

**Zeitschrift:** Beiträge zur nordischen Philologie  
**Herausgeber:** Schweizerische Gesellschaft für Skandinavische Studien  
**Band:** 52 (2013)

**Artikel:** Von monströsen Helden und heldenhaften Monstern : zur Darstellung und Funktion des Fremden in den originalen Riddarasögur  
**Autor:** Lambertus, Hendrik  
**Kapitel:** 4: Von Saxland bis Babylon : die räumlichen Dimensionen des Fremden  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-858187>

### **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:** 31.12.2025

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

## 4. Von Saxland bis Babylon – die räumlichen Dimensionen des Fremden

*Inter haec et huiusmodi advertendum est, quod mundi extremitates novis semper quibusdam prodigiis pollent; ac si natura licentius ludat in privato et remoto, quam in propatulo et propinquo.*<sup>126</sup>

**Ranulph Higden: Polychronicon, 14. Jhd.**

Als erste Annäherung an das Phänomen des Fremden in den originalen Riddarasögur sollen im Folgenden seine räumlichen Aspekte am Beispiel der *Konráðs saga keisarasonar* untersucht werden. Diese Saga wird auf die Zeit um 1300 datiert und ist in über 40 Textzeugnissen überliefert. Sie ist somit eine der ältesten erhaltenen originalen Riddarasögur und steht in vielerlei Hinsicht der höfischen Erzählliteratur des Kontinents nahe, so dass sie in der älteren Forschung mitunter als Übersetzung eines verlorenen kontinentalen Originals betrachtet wurde.<sup>127</sup> Für die Untersuchung des erzählten Raumes ist sie in mehrfacher Hinsicht besonders gut geeignet: Zum einen unternimmt der Protagonist im Laufe der Handlung verschiedene Abenteuerfahrten, die zumindest oberflächlich eng den klassischen Erzählschemata eines ‚Aventiure-Ritters‘ folgen und somit als repräsentativ für das Raumkonzept des Genres gelten können. Zum anderen deckt der erzählte Raum der Saga ein weites Feld der im Mittelalter bekannten Geographie von Saxland bis Babylon ab, so dass sich am Text auch die verschiedenen Konnotationen untersuchen lassen, die mit der narrativen Aktivierung der einzelnen Räume evoziert werden. Schließlich zeichnet sich die Saga durch den Wechsel zwischen konkreten Räumen wie der Stadt Miklagarðr und unkonkreten Räumen wie unbenannten Wäldern oder von wilden Tieren bewohnten Ländern aus; das Nebeneinander und Ineinander verschiedener Raumkonzeptionen lässt sich somit an der *Konráðs saga* exemplarisch analysieren. Als Grundlage der Untersuchung dient die B-Redaktion der Saga in der von Otto Zitzelsberger erstellten Edition.<sup>128</sup> Die Lesarten der A-Redaktion und der jüngeren E-Fassung werden in einzelnen relevanten Fällen hinzugezogen.<sup>129</sup>

<sup>126</sup> Babington 1975:360–361. »Note that at the farthest reaches of the world often occur new marvels and wonders, as though Nature plays with greater freedom secretly at the edges of the world than she does openly and nearer us in the middle of it.« Übersetzung nach Friedman 1981:41.

<sup>127</sup> So geht Henry Goddard Leach etwa davon aus, dass der Stoff Skandinavien, ähnlich wie die *Þiðreks saga*, durch die Vermittlung hanseatischer Kaufleute erreichte. Vgl. Leach 1921:165.

<sup>128</sup> Zitzelsberger 1987. Der Text wird im Folgenden mit KSK und Seitenangabe abgekürzt. Auf die B-Redaktion wird insbesondere zurückgegriffen, weil hier der für die Raumkonstruktion bedeutsame Anfang der Saga komplett erhalten ist.

<sup>129</sup> Zu den Manskripten der *Konráðs saga keisarasonar* vgl. Zitzelsberger 1987:xvii–xviii.

#### 4.1 Klare Grenzen? Zur räumlichen Verortung des Fremden

Die *Konráðs saga keisarasonar* beginnt am Kaiserhof von Saxland, verlegt dann ihre Handlung ostwärts nach Miklagarðr und folgt schließlich der Abenteuerfahrt ihres Protagonisten über die Bláland-Inseln und wilde, nur von Löwen und Elefanten durchstreifte Länder, bis hin zu der prachtvollen, von Schlangen bewohnten Stadt Babylon in märchenhafter Ferne. Geographische Räume und Reisen durch den Raum nehmen in der Saga einen zentralen Stellenwert ein. Die Begegnungen des Helden mit dem Fremden finden zu einem großen Teil in der räumlichen Ferne statt. Schulz' Ansatz, dieses Kriterium als Schlüsselement des Fremden zu betrachten, findet vor diesem Hintergrund seine Berechtigung – wenn auch zu zeigen sein wird, dass damit lediglich eine Ebene eines vielschichtigen Konzepts erfasst wird. Wie aber ist der erzählte Raum der Saga narrativ gestaltet? Welche Rolle spielt die Bewegung des reisenden Helden durch den Raum? Und wo ist dabei das Fremde situiert, wo das Eigene, wo liegen die Grauzonen der Begegnung?

In seiner klassischen Einführung *Die Struktur literarischer Texte* widmet Jurij Lotman der »Komposition des künstlerischen Raums« ein eigenes Kapitel.<sup>130</sup> Dabei betont er den zentralen Stellenwert, den die räumliche Komposition eines Textes für seine Abbildung der Wirklichkeit einnimmt, so dass seine Raumstruktur letztendlich ein »Modell der Struktur des Raumes der ganzen Welt«<sup>131</sup> darstellt. Der Charakter des erzählten Raumes als Modell der Wirklichkeit konstituiert sich insbesondere durch die (dichotome) semantische Aufladung topologischer Raumpositionen wie »hoch-niedrig«, »rechts-links« oder »nah-fern« mit wertenden Konnotationen wie »wertvoll-wertlos«, »gut-schlecht« oder, für unseren Kontext zentral, »eigen-fremd«.<sup>132</sup> Über eine bloße Darstellung von Raum hinaus sind demnach auch weitere inhaltliche Aspekte eines Textes mit seinem Raumgefüge verbunden, »um das herum sich auch die nicht-räumlichen Charakteristiken ordnen«.<sup>133</sup> Konstitutiv für eine solche räumliche Gliederung der Erzählwelt ist das Konzept der Grenze. »Die Art, wie ein Text durch eine solche Grenze aufgeteilt wird, ist eines seiner wesentlichsten Charakteristika.«<sup>134</sup> So führt Lotman etwa das Beispiel des Zaubermärchens an, für dessen Raum- und Erzählstruktur die binäre Abgrenzung von ‚Haus‘ (als vertrauter Ausgangspunkt des Helden) und ‚Wald‘ (als Ort der Abenteuer) entscheidend ist. Im Text liegt dann ein Ereignis vor, wenn ein Element eine Grenze überschreitet und von einem Raum in den anderen übergeht, also etwa der Held sein sicheres Zuhause verlässt und in den gefährlichen Wald vordringt. Für den Kontext der vorliegenden Untersuchung ist dabei insbesondere von Relevanz, dass Lotman explizit »die Identifikation des ‚Nahen‘ mit dem Verständlichen, Eigenen, Ver-

<sup>130</sup> Vgl. Lotman 1993:311–329.

<sup>131</sup> Ebd.:312.

<sup>132</sup> Ebd.:313.

<sup>133</sup> Ebd.:316.

<sup>134</sup> Ebd.:327.

trauten, und des ‚Fernen‘ mit dem Unverständlichen, Fremden«<sup>135</sup> als typisches Beispiel für die Bildung von Weltmodellen über räumliche Merkmale anführt.

Diese theoretischen Erwägungen Lotmans sind in der mediävistischen Literaturwissenschaft durch Karin Boklund in ihrer Untersuchung *Spatial and Cultural Characteristics of Courtly Romance* herangezogen worden.<sup>136</sup> Boklund geht dabei von einem einfachen Grundmodell aus, nach dem die Welt des arthurischen Romans dichotom in einen höfischen, positiv konnotierten Innenraum und einen nicht-höfischen, negativ konnotierten Außenraum aufgeteilt ist. Die Räume sind durch eine klare Grenze getrennt. Eine Handlungssequenz wird dadurch eingeleitet, dass die Ordnung des Zentrums durch eine Bedrohung aus dem Außenraum in Frage gestellt wird, woraufhin der Held die Grenze überschreitet und im Außenraum für die Wiederherstellung der Ordnung im Inneren kämpft:

[O]rder is reaffirmed through a ritually controlled venture into chaos, and the unity of the internal cultural space is guaranteed by the expulsion of the hero until he succeeds in transferring the conflict from himself to his opponent and in defeating that opponent in battle.<sup>137</sup>

Die Handlungssequenz endet damit, dass die ursprüngliche Ordnung mit einer klaren Trennung von Innen und Außen restauriert wird. Boklund betont hierbei in Anlehnung an Lotman die zentrale Bedeutung eines singulären höfischen Zentrums als Ort des Eigenen, von dem das unbegrenzte, vielgestaltige Chaos der Außenwelt abgegrenzt ist: »[...] ‚cultural space‘ cannot tolerate more than one dominant boundary, which is equivalent to saying that it cannot tolerate more than one central space, integrated and harmonious.«<sup>138</sup> In Szenarien, wo dem Hof ein weiteres Zentrum gegenübergestellt wird – etwa der Gralshof im Erzählstoff von Parzival – muss es nach dieser Logik zwangsläufig zu einem Integrationsprozess kommen, in dem die erzählte Welt um ein gemeinsames Zentrum herum neu geordnet wird. Dieses Raumkonzept stellt zugleich ein kosmologisches Konzept dar, in dem der König die unverrückbare Mittelachse des Universums bildet, ein statischer Garant der höfischen Ordnung, die die Ritter gegenüber der Außenwelt vertreten – nach Boklund möglicherweise ein Reflex des quasi-sakralen Königtums in der keltischen Mythologie, auf deren Welt die arthurischen Erzählstoffe z. T. zurückgehen.

In seiner Monographie *Isländische Märchensagas* überträgt Glauser diesen Ansatz Boklunds auf das Genre der originalen Riddarasögur. »Die Gegensätze in der dargestellten Welt der Märchensaga sind scharf, die Polarisierung ‚Gut‘ – ‚Bös‘ streng durchgeführt. Zentrale Kategorie der Oppositionenkonstituierung stellt dabei das Raumkonzept dar.«<sup>139</sup> Die Dichotomie vom Hof als Ort des Eigenen und dem Außenraum der Wildnis als Ort des Fremden macht nach Glauser ein zentrales Gliederungsmerkmal der erzählten Sagawelt aus, die hierin dem Vorbild der kontinentalen

<sup>135</sup> Ebd.:313.

<sup>136</sup> Vgl. Boklund 1977.

<sup>137</sup> Ebd.:11.

<sup>138</sup> Ebd.:17.

<sup>139</sup> Glauser 1983:192.



höfischen Literatur folgt. Die Polarität von Hof und nicht-höfischem Außenraum durchzieht die Sagas auf allen Ebenen, insbesondere auch auf der Ebene der vermittelten Ideologie, »die durch die Oppositionen ‚innen-heimisch-höfisch-gut‘ – ‚außen-fremd-nicht-höfisch-bös‘ definiert ist und die zentrale Kategorie ‚Raum‘ konkretisiert.«<sup>140</sup>

Das Raumkonzept der originalen Riddarasögur ist also in der bisherigen Forschung vor allem vor dem Hintergrund Lotmanscher Polarisierungen betrachtet worden. Bezogen auf unser Thema des Fremden würde aus dieser Sichtweise folgen, dass sich das Verhältnis von Eigenem und Fremdem denkbar simpel darstellt: Was sich im Raum außerhalb des Hofes befindet, ist nicht nur fremd, sondern damit automatisch auch feindselig und böse und muss durch den Helden zur Restaurierung der höfischen Ordnung vernichtet werden. Dies entspräche einem ethnozentrischen Bild des Fremden mit nur geringem Reflexionspotential. Wie zu zeigen sein wird, finden sich jedoch in den originalen Riddarasögur unzählige Begegnungen und Figurenkonstellationen, die sich nicht befriedigend mit solch einer strengen Dichotomie erklären lassen.

Für die Untersuchung solcher vieldeutiger Konstellationen bietet sich ein methodisches Werkzeug an, das ebenfalls von Jurij Lotman entwickelt wurde: das Konzept der Semiosphäre. Eine solche Semiosphäre ist definiert als »a specific semiotic continuum, which is filled with multi-variant semiotic models situated in a range of hierarchical levels.«<sup>141</sup> Sie stellt einen übergeordneten Raum dar, der alle semiotischen Sinnstiftungsvorgänge umfasst und miteinander vernetzt, die innerhalb eines bestimmten (kulturellen) Systems möglich sind. »The semiosphere is that same semiotic space, outside of which semiosis itself cannot exist.«<sup>142</sup> Ein Beispiel für eine solche Semiosphäre wäre etwa ein konkreter Kulturraum, der mit seinem Weltbild, seinen Werten und seinen Konventionen die Rahmenbedingungen für alle in ihm stattfindenden Semiotisierungen schafft und zugleich alle Semiotisierungen verbietet, die von diesem System nicht erfasst werden. Die Grenze zum nicht-semiotisierbaren Außenbereich ist jedoch potentiell durchlässig:

[T]he semiotic border is represented by the sum of bilingual translatable ‚filters‘, passing through which the text is translated into another language [...]. The border is a bilingual mechanism, translating external communications into the internal language of the semiosphere and vice versa.<sup>143</sup>

Die Grenze ist hier nicht länger der scharfe Trennstrich zwischen zwei dichotomen Räumen, sondern ein Filter, der gegenseitige Interaktion zulässt, indem er Einflüsse von außen ins Zeichensystem der Semiosphäre übersetzt. So können verschiedene Semiosphären nebeneinander bestehen und über die unscharfen Räume an ihren Grenzbereichen in Austausch stehen. Bezogen auf die Erzählwelt der originalen Riddarasögur kann der Hof als zentrale Semiosphäre betrachtet werden, aus der der

<sup>140</sup> Ebd.:196. Siehe auch S. 47–48 der vorliegenden Arbeit.

<sup>141</sup> Lotman 2005:206.

<sup>142</sup> Ebd.:208.

<sup>143</sup> Ebd.: 2005:208–210.

Held seine Sinnstiftung zieht. Der Raum außerhalb des Hofes ist nicht nach höfischen Maßstäben semiotisiert und somit potentiell bedrohlich, doch durch die Möglichkeit einer Übersetzung ins eigene Zeichensystem zugleich auch potentiell integrierbar und nicht zwangsläufig antagonistisch angelegt. Konstellationen wie Helden, die zu Monstern werden und somit die Grenzen einer klaren Dichotomie sprengen, lassen sich durch solche Translationsprozesse gut beschreiben und analysieren.

Darüber hinaus weist Lotman darauf hin, dass gerade die Peripherie einer Semiosphäre einen besonders fruchtbaren Raum darstellt: »[I]t is the area of accelerated semiotic processes, which always flow more actively on the periphery of cultural environments [...].«<sup>144</sup> Durch den Einfluss des nahen Außenraumes kommt es hier besonders schnell zu neuen Semiotisierungsmöglichkeiten, der Innenraum erhält Impulse von außen. Für den reisenden Helden einer originalen Riddarasaga hat dies weitreichende Folgen: Die Reise in den fremdartigen, peripheren Außenraum beinhaltet immer auch eine Einflussnahme auf den eigenen Innenraum. Der Held kehrt niemals unverändert zurück, sondern bringt neue Aspekte mit sich, die den erzählten Raum der Saga am Schluss auf einer anderen Ebene neu ordnen. Das Fremde wird nicht einfach nur besiegt, um zum *status quo* zurückzukehren – es zwingt das Eigene dazu, sich im Zuge der Bewältigung des Fremden zu transformieren. Die Reise fort vom höfischen Zentrum leitet einen Translationsprozess ein, der Aspekte der Peripherie ins Zentrum strömen lässt. Um welche Aspekte es sich genau handelt und wie damit umgegangen wird, variiert von Saga zu Saga und wird in den folgenden Einzeluntersuchungen an verschiedenen Beispielen aufgezeigt werden. Als Hauptbeispiel für die Gestaltung des erzählten Raumes soll dabei die *Konráðs saga keisarasonar* dienen.

