige Zuchtpferde als Wiedergutmachung anzunehmen, dieser verweist ihn aber an Guðmundr. Guðmundr nimmt das Geschenk an, und Runólfr bleibt darauf einige Tage bei ihm, reist danach aber weiter zu Önundr, wo sich auch seine Brüder Leifr und Halli aufhalten. Önundr erfährt von Runólfs Geschenk an Guðmundr und

²⁶⁵ Gsd S.182. Auch in der Íslendinga saga trifft ein Hieb das Pferd anstatt des Reiters (*Ísl* S.275).

²⁶⁶ Gsd S.183. Vgl. Kap. 4.1.1.

²⁶⁷ Im Konflikt zwischen Sturla und Einarr Porgilsson in der Sturlu saga finden sich beide Formen: der direkte Konflikt ausgelöst durch eine Tierepisode und die Instrumentalisierung solcher Konflikte zwischen anderen Männern.

äußert sich darüber äußerst negativ. Dies führt zu dem exzessionellen Ereignis, daß Runólfr zurück zu Guðmundr reitet, die Pferde wieder mitnimmt und sie statt dessen Önundr schenkt. Guðmundr reagiert zwar nicht auf diesen Vorfall, es heißt aber, daß sein Ansehen sehr darunter gelitten habe.²⁶⁸ Diese Episode dient offensichtlich der Illustration der (vermeintlich) geschwächten Position Guðmunds. Es handelt sich um eine unerhörte Begebenheit: In der Sagaliteratur wird an keiner anderen Stelle davon berichtet, daß jemandem ein Geschenk vom Schenkenden wieder abgenommen wird.

Die beiden anderen Nikulássöhne, Leifr und Halli bezeichnen Guðmundr kurz darauf nach einigen weiteren Schlagabtäuschen zwischen den Parteien als hornloses²⁶⁹ Schaf, das fast seine gesamte Wolle verloren habe:

Fyrir litlu gengum vit um allan Öxnadal ok könnuðum haga allt it efra ok fundum ekki sauða nema á eina kollóttu ok var af fallin ullin öll, ok mun hon óvíða ganga í vár, ok ætlum vér, at Guðmundr siti fast á friðstóli sínum.²⁷⁰

[Vor kurzem gingen wir beide durch das gesamte Öxnadalur und suchten auch die oberen Weiden ab und fanden keine Schafe außer einem hornlosen, das seine gesamte Wolle verloren hatte. Und es wird nicht weit gehen in diesem Frühjahr, und wir sind der Meinung, daß Guðmundr fest auf seinem Friedensstuhl sitzen wird.]

Jaqueline Simpson bezeichnet diese Beleidigung als „a type of sarcasm based on homely symbolism which is frequent in Family Sagas.“²⁷¹ Die von Simpson attestierte Eigenständigkeit dieser Symbolik geht mit der generellen Unabhängigkeit der Tiermotivik der Sagaliteratur einher und zeugt ein weiteres Mal von der Beeinflussung der Bedeutungskonstituierung in den Sagas durch alltägliche Erfahrungshorizonte. Simpson vergleicht die Stelle weiter mit zwei in der Heiðarvígá saga und der Hávarðar saga Ísfirðings erwähnten Spottbußen.²⁷² Daß sie auf diese beiden Episoden verweist, ist eigenartig, da sich aus systematischer und inhaltlicher Hinsicht zunächst ein Blick auf die im gesamten Korpus zu findenden beleidigenden Tiermetaphern anbietet, den Spottbußen hingegen eher eine metonymische als eine metaphorische Bedeutung innewohnt. Aus dieser Sicht reiht sich die vorliegende Beleidigung in eine Vielzahl ähnlicher Äußerungen ein. Bedeutungsvoll wird sie dadurch,

²⁶⁸ *Gsd* S.185.

²⁶⁹ Die genaue Bedeutung des Wortes *kollótr* ist unklar; in diesem Zusammenhang scheint es hornlos zu bedeuten (vgl. dazu auch einen Artikel Finnur Jónssons zur Namensgebung von Schafen (1912. S.335)). Im Auðunar þátr vestfirzka wird berichtet, daß Auðunn nach einer Krankheit *kollótr* sei – also wohl kahlköpfig (*Auð* S.364). Björn Bandlien weist auf eine mögliche klerikale Assoziation hin, da Nonnen *kollóttar meyjar* genannt worden seien und auch die Tonsur mit dem Terminus *kollótr* bezeichnet werde. Gemeinsam mit dem Substantiv *friðstóll* verweist das Adjektiv Bandliens Ansicht zufolge daher in pejorativer Absicht auf die schwindende Bedeutung Guðmunds innerhalb der isländischen Machtpolitik und seine Hinwendung zur kirchlichen Lebenswelt (Björn Bandlien. 2005. S.248f). Bandliens Interpretation der Saga, verbunden mit einigen Mißinterpretationen isländischer Wendungen, überzeugt an dieser Stelle nicht.

²⁷⁰ *Gsd* S.187.

²⁷¹ Jaqueline Simpson. 1960. S.340.

²⁷² *Háv* S.308f; *Heið* S.231. Zum Motiv der Spottbuße vgl. Else Ebel. 1999.

daß anders als bei den meisten anderen zu findenden Metaphern im Text mehrfach auf sie rekurriert wird und sie auf diese Weise Auswirkungen für den Handlungsverlauf zeitigt.²⁷³

Durch die Wiederholung der Schafmetapher am Tag der Verbrennung von Önunds Haus und Gefolge durch Guðmundr selbst schließt sich der Kreis, und es zeigt sich, daß Guðmundr von seinen Feinden unterschätzt und gerade durch diese beleidigende Unterschätzung zur Handlung herausgefordert wurde:

„Hér er nú komin ærin sú in kollóttta, gengin ór dal ofan, ok þó af ullin harla mjök, ok er eigi forystusauðrinn fönguligri en svá. En þó ætlar hon nú, at annat hvárt skal vera, at hon skal nú láta af sér allt reyfit eða ganga með fullu reyfi heim.“²⁷⁴

[Hier ist nun das hornlose Mutterschaf gekommen, aus dem Tal herunter, und doch kaum viel Wolle an ihr. Und stattlicher ist das Leitschaf nicht. Und doch ist es der Meinung, daß es nun entweder alle Wolle lassen muß oder in voller Pracht heimgeht.]

Der Rückgriff auf diese zuvor geäußerte Bemerkung ohne explizite Deutung im Text ist eine Stärke der Guðmundar saga, die ihren literarischen Wert steigert und sie damit von der aneinanderreihenden, chronikartigen Berichterstattung, die so dominant in der Kompilation der Sturlunga saga – wie etwa auch im zweiten Teil der Guðmundar saga dýra – ist, abhebt.

Die Rücknahme der geschenkten Pferde und die Gleichsetzung mit einem hornlosen Schaf dienen als konfliktauslösende Elemente mit äußerst beleidigendem Charakter. Da sie direkt vor dem Höhepunkt der Guðmundar saga dýra, der *brenna* von Langahlíð, stehen, erhalten sie besonderes Gewicht im Textgefüge. Im ersten Fall wird die Ehre Guðmunds metonymisch verletzt, im zweiten metaphorisch. Dieses Spiel zwischen metaphorischer und metonymischer Ehrverletzung zieht sich durch das gesamte Untersuchungskorpus und wird im Rahmen der anthropologischen Funktionsanalyse noch genauer zu beobachten sein.

Der verbleibende Rest der Saga widmet sich den weiteren Folgen der *brenna*. Nachdem auf dem Allthing durch Jón Loftsson ein Vergleich herbeigeführt wurde, erinnert Guðrún Önundardóttir Mann und Brüder an ihre Rachepläne, indem sie ihnen zum Essen nichts anderes vorsetzt als geröstete Schafsköpfe und -füße und auf ihre murrenden Bemerkungen erwidert: „Ekki verðr mér jafndrjúgdeilt sem sviðin.“²⁷⁵ Der Hinweis verfehlt seine Wirkung nicht. Im selben Bildfeld verbleibt die Verfasserinstanz, wenn Þórðr folgende Worte in den Mund gelegt werden, als er eine Reihe von an der *brenna* beteiligten Männern tot in Hákon Þórðarsons Gehöft auffindet: „Ný slátr er hér nú at höndla.“²⁷⁶ Es folgen weitere kurze Episoden, die alle isoliert und unverbunden aneinander gereiht sind.²⁷⁷

²⁷³ Vgl. Kap. 5.4.1.

²⁷⁴ Gsd S.189.

²⁷⁵ Gsd S.195 [Von nichts habe ich so viel Vorrat wie an Geröstetem].

²⁷⁶ Gsd S.199 [Frisch Geschlachtetes ist hier zu haben].

²⁷⁷ Als Kolbeinn Tumason Björn prestr, einen an diesem Überfall beteiligten Mann, vor Guðmunds Rache in Schutz nimmt, schenkt Björn ihm zum Dank zwei Ochsen (Gsd S.202). Eine erneute Konflikteskalation – wenn auch nur zwischen Nebenfiguren – entsteht durch den Diebstahl

Die Guðmundar saga dýra ändert in ihrem Verlauf den Charakter. Von einem Sagatext, der formal und inhaltlich auch Teil einer Isländersaga sein könnte, wird sie zu einer bloßen Aneinanderreihung von Fakten, die inhaltlich die Verrohung der Zustände zu Beginn des 13. Jahrhunderts reflektieren. Der der *brenna* folgende Raubzug und sich diesem anschließende Gegenrachen zeugen von der hohen Gewaltbereitschaft der Akteure und sind von mehreren Raubzügen begleitet, bei denen jedoch keine Tiere erwähnt werden. Generell nimmt die Bedeutung von Tieren im zweiten Teil der Saga ab; sie werden abgesehen von zwei Diebstählen vor allem als Teil der Hintergrundszenerie und in metaphorischen Zusammenhängen erwähnt.

Obwohl in der Guðmundar saga dýra viele Tierepisoden integriert sind, mangelt es diesen an Kohärenz, und es lässt sich kein unterliegendes Strukturprinzip aufspüren, das sie zusammenhalten könnte. Lediglich in der durch den Pferdekampf ausgelösten Handlungskette knüpfen mehrere Tierepisoden aneinander an. Diese Diskrepanz zwischen den beiden Teilen der Saga kann dahingehend gedeutet werden, daß die Guðmundar saga die isländische Gesellschaft am Scheidepunkt zweier Epochen beschreibt. Die Zeit nach der *brenna* von Langahlíð spiegelt einen Wechsel von Wertmaßstäben wider, der sich in einer Verschiebung der Perspektive und einem formalen und inhaltlichen Bruch in der Erzählung niederschlägt.

4.2.3 Íslendinga saga

Es wurde deutlich, daß die Raubepisoden in der Sturlu saga noch konfliktauslösende Wirkung haben, die mit jener der Diebstahlepisoden der Isländersagas gleichzusetzen ist. Dieses konfliktauslösende Potential ist in den anderen Teilsagas der Sturlunga saga nicht in gleichem Maße zu finden und in der Íslendinga saga, der Hauptsaga der Kompilation, die wiederholt als das literarische Kunstwerk der Sturlunga saga bezeichnet wurde, völlig verschwunden.²⁷⁸

In der Íslendinga saga gibt es statt dessen Raubepisoden in großer Zahl. Es fällt auf, daß alle zentralen Figuren der Sturlungenzeit sich an diesen Raubzügen beteiligen.

zweier Kühe. Zwei Männer entwenden Þorsteinn, einem Geächteten und Verbündeten Þorgríms, zwei Kühe, die er sich für die Überwinterung gekauft hatte, wie es heißt (S.202). Für diese Tat tötet Þorsteinn später einen der beiden Männer und begibt sich darauf in die in bezug auf die Pferde sehr detailliert beschriebene Flucht (S.203). Starkaðr erschlägt einen sich auf der Pferdesuche befindlichen Mann, weil dieser sich nicht Þorgrímr anschließen möchte (S.206). Þorgrímr schließt Starkaðr für diese Tat aus seiner Gruppe aus. In einem Raubzug stehlen Þorgrímr und seine Leute Kálfs Pferd und acht Kühe aus seinen Ställen (S.208). Þórðr aus Fagraskógr wird von Guðmunds Männern erschlagen, weil er ihnen nicht die Guðmundr zugesprochene Kuh, sondern eine weniger wertvolle aushändigen möchte (S.210).

²⁷⁸ Eine einzige Episode ist mit dem Diebstahlmotiv der Isländersagas vergleichbar. Dieser kommt dementsprechend auch konfliktauslösende Wirkung zu (*Ísl* S.362). Gestohlen wird in diesem Fall ein einziges Tier, eine Stute, die ein Valgarðr Styrmissen sich von Halldór Guðmundarson ausleihen will, aber nicht erhält. Dem Pferd wird kein Schaden zugefügt, Valgarðr möchte es als Reitpferd nutzen und nicht wirtschaftlichen Schaden anrichten. Für diesen Diebstahl (und die diesen begleitende entehrende Bedrohung) erschlägt Halldór Valgarðr kurz darauf.

gen. Es rauben Snorri und Sighvatr Sturluson,²⁷⁹ Snorris Sohn Órækja, Sighvats Sohn Sturla, die Vatnsfirðingar²⁸⁰ und auch Gizurr Þorvaldsson. Besonders häufig werden Órækja und Sturla Sighvatsson als Raubende und Schlachtende beschrieben. Zur Veranschaulichung folgen zwei exemplarische Fundstellen, wie sie sich ähnlich über die ganze Saga verteilt finden:

Þá er [Órækja] var á Reykjahólum lét hann flytja hesta marg a í Akreyrar, er Þórðr Sturluson átti, ok bað ekki lofs at. Hann hafði ok gert bú at Hólum, þá er hitt var upp tekit, ok ræntan Þórgrímr at Miðhúsum fimm hundruðum sauða.²⁸¹

[Als Órækja auf Reykjahóll war, ließ er viele Pferde nach Akreyrar schaffen, die Þórðr Sturluson besaß und fragte nicht um Erlaubnis. Er hatte auch ein Gehöft auf Hólar gegründet, wo das andere abgerissen worden war, und Þórgrímr von Miðhús fünfhundert Schafe geraubt.]

Sturla [Sighvatsson] fór eftir fundinn út til Garða, ok var þar rænt mörgu. Nær þrem tigum yxna váru þaðan rekin, en hundrað geldinga lét hann reka um haustit til Sauðafells.²⁸²

[Sturla Sighvatsson begab sich nach der Zusammenkunft hinaus nach Garðar, und dort wurde viel geraubt. Beinahe dreißig Ochsen wurden von dort fortgetrieben, und hundert Hammel ließ er im Herbst nach Sauðafell treiben.]

Darin, daß sich auch die größten Goden der Sturlungenzeit an den Raubzügen beteiligen, liegt der größte Unterschied zu den Isländersagas, in denen (Tier-)Diebe niemals hoch geschätzte Persönlichkeiten sind.²⁸³ Während die Diebstähle der Sagazeit als moralisch verwerflich beschrieben werden (man denke nur an die von Hallgerðr in Auftrag gegebenen Diebstähle in der Njáls saga), werden die Massenentwendungen von Vieh in der Sturlunga saga bereits durch ihre Frequenz gewöhnlich; es folgt selten eine Bewertung des Geschehens. Weiterhin werden zum einen oft mehrere Tierarten gleichzeitig entwendet, oder es ist überhaupt nicht mehr von bestimmten Tierarten, sondern nur noch von Vieh (*fé, kvíkfé*) die Rede. Darüber hinaus handelt es sich in fast allen Fällen um eine große oder unbestimmte Zahl von Tieren, die geraubt oder getötet wird.²⁸⁴ Der Raub von Vieh in der Íslendinga saga ist schließlich meist nur eines von mehreren Elementen in einem Raubzug; es wird grundsätzlich alles, was den marodierenden Horden in die Hände fällt, mitgenommen oder verbrannt. Die Raubepisoden haben daher keine mit den Diebstählen vergleichbare strukturierende Funktion für den Handlungsverlauf. Nichtsdestowe-

²⁷⁹ *Ísl* S.253.

²⁸⁰ *Ísl* S.328.

²⁸¹ *Ísl* S.379.

²⁸² *Ísl* S.406.

²⁸³ Neben den diskutierten Diebstahlepisoden in der Reykdöla saga vgl. beispielsweise auch den Pferdedieb Eldgrímr in der Laxdöla saga (S.103ff) oder den wiederholten Schafdiebstahl Óspaks in der Bandamanna saga.

²⁸⁴ Z.B.: viele Pferde und 500 Schafe (*Ísl* S.379); 30 Ochsen und 100 Hammel (S.406); alles Vieh (S.419) etc.

niger kommt ihnen eine spezifische bedeutungskonstituierende Funktion innerhalb der Sturlunga saga zu, die in Kapitel 5.2.2 näher dargelegt wird.

4.2.4 Zwischenfazit

Die festgestellten Unterschiede zwischen den beiden bisher untersuchten Textgruppen sind zunächst einmal inhaltlicher Art. In der Sturlunga saga werden Tiere noch wesentlich stärker als in den Isländersagas als Objekte beschrieben. Dies schlägt sich auch in der Selektion der Episoden nieder: Es finden sich fast ausschließlich Episoden, die Tiere als Eigentum und Besitz thematisieren. Längere Passagen mit literarisch-stilisiertem Charakter sind relativ selten. Oft werden Tiere als Bezahlung oder Teil einer Bußleistung überreicht, es finden sich aber auch einige stilisierte Geschenkübergaben mit detaillierter Beschreibung der verschenkten Tiere. Weiterhin stechen Erwähnungen vom Massensterben vieler Tiere in Notzeiten heraus, die in dieser Häufigkeit nicht in den anderen Sagagattungen zu finden sind.²⁸⁵

Als generelle Schlußfolgerung läßt sich weiterhin festhalten, daß Tierepisoden wesentlich seltener als in den Isländersagas aktive Elemente im Handlungsverlauf einer Saga sind, sondern meist lediglich als Teil der Hintergrundszenerie beschrieben werden oder eines von vielen Elementen bei Raubzügen bilden und somit an Gewicht im Textgefüge verlieren. Das konfliktauslösende Potential, das den in der Sturlunga saga aufgenommenen Tierepisoden innewohnt, wird im Vergleich mit den Isländersagas deutlich, in denen die entsprechenden Episoden in konfliktauslösender Position stehen. In der Sturlunga saga entfalten diese Episoden jedoch häufig nicht mehr konfliktfördernde Wirkung, sondern sind nur noch Folge eines Konfliktes. Sie stehen darüber hinaus oft nicht als einziges Element, sondern kombiniert mit weiteren Ereignissen und werden somit mehr oder weniger zu Kulisse. Während das narrative Potential der Episoden als konfliktauslösende Elemente abnimmt, weisen retardierende Motive in der Regel dagegen keine Abweichungen zwischen Isländersagas und Sturlunga saga auf.

Des weiteren werden die einzelnen Tierepisoden in den Teilsagas der Sturlunga nicht rekurrierend verknüpft, wie dies wiederholt in den Isländersagas der Fall ist. Die Natur der Fundstellen entspricht dem generellen Charakter der Sturlunga saga – weniger als literarisches Kunstwerk denn als historisches Zeugnis, in dem es zwar literarische Elemente gibt, die jedoch keine einer Gesamtkomposition folgende literarische Funktion einnehmen, sondern der Illustrierung der einzelnen geschilderten historischen Ereignisse dienen. Ebenso wie die Isländersagas weisen die Teilsagas der Sturlunga individuelle Züge auf, die eine pauschale Beurteilung der Kompilation als Ganzes in bezug auf die Integration von Tierepisoden erschweren.

