

# Drachen, Riesen, Ungeheuer : das Fremde als Monstrum

Objekttyp: **Chapter**

Zeitschrift: **Beiträge zur nordischen Philologie**

Band (Jahr): **52 (2013)**

PDF erstellt am: **20.06.2024**

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

## 5. Drachen, Riesen, Ungeheuer – das Fremde als Monstrum

*Wer mit Ungeheuern kämpft, mag zusehen, dass er nicht dabei zum Ungeheuer wird.*<sup>222</sup>

*Friedrich Nietzsche, 1885*

Die Verkörperung des Fremden in der Gestalt von Riesen und anderen Monstern soll im Folgenden anhand der *Valdimars saga* untersucht werden. Der Text wird auf das 15. Jahrhundert datiert ist und in rund 25 Abschriften überliefert. Im Gegensatz zur *Konráðs saga*, die stark der höfischen Literatur verpflichtet ist, steht sie in ihrem Motivinventar eher den einheimisch-norrönen Traditionen der Fornaldarsögur nahe. Für eine Untersuchung des monströsen Fremden eignet sie sich nicht nur wegen der Vielzahl von Ungeheuern, die ihre Handlung dominieren, sondern vor allem auch wegen des Umstandes, dass solche Monströsitäten in der *Valdimars saga* als Gegner des Protagonisten wie auch als seine Verbündeten zu finden sind und in den unterschiedlichsten Rollen und Funktionen auftreten. Textgrundlage der Untersuchung ist die Edition Loths.<sup>223</sup>

### 5.1 Dem Fremden eine Gestalt geben – Monster als Normbrüche und Grenzgänger

Der Mensch als einziges uns bekanntes Wesen, das über sich selbst nachdenken kann, nutzt diese Fähigkeit manchmal auf wunderbare Weise und denkt sich Geschichten und Gestalten aus, um mit deren Hilfe über sich selbst etwas zu erfahren.<sup>224</sup>

So erklärt Werner Wunderlich die Existenz zahlloser fiktiver, phantastischer Wesenheiten in den Literaturen der Welt. Diese Wesen haben nach Wunderlich mythische Qualitäten, d. h. sie fungieren als Mittel der Welterklärung durch Geschichten in solchen Kontexten, wo Erklärbarkeit durch empirische Anschauung nicht gegeben ist: »Wovon wir keine genaue Vorstellung haben, was wir uns nicht erklären können, wovon wir nicht wissen, ob es existiert, nehmen wir dessen ungeachtet ernst, halten es für wahr und fürchten uns davor [...].«<sup>225</sup> Monströse Kreaturen sind Diskurs gewordene Verkörperungen des Unbekannten, des Fremden. Dabei ist das

---

<sup>222</sup> Aus dem Aphorismus 146. Nietzsche 2009:98.

<sup>223</sup> Loth 1962:51–78. Der Text wird im Folgenden mit VS abgekürzt.

<sup>224</sup> Wunderlich 1999:14.

<sup>225</sup> Ebd.:13.

Monster vor allem durch seine Abweichung von den Normen des Eigenen charakterisiert:

Widernatürliche, normabweichende Variationen, Anomalien und Deformationen sind also die Merkmale von tierischen und menschlichen Monstern von Mißgeburten, Zwittern, Riesen, Zwergen, Doppelbildungen, Vielbrüstigen, Wesen mit über- und unterzähligen oder zusammengewachsenen Extremitäten, Mischwesen aus verschiedenen Tieren oder aus Mensch und Tier.<sup>226</sup>

Für den mittelalterlichen Rezipienten ist es völlig unerheblich, ob solche Wesen in der empirisch fassbaren Wirklichkeit tatsächlich existieren. Sie ziehen ihre Wahrheit aus ihrer Funktion in der Heilsgeschichte, wo etwa das Einhorn als Verkörperung Christi steht oder ein deformiertes Ungeheuer den Sünden der Menschheit eine Gestalt geben kann.<sup>227</sup> So leitet auch Isidor von Sevilla das Wort *monstrum* von *monstrare* ab: »Monstra vero a monita dicta, quod aliquid significando demonstrent, sive quod statim monstrent quid appareat.«<sup>228</sup> Die Wirklichkeit der Monströsitäten besteht nicht in ihrer ‚realen‘ Existenz, sondern in der tieferen Wahrheit ihrer hermeneutischen Symbolhaftigkeit.<sup>229</sup>