Die originalen Riddarasögur gewinnen einen gehörigen Anteil ihres Reizes dadurch, dass sie zugleich eine Literatur des Zentrums und eine Literatur der Peripherie sind: Sie transportieren vordergründig die Ideologie des Hofes, stellen jedoch zugleich immer wieder die damit verbundenen Konventionen in Frage, indem sie sie der Dynamik der unberechenbaren Peripherie aussetzen. Die Folge sind eine Vielzahl von Grauzonen und uneindeutigen *in-between spaces* im Bhabhaschen Sinne, wo Räume des Fremden und des Eigenen nicht immer klar abzugrenzen sind.

## 4.2 Das Fremde als Raumphänomen in der *Konráðs saga keisarasonar*

### 4.2.1 Saxland – ein intaktes höfisches Zentrum?

Konráðr, der Held der *Konráðs saga*, wächst als Sohn des Kaisers Ríkarðr am Hofe von Saxland auf. Damit befindet er sich in guter Gesellschaft, denn ein großer Teil der originalen Riddarasögur nimmt seinen Anfang an einem europäischen, jedoch nicht-skandinavischen Königshof, vorzugsweise in Frakkland, England oder Sax-

<sup>144</sup> Ebd.:212.

land.<sup>145</sup> Der Ausgangspunkt des Geschehens liegt also dezidiert in einem Zentrum der höfischen Welt, wobei es gewiss kein Zufall ist, dass insbesondere jene Länder bevorzugt werden, von denen die altnordische Literatur starke Impulse durch die *translatio* höfischer Stoffe empfangen hat.

Konráðs Heimat wird im Text in ihrer Topographie nur skizzenhaft ausgearbeitet. Man erfährt lediglich über den Herrschaftsbereich seines Vaters, dass der Kaiser »aullum | heimi fyrir nordan haf«<sup>146</sup> vorsteht. Eine geographische Binnengliederung dieses Gebietes wird zunächst nicht entwickelt.

Jedoch findet gleich zu Beginn der Handlung eine Bewegung innerhalb dieses Raumes statt. Konráðr wird in seiner Jugend an den Hof des gelehrten Jarls Roðgeirr gegeben, um dort zusammen mit dessen Sohn Roðbert aufzuwachsen und die Künste seines Ziehvaters zu erlernen: »ok nu var bvin f[er]d Konrads ok fara sidan með godu y[firlæti ok fridu forvneyti þar til <er> þeir koma heim.«<sup>147</sup> Durch diesen Vorgang der Bewegung, um an den Hof des Gefolgsmanns zu gelangen, wird implizit eine topologische Binnengliederung des höfischen Raumes vorgenommen: Er besteht zum einen aus dem höfischen Zentrum um Kaiser Ríkarðr und zum anderen aus dem Hof des Jarls Roðgeirr, der durch das Ansehen und die Fertigkeiten dieser Figur zwar deutlich als Teil der höfischen Welt konnotiert ist, sich im Vergleich zum zentralen Kaiserhof jedoch in einer marginalen Lage befindet. Diese ist dadurch markiert, dass sie für Konráðr, der dem Zentrum angehört, nur durch die Überwindung von geographischem Raum zu erreichen ist. Innerhalb der höfischen Semiosphäre, die der Saga-Text konstruiert, nimmt der Hof des Jarls eine periphere Position ein.

Die Konsequenzen dieser topologischen Grundkonstellation für die Saga-Handlung werden deutlich, wenn man das weitere Schicksal der Ziehbrüder Konráðr und Roðbert verfolgt: Nachdem Konráðr seine höfische Ausbildung abgeschlossen hat, kehrt er zusammen mit seinem Ziehbruder an den kaiserlichen Hof zurück.<sup>148</sup> Somit wird nicht nur das erste Ereignis der Handlung mit der Rückkehr

<sup>145</sup> Von den 27 Sagas, die im vorliegenden Kontext als originale Riddarasögur betrachtet werden, beginnen je sechs Texte in Frakkland und in Saxland, dicht gefolgt von vier Sagas, die in England ihren Anfang nehmen. Grikkland und Garðaríki bilden den Startpunkt für das Geschehen von jeweils zwei Sagas, während die übrigen Texte sich auf die europäischen Gegenden Róma, Valland und Sjólönd sowie die exotischeren Räume Syrien, Ägypten, Tyrkland und Tattaria aufteilen.

<sup>146</sup> KSK:1. *der ganzen Welt nördlich des Meeres.*

Gemeint ist das Mittelmeer als Grenze zwischen Europa und Afrika, sodass der Kaiser also über Europa herrscht.

<sup>147</sup> KSK:3. *Und nun war Konráðs Reise vorbereitet, und die Fahrtgenossen reisen daraufhin mit guter und ansehnlicher Ehrung, bis sie heimkommen.*

Mit heim ist in diesem Kontext das Reiseziel gemeint, also Roðgeirs Hof.

<sup>148</sup> Die Reise, mit der dieser räumliche Wechsel vollzogen wird, ist ähnlich knapp beschrieben wie die Hinreise. Interessanterweise wird in der B-Redaktion der Saga explizit erwähnt, dass Konráðr und sein Gefolge »heim j Saxland« (KSK:6. *heim nach Saxland*) kommen. Dies impliziert, dass der Herrschaftsbereich des Jarls außerhalb des eigentlichen Kernlandes des Kaisers gedacht ist, so dass die topologisch periphere Position nach dieser Version der Saga zudem mit einer deutlicheren geographischen Abgrenzung einhergeht. Dieses Detail wird jedoch ansonsten im Text nicht weiter aufgegriffen.

ins Zentrum zu einem Ende gebracht, sondern zugleich auch ein neues Ereignis initiiert: Roðbert hat sich von der Peripherie ins Zentrum bewegt. Aus dem Jarlsohn ist der Ziehbruder und persönliche Vertraute des künftigen Kaisers geworden, er hält sich im Kernbereich der Macht auf und hat seine ursprünglich periphere Stellung soweit hinter sich gelassen, wie es einem Mann seines Standes möglich ist. Doch Roðbert gibt sich nicht damit zufrieden. Er hintergeht das Vertrauen seines Ziehbruders und lässt sich auf eine illegitime Liebschaft mit dessen Schwester Silvía ein, die er schließlich schwängert. Mit diesem Griff nach einer Braut, die als Kaiser-tochter standesmäßig über ihm steht, versucht er tiefer ins Zentrum vorzudringen, als es für ihn legitim ist. Damit wird ein zentraler Konflikt der Handlung ausgelöst, der schließlich dazu führt, dass Roðbert in Begleitung seines Ziehbruders, der ihn vor dem Zorn seines Vaters zu beschützen versucht, aus Saxland fliehen muss.

Dieser Konflikt lässt sich direkt darauf zurückführen, dass Saxland keinen homogenen Raum der höfischen Idealität darstellt, sondern in Außen- und Innenbereiche binnengegliedert ist. Roðberts Vorstoß ins Zentrum führt zu einem Bruch dieser Ordnung, einer *Schädigung* in den Termini der Proppschen Märchenmorphologie.<sup>149</sup> Seine Rolle als ‚Schädiger‘ kann Roðbert hierbei jedoch nur einnehmen, weil er sich als Figur der Peripherie nicht im Zentrum der höfischen Welt befindet, sondern in ihren Grenzbereichen, wo die höfische Semiosphäre ans Außen grenzt. Roðbert fungiert in gewisser Weise als Übersetzer aus dieser Außenwelt ins Innen, indem er die nicht-höfischen Aspekte des Betruges und der Unkeuschheit in die Welt des Hofes hineinträgt.

Die höfische Heimat des Saga-Helden Konráðr ist von Anfang an kein fester, ruhender Pol der Sicherheit inmitten einer chaotischen, unhöfischen Außenwelt, sondern von internen Spannungen zwischen Zentrum und Peripherie gekennzeichnet. Die unhöfische Bedrohung der Ordnung, die den Helden schließlich von zu Hause in die Ferne treibt, dringt nicht punktuell und von außen in eine ansonsten heile Welt ein, sondern entwickelt sich aus diesen Spannungen in ihrem topologischen Grundaufbau. Auch der höfische Raum ist in die Unsicherheiten der Erzählwelt der originalen Riddarasögur eingebunden.

#### 4.2.2 Miklagarðr – ein bedrohlicher Hof umgeben von bedrohlicher Fremde

Nachdem sie aus Saxland geflohen sind, gelangen die Ziehbrüder direkt in einen weiteren höfischen Raum: nach Miklagarðr, dem Sitz des byzantinischen Kaisers. Das Reiseziel geht auf Konráðs Absicht zurück, dass er »kuezt aungan uilía heimsækia nema | þann sem rikaztur wæri j heiminum enn þat er stolkongrinn sialfur j Miklagarði«.<sup>150</sup> Somit vollzieht sich mit der dritten Reise der Saga eine weitere

<sup>149</sup> »VIII. Der böse Gegenspieler fügt einem Familienmitglied einen Schaden oder Verlust zu. [...] Diese Funktion ist überaus wichtig, denn sie allein bringt die Märchenhandlung in Gang.« Propp 1972:36.

<sup>150</sup> KSK:14. sagt niemanden aufsuchen zu wollen außer denjenigen, der am mächtigsten auf der Welt wäre, und das ist der byzantinische Kaiser selbst in Miklagarðr.



Bewegung von der Peripherie ins Zentrum, diesmal jedoch von Konráðs Perspektive aus betrachtet. Im Vergleich zu Miklagarðr, das als mächtigster aller Königshöfe charakterisiert wird, nimmt seine Heimat Saxland eine periphere Stellung ein.<sup>151</sup> Der Text folgt hierbei Konráðs Perspektive eines Außenseiters, der sich zum ersten Mal dem Zentrum nähert, und schmückt die höfische Prachtentfaltung bei seinem Empfang in Miklagarðr breit aus:

þa lætur kongr leika fyrir þeim með allzskyns leikum ok ganga nu | allir wt leikarar ok adrir lydir sumir með saungum edur horpum sumir sínfonum | edur sallterium ok gígíum. sumir baru kertí motí þeim kongr síalfur geck mot þeim ok oll hans hird. | <O>k með þessari processio woru þeir j borgi leiddir ok j kongs holl.<sup>152</sup>

Die Detailfülle dieser Prozession steht in deutlichem Gegensatz zu der nüchternen Skizzenhaftigkeit, mit der Konráðs höfische Heimat beschrieben ist, und betont somit die zentrale Stellung Miklagarðs.

Mit der Bewegung hin zum Zentrum wiederholt sich auch das Motiv, dass dort um eine zum Zentrum gehörige Frau geworben wird: Diesmal geht es um die Tochter des Kaisers von Miklagarðr, Matthildr, der Konráðr während seines Aufenthalts bei Hofe näher kommt. Während sich jedoch Roðbert gegenüber Silvía auf der Achse der sozialen Schichtungen als Jarlssohn in einer marginalen Position befindet, gehört Konráðr ebenso wie Matthildr mitten ins Zentrum der höfischen Welt. In topologischer Hinsicht mag er sich Miklagarðr aus einer peripheren Position heraus annähern, doch auf der sozialen Ebene ist die Seite der Kaisertochter am zentralen Hof der Welt genau der richtige Ort für den höfisch-idealen Saga-Helden. Konráðr dringt direkt ins Zentrum vor, und im Gegensatz zu Roðgeirr gehört er hier auch legitimerweise hin. Die Bewegung von außen nach innen wird verdoppelt, diesmal jedoch unter einem positiven Vorzeichen.

Doch Roðbert verhindert ein vorzeitiges Happy End der Saga, indem er einmal mehr als betrügerischer Agitator bei Hofe tätig wird: Er nutzt Konráðs fehlende Griechisch-Kenntnisse aus und kann den Kaiser davon überzeugen, dass er in Wahrheit der Prinz von Saxland sei und Konráðr lediglich sein Gefährte. Im Folgenden intrigiert er beim Kaiser gegen Konráðr und bemüht sich selber um Matthildrs Gunst. Der Ordnungsbruch, der zu Roðberts Flucht aus Saxland führte, wird somit nicht nur wiederholt, sondern zudem klimaktisch gesteigert: Diesmal nähert sich

<sup>151</sup> Dieser topologische Aspekt des erzählten Raumes findet sich auch auf der geographischen Ebene wieder: Byzanz liegt deutlich näher an Troja als historischem Zentrum der Ritterschaft und Jerusalem als Zentrum der Heilsgeschichte und somit auch der Geographie als Saxland, das in der Nordhälfte der Welt eher marginal gelegen ist.

<sup>152</sup> KSK:16. *Da lässt der König für sie aufspielen mit allen Arten von Kurzweil und es ziehen nun alle Spielleute aus und andere Leute, manche mit Gesängen oder Harfen, manche mit Leiern oder Zithern oder Geigen. Manche trugen ihnen Kerzen entgegen. Der König selbst ging ihnen entgegen und sein ganzes Gefolge. Und mit dieser Prozession wurden sie in die Stadt geführt und in die Königshalle.* Die Übersetzung von »sínfonium« mit Leier und von »sallterium« mit Zither folgt der Interpretation von Baetkes Wörterbuch zur altnordischen Prosaliteratur, wo »e. Art Leier« für *simfon* (Baetke 1968:534) und »zitherartiges Musikinstrument (?)« für *salterium* (Ebd.:514) angesetzt wird.

Roðbert nicht nur der Kaisertochter an, sondern macht sich gleich selber zu einem Kaisersohn.

Um sich Konráðs zu entledigen, überredet Roðbert ihn zu Ausritten ins Umland der Stadt, um dort mit seinem Waffenspiel zu glänzen, und sorgt dafür, dass Konráðr bei seiner Rückkehr die Stadttore verschlossen vorfindet. Dies geschieht mit dem Hintergedanken, dass der wahre Kaisersohn in der Wildnis den Tod finden möge, denn Roðbert weiß über die Gegend zu berichten, »at hier er suo vhreínt at huería natt ma eíngi maður vtan borgar | vera vndir berum hímni fyrir sakir allzkyns dyr-a«<sup>153</sup>. Miklagarðr grenzt in der erzählten Topologie der Saga an die bedrohlichen Weltgegenden der Peripherie, wo fremdartige Gefahren auf den Reisenden lauern. Während für Konráðs Heimat Saxland ein bedrohlicher Wildnis-Raum als Außenwelt nicht thematisiert wird und auch für die beschriebenen Reisen durch dieses Land keine Rolle spielt, erweist sich die Umgebung Miklagarðs als äußerst gefährlich für einen Angehörigen des höfischen Innenraums.

Die Bedrohlichkeit des Außenraumes um Miklagarðr manifestiert sich konkret in unterschiedlicher Form auf drei Ausritten des Protagonisten. Während des ersten Ausritts in den nahegelegenen Wald begegnet er zwei wilden *blámenn*, von denen der Kaiser zu berichten weiß, dass »lx. manna hínna voskuztu ridi æ mót þeim braedrum þa lagu hinir eptir | er þessir settu undan eckí sarir«<sup>154</sup>. Die beiden schwarzen Berserker werden von Konráðr im Kampf besiegt und ihre Köpfe dem erstaunten Kaiser als Beweis der Heldentat präsentiert. Der Bericht von den sechzig Männern, die zuvor bereits vergeblich gegen die *blámenn* vorgegangen sind, steigert hierbei nicht nur Konráðs Leistung, sondern setzt die beiden Berserker zugleich auch in eine Beziehung zum Innenraum von Miklagarðr: Die *blámenn* sind keine punktuelle Reisebegegnung des Helden, die losgelöst vom höfischen Raum in der Fremde der Wildnis stattfindet, sondern eine präsente Bedrohung für Miklagarðr, mit der man bislang nicht fertig geworden ist. Der Raum dieses prunkvollen Hofes grenzt direkt an eine gefährvolle und fremdartige Außenwelt, wo jenseits der Stadtmauern »traull«<sup>155</sup> wie die beschriebenen Berserker hausen. Die Reise nach Miklagarðr ist somit nicht nur eine Reise von der Peripherie an ein höfisches Zentrum, sondern zugleich auch die Reise vom Zentrum der eigenen Heimat in die Peripherie des Fremden.