Dies wird vor allem bei Betrachtung der Prestssaga Guðmundar góða deutlich, die als der große ‚Ausreißer‘ in der Sturlunga saga bezeichnet werden könnte. Die

²⁸⁵ In dieser Hinsicht erinnert die Sturlunga saga stilistisch an die Annalen. Siehe z.B. *Ísl* S.314f, S.391. Ein gutes Frühjahr wird erwähnt in *Ísl* S.412. Vergleichbare Passagen in den Isländersagas sind: *Fbr* S.147; *Gr* S.28.

Tierepisoden der Prestssaga weichen von den übrigen in der Sturlunga saga zu findenden Tierepisoden ab und entsprechen inhaltlich eher jenen der Bischofssagas, da sie alle religiös konnotiert sind und oftmals wunderhaften Charakter haben. Dieses Ergebnis ist insofern nicht verwunderlich, als die Saga das Wirken des späteren Bischofs und Heiligen Guðmundr bis zu seiner Bischofsweihe zum Inhalt hat und als erste Legitimation seiner Heiligkeit diente. Die Episoden stehen alle unverbunden hintereinander und haben bis auf eine Ausnahme keine Auswirkung auf den Fortgang des Handlungsverlaufs.²⁸⁶ Sie beschränken sich fast ausschließlich auf kirchliche Ereignisse und sind nicht dem Alltag entnommen.²⁸⁷ Welche literarischen Funktionen durch die Integration dieser Episoden in das Textgefüge erfüllt werden, wird in der Analyse der Biskupa sögur im nächsten Kapitel beleuchtet werden.

4.3 Biskupa sögur – Narrative Funktionen von Tierepisoden in anthropozentrischen Heiligenleben

In diesem Teilkapitel stehen vor allem zwei Fragen im Mittelpunkt des Interesses. Werden die Biskupa sögur vergleichbar zu den weltlichen isländischen Sagas von Tierepisoden in ihrem Handlungsverlauf strukturiert? Und weisen die in der Textgruppe der Biskupa sögur zu findenden Tierepisoden überhaupt ein einheitliches Bild auf, daß diese Texte von den bisher untersuchten abgrenzt?²⁸⁸ Obwohl eine nicht unsignifikante Zahl von Tierepisoden in den Bischofssagas aufzuspüren ist, sind diese Narrationen im Vergleich zu den bisher untersuchten Isländersagas und der Sturlunga saga als anthropozentrisch in ihrer Erzählperspektive zu bezeichnen. Die in den weltlichen Sagas greifbare Omnipräsenz der Tierwelt im isländischen

²⁸⁶ Eine einzige Episode in der Prestssaga hat konfliktauslösende Wirkung und ist insofern mit jenen der Isländersagas und restlichen Teilsagas der Sturlunga vergleichbar. In diesem Konflikt spielen jedoch keine lebenden Tiere und das Verhältnis von Menschen zu ihnen eine Rolle, sondern der Streit beruht auf einem vorgenommenen Vergleich: „Þat var vanði Guðmundar prests oft hátiðir at láta menn kyssa á helga dóma. En Þorsteinn kveðst eigi vita, hvárt þat váru heilagra manna bein eða hrossabein.“ (Prest S.141) [Es war die Gewohnheit Priester Guðmunds, an den Feiertagen die Leute oft Reliquien küssen zu lassen. Aber Þorsteinn sagte, er wisse nicht, ob das die Knochen heiliger Männer seien oder Pferdeknochen]. Diese Kritik Þorsteinn Þraslaugarsons an Guðmunds Reliquienkult zieht eine Gerichtsverhandlung wegen Blasphemieanklage nach sich. In seiner Kritik schimmert ein abgeklärtes Verhältnis der Isländer zum christlichen Heiligenkult durch. Gleichzeitig wird auch in dieser Episode wieder die Selbstverständlichkeit des Rückgriffs auf den tierischen Kosmos zur Erklärung von Ereignissen und Zusammenhängen deutlich.

²⁸⁷ Die einzige Episode, die nicht christlich-hagiographischer Natur ist, handelt von einem Schwein, das in einem wunderreichen Winter (*kynjavetr*) aus seinem Stall ausbricht und ein Kind zu Tode beißt (Prest S.123). Ähnliche Schilderungen von wahnsinnig gewordenen Tieren existieren auch in den Isländersagas und den Königssagas sowohl für die christliche als auch für die heidnische Zeit. Beispielsweise heißt es in der *Eyrbyggja saga*, daß alle Tiere, die in die Nähe des Wiedergängers Þórólfr kamen, verrückt wurden und daß sein Sohn Arnkell aus diesem Grund einen Zaun um das Grab errichten ließ, der so hoch war, daß nur noch fliegende Vögel ihn überwinden konnten (Eb S.92-95). Vgl. auch *Magnúss saga blinda*. *Hkr* III. S.289.

²⁸⁸ Zu den anthropologischen Implikationen der in dieser Textgruppe dominierenden Tiermirakel s. Kap. 5.5.2.

Gesellschaftsleben mit ihrer – unterschiedlich ausgeformten – Relevanz für den Aufbau der erzählenswerten Geschichten besteht in den Bischofssagas nicht. Die Schilderung der Leben der drei isländischen Heiligen Þorlákr, Jón und Guðmundr kommt in den meisten Bereichen ohne Rückgriff auf Tierepisoden aus.²⁸⁹ In nur wenigen Fällen werden Tiere als Teil der allgemeinen Hintergrundszenerie erwähnt, beispielsweise in der Jóns saga helga, in der es in einer Mirakelepisode zur Erklärung der Abwesenheit der Männer heißt, daß sie auf dem Schafabtrieb seien,²⁹⁰ oder in der Guðmundar saga A, in der es nach der erfolgreichen Heilung eines Mannes durch Guðmundr heißt, daß er sofort in den Stall hinausging, um seine Rinder zu versorgen.²⁹¹

Die Erzählungen drehen sich in Anlehnung an die Konstruktionsregeln der zeitgenössischen lateinischen Hagiographien primär um das Leben und Wirken – auch und vor allem *post mortem* – des betreffenden Bischofs. Die Berichte über *vita* und *acta miracula* der isländischen Heiligen folgen einer völlig anderen narrativen Logik als die Íslendinga sögur und die Sturlunga saga. Das Zusammenspiel konflikt-auslösender, versöhnender und retardierender Elemente, das den Handlungsablauf der weltlichen Sagas strukturiert, wird zum größten Teil durch hagiographische Gepflogenheiten überdeckt.²⁹² Vor allem die Jóns saga und die Versionen der Þorláks saga folgen in ihrem Aufbau lateinischen Vorbildern, deren Übersetzungen ins Altnordische zu den ältesten isländischen Textzeugen gehören.²⁹³ Mit diesen Erkenntnissen in Übereinstimmung steht, daß es bis auf wenige Ausnahmen keine Tierepisoden gibt, welche die Handlung konfliktauslösend, retardierend oder auf andere Art vorantreiben.²⁹⁴ Als einzige Ausnahme ist das Motiv des Falls vom Pferd zu nennen, das unter anderem in der Kristni saga eine Änderung des Handlungsverlaufs bewirkt, da die betroffenen Männer von ihrem Plan, Bischof Friðrekr in seinem Haus zu verbrennen, ablassen müssen:

En þat sumar eptir alþingi sofnuðu hofðingjar liði ok riðu með tvau hundruð manna ok ætluðu at brenna þá biskup inni. Þeir áðu hrossum sínum áðr þeir riðu heim á boeinn at Lœkjamóti. En er þeir skyldu á bak hlaupa flugl upp hjá þeim. Við þat foeldusk

²⁸⁹ Auch die Übersichtswerke Kristni saga und Hungrvaka zeichnen sich durch eine weitgehende Abwesenheit von Tierepisoden aus. Die wenigen in den beiden Werken integrierten Tierepisoden greifen auf aus den weltlichen Sagas bekannte Motive zurück. Erwähnenswert sind zwei Versionen des Falls vom Pferd in der Kristni saga, auf die im folgenden näher eingegangen wird, und die Schilderung einer Geschenkübergabe eines Eisbären in der Hungrvaka (S.7).

²⁹⁰ JBp S.281.

²⁹¹ GBp A S.83.

²⁹² Zum Spannungsverhältnis zwischen Sagatraditionen und inhaltlichen Schwerpunkten der Bischofssaga vgl. Ásdís Egilsdóttir. 2002. S.LII.

²⁹³ Zu den vom Lateinischen ins Altnordische übersetzten Hagiographien vgl. auch Jónas Kristjánsson. 1994. S.187.

²⁹⁴ Paul Bibires Auffassung, daß die Þorláks saga helga in ihrer Narration den Konventionen der weltlichen Sagaliteratur folge, kann in bezug auf die Tierepisoden nicht beigepflichtet werden (vgl. Paul Bibire. 1993. „Þorláks saga Helga“. In: Pulsiano. S.671).

hestar þeira, ok fellu menn af baki, sumir brutu hendr sínar en sumir fœtr eða skeindusk á vápnum sínum. Frá sumum hljópu hrossin, ok fóru þeir við þat heim apr. ²⁹⁵

[Und in diesem Sommer nach dem Allthing sammelten die Häuptlinge Gefolge und ritten mit zweihundert Mann und beabsichtigten, den Bischof in seinem Gehöft zu verbrennen. Sie ließen ihre Pferde grasen, bevor sie auf das Gehöft in Lœkjamót ritten. Aber als sie wieder aufsitzten wollten, flogen Vögel vor ihnen auf. Aus diesem Grund scheuten ihre Pferde, und es fielen Männer herunter, einige brachen sich ihre Arme, andere ihre Beine oder verletzten sich an ihren Waffen. Einigen liefen die Pferde davon, und so kehrten sie wieder nach Hause zurück.]

Auch in der Þorláks saga A lässt sich in einer Mirakelgeschichte eine Abwandlung dieses Motivs finden. Auch hier hat die Episode retardierende Funktion für den Handlungsverlauf:

Ormr prestr fór þess ørendis til alþingis um sumarit eptir, vegna Brands byskups, at segja hverjar jarteinir hófðu orðit af helgi Þorláks byskups í þeim heruðum. En í fanntóm þraut svá hest hans at hvergi mátti ganga, en þegar hann hét á Þorlák byskup spratt upp hestr hans, ok reið hann fullum dagleiðum til þings. ²⁹⁶

[Priester Ormr begab sich in dieser Angelegenheit im nächsten Sommer zum Allthing, im Namen von Bischof Brandr, um zu erzählen, welche Wunder vom heiligen Bischof Þorlák in diesen Gegenden vollbracht worden waren. Aber in einer Schneewehe brach sein Pferd zusammen, so daß es nirgendwohin mehr zu gehen vermochte. Aber als er Bischof Þorlák anrief, sprang sein Pferd auf, und er ritt einen vollen Tagesritt zum Thing.]

Zwar fällt Ormr nicht vom Pferd, sondern dieses bricht aufgrund schlechter Wetterverhältnisse zusammen. Die Wirkung entspricht jedoch dem generellen Ablauf dieses literarischen Musters, da aus diesem Grund sein Ritt verzögert und die Verkündung von Þorláks Wundern auf dem Allthing nur durch dessen wunderhaftes Eingreifen möglich wird. Im Gesamtkontext ist die Episode allerdings eher als Wundergeschichte einzuordnen, in der das Motiv des Falls vom Pferd rekontextualisiert aufgegriffen wird. Auch in der Jóns saga helga kann eine Adaption des Musters in einen Mirakelkontext identifiziert werden. Hier ist die narrative Logik der weltlichen Sagaliteratur jedoch vollständig außer Kraft gesetzt; der Fall vom Pferd dient nur noch als Kulisse eines Mirakelberichts. ²⁹⁷ Die ursprüngliche retardierende Funktion des Musters kommt an dieser Textstelle nicht mehr zum Tragen.

Die Strukturierung einer Bischofssaga durch Tierepisoden über weite Teile hinweg oder sogar in ihrem gesamten Verlauf kann nicht ausgemacht werden. Die einzelnen Tierepisoden, in der Þorláks und der Jóns saga ausschließlich im Rahmen von

²⁹⁵ *Kristni* S.12f. In der Kristni saga wird ebenfalls berichtet, daß das Pferd des Missionars Pangbrandr in eine durch einen Zauberspruch geöffnete Erdspalte stürzt, während Pangbrandr selbst sich knapp retten kann. Obwohl auch diese Episode retardierende Funktion für den Handlungsverlauf hat, da Pangbrandr daraufhin Island verläßt und seine Mission nicht fortsetzen möchte, die Vertreter des Heidentums also vorübergehend ihr Ziel erreicht haben, ist es vor allem der Kampf zwischen christlichen und heidnischen Mächten, der hier im Vordergrund steht.

²⁹⁶ *Pþp A* S.85f. Siehe auch *Pþp B* S.195.

²⁹⁷ *Jþp* S.261.

Mirakelberichten oder sonstigen christlich konnotierten Zusammenhängen, folgen unverbunden anekdotisch aufeinander. Die Bischofssagas sind in ihrem Aufbau generell noch wesentlich episodenhafter als die Sturlunga saga. Mirakelschilderungen kommt keine aktive strukturierende Funktion in dem Sinne zu, daß sie folgende Handlungen auslösen oder längere Passagen im voraus abzeichnen. Ihre narrative Funktion erschöpft sich in der Legitimierung und Bestätigung der Heiligkeit des betreffenden Bischofs. Aus diesem Grund liegt in den meisten Fällen eine unverbundene Reihung der einzelnen Mirakel hintereinander weg vor. Der Raum, der dabei den einzelnen Mirakeln eingeräumt wird, kann bis auf wenige stenographische Bemerkungen heruntergebrochen werden.²⁹⁸ Es gibt aber auch eine Reihe von sehr ausführlichen Mirakelberichten, die einen hohen anthropologischen Erkenntniswert für die Stellung der Schreibergesellschaft zu Tieren haben.

Daß den Tierepisoden in den Bischofssagas keine mit den weltlichen Sagas vergleichbare strukturierende Funktion zukommt und sie vielmehr nur eines von mehreren aneinandergereihten, legitimierenden Elementen darstellen, unterstreicht die konzeptionelle Unabhängigkeit dieser Gattung von den übrigen Gattungen der Sagaliteratur und ihre Abstammung von lateinischen hagiographischen Traditionen.

Die bisher getroffenen Feststellungen bezüglich der Charakteristik der Tierepisoden in den Biskupa sögur müssen an dieser Stelle zu einem gewissen Grad relativiert werden. Fällt die Prestssaga Guðmundar góða in bezug auf die in ihr zu findenden Tierepisoden aus der restlichen Kompilation der Sturlunga saga heraus, so gilt gleiches für die älteste Guðmundar saga biskups und ihr Verhältnis zum Korpus der Bischofssagas, allerdings unter umgekehrten Vorzeichen. Während wie erwähnt in allen Versionen der Þorláks saga und ebenso in der Jóns saga die große Mehrheit der Tierepisoden Tiermirakel sind und die verbleibenden Episoden entweder in Verbindung mit anderen Mirakeln stehen oder aber anderweitig christlich konnotiert sind, bietet sich in der Guðmundar saga biskups ein völlig anderes Bild: Von insgesamt 27 Episoden handelt es sich nur in sieben Fällen um Tiermirakel, drei Episoden haben visionären Charakter, die verbleibenden Episoden entstammen dem Motivgut der weltlichen Sagas.

Daß die Guðmundar saga A in ihrer Charakteristik eher mit der Sturlunga saga zu vergleichen ist als mit den übrigen Bischofssagas, läßt sich dadurch erklären, daß sie ein stark von Vorlagen abhängiger Text ist, der fast gar keine eigenständigen Züge enthält.²⁹⁹ Denn ihre Quellen sind abgesehen von Annalen eben gerade Teilsagas der Kompilation der Sturlunga saga: die Íslendinga saga, die Arons saga Hjörleifssonar, die Hrafns saga Sveinbjarnarsonar und für die erste Zeit von Guðmunds Wirken vor allem die Prestssaga. Die geschilderten Wunder beziehen sich alle auf die

²⁹⁸ In der Þorláks saga A folgen in kurzen Ausführungen fünf Tiermirakel direkt hintereinander (PBP A S.95).

²⁹⁹ Vgl. Stefán Karlsson. 1983. S.CXLV.

Zeit, bevor Guðmundr zum Bischof geweiht wurde.³⁰⁰ In den Schilderungen von Guðmunds Leben nach seiner Weihe zum Bischof wurden indessen aus den Vorlagen, also den Teilsagas der Sturlunga saga, in diesen gängige Tierepisoden übernommen. Berichtet wird von einem Raubzug, bei dem auch Pferde entwendet werden,³⁰¹ von einem Streit um einen Wal³⁰² und von dem Verschwinden des Wachhundes eines gewissen Hafr ráðamaðr in der Nacht, bevor Hafr selbst getötet wird.³⁰³ Das Hüten von Pferden als *unit of information* wurde aus der Arons saga übernommen,³⁰⁴ und auch das Pferdegeschenk des dänischen König Valdimar an Sturla Sighvatsson wird erwähnt.³⁰⁵ Die genannten Episoden nehmen im Textgefüge die narrative Funktion ein, die ihnen auch in der jeweiligen Vorlage zukommt. Der Duktus dieses Teils der Guðmundar saga weicht noch stärker als der Anfang der Saga von den übrigen Bischofssagas ab.

Obwohl also grundsätzlich in den Biskupa sögur eine Tiermotivik anzutreffen ist, die von den weltlichen Sagas abweicht und stark von europäischen Vorlagen abhängig ist, gibt es auch innerhalb dieser Textgruppe einen ‚Ausreißer‘, auf den die herausgearbeiteten Kennzeichen nicht zutreffen. Da es sich wiederum um eine Saga über Bischof Guðmundr handelt, bietet sich mit einem Blick auf die besondere Position dieses Mannes in der Sturlungenzeit die Erklärung an, daß von den Zeitgenossen die Bedeutung dieses Mannes in seinem Wirken sowohl als Kleriker als auch als politischer Akteur gesehen wurde und die ihm gewidmeten Sagas sich daher sozusagen im Grenzgebiet zwischen den Gattungen, zwischen weltlicher und geistlicher Literatur, bewegen. Abgesehen von diesen beiden Ausreißern weisen die beiden Textgruppen der weltlichen zeitgenössischen Sagas und der Bischofssagis trotz individueller Schwerpunktsetzungen allerdings ein homogenes Bild bezüglich Inhalt und Eingliederung von Tierepisoden auf, das mit der konventionellen Gattungsunterscheidung in Übereinstimmung steht.

³⁰⁰ In der Guðmundar saga A finden sich allerdings wesentlich mehr Wunder als in der überlieferten Fassung ihrer Hauptquelle für diese Zeit, der Prestssaga. Umgekehrt wurden jedoch alle in der Prestssaga enthaltenen Tierepisoden in der Guðmundar saga A aufgenommen.

³⁰¹ „Maурго var þar rěnt þui er staðren atte. ok aðrir menn þeir er þar voro. běðe hestum ok husbuninge ok flesto þui er utan kirkju var.“ (GBp A S.166) [Vieles wurde da geraubt, was der Kirche gehörte und anderen Leuten, die da vor Ort waren, sowohl Pferde als auch Inneneinrichtung und das meiste, was außerhalb der Kirche war].

³⁰² GBp A S.171. Fast wörtlich übernommen aus Isl S.257.

³⁰³ GBp A S.201. Übernommen aus Isl S.289.

³⁰⁴ „Þeir komo imornun abeinn ok voro flestir menn i suefne. Sueinppilltar .ij. høfðo farit ute at rossum. Peir voro ute er þessir menn riðu at běnum.“ (GBp A S.224) [Sie kamen morgens zum Gehöft, und es schliefen da die meisten Leute. Zwei Jungen waren hinaus zu den Pferden gegangen. Sie waren draußen, als diese Männer aufs Gehöft ritten]. Vgl. Ar S.257.