Bettina Bildhauer und Robert Mill gehen davon aus, »that monstrosity in the Middle Ages and the Renaissance has the potential to be simultaneously productive of, and subversive of, hegemonic institutions and ideologies [...].«<sup>230</sup> Dem Monströsen kommt die Doppelfunktion zu, das herrschende kulturelle System sowohl zu stützen als auch in Frage zu stellen. Die stützende Funktion ist vor allem mit der Möglichkeit der Selbstabgrenzung vom Monströsen verbunden: »[S]everal scholars have implied that medieval monsters themselves might be comprehended as the products of an early colonialist mentality, a blueprint for the systematic creation of distinctions between territories, nations and peoples.«<sup>231</sup> Nach dieser Interpretation dient das Monströse als Verkörperung der fremdartigen Außenwelt, deren Existenz für die Etablierung des Eigenen unumgänglich ist; das Monster nimmt im Mittelalter die Rolle ein, die der Orientale in der Sichtweise Saids im Diskurs des Kolonialismus ausfüllen wird.<sup>232</sup> Das subversive Potential des Monsters hingegen besteht darin, dass es durch seine schiere Existenz die Kategorien des Eigenen in Frage stellt. ‚Normal‘ und ‚unnormale‘ sind nicht scharf voneinander getrennt, sondern bedingen sich gegenseitig und schließen das jeweils andere schon mit ein. Das Monster kann

<sup>226</sup> Ebd.:24.

<sup>227</sup> Vgl. ebd.:29–30.

<sup>228</sup> *Monsters, in fact, are so called as warnings, because they explain something of meaning, or because they make known at once what is to become visible.* Zitat und Übersetzung nach Verner 2005:3.

<sup>229</sup> Vgl. hierzu auch ebd.:2–3.

<sup>230</sup> Bildhauer/Mill 2003:4.

<sup>231</sup> Ebd.:8.

<sup>232</sup> Auch Verner betont den stabilitätsstiftenden Aspekt des Monsters, in dessen Existenz sich immer eine höhere Macht offenbare. Zugleich konstatiert sie für das spätere Mittelalter jedoch auch die Tendenz, das Monster individueller und mit dynamischeren Konzepten zu behandeln. Vgl. Verner 2005:155–158.

als Verkörperung dieser beunruhigenden Gegenseitigkeit fungieren, die an Kristevas Konzept des verdrängten Fremden im Eigenen erinnert:

Monsters simply take this confusion [...] to an extreme. Collapsing the distinctions that create meaning by combining a thing and its opposite in one body, medieval monsters were frequently imagined as both human and not-human, animal and not-animal.<sup>233</sup>

Das Konzept des Monströsen lässt sich nicht auf simples negativ konnotiertes Fremdes reduzieren. Stattdessen stellt das Monstrum einen Grenzgänger dar, der auf vielfältige Weise Aspekte des Eigenen und des Fremden zueinander in Beziehung setzt und dabei allzu simple Kategorisierungen in ihrer Unzulänglichkeit entlarvt.

Jeffrey Jerome Cohen untersucht in seinem Aufsatz *Monster Culture (Seven Theses)*, auf welche Weise genau sich diese Grenzgänger-Natur des Monsters in einem kulturellen System äußert. Dabei stellt er die These auf, dass der deformierte Körper eines Monsters immer als ein »cultural body«<sup>234</sup> zu deuten ist, der stellvertretend für ein kulturelles Moment der Unsicherheit steht. Diese Unsicherheit besteht nicht nur darin, dass das Monster durch seine Hybridität feste Kategorien in Frage stellt. Es dient zudem auch als Projektionsfläche für all das, was im eigenen Sozialgefüge nicht erwünscht ist, aber dennoch in seiner Verbotenheit verlockend erscheinen mag. »[T]he monster of prohibition polices the borders of the possible, interdicting through its grotesque body some behaviours and actions, envaluing others.«<sup>235</sup> Das besondere subversive Potential des Monsters besteht darin, dass es nicht etwa nur einzelne Aspekte einer bestimmten Kultur hinterfragt, sondern das gesamte kulturelle System in seiner Relativität offenbart und den Absolutheitsanspruch des Eigenen, das ‚Normale‘ zu sein, dekonstruiert: »By revealing that difference is arbitrary and potentially free-floating, mutable rather than essential, the monster threatens to destroy not just individual members of a society, but the very cultural apparatus [...].«<sup>236</sup> Das Monster lauert an der Grenze zwischen Fremdem und Eigenem und zwingt durch seine beständigen Grenzübertretungen in beide Richtungen dazu, die Arbitrarität dieser Grenzziehung zu reflektieren. Es wird im Folgenden zu zeigen sein, dass dieses subversive Spiel des Monströsen auch in der Erzählwelt der originalen Riddarasögur zum Tragen kommt.<sup>237</sup>