Miklagarðs Charakter als Grenzraum zwischen höfischem Eigenem und bedrohlicher Fremde wird besonders deutlich auf Konráðs zweitem Ausritt. Diesmal bleibt eines der Stadttore für ihn offen, doch wird dieses von einem angeketteten Löwen bewacht. Konráðr besiegt die Bestie, indem er sich mithilfe seines Speeres auf eine Steinsäule schwingt und dem Löwen von oben den Kopf abschlägt, gefolgt von der topischen Präsentation der Trophäe vor dem Kaiser. Bemerkenswert an dieser

<sup>153</sup> KSK:59. *dass es hier so unrein ist, dass in jeder Nacht kein Mensch außerhalb der Stadt sein kann unter freiem Himmel wegen aller Arten von Tieren.*

<sup>154</sup> KSK:57. *60 der tapfersten Männer gegen diese Brüder ritten, da lagen jene [Männer] hinterher darnieder, während diese [Brüder] unverwundet davonsamen.*

<sup>155</sup> KSK:55. *Trolle.*



Kampfepisode ist die räumliche Situierung des Löwen: am Stadttor von Miklagarðr, an der Schwelle zwischen Hof und Wildnis, zu keinem von beiden ganz zugehörig. So heißt es im Text über das Tier, dass es »*eírdi aungum manní er bunnðit | war j hlídínu nema þeim einum at þui gaf mat*«<sup>156</sup>. Die Doppelnatur des Löwen kommt darin zum Ausdruck, dass er einerseits als wildes Geschöpf des Außenraums niemanden verschont, sich andererseits aber dem Menschen des Innenraums gegenüber gefügig zeigt, der ihn mit Nahrung versorgt. Die Existenz eines gefährlichen Löwen, der ein Stadttor bewacht, wird dabei im Text durchgehend als gegeben hingenommen, ohne dass der Hintergrund dieses ungewöhnlichen Umstandes näher erläutert würde. Das höfische Zentrum Miklagarðr ist nicht nur von Wildnis umgeben, sondern hat sich mit dem Löwen einen Teil dieser Wildnis zu eigen gemacht und besitzt einen hybriden Übergangscharakter zwischen höfischer Innenwelt und bedrohlicher Fremde.

Der dritte Ausritt schließlich gipfelt in den Kampf gegen einen Drachen, womit auch diese Abfolge von Kämpfen klimaktisch erzählt wird. Der Drachenkampf gestaltet sich als Variante des Löwenritter-Motivs:<sup>157</sup> Als er sich dem Drachen nähert, bemerkt Konráðr, dass dieser einen Löwen mit seinen Klauen umschlossen hält. Er trennt die Klauen mit seinem Schwert ab und befreit den dankbaren Löwen, der dem Helden nun zu folgen bereit ist. Nachdem noch zwei Junge des Drachen erschlagen und Gold aus seinem Hort geborgen wurde, geht es samt Löwen zurück zur Stadt. Dieses recht konventionelle Erzählschema wird dadurch mit besonderer Bedeutung aufgeladen, dass es direkt auf den Löwenkampf beim zweiten Ausritt folgt. Während der Löwe am Stadttor als reißende Bestie dargestellt wird, mit der nur im direkten Kampf interagiert werden kann, ist der Löwe in der Wildnis des Drachenberges ein potentieller Verbündeter, dem der Held zu Hilfe eilt und von dem es heißt, dass er menschliche Sprache beherrsche und »*allra | dyra útrazt*« sei.<sup>158</sup> Die Figur des Löwen ist nicht eindimensional auf eine Erzählfunktion als monströser Gegner des Helden beschränkt, sondern in verschiedenen Kontexten unterschiedlich konnotiert: zum einen als wilder Repräsentant des Außenraums, zum anderen als Symbol ritterlicher Stärke und Tugend.<sup>159</sup>

Betrachtet man die räumliche Kontextualisierung dieser Zuschreibungen, so fällt auf, dass der Löwe jeweils der räumlichen Umgebung entgegengesetzt erscheint: Am Tor von Miklagarðr, an der Schwelle zum höfischen Raum, hat er zwar einen

<sup>156</sup> KSK:60. *keinen Mann verschonte [das Tier], das am Tor festgebunden war, außer dem einen, der ihm Futter gab.*

<sup>157</sup> Zum Motiv des Löwenritters in der altnordischen Literatur vgl. Barnes 1994. Das Motiv geht letztlich auf Chrétien's *Yvain* zurück und erreichte Skandinavien in Form der am norwegischen Königshof entstandenen *Ívens saga*. Die konkrete Textstelle in der *Konráðs saga* ist nach Barnes nicht allein durch die *Ívens saga* beeinflusst, sondern durch »[a] combination of French, German, and Norse influence« gekennzeichnet. Ebd.:395.

<sup>158</sup> KSK:68. *das klügste aller Tiere.*

<sup>159</sup> Man denke hierbei nur an die Häufigkeit des Löwen als gemeine Figur auf Adelswappen, wo er als Symbol für Stärke und Königsherrschaft steht und sich zudem ikonographisch mit dem auferstandenen Christus assoziieren lässt. Vgl. Filip 2002.

hybriden Status inne, doch in seiner erzählerischen Funktion überwiegt eindeutig seine Natur als reißende Bestie, die den Helden bedroht. In der Wildnis fern der Stadt hingegen tritt der Löwe in der topischen Situation des Drachenkampfes als Verbündeter auf, der implizit für höfische Werte wie Tapferkeit und Treue steht. In beiden Fällen ist er ein Fremder, der sich nicht in den Umgebungsraum fügt, sondern als Ordnungsbruch daraus hervorsticht. Es ist am Sagahelden, mit diesen Brüchen angemessen umzugehen, indem er den Löwen am Stadttor erschlägt und den Löwen in der Wildnis als seinen Begleiter in die Sphäre des Hofes überführt.

Auf dem Rückweg in die Stadt finden Konráðr und sein Löwe die Tore noch immer verschlossen vor. Für Konráðr ist das der Anlass, seinen neugewonnenen Begleiter eine Probe seiner Kräfte geben zu lassen: »þu ert | allra dyra sterkazt ok úítrazt. huort muntu nu geta lostit vp þessa grin|d.«<sup>160</sup> Der Löwe kommt der Aufforderung nach und sprengt das Tor, woraufhin die beiden Gefährten den höfischen Innenraum betreten. Der gewaltsame Akt des Tordurchbrechens hat dabei eher den Charakter eines Eindringens von außen und wenig mit der siegreichen Heimkehr eines Drachenkämpfers gemein. Der Wiedereintritt in den höfischen Raum erfolgt nicht konfliktlos, sondern als Grenzdurchbrechung, die in der Zerstörung des Tors einen greifbaren Ausdruck findet. Konráðr bringt mit dem Löwen nicht nur eine Verkörperung der Rittertugenden nach Hause, sondern auch einen mächtigen Wildnisbewohner, dessen wilde Kraft er nutzt, um sich Zutritt zu verschaffen. In dieser Eigenschaft bleibt der Löwe ein Fremder im höfischen Raum. Konráðr führt einen Teil der Wildnis mit sich, in der er sich bewähren musste. Der Held selber hat sich verfremdet und ist in der Ferne zu einem anderen geworden als der, der einst aufgebrochen ist. Er führt seinen Tierbegleiter als Symbol seiner erwiesenen herausragenden Ritterschaft mit sich, aber auch als Verkörperung des Fremden, dessen Raum er durchlaufen hat. Der Löwe behält seine hybride Stellung zwischen Hof und Außenraum bei und überträgt diese Eigenschaft auf Konráðr, der zwischen diesen Semiosphären hin und her wechseln muss, um sich zu bewähren.

Nachdem Konráðr den Drachen besiegt und seinen Löwenbegleiter errungen hat, folgen keine weiteren Ausritte in die Wildnis mehr. Mit den Trophäen seiner Heldentaten als Rückhalt kann Konráðr nun vor den Kaiser treten und sich als der offenbaren, der er wirklich ist – in griechischer Sprache, denn inzwischen hat er durch Matthildr die Landessprache erlernt. Damit hat er nicht nur die Gefahren des Außenraums gemeistert, sondern zugleich auch seine Entfremdung vom Innenraum überwunden: Miklagarðr ist zwar einerseits ein höfisches Zentrum, dem Konráðr als Kaisersohn seiner Natur nach zugehörig ist, andererseits jedoch auch ein Ort der Fremde, was sich darin ausdrückt, dass Konráðr zunächst die Landessprache nicht beherrscht und somit seine angestammte Position nicht einzunehmen vermag. Er entfremdet sich von seiner eigentlichen Stellung und wird durch Roðberts Intrige zu einem anderen gemacht, als Gefolgsmann an die Peripherie der höfischen Sphäre gedrängt. Der Wiedereintritt ins Zentrum gelingt ihm nicht nur durch seine Bewäh-

<sup>160</sup> KSK:69. *Du bist das stärkste und klügste aller Tiere. Wirst du nun dieses Tor öffnen können?*

rungsproben in der Wildnis, sondern auch durch das Erlernen der griechischen Sprache – ein Teil seiner standesgemäßen Ausbildung, den er in seiner Jugend versäumt hat und der somit zu seiner ritterlichen Perfektion noch fehlte. Miklagarðr erweist sich also in doppelter Hinsicht als Ort des Fremden: zum einen durch gefährliche, die Ordnung bedrohende Ungeheuer in der Wildnis, zum anderen als Ort des Selbstverlustes in der anderssprachigen Fremde, zu dessen Ausgleich auch die sprachliche Aneignung der Umgebung gehört.<sup>161</sup>

Im räumlichen Erzählkonzept der *Konráðs saga keisarasonar* stellt Miklagarðr einen hybriden Grenzraum zwischen der Welt des Hofes einerseits und der fremdartigen, bedrohlichen Außenwelt andererseits dar, eine Ambivalenz, die exemplarisch in der doppeldeutigen Gestalt des Löwen verkörpert ist. Der Text kennt somit keine klare Dichotomie zwischen einem höfischen, eigenen Innen und einem nicht-höfischen, fremden Außen. Stattdessen werden diese Kategorien zwar an der Oberfläche verwirklicht, dabei jedoch durch ein Wechselspiel zwischen Zentrum und Peripherie dekonstruiert. Die Reise nach Miklagarðr stellt weder ein Verbleiben in der höfischen Sphäre noch eine Grenzüberschreitung in einen chaotischen Außenraum dar, sondern den ersten Schritt in eine komplexe und vielfältige Welt, deren Fremdartigkeit zunimmt, je weiter der Held im Folgenden in sie vordringt.

#### 4.2.3 Bláland – die ferne Wildnis

Um seine vornehme Herkunft zu beweisen, wird Konráðr vom Kaiser auf eine gefährliche Mission ausgeschickt: Er soll einen Edelstein besorgen, der demjenigen gleicht, der sich im Besitz des Kaisers befindet. Damit beginnt der zweite Handlungskreis der Saga, deren Konflikt mit dem Aufdecken von Konráðs wahrer Identität und den bestandenen Bewährungsproben auf seinen Ausritten sonst zu einem Ende gekommen wäre. Dieser zweite Handlungskreis führt Konráðr fort vom Kaiserhof in noch fernere Weltgegenden. Die kenntnisreiche Matthildr kann ihm berichten, dass ein solcher Edelstein in einer von Schlangen bewohnten Stadt zu finden sei, doch die Reise dorthin führt durch das wilde Bláland. Als erstes Etappenziel geht es »til Blalandzeyía.«<sup>162</sup>

Die Inseln werden dabei ähnlich knapp beschrieben wie die Anreise selbst: »<E>ptir þetta byr Konradr ferd sína vel ok skíott. lætur bua skip með | skrautlígu foruneyti wr Miklagardi ok lettir æigi fyrr ferd sinni en hann k|emur til Blalandzeyia

<sup>161</sup> Zum Motiv der Machtlosigkeit durch mangelnde Sprachkenntnisse vgl. Kalinke 1983:859–861. Kalinke sieht die Geschichte von Konráðr als *exemplum* für die besondere Relevanz von Bildung und soliden Fremdsprachkenntnissen in der Welt der originalen Riddarasögur: »*Konráðs saga keisarasonar* illustrates superbly, what other Icelandic Romances merely intimate: that a protagonist's success depends at least as much on a liberal education that includes tuition in foreign languages as on chivalric training. Unlike the heroes of the continental romances from which the *riddarasögur* derive, the Icelandic heroes achieve renown as much for their learning and multilingualism as for their feats of prowess.« Ebd.: 861. Die Bedeutung der Gelehrsamkeit für den Helden einer originalen Riddarasaga wird in Kapitel 8 ausführlich behandelt.

<sup>162</sup> KSK:75. zu den *Bláland-Inseln*.

med lídí sínu. hann lætur nu flytja sik til meginlandz«<sup>163</sup>. Das ist alles, was der Text über die Bláland-Inseln zu berichten weiß. Sie dienen weder als Kulisse für irgendeine Art von Handlung noch werden sie in ihrem topographischen Aufbau räumlich entfaltet. Dennoch eröffnet ihre Erwähnung im Text einen neuen Abschnitt im erzählten Raum der Saga: Der Eigenname *Bláland* fungiert als Chiffre, die dem Rezipienten vor dem Hintergrund der auf Island bekannten Länderkunde deutlich macht, dass der Held die höfische Sphäre nun komplett verlassen hat und sich in einer marginalen Region am äußersten Rande der Oikumene bewegt.<sup>164</sup> Die geographische Marginalisierung am Rande der Welt geht mit der topologischen Marginalisierung in der Entfernung vom höfischen Zentrum einher.

Sobald er das Festland erreicht hat, lässt Konráðr sein Gefolge zurück und reist nur in Begleitung seines Löwen weiter. Nun muss er zwei Länder durchqueren, die »Leonaland«<sup>165</sup> und »Fíjla|land«<sup>166</sup> genannt werden. Bereits diese Bezeichnungen durch die Eigennamen wilder Tiere machen deutlich, dass Konráðr sich fern vom Hof in einem Raum der Wildnis aufhält. Tatsächlich handelt es sich um ein »obygt land af monnum«<sup>167</sup>, das ausschließlich durch seine tierischen Bewohner definiert wird. Zuvor hat der Text mit geographischen Eigennamen gearbeitet, die aus der gelehrten Tradition bekannt sind und sich in die kanonische Kosmographie einordnen lassen. Die Gegenden Blálands jedoch entziehen sich dieser Tradition und werden nur durch kulturferne Geschöpfe bezeichnet. Sie liegen außerhalb des Systems, dem Konráðr entstammt, und sprengen mit ihrer Benennung den Rahmen der bekannten Kosmographie. Tiernamen ersetzen die Eigennamen aus der überlieferten Tradition, der Held hat einen Raum des Fremden erreicht, der nicht mehr auf herkömmliche Weise semiotisierbar ist.<sup>168</sup>

<sup>163</sup> KSK:79–80. *Danach bereitet Konráðr seine Reise gut und rasch vor. Er lässt ein Schiff mit stattlichen Fahrtgenossen aus Miklagarðr ausrüsten und hält mit seiner Fahrt nicht inne, bis er mit seiner Schar zu den Bláland-Inseln kommt. Er lässt sich nun zum Festland übersetzen.*

<sup>164</sup> In der altnordischen Kosmographie wird Bláland für gewöhnlich mit den entfernteren Regionen (Schwarz-)Afrikas, namentlich Äthiopien, gleichgesetzt; so etwa in der Länderkunde der *Stjórn*, wo es explizit heißt »Ethiopia sem uer kollum blaland« (*Äthiopien, das wir Bláland nennen*) (zitiert nach Simek 1990:549). Dies geht darauf zurück, dass der Eigenname Äthiopien in der gelehrten Tradition etymologisch mit der ‚sonnenverbrannten‘ Hautfarbe seiner Bewohner erklärt wird, was der altnordischen Namenskomponente *blár* für *schwarz* entspricht. Vgl. ebd.:203. Allerdings ist in anderen kosmographischen Texten von drei Ländern namens Bláland die Rede, was wohl auf eine Vermischung mit dem dreigeteilten Mauretanien zurückgeht. Vgl. ebd.:202–203. Die Länderbezeichnung meint also nicht zwangsläufig eine konkrete, geographisch genau verortbare Region in Afrika, sondern kann auch als verallgemeinernder Topos im Sinne von ‚weit weg, wo die dunkelhäutigen Menschen leben‘ aufgefasst werden.