³⁰⁵ GBp A S.251. Vgl. Isl S.364.

4.4 Anekdotische Tierepisoden in den Konunga sögur

Abweichend von der Vorgehensweise in den vorhergehenden Kapiteln soll in diesem Teilkapitel eine vergleichende Untersuchung der vier Königssagakompendien vorgenommen werden. Anhand dieser gemeinsamen Betrachtung soll beleuchtet werden, ob sich Unterschiede in der Integration von Tierepisoden zwischen den einzelnen Kompendien feststellen lassen und ob sich diese mit der generellen Tendenz des jeweiligen Werkes in Verbindung bringen lassen. Gleichzeitig wird jedoch ebenso wie in den vorhergehenden Teilkapiteln dargelegt werden, inwiefern die einzelnen Königssagas Episodentypen aus den anderen Gattungen des Untersuchungskorpus aufnehmen.

Eine erste, quantitative Übersicht über die Aufnahme von Tierepisoden in den einzelnen Versionen gibt die folgende Tabelle:

	gesamt	innerhalb des Textumfangs der <i>ÓTOdd</i>	innerhalb des Textumfangs der <i>Mork</i>
gesamt	54	14	29
nur <i>Ágr</i>	-	-	-
nur <i>ÓTOdd</i>	5	5	
nur <i>Mork</i>	8		8
nur <i>Fsk</i>	1	-	1
nur <i>Hkr</i>	14	2	6
<i>Ágr u. Hkr</i>	2	-	-
<i>ÓTOdd u. Hkr</i>	4	4	
<i>Mork u. Hkr</i>	4		4
<i>Fsk u. Hkr</i>	6	2	2
<i>Ágr u. Mork</i>	1		1
<i>Ágr u. Fsk</i>	-	-	-
<i>Ágr, Mork u. Hkr</i>	1		1
<i>Ágr, ÓTOdd u. Hkr</i>	1	1	
<i>Ágr, Fsk u. Hkr</i>	1	-	-
<i>Mork, Fsk u. Hkr</i>	4		4
<i>Ágr, Mork, Fsk u. Hkr</i>	2		2

Schaubild 1: Tierepisoden in den verschiedenen Königssagakompendien

Es fällt auf, daß zum einen nicht alle Versionen auf gleiche Weise Tierepisoden in den Gesamttext integrieren und daß zum anderen die Übereinstimmungen zwischen den einzelnen Versionen variieren. Aussagen über Abhängigkeitsverhältnisse und Übernahmeprinzipien können nur durch Untersuchung der einzelnen Episoden getroffen werden, was nach einigen allgemeinen Ausführungen auf den folgenden

Seiten exemplarisch für die Óláfs saga Tryggvasonar und die Haralds saga Sigurðarsonar vorgenommen werden soll.

Die einzigen beiden Episoden, die in allen untersuchten Königssagas Aufnahme gefunden haben, sind die Schilderung König Haraldr Sigurðarsons auf seinem Pferd und der Fall von diesem vor seinem Tod bei der Schlacht von Stamford Bridge sowie die Aussage, daß König Hákon Magnússon während der Jagd auf ein Schneehuhn im Gebirge von einer tödlichen Krankheit befallen wurde.³⁰⁶ Auch die Schilderung des Todes Hálfdans des Schwarzen, der ins Eis einbricht, weil an dieser Stelle ein Brunnen für Rinder bestand, findet sich in allen diesen Zeitraum umfassenden Versionen.³⁰⁷ Alle drei Tierepisoden stehen in Verbindung mit dem Tod eines Königs, und die Nähe zu diesem für Herrscherchroniken zentralen Ereignis ist wohl der Grund dafür, daß diese Episoden in allen Kompendien als erzählenswert erachtet wurden. Vor allem die Todesumstände Hálfdan svartis und Hákon Magnússons rufen die Erinnerung an die außergewöhnlichen Todesfälle der Ynglinga saga hervor, die wiederholt in Verbindung mit Tieren stehen. So stirbt beispielsweise König Dagr bei einem Feldzug zur Rache seines getöteten Spatzen;³⁰⁸ die beiden Brüder Alrekr und Eiríkr erschlagen sich gegenseitig mit Pferdegebissen;³⁰⁹ König Egill wird von einem Stier zu Tode gestoßen,³¹⁰ und König Aðils stirbt ebenso bei einem Fall vom Pferd wie König Goðgestr.³¹¹ Svanhildur Óskarsdóttirs These, daß die grotesken Todesfälle der Ynglinga saga nicht die Heldenhaftigkeit dieser Könige in Frage stellten, sondern als unterhaltsamer Zerrspiegel der königlichen Ruhmestaten fungierten, läßt sich auch auf die drei oben angeführten Todesumstände späterer Herrscher übertragen.³¹²

Alle übrigen Episoden kommen nur in einer Version oder aber einem Teil der Kompendien vor. Dabei fällt auf, daß keine Episode nur in das Ágrip, nicht jedoch in andere Versionen Eingang gefunden hat. Auch in der Fagrskinna gibt es nur eine metaphorische Äußerung, die nicht in anderen Kompendien zu finden ist.³¹³ Dagegen gibt es jeweils mehrere Erwähnungen, die nur in der Morkinskinna und der Heimskringla stehen. Weiterhin wird deutlich, daß sich die Heimskringla aller anderen Versionen in der Konstruktion ihrer Narration bedient, da eine Reihe von Episoden neben der Heimskringla nur in einer anderen Version aufgespürt werden

³⁰⁶ Ágr S.39; Mork S.274; Fsk S.282; Haralds saga Sigurðarsonar. Hkr III S.186 sowie Ágr S.43; Mork S.298; Fsk S.303; Magnúss saga berfœtts. Hkr III S.212.

³⁰⁷ Ágr S.3; Fsk S.58; Hálfdanar saga svarta Hkr I S.92.

³⁰⁸ Ynglinga saga. Hkr I S.35f.

³⁰⁹ Ynglinga saga. Hkr I S.39f.

³¹⁰ Ynglinga saga. Hkr I S.52.

³¹¹ Letzterer saß dabei zudem noch auf einem von König Aðils geschenkten Pferd (Ynglinga saga. Hkr I S.57).

³¹² Vgl. Svanhildur Óskarsdóttir. 1994. S.768. Zu einer Diskussion der Entstehungszeit und Tendenz des Ynglingatal siehe Claus Krag. 1991 (zu den hier erwähnten Todesfällen und deren Quellen siehe v.a. S.110-123).

³¹³ Es handelt sich um die Bezeichnung Álfifas und Sveins als Stute und Fohlen (Fsk S.206). Vgl. dazu Kap. 5.4.1.

kann. Umgekehrt wurde nur eine Episode in mehreren Kompendien integriert, ohne auch in der Heimskringla aufgenommen worden zu sein.³¹⁴

Ist eine Episode in drei der vier Versionen zu finden, so handelt es sich in den meisten Fällen um eine gemeinsame Erwähnung in Morkinskinna, Fagrskinna und Heimskringla, was mit der generell festzustellenden starken Dependenz des Fagrskinнатextes von der Morkinskinna zusammenhängt. Es gibt lediglich zwei Episoden, die in Fagrskinna und auch in der Heimskringla stehen, nicht jedoch in der Morkinskinna. In beiden Fällen handelt es sich um Episoden metaphorischen Charakters. Auf diese Besonderheit wird später näher einzugehen sein. Es scheint, daß Snorri in seiner Heimskringla generell die Mehrzahl der in seinen Vorlagen erwähnten Tierepisoden übernimmt und gegebenenfalls inhaltliche Änderungen vornimmt, wie im folgenden deutlich werden wird. Von den insgesamt 54 in Schaubild 1 aufgeführten Episoden stehen 39 ausschließlich oder unter anderem in der Heimskringla.

Aufgrund seiner Kürze sind im Ágrip Tierepisoden nicht sehr zahlreich. Weiterhin findet sich im Ágrip keine der in den anderen Versionen aufgeführten metaphorischen Äußerungen, was sich durch den wesentlich geringeren Anteil an wörtlicher Rede im Vergleich zu den anderen Kompendien erklärt. Die im Ágrip integrierten Tierepisoden umfassen vorrangig die oben vorgestellten, mit dem Tod eines Königs oder einer anderen Person in Verbindung stehenden Episoden. Darüber hinaus finden einige anekdotische Episoden Erwähnung.³¹⁵ Es läßt sich jedoch kein Muster feststellen, warum gerade diese Anekdoten Eingang in das Ágrip gefunden haben, da diese sowohl in Verbindung mit der Person eines Königs stehen als auch nur Nebenpersonen betreffen können.

Als Charakteristikum der Morkinskinna gilt ihre Prägung durch eingeflochtene *þættir*.³¹⁶ Diese *þættir* enthalten auffällig häufig Tierepisoden, denen im Gegensatz zu den übrigen in den Königssagas zu findenden Tierepisoden außerdem wiederholt eine strukturierende Funktion für den Handlungsverlauf zukommt. Auch außerhalb der *þættir* sind in der Morkinskinna tendenziell viele Tierepisoden aufgenommen; nichstdestoweniger gibt es eine Reihe von Erwähnungen, die entweder nur in der Heimskringla oder in Heimskringla und Fagrskinna zu finden sind, nicht jedoch in der Morkinskinna. Acht Tierepisoden finden sich außer in der Morkinskinna in keiner anderen der untersuchten Königssagas. Von diesen stehen wiederum vier Episoden in Teilen der Morkinskinna, von denen Heinrich Gimmler in seiner Untersuchung der Morkinskinna annahm, daß sie vor der Auffassung der Morkinskinna als eigenständige Einheiten existierten.³¹⁷

³¹⁴ Lediglich der Konflikt um das Weiden auf fremdem Grund zwischen Gyða und Geirsteinn in der Haraldssona saga, der in Ágrip und Morkinskinna erwähnt wird, hat keinen Eingang in die Heimskringla gefunden.

³¹⁵ Vgl. Ágr S.35, S.38, S.53f.

³¹⁶ Vgl. z.B. Theodore M. Andersson/Kari Ellen Gade. 2000. S.11. Auf einige der in der Morkinskinna integrierten *þættir* wird in Kapitel 4.5 genauer eingegangen.

³¹⁷ Vgl. Heinrich Gimmler. 1976. S.63-65. Es handelt sich um die Episode, in der Porkell einen mit Silberstücken gefüllten Ziegenbock vor König Magnús führt (*Mork* S.100), die Heilung der von

Diese häufige Koinzidenz von nur in der Morkinskinna erwähnten Episoden und der Identifikation von Erzählabschnitten als eingeschobene *þættir* lässt die Frage aufkommen, ob die Erwähnung von Tierepisoden in der Forschung tendenziell als Digression aufgefaßt wird, weil diese vermeintlich vom Haupterzählstrang ablenken. Im folgenden soll gezeigt werden, daß eine solche Einschätzung die Bedeutung von Tierepisoden als integrale Elemente auch der Königssagas verkennt. Diese These wird dadurch gestützt, daß es eine Reihe ähnlicher Tierepisoden gibt, die einheitlich in mehrere Versionen eingingen. Angesichts der zusätzlichen Episoden in der Morkinskinna stellen sich gleichwohl einige Fragen: Warum fügte der Verfasser der Morkinskinna diese Episoden in sein Gesamtwerk ein? Inwiefern dienen sie der Unterstützung seiner Gesamtaussage? Und warum ließ Snorri eben diese Episoden in seiner Heimskringla aus? Es fällt auf, daß die von Snorri nicht aufgenommenen Episoden bis auf zwei Ausnahmen nicht direkt in Verbindung mit der Person des Königs stehen.³¹⁸ Dieser Befund lässt sich vorläufig zumindest teilweise damit erklären, daß in der Heimskringla der Lauf der Erzählung sehr auf die einzelnen Könige fokussiert ist, während die Morkinskinna in ihrer Narration auch nur indirekt mit dem König in Verbindung stehende Ereignisse aufgreift. Den hier aufgeworfenen Fragen soll im Laufe des Kapitels näher nachgegangen werden.

Bemerkenswerterweise bietet sich in der Fagrskinna, von der wiederholt festgehalten wurde, daß sie in großen Teilen wörtliche Übereinstimmungen mit der von ihr als Vorlage genutzten Morkinskinna aufweist,³¹⁹ ein anderes Bild. Viele der in der Morkinskinna enthaltenen Tierepisoden wurden in der Fagrskinna ausgelassen. Statt dessen finden sich viele kurze Erwähnungen von Tieren, von denen allerdings wenige als verfestigte Motive mit fester struktureller Funktion anzusehen sind. Die nicht aus der Morkinskinna übernommenen Tierepisoden der Fagrskinna sind vor allem metaphorischer und symbolischer Art. Während die Fagrskinna also wiederholt Tierepisoden auf Handlungsniveau ausläßt, fügt sie andererseits metaphorische Wendungen und Episoden mit symbolischer Bedeutung – wie etwa den Flug zweier Raben oder einen Wolfstraum – ein. Hinsichtlich dieser Begrenzung auf sinnbildliche Erwähnungen der Tierwelt korrespondiert die Fagrskinna mit der kontinental-europäischen Literatur des Mittelalters.

Die metaphorischen Episoden der Fagrskinna wurden bis auf eine Ausnahme, der Bezeichnung Álfifas und Sveins durch Einarr þambarskelfir als Stute und Fohlen, von Snorri in der Heimskringla aufgegriffen.³²⁰ Über den Bestand der Fagrskinna

einer Schlange in ihrem Bauch gequälten Ingibjörg Halldórsdóttir durch König Haraldr Sigurðarson (S.196-198), die Episode, in der Óláfr kyrri einen die Sprache der Vögel verstehenden Mann durch ein getötetes Pferd auf die Probe stellt (S.293-295), sowie um die Rettung eines Schafes durch Sigurðr slembir während des Schafabtriebs auf Island (S.409).

³¹⁸ Die Ausnahmen sind Haraldr Sigurðarsons Kampf gegen eine Schlange im Kerker (*Mork* S.80-82), der auch in Saxos *Gesta Danorum* steht, und Ingibjörg Haraldsdóttirs Heilung durch Haraldr (*Mork* S.196-198).

³¹⁹ Siehe dazu beispielsweise Alfred Jakobsen. 1968. S.47.

³²⁰ Über lange Zeit wurde diskutiert, ob Snorri in seiner Abfassung der Heimskringla die Fagrskinna als direkte Vorlage benutzte (vgl. Theodore M. Andersson. 1985. S.217). Die hier vorliegenden

hinausgehend fügt Snorri sogar noch weitere metaphorische Wendungen hinzu bzw. wandelt nichtmetaphorische Episoden in ebensolche um, wie im weiteren Verlauf deutlich werden wird. In der Heimskringla finden sich darüber hinaus auch viele kürzere Erwähnungen von Tieren, die so nicht in den anderen Königssagas auftauchen. Daß in der Heimskringla wesentlich mehr Tierepisoden zu finden sind als in den anderen Kompendien, hängt sicherlich teilweise mit ihrem wesentlich größeren Umfang zusammen. Es fällt jedoch auf, daß auch Ereignissen, die in den anderen Kompendien ebenfalls geschildert werden, in der Heimskringla wiederholt Tierepisoden hinzugefügt werden. Snorris Saga weist außerdem eine gewisse Vorliebe für die Verwendung von Tierschimpfwörtern auf, die in dieser Ausprägung nicht in den anderen Kompendien zu finden sind.

Bei Episoden in den Königssagas handelt es sich im Gegensatz zu den bisher untersuchten Teilen der Sagaliteratur hauptsächlich um singuläre Episoden anekdotischen Charakters. In einigen Fällen können dabei literarische Vorbilder nachgewiesen werden, wie etwa im Falle der Hundekönigepisode in der *Hákonar saga góða*, für die Lily Weiser-Aall mehrere antike Vorlagen identifizieren konnte.³²¹ Aufgrund dieses anekdotischen Charakters haben die Episoden selten eine über die jeweilige Szene hinausreichende strukturierende Funktion für den Handlungsverlauf. In den Isländersagas, der *Sturlunga saga* oder auch den Bischofssagas rekurrierende literarische Muster tauchen nur vereinzelt auf. Im Falle der Integration eines solchen Musters kommt der entsprechenden Episode jedoch dieselbe narrative Funktion zu wie in den anderen Untergattungen.³²² Diese mit dem narrativen Bestand der ‚isländischen‘ Sagas übereinstimmenden Episoden stehen bis auf eine Ausnahme³²³ entweder nur in der Heimskringla³²⁴ oder finden sich neben der Heimskringla nur in einer anderen Version.³²⁵ Snorri bedient sich in seiner Narration somit stärker als die früheren Kompendien handlungsstrukturierender Tierepisoden und greift dabei auf Motivinventar der weltlichen und klerikalen isländischen Sagas zurück.

Besonders die Tierepisoden in der *Óláfs saga Tryggvasonar* und der *Haralds saga Sigurðarsonar* sind für eine literarische Funktionsanalyse von Interesse, da beide Sagas auf verschiedenen Handlungsebenen Tierepisoden in die Narration einbauen, die jedoch in den unterschiedlichen Versionen höchst uneinheitlich übernommen werden. Im folgenden soll daher anhand dieser beiden Sagas untersucht werden,

narrativen Untersuchungen unterstützen diese These, da auch Tierepisoden mit aufgenommen wurden, die außer in der *Fagrskinna* in keiner anderen Quelle zu finden sind.

³²¹ Sie nennt als mögliche literarische Vorbilder unter anderem Plinius und den hebräischen Alexanderroman (Lily Weiser-Aall. 1933. S.140).

³²² Die entsprechenden Stellen sollen an dieser Stelle nicht detailliert aufgeführt werden, da bereits bei der Vorstellung der jeweiligen Muster in den vorhergehenden Kapiteln auf sie hingewiesen wurde.

³²³ ÓTOdd S.171. Auch diese Episode steht nicht in Zusammenhang mit der Figur des Königs.

³²⁴ Beispielsweise *Hkr* II S.297; *Hkr* III S.15, S.176.

³²⁵ *Hkr* I S.260 (u. *Fsk* S.118); *Hkr* III S.163 (u. *Mork* S.229f), S.177 (u. *Fsk* S.277), S.253f (u. *Mork* S.351).

inwiefern die Aufnahme, Auslassung oder Umdeutung einzelner Episoden mit der Gesamtintention und dem Kontext der einzelnen Texte zusammenhängen.