---

<sup>233</sup> Bildhauer/Mill 2003:13–14.

<sup>234</sup> Cohen 1996:4.

<sup>235</sup> Ebd.:13. Auch dieser Gedankengang weist Ähnlichkeiten zu Kristevas Aspekt des Fremden als verdrängtem Eigenen auf. Siehe S. 17–18.

<sup>236</sup> Ebd.:12.

<sup>237</sup> Ein Versuch, die narrative Gestaltung des Monströsen in den Fornaldar- und Riddarasögur zu untersuchen, wird von Kathryn Hume unternommen. Vgl. Hume 1980. Allerdings ist diese Analyse noch stark von der abwertenden Sicht der älteren Forschung auf das Genre geprägt. »Why is such supernatural material – with a few exceptions – so trivial and artistically uninteresting in most of Icelandic literature?«, lautet eine Grundfrage der Untersuchung. Ebd.:3. Hume kommt zu dem Ergebnis, dass die Fornaldar- und Riddarasögur das erzählerische Potential der alten Monster-Motive aus heidnischer Zeit verschenken würden, weil sie in einem ‚christlichen‘ Universum mit

## 5.2 Das monströse Fremde in der *Valdimars saga*

### 5.2.1 Königin Lúpa – Trollfrau, Flugdrache und Regentin

Die *Valdimars Saga* teilt mit der *Konráðs saga keisarasonar* das höfische Zentrum Saxland als Ausgangspunkt der Handlung. In der erzählten Welt dieser Saga wird das Land allerdings von einem König Filipus beherrscht, dessen Kinder Valdimar und Marmória mit den typischen Topoi der höfischen Idealität eingeführt werden. Die eigentliche Handlung beginnt damit, dass Valdimar in der Hauptstadt Saxlands ein prächtiges Turnier ausrichten lässt. Der junge Prinz tritt in der Tjost gegen verschiedene Gegner an, während seine Schwester Marmória von der Tribüne aus zuschaut. Noch während die Turnierkämpfe andauern, wird das Fest buchstäblich durch dunkle Wolken getrübt:

ok nu af þuj at aull stundlig gledj lidr skiott ber monnum fyrer huar at ur vtnordri dro eirn skyvegg suartan miog upp æ himjnnen. hann dregr skiott yfer suo at um liten tima liden uar suo myrkt at eingin madr sa fingra sinna skil. þessum myrkua fylger ogurligr otte ok hrædzla. her med fylgir ogurligr nyr ok elldjngar. þui næst synjzt monnum allt lopted leika j loga einum<sup>238</sup>.

In der *Valdimars saga* erwächst der handlungsmotivierende Mangelzustand nicht aus den internen Spannungen der höfischen Sphäre heraus, sondern er entsteht durch das Eindringen einer nicht-höfischen Bedrohung von außen. Die genaue Art dieser Bedrohung bleibt jedoch zunächst im Unklaren: Die Perspektive des Rezipienten wird durch Formulierungen wie »synjzt monnum« auf die begrenzte Sicht der entsetzten Turnierzuschauer beschränkt, durch deren Augen er wahrnimmt, wie nacheinander erst dunkle Wolken aufziehen, dann völlige Dunkelheit herrscht, allgemeiner Schrecken aufkommt, furchtbarer Lärm ertönt und schließlich Feuerlogen in der Luft aufflackern. Was als scheinbares Naturphänomen ‚dunkle Wolkenwand‘ beginnt, erweist sich als immer erschreckenderer Bruch der natürlichen Ordnung, der