<sup>165</sup> KSK:80. *Löwenland.*

<sup>166</sup> KSK:83. *Elefantenland.*

<sup>167</sup> KSK:75. *von Menschen unbewohntes Land.*

<sup>168</sup> Man könnte argumentieren, dass sich Konráðr zumindest insofern noch im System der Kosmographie bewegt, als die Tierländer unscharfe Unterregionen von Bláland sind, das als Ganzes noch zum System gehört. In der A-Redaktion der Saga wird jedoch auch diese Zuordnung gesprengt: Hier heißt es nicht, dass sich Konráðr nach Matthildrs Rat »til Blá|lanz« (*nach Bláland*) übersetzen lassen soll, sondern lediglich, dass es »ameginland« (*zum Festland*) weitergeht. KSK:75. An



Im Gegensatz zu den chiffreartig-knapp aufgeführten Bláland-Inseln werden Leonaland und Fíllaland landschaftlich beschrieben: »þat land var hardla fagurt ok grasmikít ok gott agætliga. þar woru allzkyns | alldin«<sup>169</sup>, heißt es über Leonaland, Fíllaland wird gar wie folgt charakterisiert: »Suo fagurt ok gott sem hítt var landít er hann hafði adr a komít þa gæ|ddí þetta þo miklu a fyrir sakir allzkyns grasa ok alldína var þetta betra«<sup>170</sup>. Die beiden Länder folgen als Steigerung aufeinander. Der Raum entfaltet sich auf Konráðs Reise durch eine Zunahme der landschaftlichen Reize, je weiter Konráðr in die fremden Länder vordringt. Von unwegsamem Gelände oder anderen topographischen Hindernissen ist hingegen nicht die Rede, wenn man einmal davon absieht, dass die beiden Länder durch ein Gewässer getrennt sind, dessen Überquerung Konráðr jedoch nicht aufhält. Das Fremde zeigt sich hier von seiner verlockenden Seite als üppiger Naturraum in der Ferne, möglicherweise inspiriert von solchen Topoi wie den wunderbaren Landschaften Indiens, die in der Regel kosmographisch mit der größeren Nähe zum irdischen Paradies erklärt werden.<sup>171</sup> Wenn diese Deutung zutreffend ist, bewegt sich Konráðr erneut in einem hybriden Doppelschritt in zwei Richtungen, gleichermaßen zum Zentrum und zur Peripherie: fort vom höfischen Zentrum in die periphere Wildnis und fort von der heilsgeschichtlichen Peripherie Europas hin zu jenem fernen Ursprung des Menschen, der irgendwo im Osten verloren ist. Diese Überlegung wird allerdings nicht direkt durch den Text gestützt, wo der Topos vom Paradies nicht explizit erwähnt wird, weswegen sie spekulativ bleiben muss.

Zeitlich wird die Reise durch die Wildnis dadurch rhythmisiert, dass Konráðr jeweils nach der Durchquerung eines Landes eine Nachtrast einlegt. Die Fortbewegung selber wird dabei narrativ nicht ausgestaltet, sondern lediglich durch die punktuelle Darstellung des Endes der jeweiligen Reiseetappe angedeutet: »ok er hann kom til enda þess landz þa tekr hann sier nattþól.«<sup>172</sup> Ein deutlich wirkmächtigeres Gliederungsprinzip als die zeitliche Stilisierung ‚ein Land – eine Tagesreise‘ stellt jedoch der Umstand dar, dass Konráðr in jedem der beiden Länder gegen das namensgebende Tier kämpfen muss. Die beiden Kämpfe sind parallel aufgebaut: Zunächst greift Konráðr auf das Wissen zurück, das Matthildr ihm bei den Reisevorbereitungen vermittelt hat, und setzt ein Tier gegen die Bestien ein, das diese jeweils besonders fürchten – im Falle des Löwen ein krähender Hahn, beim Elefanten ein Schwein. Anschließend wird das verunsicherte Untier dann mit direktem Gewaltein-satz erlegt.

---

der Stelle der geographischen Bezeichnung Bláland steht hier ein nicht näher spezifiziertes Festland, das sich außerhalb des Systems fester geographischer Zuordnungen befindet.

<sup>169</sup> KSK:80. *Dieses Land war sehr schön und reich mit Gras bewachsen und ganz hervorragend. Dort gab es alle Arten von Baumfrüchten.*

<sup>170</sup> KSK:83. *So schön und gut jenes Land war, durch das er zuvor gekommen war, so übertraf dieses es doch bei Weitem, denn wegen aller Arten von Gräsern und Baumfrüchten war dieses besser.*

<sup>171</sup> Der Topos vom irdischen Paradies im Osten, der insbesondere gerne mit Indien assoziiert wird, ist aus dem lateinischen Schrifttum auch in die altnordische Literatur eingewandert. Vgl. Johantewage 2007.

<sup>172</sup> KSK:80. *Und als er ans Ende dieses Landes kam, da richtet er sein Nachtlager ein.*

Auch die Abfolge dieser beiden Kämpfe ist als Klimax gestaltet: Der angreifende Löwe, dessen Artgenossen in der Saga ja schon vorkamen, wird knapp und ohne weitere Beschreibungen damit eingeführt, dass Konráðr »kennir at þat er leon«<sup>173</sup>. Der Elefant hingegen wird mit einer ausführlichen, im Kontrast zur skizzenhaften Gestaltung der Reise fast schon ausufernden Beschreibung bedacht:

þar næst sa hann hvar fram kom | dyr þat var suo haat at hofut þess bar litlu lægra enn hinar hæstu limar. fót|leggir þess woru akaflega hæfir enn ei jafndigrir sem hæd þeirra var til | Snoppa þess var laung ok bíug at nedanverdu þat þottizt hann skilia | at med henní mundi hann dyrum bana. eyru hans woru mikil ok fax | mikit hardla. bak hans var breitt. þetta dyr hafdi helldr ha|la enn tagl at þuí er honum þottí ok var knutur mikill a halanum. þat | þottizt hann sia mega at med þuí mundi hann mega gera geig. hann var lod|inn þar er hann mattí sia nema a naranum þar þotti honum sem hellzt | mundi snokt vera. varla þottí honum sem vel mundi jarn a bíta anars|stadar fyrir sakir þykt harsíns ok hardleik. klaufir woru a honum mik|lar.<sup>174</sup>

Die Kreatur wird in aller Fremdartigkeit als Repräsentant der exotischen Ferne dargestellt, wobei bezeichnend ist, dass die Darstellung konsequent Konráðs begrenzter Perspektive folgt. Die Besonderheiten des Elefanten, wie die Tötung von Tieren mit seiner »snoppa« oder die Unempfindlichkeit gegen Eisen, werden nicht etwa auktorial als Teil der Beschreibung präsentiert, sondern mit Phrasen wie »þottizt hann« oder »þotti honum« als Vermutungen Konráðs kenntlich gemacht. Die Fremdartigkeit des Elefanten als monströser Bewohner einer fernen Weltgegend wird dadurch betont, dass er nur von außen wahrgenommen wird und sich dadurch einer festen Kategorisierung entzieht – alles, was man über bloße Äußerlichkeiten hinaus über ihn erfährt, sind nur die Überlegungen eines Reisenden.

Die klimaktische Steigerung der beiden Kämpfe besteht in der zunehmenden Fremdartigkeit der Gegner. Während in Leonaland nur ein Löwe lauert, der schon aus Miklagarðr bekannt ist, wird der Protagonist in Fílaland mit einem ausführlich beschriebenen Ungetüm konfrontiert, über das er nur Vermutungen anstellen kann. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Durchquerung der beiden Wildnisländer sich als doppelte, gegenläufige Klimax gestaltet. Die Schönheit des Naturraumes nimmt in dem Maße zu, in dem die Gegner fremdartiger und gefährlicher werden. So werden das immer tiefere Vordringen in eine kaum erforschte Welt und die immer größere Entfernung zum heimatlichen Raum des Eigenen narrativ inszeniert,

<sup>173</sup> KSK:81. *erkennt, dass dies ein Löwe ist.*

<sup>174</sup> KSK:84–86. *Als Nächstes sah er, wie ein Tier hervorkam, das war so groß, dass sein Kopf [nur] wenig niedriger reichte als die höchsten Äste. Seine Unterschenkel waren unglaublich lang und nicht gleichdick, wie ihre Länge war. Sein Rüssel war lang und weiter unten gekrümmt. Das glaubte er [Konráðr] zu erkennen, dass er [der Elefant] mit ihm Tiere töten würde. Seine Ohren waren groß und seine Mähne sehr lang. Sein Rücken war breit. Dieses Tier hatte eher einen Schwanz als einen Pferdeschweif, wie ihm [Konráðr] schien, und es war ein großer Knoten am Schwanz. Das glaubte er [Konráðr] sehen zu können, dass er [der Elefant] mit ihm Verletzungen zufügen konnte. Er war behaart, dort wo er [Konráðr] hinsehen konnte, außer in der Leistengegend, dort schien es ihm [Konráðr], dass es am ehesten kahl zu sein. Kaum erschien es ihm [Konráðr] so, dass Eisen anderswo gut beißen würde wegen der Dichte und Härte der Haare. Große Klauen waren an ihm.*



ohne dass die Fortbewegung selber thematisiert oder gar eine ausführliche Reisebeschreibung eröffnet würde. Obgleich sich Konráðr in einem stilisierten Rahmen von zwei Tagesreisen und zwei Nachtrasten bewegt und dabei ‚realistischerweise‘ nicht allzu viel Strecke zurücklegen könnte, wird durch die erzählerische Auffüllung der erzählten Räume deutlich, dass sich der Held weit von seiner Ausgangsbasis entfernt hat und nunmehr inmitten der Fremde aufhält.

#### 4.2.4 Die steinerne Brücke – der Übergang in die Jenseitswelt

Die äußerste Grenze von Filaland bildet erneut ein Fluss. Er wird von einem Steinbogen überspannt. Diesen muss Konráðr nach Matthildrs Anweisungen überqueren, um zum Ziel seiner Reise zu gelangen. Der Grenzfluss ist das erste topographische Hindernis im erzählten Raum der Saga, dessen Überwindung narrativ thematisiert wird. Nachdem Reisen im bisherigen Verlauf des Textes entweder in einen Satz zusammengefasst oder durch punktuelle Kampfbegegnungen dargestellt worden sind, rückt nun die reine Fortbewegung von Ort zu Ort in den Fokus der Erzählung. Entsprechend wird die unproblematische Bewegung des Helden an dieser Stelle erstmals unterbrochen: Konráðr sieht bereits den Grenzfluss vor sich liegen, bevor er in seiner zweiten Begegnung auf den Elefanten trifft. Hinterher setzt er seine Reise nicht in gleicher Weise ohne nähere Richtungsangabe fort, sondern er »fer | nu þar til er hann kemr til steinbogans«<sup>175</sup>. Obgleich der Fluss bereits in Sichtweite ist, muss Konráðr an ihm entlangreisen, bis er den Steinbogen als einzige Möglichkeit der Überquerung erreicht hat. Dies betont den Charakter des Flusses als scharf gezogene Grenze zwischen unterschiedlich semiotisierten Räumen.

Der Steinbogen als einziger Zugang ist ein deutliches Zeichen dafür, dass Konráðr nun eine andere räumliche Sphäre betritt. Dies wird dadurch unterstrichen, dass er seinen Löwen als Wächter seiner Habseligkeiten zurücklässt und die Grenze allein überschreitet. Hat er zuvor schon seine Mannschaft bei den Bláland-Inseln zurückgelassen, um sich den Gefahren der Tierländer nur mit seinem Tierbegleiter zu stellen, ist er bei seiner letzten Prüfung nun gänzlich auf sich gestellt. Für die besondere Schärfe der Grenzziehung spricht auch, dass Konráðr das Ziel seiner Queste, die Schlangenstadt, erst sehen kann, sobald er sich »a mídiann steinbogan«<sup>176</sup> befindet, obgleich das umliegende Gelände als »sliett land«<sup>177</sup> beschrieben wird. Der fremde Raum jenseits des Flusses eröffnet sich ihm erst visuell, als er die Brücke mehr als zur Hälfte überquert hat und somit in diesen Raum eingedrungen ist. Von außen jedoch bleibt ihm der Anblick der Schlangenstadt verwehrt. Zusammen mit Matthildrs Warnung, sich auf dem Rückweg keinesfalls umzublicken, wird überdeutlich, dass die Brücke Konráðr in einen jenseitigen Raum führt, der grundsätzlich von der bisherigen Erzählwelt der Saga abgegrenzt ist. Hier geht es nicht mehr um das relative Vorankommen durch immer fremdartigere Gegenden, sondern um das Be-

<sup>175</sup> KSK:87. *reist nun, bis er zum Steinbogen kommt.*

<sup>176</sup> KSK:87. *auf dem mittleren Steinbogen [= auf der Mitte des Steinbogens].*

<sup>177</sup> KSK:87. *flaches Land.*

treten einer fremden, absolut abgegrenzten Welt für sich, ein dichotomes ‚Diesseits oder Jenseits‘.<sup>178</sup> Auch der Umstand, dass am Ende des Steinbogens eine große Schlange liegt, fügt sich in dieses Bild, ist doch die Konfrontation mit einer Wächterinstanz beim Übergang in eine Jenseitswelt ein geläufiger Topos. Konráðr überwindet die Schlange, indem er sich mit seinem Speer über sie hinweg schwingt, und betritt mit dieser Bewegung zugleich das Land jenseits des Flusses. Er hat die Prüfung der Anreise bestanden und den eigentlichen Zielort seiner Queste erreicht.

#### 4.2.5 Die Schlangenstadt – ein unscharfer Jenseitsraum zwischen Hof und Wildnis

Konráðs finales Abenteuer findet in der geheimnisvollen, von Schlangen bewohnten Stadt jenseits des Grenzflusses statt, deren detaillierte Beschreibung in der Saga viel Raum einnimmt. Über den genauen Hintergrund der Stadt, ihre Geschichte und den Grund dafür, dass sich hier nun Schlangen tummeln, wird dabei allerdings kein Wort verloren. Man erfährt lediglich von einer Vermutung Konráðs, »at fyrir aunduerdu mundu þar hafa ríkir menn bygt«<sup>179</sup>. Die Stadt wird also wohl einmal menschliche Bewohner gehabt haben, deren Verbleib aber im Dunkeln liegt. Der Jenseitsraum folgt hier unbekannten Gesetzen, die für den Helden nicht zu durchschauen sind, das Fremde lastet als das Unerklärbare allgegenwärtig über der Szenerie.

In der späten E-Redaktion der Saga hingegen gestaltet sich das Szenario grundlegend anders: Hier wird die Schlangenstadt beim Namen genannt, und Konráðr erhält von Matthildr den Auftrag, »til borgar Babilonar«<sup>180</sup> zu reisen. Durch diesen Unterschied im Detail verliert der Raum jenseits des Flusses seine fremdartige Unschärfe und fügt sich ins System der bekannten Kosmographie ein. Das Reiseziel ist nun das biblische Babylon, das sich zwar an den äußersten Rändern der bekannten Welt befindet, aber dennoch fest im Gefüge der (heilsgeschichtlichen) Geographie integriert ist. Auch wird durch die konkrete Benennung der Stadt das Unerklärliche ihrer Situation als Wohnort von Schlangen durchbrochen. So findet sich etwa in der Weltbeschreibung der *Hauksbók* folgende Passage über das Schicksal Babylons: »var síðan borg su kallað babilon. þar fellr eufrates í gegnum. hon var lengi fiolmenn. til þess er þar vuxu usiðir sua at guð let þar vaxa orma fiolda til þess er menn matto þar eigi byggja. oc ero ormar þeir þar íafnan síðan.«<sup>181</sup> Nach dieser im Norden be-

<sup>178</sup> Eine ausführliche Untersuchung des Jenseitsbrückenmotivs im Mittelalter findet sich bei Dinzelbacher 1973. Das Überqueren einer Brücke hat nach Dinzelbacher eine lange Tradition bei eschatologisch orientierten Jenseitsreisen (etwa in der Visionsliteratur), kommt jedoch auch in profanisierter Form als Probe des Helden in der Erzählliteratur vor: »Was hier von der eschatologischen Brücke gesagt wurde, gilt genauso für die profanierte der Romane; sie ist schwieriger Übergang und trennt den wahren Helden vom minder tapferen. [...] Der Übergang liegt üblicherweise zwischen dieser ‚realen‘ Welt und einem wie auch immer gearteten Jenseitsreich.« Ebd.:166.