4.4.1 Óláfs saga Tryggvasonar

In den verschiedenen Versionen der Óláfs saga Tryggvasonar bietet sich hinsichtlich der Integration von Tierepisoden in den Handlungsverlauf ein von den anderen Königssagas grundlegend abweichendes Bild. Mit Hilfe inhaltlich aneinanderknüpfender Tierepisoden wird die Figur des Königs einerseits durch eine für diese Untergattung außerordentlich nahe Beziehung zu einem individuellen Tier und andererseits durch eine für das gesamte Untersuchungskorpus einmalige Distanz zu Tieren und auch Menschen konstruiert. Gleichzeitig liegen bei keiner anderen Königssaga so große Abweichungen hinsichtlich der Aufnahme von Tierepisoden zwischen den Versionen vor wie im Falle Óláfr Tryggvasons. Im folgenden soll diese unterschiedliche Integration in den verschiedenen Fassungen der Óláfs saga Tryggvasonar daraufhin untersucht werden, welche Auswirkungen sie auf die Charakterisierung Óláfr Tryggvasons hat und inwiefern sie sich mit der Gesamtaussage der einzelnen Versionen in Verbindung bringen läßt.³²⁶

Zusätzlich zu den drei Kompendien soll an dieser Stelle eine weitere Saga vergleichend herangezogen werden, die der Fagrskinna und der Heimskringla als Quelle diente: die Saga Óláfs Tryggvasonar, die aller Wahrscheinlichkeit nach zwischen 1180 und 1200 vom Benediktinermönch Oddr Snorrason in Þingeyrar zunächst in Latein verfaßt wurde.³²⁷ Überliefert sind allerdings nur drei altnordische Versionen mehr oder weniger fragmentarischer Art, die alle aus der Zeit von etwa 1250 bis 1300 stammen.³²⁸ Odds Saga weicht aus zwei Gründen von den anderen hier untersuchten Königssagas ab. Sie ist zum einen kein historisches Kompendium, sondern eine nur das Leben eines Königs umfassende Saga, zum anderen kommt ihr

³²⁶ Vgl. auch Lena Rohrbach. 2008. Frühere Untersuchungen der Óláfs saga Tryggvasonar wie etwa Toralf Berntsens Untersuchung der verschiedenen Versionen der Óláfs saga Tryggvasonar aus dem Jahr 1924, Erma Gordons Dissertation aus dem Jahr 1938 (*Die Olafssaga Tryggvasonar des Oddr Snorrason*) und ein Artikel Lars Lönnroths aus dem Jahr 1963 („*Studier i Olaf Tryggvasons saga*“) beschäftigten sich vorrangig mit deren Abhängigkeit von biblischen und hagiographischen Stoffen sowie von mit Óláfr helgi in Zusammenhang stehendem Material. In einer im Jahr 2005 erschienenen Monographie (*Óláfs sögur Tryggvasonar. Um gerðir þeirra, heimildir og höfundur*) beschäftigt sich Sveinbjörn Rafnsson auf breiter Basis mit den Quellen und Transmissionsumständen der von Oddr und Gunnlaugr verfaßten Óláfs sögur Tryggvasonar.

³²⁷ Vgl. Theodore M. Andersson. 2003. S.4. Oddr wiederum benutzt Theodoricus' *Historia de antiquitate regum Norvagiensium* als Vorlage; der Großteil seiner Saga beruht jedoch auf mündlicher Überlieferung (vgl. Jónas Kristjánsson. 1994. S.163). Sveinbjörn Rafnsson weist darauf hin, daß das etwa zeitgleich entstandene Ágrip aller Wahrscheinlichkeit nach Odds ursprüngliche lateinische Fassung als Quelle nutzte (Sveinbjörn Rafnsson. 2005. S.15).

³²⁸ Die A-Handschrift (AM 310 4to) wird auf das dritte Viertel des 13. Jahrhunderts datiert, die S-Handschrift (Sth 18 mbr 4to) auf ca. 1300 und das zwei Seiten umfassende Fragment U (Delagardie 4-7) auf die Mitte des 13. Jahrhunderts (vgl. Finnur Jónsson. 1932. S.III-VIII).

hagiographischer Charakter zu, der sie von der säkularen Grundstimmung der anderen Texte unterscheidet.³²⁹

Von insgesamt 14 Tierepisoden stehen fünf nur in Odds Saga, zwei nur in der Heimskringla.³³⁰ Vier weitere Episoden sind sowohl in der Heimskringla als auch in Odds Saga zu finden.³³¹ Alle in Odds Saga integrierten Tierepisoden stehen in enger Verbindung zur Figur König Óláfs. Tierepisoden ohne Bezug zu Óláfs Person, die in späteren Versionen zu finden sind, fehlen in Odds Version. In Ágrip und Heimskringla wird beispielsweise berichtet, daß Hákon jarl sein Pferd im Fluß ertränkt, um vorzutäuschen, er selbst sei auch ertrunken.³³² In Odds Saga findet sich eine Erwähnung des Pferdes überhaupt nur in der S-Handschrift, und im Vergleich zu Ágrip und Heimskringla wird Hákons Tat nicht direkt geschildert, sondern es heißt lediglich: „ætlvðv flester at iarlinn mvnde drvknað hafa er þeir sa hestin daþan ok mottvlinn rekinn“.³³³ Anders als in den meisten anderen Fällen liefert hier Oddr eine knappere Version, und in der zweiten Handschrift ist sogar nur noch der Mantel Gegenstand der Beglaubigungsstrategie. Dies ist insofern auffällig, als Episoden vor dem Tod oder während des Todes eines Mannes wie oben ausgeführt allgemein auffallend kontinuierlich überliefert wurden und Oddr in seiner Saga ansonsten häufiger als die anderen Versionen Tierepisoden zur narrativen Strukturierung heranzieht.

Zwei weitere nicht mit Óláfr verknüpfte Episoden übernahm Snorri aus der Fagrskinna. Bei diesen beiden Episoden handelt es sich um die Erwähnung zweier Raben als glücksbringendes Omen³³⁴ und die metaphorische Umschreibung Hákons jarls als Bär,³³⁵ wobei Snorri letztere Episode nur in stark verkürzter Form übernimmt. Daß Snorri diese metaphorische Wendung mit in seinen Sagatext aufnimmt, reiht sich in seinen bereits erwähnten Hang ein, seine Figuren in Tiermetaphern sprechen zu lassen.³³⁶

Eine weitere Episode findet sich nur in der Heimskringla. In ihr heißt es, daß der dänische König Haraldr Gormsson nach einem Streit mit den Isländern einen Gefolgsmann in Gestalt eines Wals nach Island reisen läßt, um Erkundigungen einzuziehen. Die Walgestalt trifft auf die mächtigsten Goden der vier isländischen Viertel, die ebenfalls alle in veränderter Gestalt erscheinen.³³⁷ Daß diese Episode in Odds saga nicht aufgenommen wurde, könnte ebenfalls durch die Digression von Óláfr Tryggvasons Person erklärt werden. Sie findet sich jedoch auch in keiner anderen der Heimskringla vorausgehenden Königssaga, und es läßt sich auch kein anderer Motivursprung identifizieren, so daß davon ausgegangen werden muß, daß

³²⁹ Vgl. Theodore M. Andersson. 1985. S.213; Sveinbjörn Rafnsson. 2005. S.264.

³³⁰ Ein synoptischer Überblick über die Tierepisoden in den verschiedenen Versionen findet sich in Anhang 2.

³³¹ Von diesen wird in der folgenden Analyse nicht näher auf die Geschichte von Qgvaldr und seiner Kuh eingegangen werden, die Óðinn Óláfr bei einem Besuch in verkleideter Gestalt erzählt (ÓTOdd S.132, 136 und Hkr I S.313), da es sich bei ihr um einen anekdotischen Einschub ohne Verknüpfung mit den restlichen Tierepisoden handelt.

³³² Ágr S.16f; Óláfs saga Tryggvasonar. Hkr I S.295.

³³³ ÓTOdd S.80 [die meisten gingen davon aus, daß der Jarl ertrunken sei, als sie das tote Pferd und den Mantel antreiben sahen].

³³⁴ Fsk S.118, Hkr I S.260.

³³⁵ Fsk S.128f; Hkr I S.278.

³³⁶ So läßt er Óláfr Tryggvason Sigríðr auch als *hundheiðna* (Hundsheidin) beschimpfen, als sie sich weigert, zum Christentum zu konvertieren, um ihn heiraten zu können (Óláfs saga Tryggvasonar. Hkr I S.310). In anderen Versionen der Óláfs saga Tryggvasonar fällt in dieser Szene das Schimpfwort *hrokkinskinna* (Schrumpelhaut), also ein nicht auf Tiermetaphern zurückgreifendes Schimpfwort (z.B. ÓTOdd S.120).

³³⁷ Óláfs saga Tryggvasonar. Hkr I S.271. Vgl. Kap. 5.6.

Snorri sie aus mündlichen Traditionen übernommen hat.³³⁸ Die Erwähnung einer Umwandlung in Walgestalt findet sich allerdings auch in der achtzehnten Strophe der *Helgakviða Hiðrvarðssonar*, so daß Snorri wie in mehreren anderen Fällen Motive aus der eddischen Dichtung herangezogen haben könnte.³³⁹

Odds Saga Óláfs Tryggvasonar ist vor allem deswegen von besonderem Interesse, weil in ihr einem Hund namens Vígi eine zentrale narrative Funktion über weite Teile der Saga hinweg zukommt. Die diesen Hund betreffenden Episoden finden sich im Ágrip und in der Fagrskinna überhaupt nicht, während Snorri sie in seiner Heimskringla selektiv und verändernd aufgreift. Dieser Befund steht in Übereinstimmung mit der bereits angedeuteten Tendenz der Fagrskinna, Tierepisoden auszulassen. Auch die lateinischen Werke *Historia Norvegiae*, *Historia de antiquitate regum Norvagiensium* und ebenso Adam von Bremens *Gesta Hammaburgensis*, in denen Tierepisoden gar keine nennenswerte Rolle spielen,³⁴⁰ erwähnen diesen Hund mit keiner Silbe. Oddr war somit der erste, der diesen Erzählstrang in seine Saga integrierte, unabhängig davon, ob es sich dabei um eine schöpferische Leistung oder um eine Aufnahme mündlicher Traditionen handelte.³⁴¹

Im folgenden soll zunächst die Funktion des Hundes in Odds Saga beleuchtet und danach auf die Adaption dieser Episoden durch Snorri eingegangen werden.³⁴² Das erste Mal wird Vígi während einer Irlandreise Óláfs erwähnt. Nachdem der König und seine Leute eine große Menge Vieh zusammengetrieben haben, kommt ein Bauer zu ihnen und bittet sie, ihm sein Vieh wieder herauszugeben.³⁴³ Óláfr meint daraufhin, es sei wohl schwerlich möglich, seine Tiere aus der Menge heraus zu erkennen, doch der Bauer entgegnet, daß sein Hund seine Tiere erkennen werde. Nachdem der Hund tatsächlich das scheinbar Unmögliche zustandegebracht hat, erbittet sich der zutiefst beeindruckte König Vígi als Geschenk, belohnt dafür aber den Bauern reichlich mit einem kostbaren Ring und vor allem mit seiner Freundschaft. Über die Reaktion des Königs auf die Leistung des Hundes heißt es:

Þetta undraðiz Olafur miok oc allir hans menn. leitar hann nu eptir huerrar naturu eða
uitrleics þessi hundr veri. Bondinn segir at hann var licari spokum hirðum en
scynlausum hundum þui at hann hefir mannz man vit. Olafur gerþi ser þa mikit um oc
þotti sem var ageta gripr vera hundrinn.³⁴⁴

³³⁸ Vgl. dazu Bjarni Aðalbjarnarson. 1941. S.CIX; Bo Almqvist. 1965. S.130-147. Oskar Bandle bezeichnet diese Episode als „fornaldarsagamäßig“ (1965. S.45).

³³⁹ Vgl. hierzu in diesem Kap. S.136 und Kap. 5.6. Siehe auch Bo Almqvist. 1965. S.132f.

³⁴⁰ Vgl. Kap. 3.2.

³⁴¹ In der Ólafs saga Tryggvasonar en mesta wurden die Vígi-Episoden aufgenommen, da es sich allerdings um eine fast identische Übernahme aus Odds Saga handelt und die Saga zudem erst um 1300 entstanden ist, wird sie in der hier vorliegenden Untersuchung nicht berücksichtigt.

³⁴² Sofern nichts anderes angegeben ist, finden sich die Episoden sowohl in der A- als auch in der S-Fassung von Odds Saga. Abweichungen im Detail werden nur dann angeführt, wenn sie relevant für die Analyse sind.

³⁴³ ÓTOdd. A. S.54-56.

³⁴⁴ ÓTOdd. A. S.55f.

[Óláfr und alle seine Männer betrachteten dies mit großem Erstaunen. Er erkundigt sich nun nach Beschaffenheit und Verstand dieses Hundes. Der Bauer sagt, daß er ähnlicher einem klugen Hirten als einem verstandlosen Hunde sei, weil er den Verstand eines Mannes besitze. Óláfr interessierte sich da sehr dafür, und der Hund schien ihm eine ausgezeichnete Kostbarkeit zu sein.]

Anders als in der Bjarnar saga Hítdœlakappa, in der es heißt, daß Björn einen Hund als Geschenk erhielt, „því at honum hafði þótt hann góðr fyrr“³⁴⁵ wird hier ebenso wie beim Überreichen des Hundes Sámr in der Njáls saga³⁴⁶ allein auf die außergewöhnlichen Fertigkeiten des Hundes, sein *mannz man vit*, abgestellt, die ihn zu einer großen Kostbarkeit machen. Der König hält den Hund aufgrund seines Verstandes für einen *ageta gripr*, und auch in allen folgenden Episoden findet sich keine Äußerung einer über diese Funktionalität hinausreichenden Zuneigung des Königs zu diesem Hund; Vígi dient Óláfr stets als Instrument zur Durchsetzung gewisser Ziele. Daher ist es um so bemerkenswerter, daß dem Hund Emotionen für seinen Herrn zugeschrieben werden, wie bei Betrachtung des Endes der Saga deutlich werden wird.

Das zweite Auftreten Vígis erfolgt erst eine beträchtliche Weile später. Während der Verfolgung Þórir hjörtrs durch den König und dessen Gefolge wird Þórir durch einen Speer verwundet und fällt zu Boden. Von seinem Körper löst sich in diesem Augenblick ein Hirsch (*hjörtr*), der davonspringt. Vígi verfolgt den Hirsch, und es kommt zu einem Kampf, bei dem der Hirsch – und damit auch Þórir – stirbt, der Hund jedoch schwer verletzt überlebt.³⁴⁷ In dieser Schilderung manifestiert sich die Vorstellung eines tierischen Folgegeistes (*fylgja*), der mit dem Menschen koexistiert und sich in gewissen Extremsituationen von diesem lösen kann.³⁴⁸ Im vorliegenden Fall entspricht der Hirsch als *fylgja*-Tier dem Beinamen Þóris. Vergleichbare Episoden gibt es nur sehr wenige im Untersuchungskorpus. Abgesehen von wenigen Ausnahmen findet sich die Umwandlung eines Menschen in tierische Gestalt nur im Rahmen von Träumen, in denen die schamanische Vorstellung aufgrund der Stereotypität der auftretenden Tiere stark abgeschwächt ist.³⁴⁹

³⁴⁵ BjH S.136 [weil er ihn bereits früher gemocht hatte].

³⁴⁶ „En at skilnaði mælti Óláfr [pái]: „Ek vil gefa þér þrjá gripi: gullhring ok skikkju, er átt hefir Myrkjartan konungr, ok hund, er mér var gefinn á Írlandi; hann er mikill ok eigi verri til fylgðar en røskr maðr. Þat fylgir ok, at hann hefir mann vit“ (Nj S.173) [Und beim Abschied sagte Óláfr pái: „Ich will dir drei Kostbarkeiten geben: einen Goldring und einen Umhang, die König Myrkjartan besessen hat, und einen Hund, der mir in Irland geschenkt wurde; er ist groß und kein schlechterer Begleiter als ein tapferer Mann. Außerdem hat er den Verstand eines Mannes]. Vgl. Kap. 4.1.3. Es ist auffällig, daß auch dieser überaus kluge Hund aus Irland kommt. Es scheint sich beinahe um einen Topos zu handeln (vgl. dazu auch William Sayers. 1997a. S.44)].

³⁴⁷ ÓTOdd. A. S.141f.

³⁴⁸ Auf diesen Vorstellungskomplex und dessen Spuren im Untersuchungskorpus wird in Kapitel 5.4.2 und 5.6.1 näher eingegangen.

³⁴⁹ Als Ausnahmen sind die oben erwähnte Anekdote der Zauberreise in Walgestalt in der Óláfs saga Tryggvasonar der Heimskringla und die Egill Skalla-Grímsson bei der Abfassung seiner *drápa* für König Eiríkr störende Schwalbe (Eg S.182f) zu nennen. Vgl. Kap. 5.6.1.

Der verletzte Hund wird an Bord des Schiffes geholt, und Óláfr lässt ihn bei einem Finnen heilen.³⁵⁰ In dieser Handlung spiegelt sich ein gewisses Maß an Fürsorge für Vígi wider, das allerdings in Verbindung mit seiner wiederherstellenden Funktionsfähigkeit zu sehen ist. Dementsprechend setzt ihn der König bei seinem nächsten Auftritt wiederum zur Bekämpfung eines Feindes ein. Während einer Thingversammlung lässt er einen Abtrünnigen entkleiden und beabsichtigt, ihn von seinen Hunden zerfleischen lassen.³⁵¹ Die Hundemeute gehorcht jedoch nicht, und der König ruft Vígi herbei, der in diesem Zusammenhang als der stärkste Hund des Königs bezeichnet wird. Es wird betont, daß auch Vígi mehrfach vom König aufgefordert werden muß, bevor er den Mann schließlich angreift.³⁵² Die Tat wird vom Bischof heftig verurteilt, und es heißt, daß der König für dieses schlimme Werk viel Buße tun mußte.

Die letzten beiden Erwähnungen des Hundes stehen nur noch in Odds Saga. Auf der Insel Moster prophezeit ein alter, blinder Mann, daß das Land vier Dinge verlieren werde, besser und kostbarer, als das Land sie zuvor je besessen habe, wenn der König nun das Land verlasse. Bei den vier Dingen handele es sich um den König selbst, die Königin, das Schiff Ormr langi und schließlich um den Hund Vígi „sa er isinni naturu er betri oc stercari en aðrir h[undar]“³⁵³ Auch hier sind es also die besonderen Fähigkeiten Vígis, die ihn wertvoll für das gesamte Land machen.

Die Prophezeiung des alten Mannes erfüllt sich: Die Königin Þyri stirbt neun Tage nach dem Tod Óláfs, das Schiff Ormr langi ist nicht mehr steuerbar, und Vígi verweigert nach der Nachricht vom Tod seines Herrn jegliche Nahrung und stirbt. Die Schilderung von Vígis Trauer und seinem Tod ist äußerst emphatisch. Dem Hund werden dabei menschlich anmutende Emotionen zugeschrieben:

Oc er gezlu maðr hundzins hafði heyrta fall konungsins með sannre frasogn. þa geck sia maðr til þess huss er hundrinn var i. oc nam staðar með miclum hryggileic. oc mellti. Heyr nu Vigi s. hann. nu erum við drottinlausir. Oc er hundrinn heyrði þetta. þa liop hann up fra konungs sætinu. oc quað uið hatt um sin oc geck ut. oc nam eigi staðar fyrr. en a einum haugi oc lagþiz þar niðr. oc þá huarki mat ne dryck. oc for sua marga daga at hann suelltiz oc þa eigi fózlu. Oc þo at hann uilldi eigi eta þat erat honum var borit. þa bannaði hann þo aðrum hundum oc fuglum oc dyrum at bera fra ser. En tarin flutu fram um trynit or augunum sua at allir mattu þat skilia at hann gret acafliga sinn lanardrottin. oc alldrigi for hann or þeim stað. er hann nam staðar. helldr var hann þar allt til þess er hann do.³⁵⁴

³⁵⁰ In der S-Fassung der Saga ist Óláfs aktives Einschreiten bei der Rettung des Hundes stärker betont als in der A-Fassung.

³⁵¹ ÓTOdd. A. S.169f.

³⁵² In der S-Handschrift von Odds Saga wird das Zögern Vígis noch stärker hervorgehoben, wenn es heißt, Vígi sei unwillig (*trauðr*) gewesen (ÓTOdd. S. S.169f).

³⁵³ ÓTOdd. A. S.189 [der in seiner Beschaffenheit besser und stärker ist als andere Hunde]. Zu dieser Episode vgl. auch Sveinbjörn Rafnsson. 2005. S.235.