<sup>179</sup> KSK:90. dass dort ursprünglich reiche Menschen gewohnt haben dürften.

<sup>180</sup> KSK:157. zur Stadt Babylon.

<sup>181</sup> Simek 1990:451. Diese Stadt wurde danach Babilon genannt. Dort fließt der Eufrates hindurch. Sie war lange Zeit sehr bevölkert, bis dahin, dass die Unsitten so zunahmen, dass Gott dort eine Menge

kannten Tradition ist also der Fluch Gottes dafür verantwortlich, dass die prächtige Stadt nun von Schlangen bewohnt wird. Aus dem fremdartigen Jenseitsort wird in dieser Redaktion der Saga ein verfluchter Ort an der Peripherie, der sich geographisch wie heilsgeschichtlich definieren lässt und das vertraute System des Eigenen trotz aller Exotik niemals völlig durchbricht. Obwohl sie zu großen Teilen einer identischen Handlungsstruktur folgen, lassen die beiden Saga-Fassungen hier ein unterschiedliches Raumkonzept erkennen.

Bevor Konráðr die Stadt selber betritt, muss er zunächst ihr Umland durchqueren und sich dem Stadttor auf einer breiten Straße nähern. Das Land jenseits des Flusses wird dabei geographisch als »a enum yztum heimsiordum«<sup>182</sup> lokalisiert. Konráðr befindet sich also am äußersten Ende der Welt und somit in der marginalsten möglichen Position. Der Raum des Eigenen liegt maximal von ihm entfernt, seine Reise in die Fremde hat ihren Extrempunkt erreicht, aus der relativen Entfernung vom Eigenen ist ein absolutes Fremdes geworden. Es ist nur folgerichtig, dass nun auch die extremsten Fremdheitserfahrungen auf ihn warten.<sup>183</sup>

Dies deutet sich bereits in der Beschreibung der Landschaft an:

allar hædir ok aull hollt þótti honum við gull | gloa. lyng woru þar stor æ þui landi ok margar giær ok jardholr. [...] Gata la breid frá steinboganum til hallar. suo var hun allz sem gull af skrid orma suo þótti honum | æ at hyggia ok um at lítazt sem aull jarðarhaull mundi full uera | af ornum.<sup>184</sup>

Das Motiv der allgegenwärtigen Schlangen wird hier bereits eingeführt, doch halten sich diese noch an ihnen angemessenen Orten auf, in Erdlöchern in der Wildnis. Der goldene Schimmer auf den umliegenden Anhöhen wird nicht näher erklärt, aber zusammen mit der kurz darauf folgenden Bemerkung, dass die Straße durch das Gleiten der Schlangen goldartig beschaffen sei, kann man wohl auch dieses Merkmal als Hinweis auf das Vorhandensein der Kriechgeschöpfe deuten. Naturraum und Kulturraum sind jenseits der Brücke nicht mehr deutlich getrennt, die Schlangen

---

*Schlangen wachsen ließ, damit Menschen dort nicht siedeln konnten. Und die Schlangen sind seitdem immer dort.*

<sup>182</sup> KSK:89. *an den äußersten Landstrichen der Erde.*

<sup>183</sup> An dieser Stelle folgt der Aufbau der Saga der *Extrempunktregel*, die Karl N. Renner als Erweiterung von Lotmans Raumsemiotik formuliert: »Überschreitet ein Held die Grenze eines semantischen Feldes, dann führt ihn der Weg innerhalb dieses Feldes zu dessen *Extrempunkt*. Kehrt er in seinen Ausgangsraum zurück, dann ändert sich dort seine Bewegungsrichtung: Der Extrempunkt ist ein *Wendepunkt*.« Renner 1987:128. Konráðr dringt ins semantische Feld der nicht-höfischen, nicht-menschlichen Fremde ein, durchquert es bis zu seinem Extrempunkt in der bizarren Schlangengstadt und tritt anschließend die Rückreise an.

Die Extrempunktregel wurde von Werner Schäfke erstmalig auf das Untersuchungsfeld der originalen Riddarasögur angewendet. Schäfke greift auf dieses Konzept zurück, um seine mehrdimensionale Merkmalszwiebel zur semantischen Hierarchisierung höfischer Werte zu entwickeln. Vgl. Schäfke 2010.

<sup>184</sup> KSK:87–88. *Alle Anhöhen und alle Hügel schienen ihm mit Gold zu glänzen. Große Schlangen gab es dort in dem Land und viele Spalten und Erdhöhlen. Eine breite Straße erstreckte sich vom Steinbogen zur Halle. So war sie komplett wie von Gold vom Gleiten der Schlangen, so erschien es ihm beim Denken und Umschauen, dass alle Erdhöhlen voll von Schlangen sein würden.*

verwischen beide Räume durch ihre Allgegenwart. Auffällig ist hierbei, dass der Text weiterhin der begrenzten Perspektive Konráðs folgt und die Umgebung mit einschränkenden Phrasen wie »þotti honum« durch seine Augen beschreibt. Diese Erzähltechnik, die schon zur Herausstellung der Fremdartigkeit des Elefanten gedient hat, wird auch hier dazu eingesetzt, das Fremde in seiner eingeschränkten Erklärbarkeit darzustellen. Fast alles, was man über den Jenseitsraum erfährt, ist von eingeschränkten Deutungen Konráðs bedingt, die von keiner auktorialen Instanz bestätigt werden. Der Jenseitsraum bleibt für eine sichere Erfassung unzugänglich.

Bei der Beschreibung der Schlangenstadt selber sticht vor allem ihr ausufernder Prunk hervor:

hun var mikil. Turnar hennar woru sem æ eir sæi. enn | vegir hennar woru med ymsum litum. J sumum stodum syndizt honum sem æ | gull sæi j sumum stodum sem suell edr gler. Vida var hun suo til at | lita sem silfur edr tínbradír. lit bar hun æ ser allra jnna fegurstu stel ína. Myklir woru ok agætligir hennar turnar.<sup>185</sup>

Dies ist der erste Eindruck, den der Text von der Schlangenstadt gibt, als Konráðr sie von außen betrachtet; später wird die Beschreibung durch vergleichbare Details aus dem Inneren der Stadt bis hin zur märchenhaft prunkvollen Königshalle ergänzt. Die Architektur entspricht komplett dem Ideal eines glanzvoll ausgestatteten, höfischen Zentrums. Nach Saxland und Miklagarðr ist die turmreiche Stadt damit der dritte höfische Raum, der in der Saga entfaltet wird, und er übertrifft die zuvor genannten an Pracht und Beschreibungsdichte um ein Vielfaches.

Bei genauerer Betrachtung dieser Beschreibung fällt jedoch auf, dass sich ein zusätzlicher Unterton in die höfische Pracht mischt. Sämtliche Farben, in denen die Stadt erstrahlt, entstammen dem Bereich des Metallischen, Schillernden, sei es nun Kupfer oder Gold, Silber oder Glas. Dies mag zunächst einmal als Zeichen von phantastischem Reichtum und Teil der Prachtentfaltung gewertet werden, doch in Verbindung mit den zuvor geschilderten Schlangen des Umlandes ergibt sich noch eine weitere Assoziation: Die Schlangen überziehen alles, was sie berühren, durch ihr Kriechen mit einem goldenem Schimmer – so wird es explizit über die Straße gesagt und für die Anhöhen zumindest angedeutet. Wenn aber Schillern und Schimmern in der Saga mit der Anwesenheit der Schlangen verbunden ist, dann kann auch das vielfarbige Schillern der Stadt auch als Zeichen von Schlangenhaftigkeit gedeutet werden. Der städtische Kulturraum ist bereits in seiner Architektur direkt mit dem Motiv der Schlangen verbunden und so in seiner Funktion als Innenraum gebrochen, gehören doch Schlangen eigentlich ins Außen der Klüfte und Erdlöcher. In diese Deutung fügt sich auch, dass in den folgenden Beschreibungen der Stadt die Vielfarbigkeit der Schlangen explizit als Detail hervorgehoben wird: »med aullum litum woru þessir ormar sumir | grænir sumir huítir sumir freknottir sumir

<sup>185</sup> KSK:88. Sie war groß. Ihre Türme waren, als wenn sie aus Kupfer seien. Und ihre Mauern hatten verschiedene Farben. An einigen Stellen schien sie ihm, als wenn sie aus Gold sei, an einigen Stellen wie Eis oder Glas. Mancherorts war sie so anzusehen wie Silber oder geschmolzener Zinn. Sie trug auf sich die Farbe aller schönsten Steine. Hoch und prächtig waren ihre Türme.



raudir edr suartir sumir brunir«<sup>186</sup>. Die Mauern der Stadt und die Leiber der Schlangen korrespondieren durch die ausführlich beschriebene Vielfarbigkeit miteinander, während der Text ansonsten mit Farbschilderungen eher zurückhaltend ist. Die erzählerische Verbindung zwischen höfischer Architektur und nicht-höfischen Bewohnern beschränkt sich also nicht auf das Motiv der schimmernden Kriechspur, sondern ist auch durch die Betonung ihrer Farbenpracht gegeben.

Während Konráðr sich durch das Innere der Stadt bewegt, wird die Allgegenwart der Schlangen noch deutlicher betont:

enn huorumtueggia megin hia strætínu kom up spodr vid spodr [...] margir woru turnar j borginni ok þóttí honum sem æigi mundi sidr ormar j enum efstum turnum enn anarstadar a jordu þuiat hann sa hueruetna renna or turnum gullklepra hann sa ok vida hanga ormsnallda or turnunum ofan ok or gluggum<sup>187</sup>.

Es wird in eindringlichen, surreal anmutenden Bildern geschildert, wie die Schlangen vom kompletten Lebensraum der höfischen Gesellschaft Besitz ergriffen haben und selbst die stolz emporragenden Türme, das topische Zeichen für die Pracht einer Burganlage, so überschwemmen, dass sie aus den Fenstern heraushängen. Der Kulturraum ist von den Bewohnern des Naturraumes überlagert und gewinnt so einen hybriden Grenzraumcharakter zwischen höfischer Prachtentfaltung und gefährlicher Wildnis. Dies stellt eine Steigerung zum Grenzraum Miklagarðr dar, wo zwar ebenfalls beide Aspekte bereits vorhanden sind, das topographische Hindernis der Stadtmauer jedoch noch als Abgrenzung fungiert, die nur punktuell (in der hybriden Gestalt des angeketteten Löwen) durchbrochen ist. Die Reise des Helden in die Ferne führt ihn nicht nur in immer wunderbarere Naturräume und gefährlichere Gegenden, sondern auch in immer fremdartigere Raumkonstellationen, wo die topologische ‚Innen-Außen‘-Dichotomie seiner höfischen Welt durchbrochen ist und seine Kategorien von Peripherie und Zentrum in Frage gestellt sind.

Die Durchquerung der Stadt gelingt Konráðr deshalb so problemlos, weil sämtliche Schlangen »j dai liggia«<sup>188</sup>. Für diesen Umstand entwickelt der Text zwei gegenläufige Erklärungsmodelle. Zum einen wird die Starre der Schlangen geographisch begründet: »þannueg þótti honum | solarlios bera sem þat land mundi liggia a enum yztum heimsiordum.«<sup>189</sup> Die marginale Position des Schlangenlandes führt also dazu, dass das Sonnenlicht hier schädliche Ausmaße angenommen hat und seine Bewohner lähmt. Diese Erklärung geht letztlich auf den Topos der mittelalterlichen Kosmographie zurück, dass die Länder des fernen Südens wegen der großen Son-

<sup>186</sup> KSK:91. Von allen Farben waren diese Schlangen, manche grün, manche weiß, manche gesprenkelt, manche rot oder schwarz, manche braun.

<sup>187</sup> KSK:89. Und auf beiden Seiten der Straße zeigte sich Schwanz auf Schwanz [...] Viele Türme waren in der Stadt und es schien ihm, dass nicht weniger Schlangen in den höchsten Türmen waren als anderenorts auf der Erde, denn er sah überall Goldschweife aus den Türmen kommen. Er sah auch mancherorts Schlangenmäuler von oben aus den Türmen und aus Fenstern hängen.

<sup>188</sup> KSK:88. in bewusstlosem Zustand liegen.

<sup>189</sup> KSK:88–89. Es schien ihm, dass das Sonnenlicht dies hervorrief, denn das Land dürfte in den äußersten Landstrichen der Erde liegen.

nenhitze nicht bewohnbar bzw. durchquerbar seien.<sup>190</sup> Der zweite Erklärungsansatz wird implizit durch den Zeitpunkt von Konráðs Reise in die Schlangenstadt gegeben, denn seine letzte Nachtrast vor der Überquerung der Steinbrücke findet »vm aptan | fyrir huítsunnudag«<sup>191</sup> statt. Diese Zeitangabe ist umso exponierter, als die Saga ansonsten auf solche konkreten zeitlichen Festlegungen verzichtet. Damit könnte impliziert sein, dass der heilige Pfingsttag die Schlangen als Verkörperung des Bösen in Starre hält.<sup>192</sup> Der geographischen Begründung stünde dann eine zeitlich-heilsgeschichtliche Erklärung gegenüber. Beide Ansätze stehen im Text ohne weitere Ausführungen nebeneinander, es bleibt unklar, welcher von beiden zutreffend ist. Der geographische Ansatz wird dadurch relativiert, dass er nicht auktorial erfolgt, sondern als eine Vermutung Konráðs kenntlich gemacht ist, während der zeitliche Ansatz lediglich implizit ausgeführt wird, ohne dass die Saga das Wunder der Schlangenlähmung explizit benennen würde. Auch in Hinblick auf solche Kausalitäten bleibt der Jenseitsraum der Schlangenstadt für Deutungsansätze unzugänglich, und Konráðs Versuche, das Erlebte zu erklären, stellen vor diesem Hintergrund lediglich den erfolglosen Versuch dar, das Fremde in greifbare Kategorien zu fassen.

Strukturell ist die Beschreibung der Schlangenstadt so aufgebaut, dass die Saga Konráðs Weg von außen nach innen folgt. Zunächst durchquert Konráðr als erste Grenze das Stadttor, das von zwei weiteren Schlangen bewacht wird, und folgt dann einer breiten Straße zur Königshalle, vor deren Tür ebenfalls zwei Schlangen lagern. Nach dieser zweiten Grenzüberschreitung dringt er tiefer in die Halle vor, passiert ein Schöpfgefäß mit prachtvollen Trinkhörnern, die sich genau »[a] míðiu hallargolfi«<sup>193</sup> befinden, und geht weiter, »þar til er hann kom at þeim hapalli er j innan-uer|di haullínna var«<sup>194</sup>. Der Protagonist vollzieht eine weitere Bewegung von der Peripherie (der Stadtmauer) ins Zentrum (dem Thronpodest am Ende der Königshalle), wie er es bereits bei der Rückkehr an den Kaiserhof von Saxland und der Annäherung an Miklagarðr getan hat. Mit ihrer Binnengliederung in zentrale und periphere Positionen und der Bewegung des höfischen Helden, die ihn direkt ins Zentrum führt, entspricht die Schlangenstadt somit den beiden höfischen Räumen, die zuvor in der Saga etabliert worden sind. Am Ende der Welt, weit jenseits aller menschlichen Besiedlung, findet Konráðr einen Raum vor, der seinen gewohnten höfischen Kategorien so sehr entspricht, dass er sich hier mit traumwandlerischer Sicherheit bewegen kann. Die geographische Marginalisierung des Geschehens wird

<sup>190</sup> »Weltkarten und geographische Texte des Mittelalters waren sich darüber einig, daß Afrika – abgesehen von einem schmalen Streifen am Mittelmeer – höchst unwirtlich und in der Nähe des Äquators überhaupt völlig unbewohnbar sei, weil dort wegen der großen Hitze auf Grund der senkrechten Sonneneinstrahlung menschliches Leben unmöglich wäre.« Simek 1992:83–84. Hier wird also ein Topos aktiviert, der traditionell mit Afrika verbunden ist. Zusammen mit der Reise-station *Bláland* entsteht so der Eindruck, dass auch die Schlangenstadt in Afrika zu verorten sei, was allerdings ihrer Identifikation mit Babylon widerspräche.