³⁵⁴ ÓTOdd. A. S.240. Diese Episode ist die einzige Tierepisode, die sich auch in dem Delagardie-Fragment aus dem 13. Jahrhundert findet (vgl. ÓTOdd S.259).

[Und als der Hundehüter vom Tod des Königs aus sicherer Quelle erfahren hatte, da ging der Mann zu dem Haus, in dem der Hund war und verharrte in großem Kummer und sprach: „Höre nun, Vígi“, sagte er, „jetzt sind wir herrenlos.“ Und als der Hund dies hörte, da sprang er vom Thron herunter und heulte ein einziges Mal laut auf und lief hinaus und hielt nicht an, bevor er einen Hügel erreichte, und legte sich dort nieder und nahm weder Speise noch Trank an, und so ging es viele Tage, daß er hungrte und keine Nahrung annahm. Und obwohl er selbst nicht fressen wollte, was ihm vorgesetzt wurde, verbot er anderen Hunden und Vögeln und Tieren, es ihm zu entwenden. Und die Tränen flossen aus seinen Augen über die Schnauze, so daß alle verstehen konnten, daß er außerordentlich um seinen Herrn trauerte. Und er verließ niemals die Stelle, an der er sich niedergelegt hatte, sondern blieb dort, bis er starb.]

Die Anthropomorphisierung eines Tieres findet sich in dieser Form an keiner anderen Stelle des Untersuchungskorpus. Abgesehen von Vígi werden Tiere stets innerhalb des Bezugsrahmens tierischer Eigenschaften geschildert, ohne daß ihnen Emotionen irgendwelcher Art zugeordnet werden.³⁵⁵ Mit der in Erfüllung gegangenen Prohezeiung des blinden Mannes nach Vígis Tod endet Odds Saga, wenn man von einigen folgenden Ausführungen zu Óláfs Bedeutung nach seinem Tod absieht, die Sveinbjörn Rafnsson als nachträgliche Zusätze einordnet.³⁵⁶

Es wurde deutlich, daß Vígi in Odds Saga eine wichtige narrative Funktion zu kommt. Er fungiert als langjähriger treuer Begleiter des Königs, der ihn beim Kampf gegen seine Feinde wie ein menschlicher Gefolgsmann unterstützt und dem ein sehr enges emotionales Verhältnis zu seinem Herrn zugeschrieben wird. Zwar geht die Wertschätzung des Königs selbst nie über die Funktionalität des Hundes hinaus, dennoch erfolgt indirekt durch die Figur des Hundes eine Charakterisierung des Königs, indem sein Näheverhältnis den Charakter des Königs reflektiert und seine Klugheit positiv die Charakterisierung des Königs beeinflußt.

Snorri nimmt in seiner Heimskringla dagegen nur die ersten beiden der Vígi-Episoden auf. Alle anderen Stellen läßt er aus oder erwähnt nur Hunde im allgemeinen. Und auch die erste Vígi-Episode wurde von Snorri lediglich in verkürzter Form und mit abweichendem Wortlaut übernommen. Auch in der Heimskringla wird die ausgesprochene Klugheit des Hundes betont, wenn es heißt: „Þeim þótti hundr sá furðu vitr“.³⁵⁷ In Odds Version wird die Weisheit des Hundes durch mehrfache Wiederholung allerdings wesentlich stärker betont als bei Snorri. Die in der Heimskringla hinzugefügte abschließende Bemerkung „[á]tti Óláfr hann lengi síðan“³⁵⁸ weist zudem darauf hin, daß der Figur des Hundes im weiteren Verlauf dieser Saga keine

³⁵⁵ Auch in der Hrafnkels saga wird nicht dem Hengst Freyfaxi selbst ein menschlichen Emotionen entsprechendes Verhalten zugeschrieben, sondern es ist lediglich Hrafnkell, der vermeint, eine Absicht hinter dem Verhalten des Hengstes erkennen zu können (vgl. *Hrafnk* S.104). Gleches gilt für den Bären, gegen den Finnbogi in Norwegen kämpft. Seine Körperhaltung und seine Bewegungen werden von Finnbogi intentional ausgedeutet, von der Erzählerinstanz jedoch innerhalb des Bezugsrahmens tierischen Verhaltens geschildert (*Finnb* S.274f).

³⁵⁶ Vgl. Sveinbjörn Rafnsson. 2005. S.96-98.

³⁵⁷ *Hkr* I S.269 [Ihnen erschien der Hund außerordentlich klug].

³⁵⁸ Vgl. ebd [Óláfr besaß ihn noch lange danach].

rekurrierende Funktion zugedacht ist, da es sich um eine typische Abschlußformel handelt.

Nichtsdestoweniger erscheint Vígi auch in der Heimskringla im Kampf gegen Pórir hjørtr, allerdings wollte Snorri Sturluson die in Odds Fassung präsente Idee eines Gestaltenwechsels offensichtlich nicht ohne weiteres in seine Königssaga aufnehmen, denn in der Heimskringla findet sich die Szene zwar, allerdings in stark abgewandelter Form. In seiner Version verfolgen der König und sein Hund Pórir, und der König ruft Vígi zu: „Vígi, tak hjortinn“³⁵⁹ woraufhin der Hund den Mann faßt, während der König einen Pfeil abschießt und Pórir dabei tödlich verletzt. Dieser fügt dem Hund im letzten Augenblick mit seinem Schwert eine schwere Wunde zu. In dieser Version wird also der Personenbeiname Pórirs metaphorisch in einem Wortspiel aufgegriffen und jegliche schamanische Assoziation somit unterdrückt. Im Vergleich ist Snorris Version – die metaphorische Wendung – somit als rationalisierende Abschwächung aufzufassen.³⁶⁰

Diejenige Episode, in der Óláfr Vígi einen aufsässigen Mann zu Tode beißen läßt, ist in der Heimskringla zu einer kurzen Bemerkung geschrumpft, daß Óláfr seine Feinde zu foltern pflegte, „suma brennda hann í eldi, suma lét hann ólma hunda rífa í sundr, suma lemja eða kasta fyrir hábjørg.“³⁶¹ Snorri macht also aus einer ausführlichen Szene eine beiläufige Bemerkung und streicht die Figur des Hundes Vígi ganz aus dem Geschehen. Neben einer Tilgung der letzten beiden Erwähnungen Vígis veränderte Snorri folglich zwei weitere Episoden signifikant und übernahm nur die erste Episode, wenn auch gekürzt, aus Odds Vorlage. Die Funktion Vígis als ständiger Begleiter des Königs, der auch Aufgaben ausführt, die ihm eigentlich widerstreben, wird somit in der Heimskringla nicht entfaltet, und der Hund wird zu einer nebенstehlichen Figur, die keine weitgreifende Auswirkung auf die Konstruktion der Figur des Königs hat.

Die narrative Funktion des Hundes Vígi in der von Oddr verfaßten Óláfs saga Tryggvasonar erinnert an die Funktion einiger Pferde und Hunde in den Isländer-sagas, wie etwa des Hundes Sámr in der Njáls saga, des Hengstes Freyfaxi in der Hrafnkels saga Freysgoða oder des Hundes V. und des Hengstes Hvítингr in der Bjarnar saga Hítðœlakappa. Strukturell ist Vígis Funktion vor allem jener des Hengstes Hvítингr in der Bjarnar saga Hítðœlakappa nicht unähnlich. Während in der Bjarnar saga Hítðœlakappa das Näheverhältnis allerdings vor allem vom Menschen Björn ausgeht und definiert wird, ist es in der Königssaga der Hund, dem eine emotionale Verbindung zu seinem Besitzer zugeschrieben wird, und es gibt keine einzige Erwähnung, die von einer emotionalen Wertschätzung Óláfs zeugen würde. Ein weiterer Unterschied zwischen den Funktionen der beiden Tiere ist, daß Hvítингr nur insofern Björns Antagonist Pórðr entgegenwirkt, als er diesen entweder

³⁵⁹ *Hkr* I S.325 [Vígi, faß den Hirsch!]

³⁶⁰ Vgl. auch Sverre Bagge. 1991. S.209.

³⁶¹ *Hkr* I S.333 [einige verbrannte er, einige ließ er von wilden Hunden zerreißen, einige zu Schanden schlagen oder von einer hohen Klippe werfen].

durch seine Nähe stört oder dessen Freunde Björn näherbringt, während König Óláfr seinen Hund aktiv in der Bekämpfung seiner Feinde einsetzt.

Eine zweite Art der Illustrierung von Óláfr Tryggvasons Charakter durch Tierepisoden findet sich sowohl in Odds Saga als auch in der Heimskringla. Die betreffenden Passagen sind allerdings grundlegend anderer Art als die Vígi-Episoden, weil in ihnen Tiere nicht als Akteure auftreten, sondern vielmehr von Óláfr auf gewaltsame Art und Weise zur Durchsetzung seiner Ziele instrumentalisiert werden. Neben der bereits erwähnten Szene auf dem Thing, in der erzählt wird, wie Óláfr seine(n) Hund(e) auf einen aufsässigen Mann hetzt, wird sowohl bei Oddr als auch bei Snorri geschildert, daß Óláfr einen heidnischen Mann mit einer Giftschlange zu Tode folterte.³⁶² Erma Gordon ordnete in ihrer Untersuchung der Óláfs saga Tryggvasonar diese Episode als „fremdländisches Schauermärchen“ ein.³⁶³ Sie betont die Singularität der in Odds Saga zu findenden Folterepisoden und vertritt die Auffassung, daß das Konzept der Folter der nordischen Kultur fremd und erst mit der kontinentaleuropäischen Missionsbewegung in den Norden gelangt sei. In der Schilderung von Gunnars Tod in der Schlangengrube in der Atlakviða lässt sich jedoch ein mögliches Vorbild für diese Episode in der eddischen Dichtung identifizieren. Snorri baute die Schilderung von Gunnars Tod in den Skáldskaparmál noch weiter aus, und die Ähnlichkeiten dieser Passage zur Óláfs saga Tryggvasonar sind augenfällig:

Gvnari let hann kasta iormgarþ, en honvm var fengin leyniliga harpa ok slo hann með tanvm þviat hendr hans voro bundnar. En sva lek hann horpvna sva at allir ormarnir sofnvþv, nema sv naðra, er rendi at honvm ok hio sva firir flagbrjoskat, at hon steypði haufpinu in í holit og hangþi hon a lifrini, þar til er hann do.³⁶⁴

[Gunnarr ließ er in eine Schlangengrube werfen, aber ihm war heimlich eine Harfe gegeben worden, und er spielte sie mit den Zehen, weil seine Hände gebunden waren. Und er spielte die Harfe derart, daß alle Schlangen einschliefen, außer einer Natter, die auf ihn zuglitt und so vor das Brustbein schlug, daß sie mit ihrem Kopf in die Eingeweide vordrang und sich dort an die Leber hängte, bis er starb.]

Eine weitere Episode, in der Óláfr Tryggvason in Verbindung mit Gewalttaten gebracht wird, findet sich nur in der Heimskringla. Dort heißt es, daß er den Falken seiner Schwester Ástríðr rupft und ihr dann zusendet, als diese sich weigert, den von ihm ausgewählten Mann zu heiraten: „Óláfr konungr lét taka hauk, er Ástríðr átti, ok lét plokka af fjaðrar allar ok sendi henni síðan. Þá mælti Ástríðr: ,Reiðr er bróðir minn nú“.³⁶⁵ Auch für diese Episode lässt sich in den Skáldskaparmál ein literarisches Vorbild finden. Dort wird das Motiv des gerupften Falken in Verbindung mit der Erhängung Randvér Jörmundarrekssons erwähnt:

³⁶² *Hkr* I S.327; *ÓTOdd* S.166f. In Odds Version wird der gefolterte Mann nicht benannt.

³⁶³ Vgl. Erma Gordon. 1937. S.52.

³⁶⁴ *SnE* S.106.

³⁶⁵ *Hkr* I S.307 [Óláfr ließ einen Falken ergreifen, den Ástríðr besaß, und ließ ihm alle Federn rupfen und schickte ihn ihr darauf. Da sprach Ástríðr: „Zornig ist mein Bruder jetzt.“].

Þa let Iormvnrekkr konvngr taka son sin ok leiða til galga. Þa toc Randver haik sin ok plockaþi af fiaðrarnar og bað senda feðr sinvm; þa var hann hengdr. En er Iormvnrekkr konvngr sa haikinn, þa kom honvm i hvg, at sva sem haikrinn var vfleygr ok fiaðrlavs, sva var riki hans vfært, er hann var gamall ok sonlaus.³⁶⁶

[Da ließ König Jörmunrekr seinen Sohn ergreifen und zum Galgen führen. Da nahm Randver seinen Falken und rupfte alle seine Federn und ließ ihn seinem Vater senden; danach wurde er gehängt. Aber als König Jörmunrekr den Falken sah, kam ihm in den Sinn, daß, so wie der Falke fluglahm und gerupft war, so war sein Reich unbeweglich, da er alt und ohne Sohn war.]

Es ist auffällig, daß sich für beide Folterepisoden Vorlagen in den Skáldskaparmál, Snorris Lehrbuch der Dichtkunst, finden lassen. Da sich die Falkenepisode nur in der Heimskringla findet, scheint es naheliegend, daß Snorri unter Rückgriff auf seine früher verfaßte Kompilation über die eddische Dichtkunst das Motiv des gerupften Falken parallel zu der bereits in früheren Versionen vorgenommenen Adaption der Schlangenfolter auf die Figur König Óláfr Tryggvasons übertragen hat.³⁶⁷ Auch wenn diese beiden Folterepisoden singulär im Untersuchungskorpus sind, greifen sie somit sehr wahrscheinlich auf Vorlagen in der altnordischen Dichtung zurück. Erma Gordons Klassifizierung der betreffenden Passagen als Adaptionen außernordischer Muster ist daher nicht überzeugend. Gemeinsam mit Vígis Kampf gegen Þórir hjørtr zeichnen diese Falterszenen ein kohärentes Bild Óláfs als eines harten Herrschers, der zur Durchsetzung seiner Ziele nicht davor zurückschreckt, Menschen und Tieren Gewalt anzutun und dabei Tiere als Mittel zum Zweck zu instrumentalisieren.

Die Tierepisoden in der Óláfs saga Tryggvasonar wirken somit auf zwei gegenläufigen Achsen, die als Nähe- respektive Härte diskurs bezeichnet werden können. Anders als in dem in der Bjarnar saga Hítðoelakappa identifizierten Nähe-Distanz-Diskurs ist das Gegenstück der Näheepisoden in der Óláfs saga Tryggvasonar nicht eine Distanzierung von Tieren; für die in der agrarisch-egalitär organisierten isländischen Gesellschaft notwendige Etablierung von Distanz zur Tierwelt besteht in der monarchischen Gesellschaft Norwegens kein Bedürfnis.³⁶⁸ Statt dessen besteht die zweite Achse aus Episoden, in denen Óláfr Tryggvason seinen Untertanen Härte demonstriert, indem er entweder Tiere mißhandelt oder Menschen durch Tiere töten läßt. Des weiteren kommt den dem Nähe diskurs zuzuordnenden Episoden

³⁶⁶ SnE S.132f.

³⁶⁷ Diese These wird durch die räumliche Nähe der beiden Episoden in der Snorra Edda weiter unterstützt. Die Falkenepisode steht im Codex Regius (GKS 2367 4to) und einigen anderen Handschriften nur wenige Zeilen nach Gunnars Tod in der Schlangengrube.

³⁶⁸ Der Begriff der egalitären Gesellschaft muß an dieser Stelle differenziert werden. Die Verfasser der Isländersagas schildern die isländische Gesellschaft zur Sagazeit durchaus als eine arbeitsteilige, in der nicht alle Menschen gleichermaßen Zugang zu Ressourcen materieller und immaterieller Natur haben. Die Egalität der Gesellschaft der Isländersagas eröffnet sich jedoch im Vergleich zu den Schilderungen der Gesellschaftssysteme der Sturlungenzeit und des monarchischen Norwegens, die eine wesentlich festere und undurchlässigere Fügung von Gesellschaftsstrukturen aufweisen. Vgl. dazu auch William Ian Miller. 1990. S.33f. Zur Definition von egalitären und stratifizierten Gesellschaftssystemen vgl. auch A. Owen Aldrige. 1989. S.61.

eine andere narrative Funktion zu als in der exemplarisch untersuchten *Bjarnar saga Hítdœlakappa*. Die Näheepisoden dienen der positiven Charakterisierung des norwegischen Königs, jedoch nicht durch seine eigenen Handlungen, sondern lediglich durch die Aufopferung eines Hundes für seinen königlichen Besitzer. Die Nähe wird somit nicht von der menschlichen Seite aus gesucht, sondern anthropomorphisierend auf den Hund übertragen. Die beiden Pole der Nähe und Härte können in einer Episode durchaus gemeinsam wirken, wenn Óláfr seinen Hund Vígi zur Folterung seiner Feinde aufhetzt.

Die zwei Achsen sind nicht in allen Versionen der Saga gleichermaßen präsent. In Odds Version dienen Tierepisoden der Charakterisierung Óláfs vornehmlich im Rahmen des Nähediskurses, wenn auch seine harten Tendenzen nicht völlig verschwiegen werden. In *Ágrip* und *Fagrskinna* – den beiden Kompendien, die sehr wahrscheinlich norwegischer Provenienz sind – gibt es dagegen keine einzige Tierepisode, die mit König Óláfr selbst in Verbindung steht. Die *Fagrskinna* übergeht somit alle in der – von ihr als Vorlage verwendeten – Odds Saga stehenden Tierepisoden. Die narrative Strukturierung durch Tierepisoden, wie sie sich in den Isländersagas und der *Sturlunga saga* findet, die als Gattungen im selben Zeitraum entstanden, in denen auch die *Fagrskinna* geschrieben wurde, und wie sie von Oddr in seiner Saga aufgegriffen wurde, scheint von dem wahrscheinlich am norwegischen Königshof in Niðaróss situierten Verfasser der *Fagrskinna* offensichtlich als unangemessenes Strukturprinzip angesehen worden zu sein: Die einzigen Tierepisoden, die in der *Óláfs saga Tryggvasonar* der *Fagrskinna* aufgenommen wurden, sind metaphorischer Natur.

In der *Heimskringla* findet schließlich im Vergleich zu Odds Saga eine Verschiebung der beiden Achsen zugunsten des Härtdiskurses statt. Der Nähediskurs ist durch das Streichen und Zusammenkürzen der meisten Vígi-Episoden stark abgeschwächt. Statt dessen fügt er den bereits in Odds Version vorhandenen Folterepisoden weitere hinzu und greift dabei Motive aus der eddischen Tradition auf. Neben diesen beiden Typen von Tierepisoden, die der Charakterisierung des Königs dienen, nimmt Snorri darüber hinaus auch die metaphorischen Wendungen der *Fagrskinna* auf. Durch diese Verlagerung der beiden Diskurse zeichnet Snorri in seiner *Heimskringla* anders als Oddr das Bild eines harten, kalkulierenden Machthabers, der durchaus nicht nur positive Charakterseiten hat.³⁶⁹

Odds Königssaga entspricht trotz ihrer inhaltlichen Anlehnungen an hagiografische Traditionen von allen Versionen am ehesten der Bauweise der Isländersagas. Ihre isländische Provenienz verrät sich somit auch durch den narrativen Aufbau des Textes,³⁷⁰ da wiederholt Tierepisoden an zentralen Stellen den Handlungsverlauf miteinander verknüpfen und Handlungsstränge wieder aufgegriffen werden, ein Charakteristikum, das sich so in keiner anderen Königssaga findet.

³⁶⁹ Vgl. dazu auch Kolbrún Haraldsdóttir. 1998. S.107.

³⁷⁰ Vgl. auch Sveinbjörn Rafnsson. 2005. S.265.

4.4.2 Haralds saga Sigurðarsonar

Auch die Haralds saga Sigurðarsonar ist von einer großen Zahl von Tierepisoden durchzogen.³⁷¹ Anders als in der Óláfs saga Tryggvasonar sind diese Episoden jedoch durchweg anekdotischer Natur und entsprechen in dieser Hinsicht dem generellen Charakter der hier untersuchten historischen Kompendien. In der Morkinskinna bildet die Haralds saga Sigurðarsonar den größten Teil des Gesamttextes, und es gibt mehrere auch Tierepisoden einschließende Digressionen, die in den anderen Versionen nicht aufgegriffen werden: Sechs der insgesamt acht Episoden, die nur in der Morkinskinna erwähnt werden, finden sich im Textumfang dieser Saga. Von diesen handelt es sich in vier Fällen um solche, die nicht direkt in Verbindung mit König Haraldr selbst stehen.³⁷² In der Heimskringla ist diese Saga nach den Erzählungen über Ólafr Haraldsson und Ólafr Tryggvason die dritt längste des Kompendiums. Die Haralds saga Sigurðarsonar soll daher als eine der größten Teilsagas in allen Kompendien stellvertretend genauer untersucht werden. Im Zentrum der Untersuchung stehen dabei die Ereignisse vor und während der Schlacht bei Stamford Bridge, in der Haraldr ums Leben kommt.

Bis zu den Schilderungen der finalen Schlacht bei Stamford Bridge finden sich abgesehen von der Erwähnung eines Falls vom Pferd³⁷³ ausschließlich singuläre Tierepisoden anekdotischer Natur, die in den meisten Fällen Haralds Klugheit und Geschick illustrieren. Eine Reihe von Episoden steht dabei in Verbindung mit Haralds Auslandsreisen in jungen Jahren vor seiner Krönung zum norwegischen König. So wird beispielsweise von seiner Eroberung einer sizilianischen Stadt mit Hilfe von kleinen Vögeln berichtet. Haraldr bindet den in der Stadt nistenden Vögelchen brennende Späne auf den Rücken, und bei ihrer Rückkehr zu ihren Jungen setzen sie die Stadt in Brand.³⁷⁴ Der innerhalb des Untersuchungskorpus nur in der Morkinskinna erwähnte Kampf Haralds gegen eine Schlange im Kerker von Mikligarðr hat eine Vorlage in Saxos *Gesta Danorum*.³⁷⁵ Strukturell kommt dieser Episode eine mit den Bären- und Drachenkämpfen der Isländersagas vergleichbare narrative Funktion zu, da auch sie dem Beweis von Haralds Männlichkeit und Tatkraft (*hvatleikr*) dient, die explizit am Ende der Episode betont wird.

Eine dritte, ebenfalls nur in der Morkinskinna überlieferte, Anekdote, die die herausragenden Fähigkeiten Haralds unterstreicht, ist jene, die von der Heilung

³⁷¹ Synoptische Übersicht aller Tierepisoden in den verschiedenen Versionen s. Anhang 3.

³⁷² Mork S.100, S.140, S.234, S.285.

³⁷³ Mork S.229f; Hkr III S.163.

³⁷⁴ Mork S.69-71; Fsk S.231f; Hkr III S.76f. Bjarni Aðalbjarnarson weist darauf hin, daß diese Kriegstaktik auch anderen Heeresführern, unter anderem Alexander dem Großen, zugeordnet wurde, und vermutet, daß Haraldr selbst diese Geschichte nach seinen Reisen zurück nach Norwegen brachte, wo sie schließlich mit seiner eigenen Person in Verbindung gebracht wurde (vgl. Bjarni Aðalbjarnarson. 1941. S.XVIII).

³⁷⁵ Mork S.80-82. Siehe Kap. 5.3. Vgl. Bjarni Aðalbjarnarson. 1941. S.XV; Theodore M. Andersson/Kari Ellen Gade. 2000. S.428.

Ingibjorg Halldórsdóttirs durch den König berichtet. Sie leidet aus unerklärlichen Gründen an Unwohlsein, erst der herbeigerufene König identifiziert die Ursache:

„en vanheilsa d. þinnar litz mer micil. oc mindi mer þiccia licligast at hon mindi hafa lagiz at vermslom nocveriom at drecca. enn her er viba yrmt oc get ec at hon mini solgit hava yrmling naicqvern litinn oc mun sa haua þroaz i qviþi henni.“³⁷⁶

[aber das Leiden deiner Tochter erscheint mir schwerwiegend, und es dünt mich am wahrscheinlichsten, daß sie sich an einer Quelle zum Trinken niedergelegt hat, und hier wimmelt es weithin von Schlangen, und ich vermute, daß sie ein kleines Schlänglein verschluckt hat, das nun in ihrem Bauch herangewachsen ist.]

Der König gibt ausführliche Erläuterungen, wie die Schlange aus dem Bauch herausgelockt werden könne, die nur bei akribischer Befolgung aller Vorschriften gelingen können.

Eine ähnliche narrative Funktion kommt auch der folgenden Anekdote zu: Haraldr landet mit seinem Gefolge auf einer Insel im Limfjord, wo sie zunächst vergeblich nach Trinkwasser suchen. Die Suche ist erst von Erfolg gekrönt, nachdem Haraldr auf die Idee gekommen ist, eine Schlange zunächst über das Feuer zu halten, um sie durstig zu machen, danach einen Faden an ihr zu befestigen und ihr auf ihrem Weg zu einer Wasserquelle zu folgen.³⁷⁷ Die Schilderung dieser Episode ist in der Morkinskinna wesentlich ausführlicher als im Ágrip und in der Heimskringla und endet mit einer expliziten Auswertung der Geschehnisse durch die Erzählerinstanz: „oc varþ af þesi rað speci konungs vatnit fundit oc þvi at minnom haft eftir at rápit þotti uitligt oc hvgqvemligt.“³⁷⁸ Dieser Kommentar unterstreicht, daß diese Passage ebenso wie die anderen kurz skizzierten Episoden dazu dient, das Bild eines tatkräftigen und ausgesprochen einfallsreichen Herrschers zu zeichnen. Genauso wie in der Óláfs saga Tryggvasonar werden die Tiere in diesen Episoden entweder instrumentalisiert, oder aber sie treten als Widersacher menschlicher Akteure auf.

Nach diesen Anekdoten aus den frühen Jahren der Regierungszeit Haralds gibt es abgesehen von einer Kaskade metaphorischer Tierschimpfwörter³⁷⁹ und einem Fall vom Pferd³⁸⁰ über lange Strecken keine relevanten Tierepisoden. Dies ändert sich im letzten Teil der Saga: Im Vorfeld der Schlacht von Stamford Bridge, die den Höhepunkt und das Finale der Haralds saga Sigurðarsonar bildet, schildern die Fagrskinna und die Heimskringla verschiedene Tierträume zur Vorausdeutung der Handlung. Während der Adler- und Rabentraum vor der Ankunft in England nur in der Heimskringla erwähnt wird, findet sich der direkt im Anschluß folgende Wolfs- traum bereits in der Fagrskinna. Die den beiden Träumen folgenden Strophen stehen auch in der Morkinskinna, werden dort jedoch nicht in einen Traumkontext

³⁷⁶ Mork S.196.

³⁷⁷ Ágr S.38; Mork S.204f; Hkr III S.139.

³⁷⁸ Mork S.205 [Und dank der Klugheit des Königs wurde Wasser gefunden. Das Ereignis wurde als denkwürdig im Gedächtnis behalten, weil der Ratschlag weise und gewitzt erschien].

³⁷⁹ Mork S.213f; Fsk S.269; Hkr III S.154f. Diese Episode wird in Kap. 5.4.1 näher beleuchtet.

³⁸⁰ Mork S.229f; Hkr III S.163.

gestellt.³⁸¹ Auch dieser Befund unterstützt die bereits herausgearbeitete Tendenz der Fagrskinna, sinnbildliche Episoden in den Handlungsverlauf aufzunehmen – in diesem Fall in Form einer Umrahmung von bereits in der Vorlage integrierten Strophen. Erneut greift Snorri die Vorlage aus der Fagrskinna auf und erweitert sie noch durch Einbau eines zweiten Tiertraums. Bei den beiden Tierträumen handelt es sich dabei um sehr gängige Traumtypen im Untersuchungskorpus.³⁸²

Vor allem die Schilderungen der Schlacht selbst weisen hohe Kongruenz zwischen den einzelnen Versionen auf. Der Fall König Haralds vom Pferd vor Beginn der Schlacht findet sich in allen Versionen. Betrachtet man die vier Schilderungen des Falls vom Pferd genauer, so fällt auf, daß das Ágrip von den anderen dreien erheblich abweicht. Zunächst ist es die einzige Version, in der König Haraldr selbst den Fall als schlechtes Omen deutet.³⁸³ In den anderen drei Fassungen sieht er ihn hingegen als günstiges Vorzeichen an, und erst durch Haraldr Englakonungr erfolgt die sich als richtig erweisende, negative Auslegung.³⁸⁴ Diese drei Versionen sind weiterhin fast wörtlich identisch, so daß von einer Benutzung der Morkinskinna als Vorlage für sowohl Fagrskinna als auch Heimskringla ausgegangen werden kann.³⁸⁵ In den drei Fassungen heißt es, daß Haraldr auf einem Rappen mit Blesse reite, und Haraldr Englakonungr beschreibt ihn als großen Mann mit blauem Obergewand und prächtigem Helm. Diese Schilderung weist frappierende Ähnlichkeiten zu einer Beschreibung Gizurr Þorvaldssons in der Íslendinga saga auf:

Svá er sagt, at Gizurr reið svartblesóttum hesti, þá er þeir riðu upp eftir Eyjafirði. Hann var vápnaðr vel, í blári kápu var hann³⁸⁶

[Es wird erzählt, daß Gizurr einen Rappen mit Blesse ritt, als sie den Eyjafjörður hinauf ritten. Er war scharf bewaffnet, in einen blauen Mantel gekleidet war er.]

Allerdings steht diese Beschreibung Gizurs nicht kurz vor dessen Tod, sondern während seines Rachezugs nach der *brenna* von Flugumýri. Die Schilderung eines Mannes mit den genannten Attributen dient seiner Charakterisierung als vornehmer, siegreicher Held, die jedoch in der Haralds saga Sigurðarsonar durch den Fall vom Pferd durchbrochen wird und ihre Wirkung verliert. Aufgrund der Übereinstimmung mehrerer Details ist nicht auszuschließen, daß Sturla Þórðarson diese Episode der Haralds saga Sigurðarsonar als Vorbild für seine Schilderung Gizurs nahm. Denn obwohl ein blauer Mantel in der Sagaliteratur häufig als symbolisches Kleidungsstück eines Mannes auf dem Weg zu einem Totschlag dient und dabei wiederholt erwähnt wird, daß der so Geschilderte reitet,³⁸⁷ wird an keiner anderen Stelle das

³⁸¹ Vgl. Mork S.266.

³⁸² Vgl. Kap. 5.4.2.

³⁸³ Ágr S.39. Dieselbe Deutung findet sich in Theodoricus' Historia de antiquitate regum Norvagiensium (vgl. Matthew James Driscoll. 1995. S.103).

³⁸⁴ Mork S.274; Fsk S.282f; Hkr III S.186. Siehe Anhang 3.

³⁸⁵ Vgl. Bjarni Aðalbjarnarson. 1951. S. XXX.

³⁸⁶ Ísl S.498.

³⁸⁷ Vgl. Sandra Ballif Straubhaar. 2005. S.64. Straubhaar weist weiterhin darauf hin, daß die Farbe Blau nicht unserem heutigen Verständnis von Blau entspreche, sondern daß es sich höchstwahr-

Pferd näher beschrieben. Darüber hinaus handelt es sich bei den zwei Episoden um die einzigen Erwähnungen von Rappen mit Blessen.³⁸⁸

Die Beschreibung der Schlacht ist geprägt von Vokabular der Ritterkultur, das zwar vereinzelt bereits an früheren Stellen in den Königssagas Eingang findet;³⁸⁹ die Szene ist jedoch insofern herausragend, als sie eine ganze Schlacht unter den Vorzeichen der Ritterkultur schildert.³⁹⁰ Bjarni Aðalbjarnarson führt in der Einleitung zu seiner Edition der Heimskringla an, daß es sehr unwahrscheinlich sei, daß Haraldr Englakonungr berittene Truppen gehabt habe, und sieht die hier beschriebenen Szenen als Beeinflussung von Berichten über die Schlacht von Hastings an.³⁹¹ Die ausgeprägte Stilisierung dieser Kampfszenen hinge auch damit zusammen, daß von der Schlacht sehr wenige Männer lebend heimgekehrt seien und somit der Vorstellungskraft wenige Grenzen gesetzt worden seien.³⁹² In der literarischen Inszenierung dieser Schlacht wurde der Erwähnung von Tieren ein nicht unbeträchtlicher Raum zugestanden. Der das geschwundene Glück des Königs veranschaulichende Fall vom Pferd fand dabei Eingang in alle Versionen, die restlichen Schilderungen wurden in der Fagrskinna und der Heimskringla fast unverändert aus der Morkinskinna übernommen. Die Tierepisoden bilden somit als dem Tod Haralds vorausgehende Stagingelemente einen integralen Bestandteil der Überlieferung, wohingegen der Strang der die Klugheit des Königs illustrierenden Episoden zu Beginn der Saga besonders ausgeprägt in der Morkinskinna zum Tragen kommt.

4.4.3 Zwischenfazit

Die Mehrheit der Tierepisoden in den Königssagas steht in direkter Verbindung mit dem jeweiligen König. Dies erklärt sich durch die Konzentration dieser Narrationen auf Ereignisse im nahen Umfeld des Herrschers. Aufgrund dieser Fokussierung diesen verfestigte literarische Muster, mit denen allgemeine Wertmaßstäbe der Gesellschaft illustriert werden, wesentlich seltener als narrative Konstruktionsprinzipien als in den Isländersagas. Die einzigen innerhalb der Königssagas rekurrerenden Muster, die sich wiederholt identifizieren lassen, sind der Fall vom Pferd, Kämpfe gegen gefährliche Tiere und Tierräume mit vorausdeutender Funktion. Bei diesen

scheinlich um eine tiefschwarze Färbung handele. Auch in der Landnámbók findet sich eine motivische Verknüpfung eines blauen Mantels mit einem Fall vom Pferd (vgl. *Ldn* Sturlubók 348 S.353f. Ähnlich auch in der Hauksbók).

³⁸⁸ Vgl. Anhang 5.

³⁸⁹ Beispielsweise wird in der Morkinskinna bei einem Aufeinandertreffen zwischen König Magnús und dem dänischen König Sveinn letzterer folgendermaßen beschrieben: „Þa reiþ maþr fram or scoginum meþ goþom riddara bvnapi. oc let hest sinn fagrliga bvrdeigia. Þesi maþr var bvinn meþ miclo gylli oc dyrom cleþom. maþr var enn kvrteisasti. oc lec marga leica meþ mikilli list.“ (*Mork* S.139f) [Da ritt ein Mann aus dem Wald hervor in guter Ritterrüstung und ließ sein Pferd herrliche Kapriolen schlagen. Dieser Mann war in viel Gold und teure Gewänder gekleidet. Der Mann war von äußerst ritterlichem Wesen und führte mit viel Geschick zahlreiche Kunststücke vor].

³⁹⁰ Vgl. z.B. *Mork* S.271 (*Fsk* S.281; *Hkr* III S.184); *Mork* S.274 (*Fsk* 283; *Hkr* III S.187).

³⁹¹ Bjarni Aðalbjarnarson. 1951. S.XXXII.

³⁹² ebd. S.XXXIV.

drei Episodentypen handelt es sich um auch aus den weltlichen und klerikalen isländischen Sagas bekannte literarische Muster.

Der singuläre Charakter der Tierepisoden in den Königssagas kann jedoch, besonders im Vergleich zu den Isländersagas, weiterhin als Indiz für eine geringere gestalterische Freiheit der Verfasser bezüglich der von ihnen geschilderten Ereignisse gedeutet werden. Die Schilderung von Leben und Wirken bestimmter historischer Persönlichkeiten – die Teil der, von Walter Baetke so benannten, verbürgten offiziellen Tradition sind³⁹³ – führt offensichtlich dazu, daß in den Königssagas ein synkritischer Wahrheitsbegriff nicht in demselben Maße tragend ist wie in den Isländersagas, sondern daß es gewisse Grenzen der Nutzung literarischer Modelle zur Erklärung belegter historischer Ereignisse gibt. Diese erlauben offensichtlich das Heranziehen von Anekdoten zur Illustrierung bestimmter Charaktereigenschaften der norwegischen Herrscher; die Möglichkeit zur grundlegenden Strukturierung einer Erzählung durch einen durch Tierepisoden abgesteckten Handlungsrahmen, wie er für mehrere Isländersagas herausgearbeitet werden konnte, scheint jedoch nicht zu bestehen. Diese Begrenzung gilt auch für die isländischen zeitgenössischen Sagas, die stärker als die Isländersagas der Kontrolle der Zuhörer unterliegen, weil die in ihnen geschilderten Ereignisse aufgrund der zeitlichen Nähe den Zuhörern direkt oder über Hörensagen bekannt sind. Die grundlegenden Unterschiede, die in der Integration von Tierepisoden zwischen Sturlunga saga und Königssagas festzustellen sind und die die Sturlunga saga näher zu den Isländersagas als zu den Königssagas stellen, zeigen deutlich, daß es sich bei handlungsstrukturierenden Tierepisoden um ein vornehmlich an die isländischen Gesellschaftsverhältnisse geknüpftes Charakteristikum handelt.

Die Morkinskinna weist im Vergleich zu den anderen Kompendien ausgesprochen viele Tierepisoden auf. Dies liegt zum einen daran, daß in ihr der Fokus der Gesamtnarration weniger als in den anderen Kompendien auf die Personen der einzelnen Könige beschränkt ist. Zum anderen läßt sich in ihr in Ansätzen eine ‚isländische‘ Art der Bedeutungskonstituierung durch Tierepisoden aufspüren, die auch in die Heimskringla Eingang gefunden hat.³⁹⁴ Die Funktion der Tierepisoden in Odds Saga Óláfs Tryggvasonar entspricht schließlich am ehesten jener der Isländersagas; durch mehrmalige Rekurrenz werden verschiedene Teile der Saga miteinander verbunden. Allerdings weichen die in diese Saga aufgenommenen Episoden von den in den Isländersagas üblichen Motiven ab, weil Vígi zum einen als Helfer des Königs instrumentalisiert und zum anderen als einziges Tier im Untersuchungskorpus anthropomorphisierend mit Emotionen versehen wird. Aus diesen Erkenntnissen lassen sich grundlegende Unterschiede zwischen Königssagas isländi-

³⁹³ Vgl. auch Preben Meulengracht Sørensen. 1993. S.62.

³⁹⁴ Der spezifische Charakter der Morkinskinna führt Andersson und Gade zu der Frage ‚Is the book about Norwegian kings, or is it about the Icelandic experience of Norwegian kings?‘ (Theodore M. Andersson/Kari Ellen Gade. 2000. S.64). Die ausgesprochen isländische Perspektive der Morkinskinna schlägt sich auch auf der Ebene der Bedeutungskonstituierung durch Tierepisoden nieder.

scher und norwegischer Provenienz ableiten. In den drei Werken, die sicher isländischer Provenienz sind, finden zumindest vereinzelt aus dem isländischen Teil der Sagaliteratur bekannte literarische Muster Eingang. Im Ágrip und der norwegischen Fagrskinna finden sich solche ‚isländischen‘, erdnahen Episoden jedoch nicht, und sie stehen in dieser Hinsicht der kontinentaleuropäischen Historiographie näher als der altnordischen Sagaliteratur.