<sup>191</sup> KSK:87. *am Abend vor Pfingstsonntag.*

<sup>192</sup> So auch die Deutung der Textstelle bei Glauser. Vgl. Glauser 1983:268.

<sup>193</sup> KS:91. *in der Mitte des Hallenbodens.*

<sup>194</sup> KSK:92. *bis er dort zu dem erhöhten Podest kommt, das im innersten Teil der Halle war.*



durch das Phänomen eines Zentrums am äußersten Rande dekonstruiert. Obgleich die Schlangengstadt also einen hybriden Grenzort zwischen Wildnis und Kulturraum, Peripherie und Zentrum darstellt, folgt sie in ihrer internen räumlichen Gliederung den Regeln der höfischen Semiosphäre, wie sie in der Saga bereits zuvor konstituiert worden sind.

Es ist bemerkenswert, dass auch die Schlangen sich dieser räumlichen Gliederung unterwerfen. Trotz ihrer erdrückenden Allgegenwart sind sie nicht als einheitliche Masse über die Stadt verteilt, sondern werden immer wieder an bestimmten markanten Positionen erzählerisch hervorgehoben: Hier wären zunächst die bereits erwähnten Schlangen zu nennen, welche die Tore von Stadt und Königshalle säumen und durch ihre Zweizahl den Eindruck von Schildwachen erwecken. Über das Innere der Königshalle heißt es weiterhin: »ok j sætum lagu ormar suo | þykt at huer snalldr var vid anan. huerueta var gull þrutnat vpp j | millí þeirra ok stockanna nídr«<sup>195</sup>. Die Schlangen halten sich auf den Sitzen der Halle auf, dem angestammten Platz des Königsgefolges, umgeben von Reichtümern, wie sie eines solchen Gefolges würdig wären. Am Ende der Halle trifft Konráðr schließlich auf den gewaltigsten Bewohner der Schlangengstadt:

ormur la j pallinum hann var suo mikill at spodr hans tok annan vegg enn hofut j anan | koronu hafdi hann gyllda a hofdi ok þar með ægishialm sa o|rmur þotti honun sofa ok var þo ogrligur mïog. hann þurfti alla b|reidd pallzins til rums æigi skortí þar nog gull vndir honum.<sup>196</sup>

Auf jenem Hochsitz, der dem König der Halle gebührt, ruht eine riesige, gekrönte Schlange auf einem Hort von Gold. Hier eröffnen sich dem Rezipienten gleich zwei Assoziationsfelder aus verschiedenen Traditionen: Zum einen kann man die Krone der Schlange als Verweis auf den Basilisken verstehen, eine der gefährlichsten Schlangenarten, die der mittelalterlichen Naturkunde bekannt sind.<sup>197</sup> Zum anderen legen die Erwähnung des Ägirshelms und der Hort die Verbindung zum Drachen Fáfnir nahe, ein sehr plastisches Beispiel dafür, wie eine originale Riddarasaga verschiedene Quellen und Genres spielerisch verbindet.<sup>198</sup> Die gekrönte Schlange nimmt ihre zentrale Stellung auf dem Hochsitz am Ende der Halle gewiss nicht zufällig ein – sie ist gezielt an der Position des Königs platziert. Somit sind die hervorgehobenen Schlangen nach den strukturellen Vorgaben eines Hofstaates über den Raum verteilt, mit Wächtern in den Außenregionen, Höflingen in der Halle und einem König als Zentrum des Hofes. Der Naturraum hat den höfischen Kulturraum

<sup>195</sup> KSK:91. Und auf den Sitzen lagen Schlangen so dicht, dass jedes Schlangenmaul neben dem anderen war. Überall quoll Gold zwischen ihnen hervor und die Balken herunter.

<sup>196</sup> KSK:92–93. Eine Schlange lag auf dem Podest. Sie war so groß, dass ihr Schwanz an der einen Wand lag und ihr Kopf an der anderen. Eine goldene Krone hatte sie auf dem Kopf und zudem einen Ägirshelm. Diese Schlange schien ihm [Konráðr] zu schlafen und war doch sehr furchterregend. Sie brauchte die gesamte Breite des Podests an Raum. Es mangelte nicht an ausreichend Gold unter ihr.

<sup>197</sup> Der Basilisk wurde als »König der Schlangen« betrachtet, sein Gift galt als tödlich für alle Lebewesen mit Ausnahme des Wiesels, ebenso wie die schiere Wirkung seines Blickes. Vgl. Hünemörder/Brückner 2002.

<sup>198</sup> Zum Motiv des Ägirshelms vgl. Simek 1995:3–4.

nicht einfach amorph überlagert, sondern sich dabei seinen Gesetzmäßigkeiten angepasst. Konráðr durchschreitet einen grotesken Anti-Hof, der von Bewohnern des nicht-höfischen Naturraumes gebildet wird. Die gleichbleibende Struktur macht dabei umso deutlicher, dass hier die Gesetze von Innen und Außen auf den Kopf gestellt sind.

In diesem Kontext ist insbesondere das Detail von Relevanz, dass sich vor dem Thron des Schlangenkönigs zwei weitere Schlangen aufhalten:

Ormar .ij | woru a golfinu lítler. annar þeirra war huítur sem sníor enn annar grænn | Þeir henda stein grænann millum sín ok kastazt til ok henda míu|klíga. [...] allðri lét|u ormarnir hann æ jord koma helldr hendu þeir hann míuklíga með sínum | sníalldum. aungua sæ hann adra orma sik hræra enn þessa ok suo þ|ottí honum sem þessir ormar mundu til þess settir wera at leika fyrir þeim er j p|allinum war ok honum þottí sem wera mundí kongr annara orma.<sup>199</sup>

Die beiden Schlangen führen eine Art Ballspiel mit einem Edelstein auf, das nach Konráðs Vermutung zur Unterhaltung der großen Schlange auf dem Hochsitz dient, woraus er deren Status als König der anderen Schlangen ableitet. Auch höfisches Spiel zur Unterhaltung hat seinen Platz im hybriden Raum der Schlangenstadt. Diese Konstellation der Schlangen, die den König mit ihrer Geschicklichkeit erfreuen, weist eine auffällige Parallele zu einem weiteren Motiv der Saga auf: Bereits in Konráðs Jugendgeschichte wird ausführlich beschrieben, dass er solch eine besondere Begabung für das höfische Spiel besitzt, »at hann þotti framar leika en hinn er honum kenndi.«<sup>200</sup> Diese Spiele umfassen artistische Kunststücke wie das Aufnehmen eines Goldringes mit der Lanzenspitze im vollen Galopp oder den Wechsel von Schwert- und Schildhand, indem Konráðr beide Gegenstände in die Luft wirft und sie (natürlich ebenfalls auf dem Pferderücken) mit der jeweils anderen Hand aufhängt.<sup>201</sup> Am Hofe von Miklagarðr gelingt es Röðbert anschließend, Konráðr vor die Stadt zu locken, indem er ihm vorschlägt, dort für den Kaiser und seinen Hofstaat

<sup>199</sup> KSK:94–95. Zwei kleine Schlangen waren auf dem Boden. Eine von ihnen war weiß wie Schnee und die andere grün. Sie bewegen einen grünen Stein zwischen sich hin und her und werfen ihn sich zu und fangen ihn gewandt auf. [...] Niemals ließen die Schlangen ihn zu Boden fallen, eher fingen sie ihn gewandt mit ihren Schlangenhäutern. Er sah, dass keine andere Schlange sich bewegte als diese, und so schien ihm, dass diese Schlangen dazu eingesetzt seien, für die [Schlange] zu spielen, die auf dem Podest war, und ihm schien, dass sie der König der anderen Schlangen sein könnte.

Zudem werden an dieser Textstelle die beiden zuvor eingeführten Erklärungsansätze für die Starre der Schlangen dekonstruiert: Es heißt, dass die beiden Schlangen sich als einzige bewegen, weil sie die Aufgabe hätten, den Schlangenkönig zu unterhalten. Hier werden Starre und Beweglichkeit nicht mehr auf das Klima oder das Datum Pfingstsonntag zurückgeführt, sondern an soziale Rollen und Aufgaben gebunden – zwei herausgestellte Mitglieder des Hofes glänzen mit ihrem Spiel, während der Rest passiv verharret. Dieser dritte Deutungsansatz der vorgefundenen Konstellation wird ohne Glättungsversuche neben die ersten beiden Erklärungen gestellt und zudem ebenfalls als Vermutung Konráðs relativiert. Die genauen Hintergründe der Situation im Jenseitsraum bleiben im Dunkeln.

<sup>200</sup> KSK:4. dass er besser zu spielen schien als jener [=jeder], der ihn kannte.

<sup>201</sup> Zitzelsberger bezeichnet Konráðr in diesem Kontext gar als »a kind of circus performer« und vergleicht die Beweise seiner Geschicklichkeit mit der Figur des jungen Siegfried. Zitzelsberger 1987: xiii.

seine Ritterspiele vorzuführen, »at ollum þiki mikít gaman at hans leikum«<sup>202</sup>. Das Motiv, dass als höfisches Unterhaltungsprogramm Proben von besonderer Geschicklichkeit gegeben werden, findet sich also schon im früheren Verlauf der Sagahandlung und ist eng mit der Kunstfertigkeit des Protagonisten verbunden.<sup>203</sup> Vor diesem Hintergrund sind die beiden Schlangen, die für den Schlangenkönig spielen, mehr als nur ein weiteres Detail in der Vermischung von Natur- und Kulturraum. Konráðr trifft hier auf ein Spiegelbild der Unterhalterrolle, die er zuvor für den Kaiser von Miklagarðr eingenommen hat, was insbesondere durch den identischen Sprachgebrauch um das Verb *leika* betont wird. Als Höhepunkt seines Weges durch den grotesk verdrehten Gegenhof der Schlangenstadt begegnet Konráðr dem Zerrspiegel-Pendant seiner eigenen Position bei Hofe in Gestalt der spielenden Schlangen.<sup>204</sup>

Dass diese Begegnung den Zielpunkt seiner Reise darstellt, wird daran deutlich, dass der Edelstein, den die Schlangen sich zuwerfen, kein gewöhnliches Juwel ist. Es handelt sich um jenen Edelstein, den Konráðr für den Kaiser beschaffen soll und der den eigentlichen Grund für seine Reise bildet. Sofort macht sich Konráðr an die Bergung des begehrten Objekts. Dabei ist auffällig, dass die finale Prüfung der Schlangenstadt-Episode sich nicht etwa als Kampf des Protagonisten gegen die Schlangen gestaltet. Stattdessen greift Konráðr einmal mehr auf seine Geschicklichkeit zurück und fängt den Stein, der von den Schlangen geworfen wird, in der Luft auf, um sich dann mit seinem Speer in Sicherheit zu schwingen, sobald eine der Schlangen ihn wütend anstarrt. Konráðs ‚Kampf‘ gegen die Schlangen ist keine gewaltsame Auseinandersetzung, sondern ein Wettstreit an Gewandtheit, den Konrad schließlich für sich entscheiden kann. Der Protagonist tritt somit auf seinem ureigensten, durch seine Vorgeschichte eng mit ihm verbundenen Feld des höfischen Spiels gegen seine schlangenhaften Spiegelbilder an.

Dieses Spiel wiederholt sich, so dass Konráðr noch zwei weitere kostbare Edelsteine in seinen Besitz bringen kann. Dann wird beschrieben, dass die Schlangen »uaufrúzt saman j hring ok hrau|ckuazt nídr j jordína«<sup>205</sup>. Kurz darauf wird die Königshalle von Erdstößen erschüttert:

þa tok jorðin at okyrrazt ok skialfa suo at honum þottí |aulldr rísa a hallargolfinu. þa gíordízt mikít brak til at h|eyra ok þottí honum þa gíorazt illur dæmur ok okyrleikur mikill ok skil|di hann eigi gíorla huort helldr war af hræring jardarínnar giordu orma |ukyrra edur hítt at ormar okyrrazt ok kuíknudu.<sup>206</sup>

<sup>202</sup> KSK:52. *damit alle großes Vergnügen an seinem Spiel empfinden.*

<sup>203</sup> Auch Konráðs mehrfach erwähnte Technik, sich über Hindernisse mithilfe seines Speeres hinweg zu schwingen, wird übrigens bereits zu Beginn der Saga als eines seiner besonderen Kunststücke eingeführt.

<sup>204</sup> Zur Spiegelbildlichkeit als Erzählprinzip der originalen Riddarasögur siehe Kapitel 9.

<sup>205</sup> KSK:96–97. *wanden sich zu einem Kreis und ringelten sich auf die Erde nieder.*

<sup>206</sup> KSK:97. *Da begann die Erde unruhig zu werden und zu erbeben, so dass es ihm schien, dass sich alles auf dem Hallenboden erhob. Da kam viel Lärm zu hören auf und es schien ihm, dass übler Geruch aufkam und große Unruhe und er konnte nicht unterscheiden, ob die Unruhe der Schlangen eher durch die*

Plötzlich kehren sich die Prämissen des Raumes der Schlangenstadt in ihr Gegenteil um: Waren bislang die beiden spielenden Schlangen die einzigen beweglichen Objekte inmitten einer Welt aus Starre und Unbeweglichkeit, sinken sie nun bewegungslos zu Boden, während die gesamte übrige Umgebung in Aufruhr gerät. Dabei ist es bezeichnend, dass Konráðr nicht unterscheiden kann, ob die Schlangen nun durch die Erdstöße bewegt werden oder sich selbständig zu regen beginnen – sie sind narrativ so eng mit der erzählten Architektur der Stadt verbunden, dass hier keine klare Trennung auszumachen ist.

Konráðr flieht schließlich aus der erbebenden Stadt, wobei er noch einige ihrer Reichtümer zusammenraffen kann. Seine Fluchtroute ist eine Umkehrung seines Weges ins Zentrum, den er nun von innen nach außen durchläuft. Doch nicht nur seine Bewegungsrichtung ist in ihr Gegenteil verkehrt – auch die Beschreibung der Stadt hat sich von einem dämmrigen Starrezustand hin zu hektischer Dynamik verschoben:

all|t þóttí honum þa bregda þeim hætti sem adr hafði verit ok ecki þótti | honum þa fýs-  
iligt þar at vera ok þat hefir hann sagt síðan at þa hafi | hann hellzt ottazt bædi eitur-  
orma ok annat þa er þat bar við. gnyr ger|dizt þa ok mikill. Nu gengr Konráðr til dyr-  
anna at hyggja at þui er Matthilldr hafði mællt við hann at hann skyldi alldri aptur lita  
huatke | ogna er fyrir hann bæri. þa þótti honum aull iordín hristazt ok allir | borgar-  
veggir skialfa. hann heyrdi þa blastr ogurligan ok bresti stóra | a bak ser aptur ok þar  
med blistrun ok ny ok allzkonar ognir.<sup>207</sup>

Während ausführlich beschrieben wird, wie der Jenseitsraum um Konráðr herum zusammenzubrechen scheint, bleibt es doch im Unklaren, welche Kausalität hinter dieser Umwälzung steckt. Diese Unsicherheit wird zusätzlich durch das Gebot Matthildrs unterstützt, dass Konráðr sich auf dem Rückweg keinesfalls umwenden dürfe. Hiermit wird nicht nur ein klassischer Topos der Jenseitsfahrt bedient und die Bewegungsrichtung zurück ins Diesseits linear vorgeschrieben, sondern dem Protagonisten wird zudem auch die Möglichkeit genommen, das unheimliche Geschehen mit seinen Sinnen näher zu erfassen. Was auch immer gerade geschehen mag, es vollzieht sich vor allem auch »a bak ser aptur« und ist nur indirekt durch die beängstigende Geräuschkulisse erfahrbar. In diesem Kontext wird nun zum ersten Mal explizit von einer emotionalen Reaktion Konráðs angesichts der Wunder der Fremde berichtet: »þa hafi hann hellzt ottazt bædi eiturorma ok annat þa er þat bar við«. Die beschriebene Reaktion ist Furcht – zum einen die konkret greifbare Furcht vor

---

Bewegung der Erde verursacht wurde oder jenes, dass die Schlangen [selber] in Unruhe gerieten und lebendig wurden.