4.5 Tiere in den *Íslendinga þættir* – Ein uneinheitliches Bild

Der Textgruppe der *Íslendinga þættir* ist zum Abschluß der narrativen Funktionsanalysen ein eigenes Unterkapitel gewidmet. Es sei jedoch bereits vorweggenommen, daß sich zeigen wird, daß gerade keine einheitliche Gruppe von *Íslendinga þættir* existiert, sondern daß diese vielmehr in ihrer Charakteristik entweder den Isländersagas oder den Königssagas zugeordnet werden können. In seiner Typologie der altnordischen *þættir* bezeichnet Joseph Harris lediglich diejenigen Texte als *Íslendinga þættir*, die von einem Treffen zwischen einem Isländer und einem norwegischen König handeln.³⁹⁵ Auf Island spielende *þættir* wie etwa den Þorsteins þátr stangarhoggs nennt er hingegen *feud þættir*.³⁹⁶ Rodney A. Maack bezeichnet dagegen in seiner Dissertation *Pátr and Saga. Short and Long Narrative in Medieval Iceland* aus dem Jahr 1987 abweichend von Harris die hauptsächlich auf Island spielenden *þættir* als *soguþættir*.³⁹⁷ Auch wenn Harris und Maack unterschiedliche Terminologien wählen, ist den beiden Ansätzen gemeinsam, daß sie die auf Island spielenden, selbständig überlieferten *þættir* und die im Rahmen von Königssagas zu findenden Auslandsreisen eines Isländers terminologisch klar voneinander trennen. Zur Vermeidung von Mißverständnissen wird die erste Gruppe im weiteren Verlauf als Islandþættir, die zweite als Königþættir bezeichnet. An Harris' und Maacks Überlegungen ankünfend sollen die beiden Textgruppen im folgenden darauf untersucht werden, inwiefern sie sich in bezug auf die Integration von Tierepisoden zum einen voneinander unterscheiden und zum anderen Ähnlichkeiten zu den Isländersagas bzw. Königssagas aufweisen. Dazu sollen exemplarisch drei *þættir* kurz auf ihre Strukturierung durch Tierepisoden untersucht werden: der Auðunar þátr vestfirzka, der Þorsteins þátr stangarhoggs und der Brandkrossa þátr.

Von den in der Morkinskinna eingeflochtenen, von der Forschung als *þættir* eingeordneten Digressionen greifen viele auf Tierepisoden zurück. Der Auðunar þátr vestfirzka beispielsweise, von dem angenommen wird, daß er der Feder Snorri

³⁹⁵ Vgl. Elizabeth Ashman Rowe/Joseph Harris. 2005. S.463. Ähnlich auch Stefanie Würth. 1991. S.78. Harris nennt diese Textgruppe auch *King-and-Icelander þættir*. Zu einer an Theodore M. Anderssons Analysen orientierten Strukturuntersuchung dieser Textgruppe siehe Joseph Harris. 1972.

³⁹⁶ Insgesamt etabliert Harris sieben Gruppen von *þættir* und zusätzlich eine ‚gemischte Gruppe‘, die sich keiner der sieben anderen Gruppen vollständig zuordnen lasse.

³⁹⁷ Vgl. Rodney A. Maack. 1987. S.15.

Sturlusons entsprungen sein könnte,³⁹⁸ handelt von einem Isländer namens Auðunn, der in Grönland für sein gesamtes Vermögen einen Eisbären erwirbt und diesen dem dänischen König Sveinn als Geschenk überbringen möchte.³⁹⁹ Der Weg nach Dänemark führt ihn durch Norwegen, wo er auf König Haraldr Sigurðarson trifft, der ihm den Bären abkaufen möchte. Auðunn will ihn ihm jedoch auch zum doppelten Preis nicht abtreten und erklärt ihm, daß das Tier für König Sveinn bestimmt sei, woraufhin Haraldr ihn erzürnt fragt, ob er so unwissend sei, daß er nichts von der Feindschaft zwischen den beiden Herrschern wisse. Er läßt ihn schließlich unter der Bedingung ziehen, daß er auf dem Rückweg vorbeikomme, um zu erzählen, wie Sveinn das Geschenk angenommen habe.

In Dänemark angekommen, ist Auðuns verbliebenes Geld zur Neige gegangen, so daß er um Essen für sich und den Bären betteln muß. Der königliche Verwalter Sveins bietet ihm seine Hilfe unter folgender Bedingung an:

Ek mun fá þér vistir, sem it þurfuð til konungs fundar, en þar í móti vil ek eiga hálft dýrit, ok máttu á þat líta, at dýrit mun deyja fyrir þér, þars it þurfuð vistir miklar, en fé sé farit, ok er búit við, at þú hafir þá ekki dýrsins.⁴⁰⁰

[Ich werde dir die Wegzehrung besorgen, die ihr bis zur Zusammenkunft mit dem König benötigt, aber dafür will ich die Hälfte des Tieres besitzen, und du mußt bedenken, daß dir das Tier sterben wird, weil ihr viel Wegzehrung braucht, und das Vermögen ist dann dahin, und es endet dann damit, daß du dann gar nichts von dem Tier hast.]

Auðunn muß sich zunächst auf die erpresserische Forderung einlassen; König Sveinn verbannt seinen Vogt jedoch für diese Tat, als er davon erfährt. Sveinn nimmt Auðunn auf, gibt ihm Silber für eine Pilgerfahrt nach Rom und läßt ihn pflegen, als er krank und abgemagert wiederkehrt. Als Auðunn schließlich zu seiner mittellosen Mutter nach Island zurückkehren möchte, schenkt Sveinn ihm ein Schiff und einen Beutel voll Silber als Dank für den Bären. Des weiteren überreicht er ihm einen Ring und betont, daß er diesen nur einem vornehmen Mann als Dank schenken solle. Wieder in Norwegen bei König Haraldr angekommen, berichtet er diesem von den großzügigen Geschenken Sveins und überreicht Haraldr Sveins Ring als Dank dafür, daß er ihn mit dem Bären ziehen ließ. Haraldr bedankt sich und verabschiedet Auðunn mit vielen Geschenken.

Das Eisbärengeschenk bildet folglich den strukturellen Rahmen der gesamten Erzählung; alle Figurenkonstellationen und Konfliktsituationen werden durch den mitgeführten Bären beeinflußt.⁴⁰¹ Dabei fällt auf, daß stets auf den hohen Wert des Tieres abgehoben wird; der Bär wird wiederholt *gersimi mikil* – große Kostbarkeit –

³⁹⁸ Vgl. Elizabeth Ashman Rowe/Joseph Harris. 2005. S.464.

³⁹⁹ Hans Naumann wies auf inhaltliche Parallelen des Auðunar þátr vestfirzka zum Ruodlieb-Roman hin (1952. S.311), die er jedoch nicht als Motivadaption interpretiert, sondern als gemeinsame „altheimische Erzählungsfrühform“ (1952. S.315).

⁴⁰⁰ Auð S.363.

⁴⁰¹ Vgl. dazu auch Edward G. Fichtners strukturelle Untersuchung des Auðunar þátr (1979. S.259).

genannt.⁴⁰² Besonders hervorzuheben ist das Gespräch zwischen König Haraldr und Auðunn, in dem Haraldr den Wert des Tieres betont, Auðunn es jedoch als *dýrit eitthvert* bezeichnet: „Konungr tók vel kveðju hans ok spurði síðan: „Áttu gersimi mikla í bjarndýri?“ Hann svarar ok kvezk eiga dýrit eitthvert.“⁴⁰³ Tatsächlich bezeichnet Auðunn selbst an keiner Stelle den Bären als Kleinod, sondern stets als *dýr* oder *bjarndýr*, von dem er jedoch mehrmals sagt, daß er seinen gesamten Besitz dafür gegeben habe. Während die beiden Könige in dem Bären somit lediglich eine exotische Kostbarkeit sehen, betont Auðunn auffällig beharrlich, daß es sich um ein – wenn auch wertvolles – Tier handelt.

In der Sagaforschung gab es verschiedene Erklärungsansätze, was der tiefere Sinn dieser kurzen Erzählung sei. Edward G. Fichtner interpretiert den *þátr* als Schilderung einer *rite de passage*, bei der der Bär ein Symbol für die zunehmende Männlichkeit Auðuns sei und die Geschenkübergaben mit den verschiedenen Phasen der Initiation einhergehen.⁴⁰⁴ Njörður P. Njarðvík interpretiert den Text hingegen in Übereinstimmung mit Vésteinn Ólason als Exemplum über die Annäherung zweier königlicher Feinde durch die Handlung eines einfachen, christlichen Mannes, bei dem aber ebendieser, Auðunn, und sein Geschenk, der wertvolle Eisbär, in den Hintergrund treten.⁴⁰⁵ Unabhängig davon, welcher Deutung man zustimmen mag, setzen beide die zentrale strukturelle Funktion des Eisbäregeschenkes für die Gesamtnarration voraus. Ebenso wie bei anderen in den Sagas geschilderten Schenkungen bewirkt die Geschenkübergabe eine Freundschaftsbildung zwischen Auðunn und den beiden Königen; darüber hinaus führt sie jedoch auch zu einer Annäherung zwischen den beiden Königen selbst. In den Gesamtkontext der historischen Kompendien gesetzt, dient die Erzählung über Auðunn und seinen Bären der Charakterisierung König Haralds, die in diesem Fall jedoch nicht so negativ ausfällt, wie Gustav Indrebø es für die *þættir* der Morkinskinna insgesamt herausgearbeitet hat.⁴⁰⁶

⁴⁰² „Auðunn kaupir þar bjarndýri eitt, gersimi mikla“ (*Auð* S.361) [Auðunn kauft da einen Bären, eine große Kostbarkeit]; „Haraldi konungi var sagt brátt, at þar var komit bjarndýri, gersimi mikil, ok á íslenzkr maðr.“ (S.362) [König Haraldr wurde alsbald gesagt, daß ein Bär angekommen sei, eine große Kostbarkeit, der einem Isländer gehöre]; Sveinn zu seinem Verwalter: „Ok þótti þér þat til liggja, þar sem ek settak þík mikinn mann, at hepta þat eða tálma, er maðr gerðisk til at fóra mér gersimi ok gaf fyrir alla eign“ (S.363f) [Und es schien dir angebracht, wo ich große Stücke auf dich hielt, zu verhindern, daß ein Mann sich auf den Weg mache, mir eine Kostbarkeit darzubringen und dafür all seinen Besitz zu geben].

⁴⁰³ *Auð* S.362 [Der König erwiderte seinen Gruß freundlich und fragte darauf: „Besitzt du eine große Kostbarkeit in Gestalt eines Bären?“ Er antwortete, daß er ein Tier besäße].

⁴⁰⁴ Edward G. Fichtner. 1979. S.261-267. Ashman Rowe und Harris sehen den Auðunar *þátr* als stark von Folkloremotiven beeinflußt an (Elizabeth Ashman Rowe/Joseph Harris. 2005. S.464). Gegen die symbolische Ausdeutung des Bären vor dem Hintergrund eines Initiationsritus spricht die Tatsache, daß Eisbären auch in anderen Texten des Untersuchungskorpus und in historischen Zeugnissen als Geschenke von Isländern für Herrscher im Ausland erwähnt werden.

⁴⁰⁵ Vgl. Njörður P. Njarðvík. 1994. S.616.

⁴⁰⁶ Vgl. Gustav Indrebø. 1928. S.173.

Da bereits deutlich wurde, daß die Erwähnungen von Tiergeschenken sich durch alle Teile des Untersuchungskorpus ziehen und sogar das Verschenken eines Eisbären selbst neben dem Auðunar þáttr auch in der Vatnsdœla saga und in der Hungrvaka geschildert wird,⁴⁰⁷ lassen sich nur aus der Betrachtung dieses Königsþáttr noch keine Aussagen bezüglich der Gattungsproblematik treffen. Die meisten anderen der in der Morkinskinna stehenden Königsþættir sind in ihrer Motivik als anekdotisch zu charakterisieren und insofern den Königssagas ähnlich: Im Sneglu Halla þáttr wird vom Tod des Vaters eines gewissen Þjóðólfs erzählt, daß er erdrosselt wurde, weil er ein Kalb nach Hause führte und über einen Zaun kletterte, während er das Kalb mit einem Seil um seinen Hals gebunden hatte.⁴⁰⁸ Der Hreiðars þáttr heimska bedient sich mehrerer kürzerer Erwähnungen von Tieren zur Illustration von Hreiðars (mangelnder) Intelligenz.⁴⁰⁹ Im Stúfs þáttr entsteht zwischen König Haraldr Sigurðarson und Stúfr ein Gespräch über die Aussagekraft der theriophoren Beinamen ihrer Väter Sigurðr sýr und Þórðr kottr.⁴¹⁰ Keine dieser Passagen ist einer verfestigten Motivgruppe von Tierepisoden zuzuordnen. Die einzige Ausnahme bildet der Þorsteins þáttr Hallssonar, in dem Einarr þambarskelfir und sein Sohn Eindriði mit König Magnús in einen vorübergehenden Konflikt geraten, weil sie von dem vom König geächteten Þorsteinn Hallsson ein Zuchtpferd als Geschenk annehmen.⁴¹¹ Auch hier handelt es sich jedoch um das rekurrierende Muster der Geschenkübergabe, das in allen Untergattungen des Untersuchungskorpus identifiziert werden konnte.

Der selbständig überlieferte Þorsteins þáttr stangarhöggs⁴¹² wurde in der Forschung wiederholt als Minisaga bezeichnet und von Theodore Andersson in seiner strukturalistischen Untersuchung der Isländersagas als Paradebeispiel der Sagastruktur herangezogen.⁴¹³ Dies ist insofern bemerkenswert, als damit einer Gattungstrennung

⁴⁰⁷ In der Vatnsdœla saga ist der Eisbär ein Geschenk an den norwegischen König Haraldr hárfagri (*Vatn* S.44). In der Hungrvaka verschenkt Bischof Ísleifr Gizurarson den Bären an den deutschen Kaiser Heinrich III (*Hungrv* S.7). In allen drei Fällen wird der Eisbär somit an einen königlichen bzw. kaiserlichen Herrscher im Ausland verschenkt.

⁴⁰⁸ Sneglu Halla þáttr. *Mork* S.240f.

⁴⁰⁹ Der þáttr handelt von der Norwegenfahrt Hreiðars, der als sehr häßlich und schwer von Begriff dargestellt wird, wobei jedoch letzteres am Ende des þáttr revidiert werden muß, da Hreiðarr in seiner Zeit bei König Magnús viel dazu lernt. Zu Beginn des þáttr hält er allerdings den Hörnerschall für den Ruf eines Tieres (*Hreið* S.248), reitet so ungeschlacht, daß auf einem Ritt mit dem König mehrere Männer ihm ihre Pferde zur Verfügung stellen müssen (S.255) und stellt letztlich ein silbernes Schwein für König Haraldr Sigurðarson her, der ihn wegen des Totschlags einiger seiner Männer verfolgt. Dieser schätzt das Schwein zunächst sehr als Kunstwerk, bis er entdeckt, daß es Zitzen hat. Diese Beleidigung ist jedoch laut König Magnús wohlüberlegt, da Haralds Vater Sigurðr Sau (*sýr*) hieß (S.259).

⁴¹⁰ Stúf S.283f. Vgl. Kap. 5.4.1.

⁴¹¹ Þorsteins þáttr Hallssonar. *Mork* S.111f.

⁴¹² AM 156 fol, AM 496 fol, AM 162 C fol. Obwohl der Þorsteins þáttr inhaltlich mit der Vápnfirðinga saga in Verbindung steht, wird er unabhängig von dieser in den Handschriften überliefert (vgl. Rodney A. Maack. 1987. S.45).

⁴¹³ Vgl. Theodore M. Andersson. 1967. S.3-6.

zwischen *þættir* und Isländersagas implizit eine Absage erteilt wird und die Struktur eines *þátr* geradezu als Paradigma für die gesamte Gattung der Isländersagas herangezogen wird. In den Handschriften selbst wird die Erzählung sowohl *þátr* als auch *Saga* genannt.⁴¹⁴

Der Handlungsverlauf des *þátr* ist seit Anderssons Analysen hinlänglich bekannt und soll daher hier nur knapp unter Hinweis auf die integrierten Tierepisoden referiert werden. Bei einem Pferdekampf zwischen dem Pferdezüchter Þorsteinn und Þórðr, dem Pferdeknecht Bjarnis von Hof, versetzt Þórarinn Þorsteinn versehentlich einen Schlag mit der Pferdestange auf die Braue. Þorsteins Vater Þórarinn erinnert den Sohn bei nächster Gelegenheit unter Rückgriff auf beleidigende Tiervergleiche⁴¹⁵ an die während des Pferdekampfs erlittene Schmach. Die Auffrischung des Gedächtnisses verfehlt ihre Wirkung nicht. Þorsteinn begibt sich nach Hof und erschlägt Þórðr vor dem Pferdestall, nachdem dieser sich weigert, ihm Buße für den Schlag zu zahlen. Bjarni lässt er in einer an die *Njáls saga* erinnernden, verhüllten Wendung den Tod seines Pferdeknechts ausrichten: „Seg þú Bjarna, at naut hafi stangat Þórð, hestasvein hans, ok mun hann bíða þar, til þess er hann kemr, hjá hestahúsinu.“⁴¹⁶

Zur Vergeltung dieses Totschlags sendet Bjarni zwei seiner Männer aus, die beim Aufeinandertreffen mit Þorsteinn vorgeben, auf der Suche nach entlaufenen Pferden zu sein.⁴¹⁷ Þorsteinn durchschaut den Vorwand und sendet die Leichen auf dem Rücken ihrer Pferde zurück nach Hof. Nach diesem mißglückten Anschlag begibt sich Bjarni selbst zu Þorsteinn, die beiden treten gegeneinander in einem Zweikampf an, der unentschieden endet, und Bjarni nimmt daraufhin Þorsteinn in allen Ehren in sein Gefolge auf.

Bis auf den finalen Zweikampf ist der gesamte *þátr* durchzogen von Tierepisoden, die alle als rekurrierende literarische Muster mit verfestigter narrativer Funktion in den Isländersagas identifiziert werden konnten. Strukturell lässt sich kein Unterschied zu der Konfliktstrukturierung der *Reykdæla saga* feststellen. Und auch die Kulisse des *þátr* ist vergleichbar mit einer Reihe von Isländersagas durch die Gegebenheiten einer Viehhaltungsgesellschaft geprägt. Im Þorsteins *þátr* lassen sich somit keinerlei Hinweise finden, die für eine von den Isländersagas abweichende Art der narrativen Strukturierung durch Tierepisoden sprächen.

Ein Blick auf weitere Islandþættir zeigt, daß es sich bei den Hauptkonfliktauslösern in diesen kurzen Erzählungen signifikant häufig um bekannte Motive aus den Isländersagas handelt. Für den Gunnars *þátr* Þiðrandabana wurde bereits darauf hingewiesen, daß sich in ihm eine Verknüpfung eines Pferdegeschenks mit dem Motiv des Pferdekampfs findet. Konfliktauslöser im kurzen Hrómundar *þátr* halta

⁴¹⁴ Vgl. Rodney A. Maack. 1987. S.45.

⁴¹⁵ „Vartu ekki lostinn í svíma, frændi, sem hundr?“ (*PStang* S.70) [Wurdest du nicht bewußtlos geschlagen wie ein Hund, Sohn?].