<sup>207</sup> KSK:98. Es schien ihm, dass alles sich veränderte auf jene Art, wie es zuvor gewesen war, und es erschien ihm nicht erstrebenswert, sich dort aufzuhalten, und das hat er seither gesagt, dass er damals am ehesten beides gefürchtet habe, die Giftschlangen und das andere, das sich zutrug. Großer Lärm kam dort auch auf. Nun geht Konráðr zur Tür, dessen eingedenk, was Matthilldr ihm gesagt hatte, dass er niemals zurückblicken sollte, welcher Schrecken sich ihm auch immer zeigte. Da erschien es ihm, dass die ganze Erde erzitterte und alle Mauern der Stadt bebten. Er hörte da ein furchterregendes Brausen und großes Krachen hinter seinem Rücken und zudem Pfeifen und Lärm und alle Arten von Schrecken.



den (sich regenden?) Schlangen, zum anderen aber auch die vagere Furcht vor dem Unbekannten, das die bedrohliche Veränderung der Situation ausgelöst hat.

An dieser Stelle erreichen Konráðs Begegnungen mit dem Fremden in der Welt ihren Höhepunkt: Die Kämpfe gegen Ungeheuer bei Miklagarðr folgen eher konventionellen Erzählmustern und lassen den Helden gänzlich unbeeindruckt. Bei der Durchquerung der Tierländer verhält es sich im Prinzip ähnlich, wobei jedoch die Beschreibung des wilden Elefanten bereits hauptsächlich auf Vermutungen des Helden gestützt ist. In der Schlangenstadt jenseits des Flusses ist die Situation noch uneindeutiger und für Erklärungsversuche nicht mehr zugänglich. All diese relativen Abstufungen von Fremdartigkeit werden bei Konráðs Flucht aus der Stadt durch das absolute, nicht mehr semiotisierbare Fremde ersetzt. Es ist für Konráðs nicht sinnlich erfassbar und nur durch die mittelbaren Symptome wie Lärm und Erschütterungen wahrnehmbar, es entzieht sich ihm und versetzt ihn doch (und gerade dadurch!) in Furcht. Nicht-Wahrnehmbarkeit und Undurchschaubarkeit gehen mit der Unfähigkeit zur Bewältigung einher. Die erstmalig und einmalig geschilderte Furcht des jungen Ritters, fast schon ein Bruch einer Genre-Konvention, unterstreicht die Hilflosigkeit vor dem Fremden überdeutlich. Während die Saga ansonsten gerne auf Topoi aus der kosmographischen Überlieferung zurückgreift, sprengt sie mit dieser Darstellung des nicht-fassbaren Fremden die Grenzen der autoritativ belegten Wunder der Welt. Dies entspricht jenem Aspekt des Staunens über das Unerhörte, den Greenblatt bei seiner Darstellung der europäischen Reaktionen auf die Erfahrung der Neuen Welt anspricht.<sup>208</sup>

#### 4.2.6 Die Rückkehr aus der Fremde

Diese Fluchtbewegung stellt zugleich den Extrem- und Wendepunkt von Konráðs Reise in die Fremde dar. Im Jenseitsraum am anderen Ufer des Flusses trifft er auf das Fremde in seiner absoluten, nicht mehr erfassbaren Form, das sich durch weitere Reiseabenteuer nicht mehr steigern lässt. Er hat nicht nur das geographische Ende der Welt erreicht, sondern auch die Grenze ihrer Systematisierbarkeit – und Erzählbarkeit. Entsprechend ist er gezwungen, den Rückweg anzutreten, heim in vertrautere Gefilde.

Dabei wagt er noch einen Blick zurück, nachdem er den Steinbogen über den Fluss zur Hälfte überquert hat und sich somit wieder im diesseitigen Raum aufhält: »ok er hann var kominn á mÍdian steínbogan þa litur hann aptur ok var þa | þui likazt á landit at lita sem kolreykur væri allzstadar þar sem | honum hafði gullzlitur syniz á borgarueggjum edr á gautunni sialfur | þa var allt suart at lita«<sup>209</sup>. Kohlen- schwärze dominiert nun die Sicht, wo zuvor die Pracht der Schlangenstadt zu be-

<sup>208</sup> Siehe S. 18–20.

<sup>209</sup> KSK:99. Und als er auf den mittleren Steinbogen [=die Mitte des Steinbogens] gekommen war, da schaut er zurück und da war dann auf ein solches Land zu blicken, dass Kohlenrauch überall wäre. Dort, wo es ihm goldfarben erschienen war, an den Mauern der Stadt oder auf den Straßen selber, da war alles schwarz anzusehen.

wundern war. Die fremde Welt jenseits des Flusses ist für die Wahrnehmung verborgen und somit endgültig unerschließbar. Was diese Veränderung genau bedeutet, wird in der Saga nicht weiter ausgeführt – weist die Abwesenheit der schillernden Schlangenfärbungen darauf hin, dass der Fluch, von Schlangen bewohnt zu sein, durch Konráðs Erfolg nun gebrochen ist, oder ist der erwähnte schwarze Rauch als Anzeichen darauf zu deuten, dass alle höfische Pracht nur Blendwerk war und Konráðr in Wahrheit buchstäblich einen Höllentrip hinter sich gebracht hat? Die Saga verweigert eine Ausdeutung des Geschehens, wo das Fremde nicht mehr zu greifen ist.

Konráðs Heimreise wird in wenigen Sätzen zusammengefasst – nachdem die endgültige Prüfung des Steinerwerbs bestanden ist, gibt es keinen narrativen Raum für weitere Reisebegegnungen. Einzig die Durchquerung der beiden Tierländer wird durch den erneuten Kontakt mit ihren Bewohnern angedeutet, doch sucht Konráðr diesmal nur die Kadaver der von ihm erschlagenen Kreaturen auf, um sich einige Körperteile als Trophäen zu sichern. Während die Hinreise als Teil der Prüfung von Kampfbegegnungen bestimmt war, setzt die Rückreise den Erfolg des Helden fort, der nun die Früchte seiner Kämpfe ernten kann.

Direkt im Anschluss an seine Rückkehr nach Miklagarðr präsentiert Konráðr die mitgebrachten Schätze Matthildr, die sie mit kundigem Blick mustert. Was für Konráðr in der Fremde nur aus der Außenperspektive als nicht näher bestimmbar Wunder und Reichtümer wahrnehmbar war, wird durch Matthildr nun greifbar gemacht: Sie bestimmt die errungenen Edelsteine als »sm|aragdus«<sup>210</sup>, »kristhallus«<sup>211</sup> und »karbunk|ulus«<sup>212</sup> und ordnet sie so ins System der überlieferten Naturkunde ein; auch kann sie Hinweise auf die wundersamen Eigenschaften einiger erbeuteter Kostbarkeiten geben. Die aus der Fremde mitgebrachten Schätze werden ins System des Eigenen eingefügt und somit beherrschbar. Es handelt sich noch immer um besondere Wunderdinge aus der Ferne, doch sind sie nun erfolgreich in die Weltordnung integriert und somit letztlich nicht mehr so fremdartig, wie sie auf Konráðr noch in der Schlangenstadt wirkten. Durch den Transfer von der Peripherie der Welt in ihr höfisches Zentrum haben sie ihre Natur verändert und sich dem herrschenden Diskurs der Kategorisierung angepasst.

Mit der Rückkehr des Helden werden auch alle Erzählstränge der Saga beendet und die Raumkonstellationen neu geordnet: Konráðr legt dem Kaiser von Miklagarðr den gesuchten Edelstein vor und besiegt ihn im Anschluss in der Tjost, woraufhin er endlich als sein Standesgenosse anerkannt wird – er hat den ihm angestammten Platz im Zentrum wiedererlangt. Auch der betrügerische Roðbert erhält den Platz, der ihm zusteht: In einem weiteren Lanzengang tritt Konráðr gegen ihn an, hebt ihn aus dem Sattel und reitet mit ihm »at dikí þui er grafit var fyrir vtan borgina | ok skytur Rodbert þar j ofan suo at hann stod fastur j þessi veisu allt til

<sup>210</sup> KSK:103. *Smaragd*.

<sup>211</sup> KSK:105. *Kristall*.

<sup>212</sup> KSK:106. *Karfunkel*.



be|lltisstadar«<sup>213</sup>. Diese überdeutliche Geste der Demütigung zeigt nicht nur die Unterlegenheit des Hochstaplers, sondern befördert ihn zugleich aus dem durch die Mauer abgegrenzten Bereich des Zentrums hinaus in den Außenraum – der falsche Kaisersohn findet sich an der Peripherie im Schlamm wieder. Zumindest kann er von seinem Status als Ziehbruder Konráðs profitieren und wird nicht getötet, sondern lediglich ins Exil geschickt, wo er »fiengí nockut ríki ok rædr þar fyrir meðan hann lifir«<sup>214</sup>. Er erhält ein eigenes Reich, das jedoch noch nicht einmal einer namentlichen Erwähnung wert ist und offensichtlich vom höfischen Zentrum Miklagarðr aus gesehen eine Stellung am Rande der höfischen Semiosphäre einnimmt. Auch der Jarlssohn ist damit an den Ort zurückgekehrt, der ihm gebührt.

Kurz vor Ende der Saga droht als letzter Konflikt eine Kollision der beiden höfischen Zentren Saxland und Miklagarðr, denn Konráðs Vater Ríkarðr glaubt, dass sein Sohn in Miklagarðr getötet wurde, und rüstet zu einem Rachefeldzug. Anstelle eines internen Krieges der höfischen Welt folgen jedoch die Versöhnung und ein prunkvolles Freundschaftsfest, nachdem Konráðr den Irrtum aufgeklärt hat und schließlich Matthildr von Miklagarðr zur standesgemäßen Gemahlin nimmt. Beide höfischen Zentren sind somit für die Zukunft unter der Herrschaft einer Kaiserdynastie geeint, die Gefahr der Spaltung gebannt und der Hof als idealer, geschlossener Raum etabliert. Hierbei ist auffällig, dass als gegenseitige Freundschaftsgeschenke die von Konráðr aus der Schlangengstadt mitgebrachten Schätze herumgereicht werden, während Konráðr die erbeuteten Elefantenstoßzähne als Schmuck für seine künftige Königshalle herrichten lässt. Aus der Fahrt in die außer-höfische Fremde resultiert so schlussendlich die Konsolidierung des höfischen Eigenen, symbolisiert durch den Einheit stiftenden Gütertausch an fremdartigen Schätzen, womit sich die Saga zumindest auf der materiellen Ebene an die Fahrt des ‚klassischen‘ Artus-Helden anlehnt, der die Probleme des Hofes durch Aventiurefahrten in die Welt jenseits des Hofes löst.

Schließlich wird auch ein Bogen zum Erfahrungsraum der Saga-Rezipienten geschlagen: Der Kaiser von Miklagarðr lässt Konráðs Abenteuer in dreifacher Ausfertigung aufzeichnen, wobei er ein Exemplar für sich behält, eines am Ríkarðr von Saxland schickt und das dritte einem nicht näher benannten König von »Danmerkr«<sup>215</sup> zukommen lässt. Diese einmalige und ansonsten in der Handlung nicht weiter aufgegriffene Erwähnung Dänemarks hat offenbar die Funktion, den Transfer der Geschichte in den Norden zu erklären und zudem die prunkvolle, höfische Welt der Saga ein Stück weit den eigenen Bereich bestrahlen zu lassen. Ein weiterer fiktiver Überlieferungsweg hin zum isländischen Rezipientenkreis wird jedoch nicht entwickelt, so dass die Saga trotz des losen Bezugs zu einem skandinavischen Königtum letztlich in fernen Räumen verbleibt, die als Projektionsfläche für Vorstellungen von höfischer Pracht und exotischer Fremdheit zu dienen vermögen.

<sup>213</sup> KSK:113. zu diesem Graben, der außerhalb der Stadt angelegt war, und stößt Röðbert dort von oben hinein, so dass er komplett bis zum Gürtel in diesem Morast stand.

<sup>214</sup> KSK:114–115. irgendein Reich bekäme und darüber herrscht, solange er lebt.

<sup>215</sup> KSK:121 Dänemark.

### 4.3 Erzählte Räume zwischen Geographie, Topographie und Topologie

Die Raumanalyse der *Konráðs saga* macht deutlich, dass geographische Ortsbezeichnungen, topographische Gliederungen und topologische Semantisierungen von Orten im Text auf vielfältige Weise miteinander korrespondieren, zuweilen aber auch kollidieren. Im Folgenden soll dargestellt werden, welche allgemeinen Gestaltungsprinzipien sich aus den untersuchten Phänomenen für die Raumgestaltung der Saga herleiten lassen. Hierbei ist zunächst einmal festzuhalten, dass in der *Konráðs saga* gerne Eigennamen aus der tradierten Länderkunde für Orte auf dem Weg des Helden herangezogen werden: Zu nennen sind hier vor allem Saxland, Miklagarðr, Bláland bzw. die Bláland-Inseln und schließlich, nach der E-Redaktion der Saga, die Stadt Babylon. Wie die Analyse gezeigt hat, sind diese Eigennamen nicht willkürlich im Sinne eines bloßen gelehrten Namedroppings gewählt, sondern eng mit der Funktion verbunden, die dem jeweiligen Raum in der Saga-Handlung zukommt. Grob gesprochen lässt sich eine klimaktische Steigerung der geographischen Bezeichnungen fort vom Ausgangspunkt ‚eigen/vertraut‘ hin zum Extrempunkt ‚fremd/unvertraut‘ festmachen: Saxland gehört als Heimat des Helden ganz dem höfischen Raum an, Miklagarðr überstrahlt Saxland sogar noch als höfisches Zentrum, grenzt jedoch bereits an die gefährliche, von Ungeheuern durchstreifte Wildnis des Außenraumes, die schließlich ganz die menschenleeren Regionen Blálands dominiert und die Zuspitzung ihrer Fremdartigkeit im grotesken Anti-Hof der Schlangengstadt findet.