⁴¹⁶ *PStang* S.71 [Sage Bjarni, daß ein Rind seinen Pferdeknecht Þórðr gestoßen habe, und er wird dort beim Pferdestall warten, bis er kommt].

⁴¹⁷ *PStang* S.73.

ist ein Diebstahl von Pferden.⁴¹⁸ Der auf Island spielende Teil des Hrafnþátr Guðrúnarsonar wird vom Motiv des Weidens auf fremdem Grund strukturiert.⁴¹⁹ Die Islandþættir unterliegen somit hinsichtlich der Integration von Tierepisoden denselben Strukturprinzipien wie die Isländersagas und wirken aufgrund ihrer Begrenzung auf meist eine einzige Konfliktlinie wie komprimierte Sagaerzählungen.

Einen Sonderfall bildet schließlich der Brandkrossa þátr. Er ist selbständig überliefert, allerdings nur in Papierhandschriften aus dem 17. Jahrhundert und später.⁴²⁰ Die in den meisten Handschriften als þátr bezeichnete Erzählung besteht aus zwei inhaltlich voneinander relativ unabhängigen Teilen, die nur dadurch miteinander verbunden sind, daß sie den Ursprung der Droplaugsöhne schildern. Für die vorliegende Studie ist vor allem der zweite Teilþátr von Interesse, in dem die beiden Brüder Grímr und Þorsteinn aus dem Vopnafjörður auf Auslandfahrt gehen, nachdem Gríms bester Ochse Brandkrossi eines Tages nach einem Anfall wilder Raserei aufs offene Meer hinausschwimmt und nicht wieder zurückkehrt. Die beiden Männer kommen nach Norwegen, treffen dort allerdings nicht auf den norwegischen König, sondern auf einen Mann namens Geitir, der Grímr erklärt, daß er dafür gesorgt habe, daß Brandkrossi zu ihm nach Norwegen komme, weil es sich bei ihm um den besten aller Ochsen gehandelt habe.⁴²¹ Als Entschädigung gibt er Grímr den mit Mehl gefüllten Balg des geschlachteten Brandkrossi und seine Tochter Droplaug.

Die gesamte Erzählung ist stark durch folkloristische Motive geprägt. Anders als in den Königsþættir tritt in diesem þátr keiner der norwegischen Könige auf, hinsichtlich der Charakteristik der integrierten Episoden ist der Brandkrossa þátr jedoch eher den Königsþættir zuzuordnen. Rodney A. Maack charakterisiert den Brandkrossa þátr gemeinsam mit drei anderen Texten seines Korpus als „travel stories with strong folkloristic overtones. They all have the acquisition of wealth as a primary theme.“⁴²² Ähnlich wie die in die Isländersagas integrierten Auslandsreisen dienen sie der Erklärung von Familienverhältnissen und dem Erreichen eines gewissen Status durch Männlichkeitsprüfungen.

Die selbständig überlieferten þættir lassen sich daher in auf Island spielende Konflikterzählungen und in Reiseerzählungen aufteilen. Dies entspricht den von Jesse Byock identifizierten zwei Strukturprinzipien der Sagas: den *feudemes* und den

⁴¹⁸ *HrHalt* S.305-315.

⁴¹⁹ *HrafnG* S.319f. Der restliche Teil des in der Morkinskinna überlieferten þátr spielt im Ausland und enthält bis auf eine kurze Erwähnung einer Jagd König Magnús' mit Falken und Hunden (*HrafnG* S.327) keine weiteren Erwähnungen von Tieren. Aus der Perspektive der Überlieferung handelt es sich somit eher um einen Königsþátr, die erste Texthälfte bildet jedoch ebenso sehr eine Minisaga, wie dies beim Þorsteins þátr stangarhoggs der Fall ist. Es gibt darüber hinaus weitere Islandþættir, die nur im Rahmen von Königssagakompendien überliefert sind, z.B. den Hrómundar þátr halta in der Flateyjarbók. Der Orms þátr Stórólfssonar findet sich sowohl in einer selbständigen Überlieferung als auch in der Flateyjarbók. Dasselbe gilt für den Þorsteins þátr uxafóts.

⁴²⁰ AM 164 k fol, AM 395 fol, AM 426 fol, JS 435 4to, Thott 1768 4to, Stockholm Papp. 35 fol.

⁴²¹ *Brandkr* S.189.

⁴²² Rodney A. Maack. 1987. S.60.

units of travel and information. Der Brandkrossa þátrir wirkt wie eine aus der *Dropplaugarsona* saga herausgenommene, verselbständigte *unit of travel and information*. Diese Einschätzung wird durch den Überlieferungszusammenhang des þátrir unterstützt: Abgesehen von der *Möðruvallabók* steht der þátrir in den Handschriften stets direkt vor der *Dropplaugarsona* saga.⁴²³

Daß in beiden Gruppen von þáttir Tiere signifikant häufig das Thema eines Gesamttexts bilden, hat sicherlich unter anderem mit der Kürze und Episodenhaftigkeit dieser Erzählungen zu tun, die oft aus nur einem einzigen Handlungsstrang bestehen. Dennoch ist es bemerkenswert, daß gerade Tierepisoden als erzählenswerter Stoff eines þátrir, einer kurzen Erzählung, angesehen wurden und daß dies sowohl für die inhaltlich und strukturell den Isländersagas näherstehenden þáttir als auch für die in die Königssagakompendien integrierten anekdotischen Königsþáttir gilt.

Die exemplarische Untersuchung der þáttir auf ihre Integration von Tierepisoden hat jedoch gezeigt, daß sich keine gemeinsamen Charakteristika für diese Texte herausarbeiten lassen. Die hier untersuchten þáttir bilden keine homogene Textgruppe, sondern unterscheiden sich grundlegend in Abhängigkeit von ihrem Handlungsort. Solche þáttir, die an norwegischen Königs- und Jarlshöfen spielen, ähneln den Königssagas in ihrer Selektion und Integration von Tierepisoden; auf Island verortete þáttir weisen dagegen starke Ähnlichkeiten zu den Isländersagas auf. Ebenso wie in den Königssagas dienen Tierepisoden in den Königsþáttir vornehmlich der Charakterisierung der involvierten Könige; in den Islandþáttir fungieren sie dagegen vor allem als handlungsstrukturierende Elemente. Diese Ergebnisse legen es nahe, die beiden Textgruppen als separate Kurzformen in naher Verbindung zu den thematisch und kodikologisch entsprechenden Langformen einzuordnen.⁴²⁴

Die Länge als einziges verbleibendes Kriterium für die Aufrechterhaltung einer Gattungsunterscheidung zwischen þáttir und Sagas ist jedoch insofern nicht hinreichend, als es als Isländersagas eingeordnete Texte gibt, die nicht viel länger als einige þáttir sind.⁴²⁵ Darüber hinaus konnte Rodney Maack in seinen Untersuchungen deutlich machen, daß die Handschriftenüberlieferungen der von der Forschung als þáttir identifizierten Texte höchst uneinheitliche Bezeichnungen ebendieser aufweisen.⁴²⁶ Vor allem für die Königsþáttir bietet sich dabei darüber hinaus das Problem der Identifikation eines Abschnitts als eigenständiger þátrir, da diese nicht immer in den Handschriften markiert sind. Alle diese Gründe lassen es sinnvoll erscheinen, im

⁴²³ Vgl. ebd. S.38.

⁴²⁴ Vgl. Elizabeth Ashman Rowe/Joseph Harris. 2005. S.464. Auch Rodney A. Maack rückt die von ihm untersuchten Islandþáttir näher an die Isländersagas als an die restlichen Typen von þáttir (Rodney A. Maack. 1987. S.17).

⁴²⁵ Z.B. die Þorsteins saga hvíta. Vgl. dazu Rodney A. Maack. 1987. S.3.

⁴²⁶ Beispielsweise wird der heute so genannte Gunnars þátrir Þiðrandabanda in neun von zehn Manuskripten Saga genannt, in der zehnten Handschriften lautet die Überschrift „Af Gunnari Þiðr.b.“ [Über Gunnarr Þiðrandabani] (vgl. Rodney Maack. 1987. S.40). Auch der Ólkofra þátrir wird in der einzigen erhaltenen primären Handschrift als Saga bezeichnet (ebd. S.47). Die Überlieferung des Þorsteins þátrir stangarhöggs zeigt beide Bezeichnungen (ebd. S.45).

folgenden nicht von einer oder mehreren eigenständigen Textgruppen von *þættir* auszugehen, sondern die Islandþættir der Gruppe der Isländersagas zuzurechnen und die Königsþættir als zu den Königssagas zugehörig zu betrachten.

4.6 Literarische Funktionen von Tierepisoden in der Sagaliteratur – Ein Resümee

In dieser narrativen Analyse sollte nicht der Versuch unternommen werden, eine allgemeingültige abstrakte Struktur der Sagatexte herauszuarbeiten, wie dies Theodore M. Andersson versucht hat. Eine solche kann, auch begrenzt auf eine Untergattung oder Textgruppe der Sagaliteratur, nicht erstellt werden, ohne dem einzelnen Text Gewalt anzutun. Jeder Text folgt individuellen Strukturregeln, auch wenn diese bestimmten (Gattungs-)Konventionen unterliegen und durch diese beeinflußt werden. Es ging in diesem Kapitel vielmehr darum, die in der Sagaforschung etablierten Gattungen auf die literarische Funktion von Tierepisoden zu beleuchten und aus ebendieser Perspektive die Stichhaltigkeit der Gattungsgruppierung zu hinterfragen. Die erzielten Ergebnisse unterstützen weder die Verfechter der Gattungsunterscheidung noch deren Gegner uneingeschränkt. Die einzelnen Resultate rekapitulierend ergeben die vorgenommenen narrativen Analysen, daß im gesamten Untersuchungskorpus im Vergleich zu zeitgenössischen kontinentaleuropäischen Tendenzen signifikant viele Tierepisoden zu finden sind, daß diese jedoch nicht in allen Sagagruppen auf die gleiche Art als strukturierende Elemente innerhalb der Erzählungen wirken. Darüber hinaus lassen sich auch innerhalb der verschiedenen Textgruppen durchaus unterschiedliche Typen der Strukturierung durch Tierepisoden ausmachen.⁴²⁷

In der Gruppe der Isländersagas gibt es zunächst einige Texte, in denen einzelne Tiere wiederholt im Handlungsverlauf erscheinen und auf diese Weise das Textgefüge durch eine aufeinanderbauende Handlung miteinander verbinden. Diese Art der Erwähnung von Tieren findet sich mit Ausnahme von Odds Óláfs saga Tryggvasonar, von der gezeigt werden konnte, daß sie innerhalb ihrer Gattung einen absoluten Ausnahmefall bildet, in keiner der anderen Textgruppen.

Der zweite in den Isländersagas sehr häufige Typ der narrativen Funktion von Tierepisoden ist die beispielhaft an der Reykdöla saga aufgezeigte verschachtelte Konfliktstrukturierung. In den in diese Gruppe einzuordnenden Sagas wirken zu literarischen Konventionen verfestigte Episoden als handlungsstrukturierende Elemente, die sogar den gesamten Konfliktverlauf einer Saga strukturieren können. Im Gegensatz zur ersten Gruppe steht hier oftmals die funktionale Bedeutung von Tieren im agrarischen Alltag und das daraus potentiell erwachsende Konfliktpotential im Vordergrund.

⁴²⁷ Die im folgenden aufgeführten Typen sind selbstverständlich Idealtypen, die nie in Reinform, sondern stets in Verbindung mit anderen Typen in den Einzeltexten zu finden sind.

Ein dritter in den Isländersagas zu findender Typ der Strukturierung wurde exemplarisch an der *Njáls saga* verdeutlicht. In dieser werden weit auseinander liegende Teile einer Saga durch identische oder abgeänderte Wiederholung einzelner Motive miteinander verbunden und Figurenkonstellationen verdeutlicht. Anders als beim zweiten Typ wirken die Episoden nicht handlungsvorantreibend, sondern dienen lediglich als narrative Verweise zur Verdeutlichung des Zusammenhangs.

Isländersagas, die über weite Strecken durch Tierepisoden geprägt sind, haben von der Forschung oft das Prädikat ‚mündlich‘ und/oder ‚schlecht strukturiert‘ erhalten. Das gilt vor allem für die *Bjarnar saga Hítdœlakappa*, die *Reykdoela saga* und auch die *Heiðarvígá saga*. Der Qualifizierung dieser Sagas als mündlich kann zugesimmt werden, allerdings nur insofern, als dies nicht mit einem anekdotischen unzusammenhängenden Aufbau gleichgesetzt wird, sondern auf die mündliche Tradition des Erzählstoffs rekurriert: Die Verankerung der Tierepisoden im isländischen Alltag und ihre Verfestigung zu literarischen Konventionen, die durch die gesamte Gattung hindurch anzutreffen sind, sprechen dafür, daß es sich bei ihnen um allgemein verbreitete, basale Bausteine zur Strukturierung von Erzählungen handelt. Bezuglich der Beurteilung der von Tierepisoden durchzogenen Sagas als schlecht strukturiert kann hingegen auf die Textanalysen in den ersten beiden Teilkapiteln (4.1.1 und 4.1.2) verwiesen werden, in denen deutlich wurde, daß beide Sagas einem narrativen Gesamtplan folgen, der die Annahme, es handele sich um eine bloße Aneinanderreihung von Einzelepisoden, widerlegt. Weiterhin wurde deutlich, daß Tierepisoden keineswegs nur ein Element der früheren, noch nicht voll künstlerisch durchstrukturierten Sagas sind, sondern daß diese auch in den klassischen und postklassischen Sagas wie der *Njáls saga* oder der *Grettis saga* anzutreffen sind.⁴²⁸

Auch in der *Sturlunga saga* werden Handlungsverläufe durch Tierepisoden strukturiert, allerdings auf linearere und weniger miteinander verknüpfte Art als in den Isländersagas. Nur selten bilden mehrere Tierepisoden eine zusammenhängende Handlungskette. Motivisch bestehen große Ähnlichkeiten zu den Tierepisoden der Isländersagas, allerdings beschränken sich die Erwähnungen in der *Sturlunga saga* fast ausschließlich auf Eigentumskonflikte, und Tiere werden vorrangig im Kollektiv beschrieben. Vor allem die Schilderungen von Viehraub sind als typisch für die *Sturlunga saga* anzusehen. Eine Ausnahme in der Kompilation der *Sturlunga saga* bildet die *Prestssaga Guðmundar góða*: Die Tierepisoden in dieser Saga weichen signifikant von den restlichen Teilsagis der *Sturlunga saga* ab. Sie begrenzen sich fast ausschließlich auf Wunderbeschreibungen und sind insofern mit den Tierepisoden der *Bischofssagas* vergleichbar.

Die *Bischofssagas* sind durch eine weitgehende Abwesenheit von Tieren geprägt; in ihnen tauchen Tiere nur in aneinander gereihten Mirakeln auf. Unter den hier untersuchten *Bischofssagas* stellt nur die *Guðmundar saga biskups* eine Ausnahme dar. In ihr findet sich eine Reihe von Motiven aus den weltlichen isländischen Sagas. Daß diejenigen Sagas, die *Guðmundr góðis* Leben schildern – die *Prestssaga Guð-*

⁴²⁸ Zum Begriff der postklassischen Saga und der diesem Begriff inhärenten Klassifizierung der Isländersagas vgl. Martin Arnold. 2003.

mundar góða und die Guðmundar saga biskups –, in bezug auf Tierepisoden jeweils einen Ausreißer innerhalb ihrer Gattung bilden, läßt sich durch dessen herausgehobene Bedeutung als geistliche und gleichzeitig auch weltliche Führungsfigur erklären.

Anders als in den Bischofssagas gibt es in den Königssagas eine große Zahl von Tierepisoden, die in einer ganzen Reihe von inhaltlichen Zusammenhängen auftauchen, also nicht wie in der Sturlunga saga auf die ökonomische Bedeutung der Tierwelt für die menschliche Gesellschaft beschränkt sind. Im Gegensatz zu den Isländersagas kommt diesen Episoden jedoch nur in wenigen Fällen eine strukturierende Funktion für den Handlungsverlauf zu, und es sind in den meisten Fällen singulär auftretende Anekdoten, die nicht an allgemein bekanntes Motivgut anknüpfen. Im Unterschied zu den weltlichen isländischen Sagas, in denen Tierepisoden hauptsächlich als handlungsauslösende oder -vorausdeutende Elemente fungieren, dienen sie in den Königssagas vorrangig der Charakterisierung einzelner Persönlichkeiten oder in Einzelfällen der Verdeutlichung von Figurenkonstellationen. Besonders bei der Untersuchung der verschiedenen Versionen der Óláfs saga Tryggvasonar wurden dabei Unterschiede zwischen Königssaga(kompendien) norwegischer und isländischer Provenienz deutlich, die sich auch auf die anderen Teile der Kompendien übertragen lassen.

Die Ergebnisse aus Kapitel 4.5 zeigen schließlich, daß die Gruppe der Íslendinga þættir keine Merkmale aufweist, die sie grundlegend von den anderen Textgruppen unterscheidet. Es lassen sich vielmehr zwei Gruppen identifizieren, die vom Inhalt der Episoden und deren Integration entweder den Königssagas oder den Isländersagas zugeordnet werden können.

Es können somit im Untersuchungskorpus zwei grundsätzlich verschiedene Typen der Integration von Tierepisoden in den Gesamttext ausgemacht werden: Während vor allem in den Isländersagas ein festes Inventar an in Wortlaut und Struktur verfestigten Episoden ganze Texte handlungsstrukturierend durchzieht, handelt es sich in den Königssagas um singuläre Erwähnungen anekdotischer Natur, die isoliert im Handlungsverlauf stehen und oftmals auf literarische Vorlagen zurückgehen. Die Sturlunga saga läßt sich dem ersten Typ der Bedeutungskonstituierung zuordnen, allerdings in weniger kunstfertiger Form als dies in den Isländersagas zu finden ist. Die Bischofssagas sind generell dem zweiten Typ zuzuordnen, allerdings beschränken sich die Tiererwähnungen dort fast ausschließlich auf Mirakelepisoden und greifen insofern auf ein festes Inventar zurück.

Diese zwei verschiedenen Typen der Integration von Tierepisoden lassen auf einer allgemeineren Ebene Rückschlüsse auf die Bedeutungskonstituierung der betreffenden Textgruppen zu: Während in den anekdotischen Königssagas Bedeutung anhand von Exempla, mit Hilfe von Rückgriffen auf außergewöhnliche Begebenheiten, geschaffen wird, ist eines der konstituierenden Merkmale der Isländersagas die Wiedererkennbarkeit ihrer strukturierenden Episoden aus dem alltäglichen Leben, ihr Rückgriff auf bekannte (Verhaltens-)Muster zur Illustrierung von Handlungszusammenhängen.

Der zeitliche Aspekt spielt für die Wahl der Motivik und den Aufbau und die Logik der Erzählungen daher offensichtlich eine geringere Bedeutung als die thematische respektive geographische Verankerung. Zwischen den weltlichen isländischen Sagas – Isländersagas und Sturlunga saga – und den Königssagas lassen sich so signifikante Unterschiede in der generellen Textkonstituierung feststellen, daß hier ein Festhalten an einer Gattungsunterscheidung zweifellos sinnvoll und erkenntnisbringend ist. Aber auch die herausgearbeiteten Charakteristika der anderen Textgruppen sprechen, abgesehen von den *Íslendinga þættir*, für ein generelles Festhalten an den etablierten Gattungsunterscheidungen innerhalb der Sagaliteratur.⁴²⁹

⁴²⁹ Im restlichen Teil der Arbeit wird diesen Ergebnissen folgend generell von vier Untergattungen innerhalb des Untersuchungskorpus ausgegangen.