Die Wahl der aufgeführten Ländernamen für die einzelnen Stufen dieser Klimax der Fremdartigkeit lässt sich mit den imagologischen Konnotationen erklären, die jeweils mit den Ländern verbunden sind. Jedes einzelne Land ist als Begriff mit stereotypen *Images* verknüpft, die dem Rezipienten aus unterschiedlichen Kontexten wie anderen Erzähltexten, gelehrter Tradition oder mündlicher Überlieferung vertraut sein mögen. Damit soll natürlich nicht gesagt sein, dass einzelne Länder in ihrer literarischen Darstellung zwangsläufig auf unabänderliche Stereotypen festgelegt seien, doch scheinen mit vielen geographischen Verortungen zumindest verbreitete Konnotationen verbunden zu sein, die das Aufgreifen dieser Orte für bestimmte Erzählkontexte besonders attraktiv machen.<sup>216</sup>

In diesem Zusammenhang ist zunächst einmal Saxland als Herkunft des Helden zu erwähnen. Wie bereits zu Beginn der Analyse ausgeführt wurde, sind insbesondere Saxland, Frakkland und England als Heimat der höfischen Riddarasaga-Protagonisten verbreitet. Alle drei Länder haben das imagologische Merkmal ge-

---

<sup>216</sup> »Der Begriff der Images oder Bilder dient im Vergleich zur historischen Stereotypenforschung [...] einer Erweiterung des Objektbereichs in dem Sinne, dass über imagologische Aussagen im Rahmen eines sprachlich-gedanklichen Diskurses hinaus auch historisch originelle Einzel- oder Kollektivsichtweisen eines Landes Berücksichtigung finden [...].« Schwarze 2008:314. Die imagologische Betrachtungsweise kann also sowohl verbreitete Stereotypen als auch den Einfluss markanter Einzeldarstellungen (etwa aus dominanten kosmographischen Texten) zum Gegenstand haben.

mein, dass sie als herausragende Repräsentanten höfischer Kultur gelten, sind hier doch Erzählstoffe wie der arthurische Erzählkreis oder die *chansons de geste* beheimatet. Diese Traditionen haben die höfische Literatur Skandinaviens und somit auch (über den Umweg der übersetzten Riddarasögur) die originalen Riddarasögur maßgeblich beeinflusst. Angesichts dieser Vorbildfunktion verwundert es nicht, dass diese Länder mit Vorliebe als Heimat idealer höfischer Figuren herangezogen werden. Andererseits sind sie aus skandinavischer Sicht noch Teil des eigenen Horizonts und für Reisende erreichbar, liegen also nicht in märchenhafter Ferne wie etwa Indien oder Mesopotamien. Somit eignen sie sich als Ausgangspunkt des Eigenen, von dem aus dann das Fremde auf Reisen buchstäblich ‚er-fahren‘ werden kann. Saxland nimmt also (zusammen mit den beiden anderen ‚höfischen‘ Ländern) eine imagologische Doppelrolle ein: Es ist einerseits weit genug vom skandinavischen Eigenen der Saga-Rezipienten entfernt, um als Projektionsfläche für höfische Ideale und dem Wunsch nach Prachtentfaltung zu dienen, andererseits jedoch auch so fest in das bekannte geographische Umfeld und das gemeinsame Rahmensystem des christlichen Europa eingebunden, dass es in der erzählten Welt der Saga den Pol des Eigenen bilden kann. Mit Miklagarðr verhält es sich in dieser Hinsicht ähnlich, stellt doch die Stadt (*nomen est omen*) als Inbegriff weltlicher Prachtentfaltung ebenfalls eine dankbare Projektionsfläche dar. Die größere geographische Entfernung und die Nähe zum orientalischen Kulturraum erlauben es jedoch, hier bereits stärker mit Elementen der Fremdartigkeit zu arbeiten und die Stadt so als Grenzraum zwischen dem höfischen Eigenen und dem Fremden zu etablieren.<sup>217</sup> Bláland hingegen ist in der Länderkunde gänzlich anders konnotiert und gilt, ähnlich wie z. B. Serkland, als fremdartiger Raum jenseits des christlich-europäischen Eigenen, über dessen genaue Natur wenig bekannt ist. Entsprechend sind Konráðs Bewährungsproben in der Wildnis hier angesiedelt. In der E-Redaktion der Saga ist Babylon schließlich ein ferner Teil Asiens, der vor allem aus der Heilsgeschichte bekannt ist, jedoch deutlich außerhalb des Bereichs des Eigenen am Rande der Oikumene liegt – ein würdiger Ort für die finale Begegnung mit dem Fremden und etwa auf einer Ebene mit der Funktion anzusiedeln, die Indien für viele andere Sagas einnimmt.

Die geographischen Bezeichnungen der Saga sind also nach imagologischen Gesichtspunkten angeordnet, nach dem aufsteigenden Grad ihrer Fremdartigkeit. Dabei kommt es weniger darauf an, dass ein bestimmter imagologischer Topos durch exakt ein bestimmtes Land repräsentiert wird, als vielmehr darauf, dass die erzählten Länder in Relation zueinander eine angemessene Reiseroute in die Fremde bilden. Es wäre beispielsweise sinnlos, Frakkland als Ort einer finalen Begegnung mit der fremdartigen Welt zu wählen, weil das imagologische Bild dieses Landes als Wiege

<sup>217</sup> Generell wird Miklagarðr in der altisländischen Literatur eher positiv dargestellt. Es gilt nicht nur als Hort weltlicher Pracht, sondern zudem als Zentrum des Christentums, wobei das Schisma mit der Ostkirche in der Regel ignoriert wird. Nicht zuletzt ist es auch ein klassischer Ort in der Ferne, wo ein Reisender sein Glück machen kann, wohl auch in Anlehnung an jene Skandinavier, die in der Wäragar-Garde zu Ansehen gekommen waren. Eine Darstellung der mit Byzanz verbundenen *Images* findet sich bei Barnes 2009.

der höfischen Kultur dem entgegensteht.<sup>218</sup> Andererseits wäre es hingegen möglich, etwa England statt Saxland als Heimat des Helden oder India statt Babylon als Extrempunkt des Fremden zu etablieren, ohne die räumliche Erzählstruktur dadurch zu verändern – die Länder lassen sich mit einem ähnlichen Grad an relativer Fremdartigkeit erzählerisch aktivieren.

Diese Überlegungen stellen selbstverständlich nur grobe Tendenzen der geographischen Raumgestaltung in den originalen Riddarasögur dar, die allerdings in der *Konráðs saga keisarasonar* mit bemerkenswerter Klarheit umgesetzt sind. Es existieren jedoch auch weniger eindeutige Fälle der relativen Zuordnung, wenn der Held etwa zwischenzeitlich nach Hause zurückkehrt und so die Klimax der Fremdartigkeit durchbricht (so etwa in der *Ála flekks saga* mit der Abfolge England-Tataria-England) oder nacheinander mehrere Länder vorkommen, zwischen denen sich keine eindeutige Steigerung feststellen lässt (so etwa in der *Victors saga ok Blávus*, wo es erst nach Afrika geht, um anschließend nacheinander Gegner in der Ostsee und auf Zypern zu bekämpfen). Auch die beiden aufgeführten Beispiele laufen jedoch letztendlich darauf hinaus, dass es den Helden als Extrempunkt der Fremde nach Indien verschlägt.<sup>219</sup>

Die Räume der *Konráðs saga* lassen sich nicht auf ein rein dichotomes ‚Innen oder Außen‘ beschränken. Stattdessen bereist der Held eine Vielzahl von geographischen Räumen, die in ihrer Fremdartigkeit untereinander abgestuft sind und auch den Charakter von hybriden Übergangsräumen haben können. Trotz aller Abstufungen lastet diesen Überlegungen jedoch noch immer ein verdächtiges Maß an Dichotomie an – immerhin stellen die verschiedenen Saga-Länder lediglich Zwischenschritte zwischen den binären Polen ‚Eigen‘ und ‚Fremd‘ dar, und auch die Existenz von Grensräumen impliziert, dass es klar konträre Bereiche geben muss, zwischen denen sie angesiedelt sind. Dass die erzählten Räume der Saga über eine relative Abstufung nach Fremdartigkeit hinaus weitaus komplexer konstruiert sind, zeigt sich, wenn man zusätzlich zur Saga-Geographie die Aspekte der Topographie und Topologie berücksichtigt.

Für die Reise des Helden spielt die topographische Beschaffenheit der bereisten Länder in der *Konráðs saga* nur eine sehr untergeordnete Rolle. Seereisen von unbestimmter Länge werden stets in einem Satz zusammengefasst, konkrete Richtungsangaben werden nicht gegeben, topographische Hindernisse wie Gebirge scheinen nicht zu existieren. Die Reise verläuft stets unproblematisch, auf den nächsten Zielpunkt hin ausgerichtet, wo das Geschehen mit einer neuen Episode weitergehen wird. Ausnahmen bilden lediglich Kampfbegegnungen wie die mit dem Löwen und dem Elefanten, doch sind diese Reiseschwierigkeiten nicht direkt mit der Topogra-

<sup>218</sup> Genau dies wird in der *Sigurðar saga þögla* getan, wo allerdings auch ein bedrohliches Abweichen vom idealen Raum des Höfisch-Eigenen in Gestalt eines stolzen *meykóngr* explizites Thema ist. Siehe hierzu Kapitel 7.

<sup>219</sup> Im Falle *Ális* sogar darüber hinaus ans Ende der Welt, siehe Abschnitt 6.2.6. Selbst in der *Dínus saga dramláta*, deren Handlung symmetrisch zwischen Ägypten und Bláland aufgeteilt ist und eine lineare Heldenreise vermissen lässt, sind Ansätze einer Klimax im Raumgefüge feststellbar, wird doch zunächst das aus der klassischen Tradition bekannte Ägypten eingeführt, ehe das imagologisch deutlich weniger reich besetzte Bláland hinzugefügt wird. Siehe Abschnitt 9.2.1.



phie des Landes verbunden. Handlungsrelevanz gewinnt die Topographie nur an jenen Textstellen, wo sie zugleich mit der topologischen Semantisierung des Raumes einhergeht. So erfährt man etwa über die Topographie der Landschaft außerhalb von Miklagarðr, dass es dort Wälder und einen Berg gibt. Die Wälder dienen als Hintergrund für Konráðs Kampf gegen die schwarzen Berserker, während auf dem Berg der Drachenkampf stattfindet. Wald und Berg stehen hier nicht als ausschmückende Details oder Landschaftsbeschreibung um ihrer selbst willen, sondern als topische Orte der Wildnis, wo Begegnungen mit Ungeheuern möglich sind – sie formen in topologischer Hinsicht den Außenraum rund um das höfische Zentrum Miklagarðr. Somit gewinnt die bewaldete bzw. bergige Topographie des Landes Relevanz als Chiffre für dieses fremdartige Außen. Ähnlich verhält es sich mit der topographischen Entfernung, die zwischen Kaiser Rikarðs Hof und dem Hof von Jarl Roðgeirr besteht und eine Reise Konráðs erforderlich macht – die Reise wird nicht näher ausgeführt, das Land nicht näher beschrieben, und dennoch ist die Entfernung handlungsfunktional, da sich in ihr zugleich die topologische Marginalisierung von Roðgeirs Hof ausdrückt, die Roðbert schließlich zu seinem betrügerischen Vorstoß ins Zentrum treibt. Am deutlichsten wird die Korrespondenz von Topographie und Topologie jedoch bei den Grenzsituationen der Saga: Die Mauern von Miklagarðr trennen als topographisches Hindernis den höfischen Innenraum vom wilden Außenraum (und beherbergen zugleich einen Löwenzwinger als Übergangsraum), und der Grenzfluss des Schlangenlandes trennt den fremdartigen Hof der Schlangenstadt von der Wildnis der Tierländer. In beiden Fällen geht mit der Einführung einer topographischen Trennung zugleich eine klare topologische Unterscheidung in ein Innen und ein Außen einher. Die Topographie der erzählten Welt an sich ist in der Saga nicht handlungstragend und wird größtenteils nur skizzenhaft ausgeführt, doch gewinnt sie Zeichencharakter, wenn ein topographisches Hindernis eine topologische Unterscheidung markiert.

Obgleich die erzählte Welt der Saga in ihrer geographischen Ausdehnung durch unterschiedliche Grade an Fremdheit feinabgestuft ist, existieren durch die beschriebenen topologischen Abgrenzungen zugleich klare Fälle von Innen/Außen-Dichotomien im Text. Diese entsprechen in groben Zügen den Ausführungen Boklunds zu den Raumkonzepten der arthurischen Welt, wenn man etwa die Konstellation um Miklagarðr als Opposition vom höfischen Innen und nicht-höfischen Außen betrachtet oder die Reise ins Schlangenland als Fahrt in eine nicht-Höfische Außenwelt, die letztlich der Konsolidierung des Hofes dient. Im erzählten Raum der Saga werden also mindestens zwei grundlegend verschiedene Raumkonzepte nebeneinander konstituiert: zum einen die relative Welt der Geographie, die eine Vielzahl unterschiedlich abgestufter Räume etabliert und mit konkreten geographischen Eigennamen aus der kosmographischen Tradition aufwartet, zum anderen die absolute Welt des höfischen Romans, wo ein höfisches Innen einem nicht-höfischen Außen gegenübergestellt ist, scharfe Grenzen wie Stadtmauern oder Flüsse existieren und statt konkreter Ortsnamen eher allgemeine (topo-



graphische) Chiffren wie der ‚Wald‘ verwendet werden.<sup>220</sup> Hierbei bildet die relative Geographie den groben räumlichen Rahmen, in den dann einzelne Innen-/Außen-Konstellationen durch die Positionierung von höfischen Zentren oder Wildnis-Szenarien eingeschrieben werden.

So entstehen im Erzählkosmos der Saga zwei verschiedene Kategorien von Räumen: einerseits ‚scharfe‘, konkret fassbare Räume, die sich durch imagologische Konnotationen ins System der bekannten Länderkunde einordnen lassen – andererseits ‚unscharfe‘, nur ungenau benannte Räume, deren Status in der Kosmographie fraglich ist. So stehen altüberlieferte Ländernamen und unspezifische Wildnis-Räume wie die Wälder um Miklagarðr oder die beiden Tierländer unverbunden nebeneinander, wobei der Raum der Schlangenstadt je nach Saga-Redaktion entweder als Babylon kosmographisch fassbar ist oder als geheimnisvoller Jenseitsbereich zu den unscharfen Räumen zählt.

Dass diese unterschiedlichen Raumkonzepte nicht völlig unproblematisch ineinander greifen, zeigt der Text durch die Etablierung von hybriden Zwischenräumen wie dem Löwentor von Miklagarðr. Der zentrale Raum der Hybridität ist jedoch das fremdartige Szenario der Schlangenstadt, wo höfische Formen und Strukturen mit Inhalten des gefährlichen, fremden Außenraums zusammenfallen. Die Stadt stellt einen Architektur gewordenen Bruch klarer Raumverhältnisse dar, wo das topologische Innen-/Außen nicht mehr funktioniert und auch geographisch-kosmographische Erklärungsversuche nicht befriedigend greifen. Es ist nur folgerichtig, dass der Saga-Held hier seine extremsten Begegnungen mit dem Fremden hat, stellt doch der Anti-Raum dieser Stadt die bisher in der Saga konstituierten Raumkonzepte in Frage und dekonstruiert somit die Bändigung der erzählten Welt nach geographischen oder topologischen Gesichtspunkten als fragwürdiges Unterfangen. Konráðr, dem ansonsten so furchtlosen Helden, bleibt hier nur noch die Flucht. Der Raum des Fremden bewahrt sein Geheimnis, die Erzählwelt der Saga erweist sich als eine Welt der Unsicherheit, wo Kategorisierungen nur trügerische Sicherheit versprechen.<sup>221</sup>

<sup>220</sup> Kalinke hingegen betont vor allem den geographischen Aspekt des erzählten Raumes gegenüber der topologischen Dichotomie von Hof und Außenwelt: »Instead, the Icelandic *romanciers* endeavoured primarily to depict with some semblance of verisimilitude the protagonist's travels and sojourn in one or more foreign countries.« Kalinke 1983:853. Wenn auch die Beobachtung zutreffend ist, dass das Raumkonzept der originalen Riddarasögur von dem der kontinentalen Vorbilder verschieden ist, so stellt diese Darstellung doch eine zu einseitige Vereinfachung zugunsten der geographischen Ebene dar.

<sup>221</sup> Auch Boklund gesteht übrigens zu, dass höfische Texte von ihrem strengen Modell des kosmischen Zentrums abweichen können, nämlich dann, wenn sie *nonmimetic* sind. D. h., sie versuchen nicht eine bestehende Realität abzubilden, und können »ironic, satiric or frankly fictional« (Boklund 1977:32) sein, wobei Boklund allerdings keinen Versuch unternimmt, diese recht pauschalen Kategorien abzugrenzen und zu hinterfragen, inwiefern sie überhaupt auf den Bereich der arthurischen Literatur anwendbar sind, die ja nicht die Mimesis der konkreten Lebensrealität des Ritteradels sein will, sondern dessen ideale Verklärung. Boklund geht davon aus, dass solche nicht-mimetischen Texte sekundär vom strengeren Erzählkosmos der ‚klassischen‘ höfischen Texte abgeleitet sind und deren Strukturen spielerisch neu interpretieren – ein Ansatz, der durchaus auf die originalen Riddarasögur zutreffen mag, wie im Folgenden noch zu zeigen ist. Vgl. Boklund 1977:32–33.