---

klarer Schwarz/Weiß-Einteilung angesiedelt seien und den Weg eines idealen Helden zu einem garantierten Happy End verfolgten. Dabei ließen sie keinen Raum für die komplexen sozialen Konflikte oder ‚dunkleren‘ Charakter-Motivationen wie Gier etc. der Isländersagas, die nach Hume noch Spuren vorchristlicher Weltsicht in sich tragen. Somit blieben die Monster der Riddarasögur oberflächliche Kampfbegegnungen und seien nicht in gleicher Weise sozial semiotisiert, wie es etwa ein umgehender *draugr* als Bedrohung der Bauerngesellschaft in einer Isländersaga sei. Humes Deutung übersieht die komplexe Vielgestaltigkeit des Monströsen in der altnordischen Literatur und setzt zudem zu schubladenartig Isländersagas mit heidnischem Substrat und Riddarasögur mit christlicher Ideologie gleich. Dabei setzt sie die Oberflächlichkeit und Minderwertigkeit der Riddarasögur voraus, unternimmt jedoch keine Detailuntersuchung einzelner Texte, um diese Prämisse zu begründen. Es wird zu zeigen sein, dass »the multiplication of monsters in late medieval Icelandic literature, and the poor literature that figures them [...]« (Ebd.:7) weitaus differenzierter ausgestaltet sind, als Hume es ihnen zugesteht.

<sup>238</sup> VS:54. Und nun, weil alle irdische Freude schnell vergeht, kommt es den Menschen vor Augen, dass von Nordwesten eine tiefschwarze Wolkenwand oben am Himmel aufzog. Sie zieht schnell über [sie], so dass es nach kurzer Zeit so dunkel war, dass kein Mensch seine Finger erkennen konnte. Dieser Dunkelheit folgt ungeheure Angst und Furcht. Hierauf folgt ungeheurer Lärm und Blitze. Als Nächstes scheint es den Männern, dass der ganze Luftraum in einer Flammenlohe entfacht ist.

sich von völliger Dunkelheit bei Tage bis zu loderndem Himmelsfeuer steigert. Das Monströse bricht unbestimmt und in verdunkelter Form über die höfische Welt herein, als nicht-greifbarer Ordnungsbruch geradezu eine Verkörperung des Fremden.

Erst nachdem sich durch diese bedrohlichen Phänomene »otte ok hrædzla« verbreitet haben, gerät die eigentliche Ursache des Geschehens ins Sichtfeld der Erzählung. Die Auflösung des Schreckens erfolgt durch einen noch größeren Schrecken: »en vr loganum sa þeir fliuga eirn ferligan flugdreka. hann beiner sinn flug nidr at stolinum sem Marmoria sat gripandj sinum bauluauðum klom fliugandi með hennar stol ok hana sialfa vpp j þenna loga.«<sup>239</sup> Der angreifende Flugdrache vollzieht mehrere ordnungsbedrohende Grenzüberschreitungen zugleich: Er dringt von außen in die höfische Sphäre ein, durchbricht mit der Dunkelheit, die ihn begleitet, die Grenzen von Tag und Nacht und entführt schließlich als Höhepunkt Prinzessin Marmoria aus dem Bereich, dem sie zugehörig ist, und trägt sie mit sich fort. Somit erweist er sich als Monstrum im Cohenschen Sinne, wobei auf eine nähere Beschreibung des Drachens, in der weitere monströs-bedrohliche Züge transportiert werden könnten, verzichtet wird. Stattdessen wird seine Monster-Natur allein durch sein Verhalten und die unheimlichen Begleitumstände seines Auftritts verdeutlicht. Hierbei ist es gewiss kein Zufall, dass die Saga ein großes Turnier als Zeitpunkt des Drachenüberfalls konstituiert – die Festivität zeigt den Hof in einem Idealzustand der Freude und ritterlichen Bewährung, zu dem der Ordnungsbruch durch den Drachen dann umso schärfer kontrastiert wird.<sup>240</sup>

Im Folgenden reagiert Valdimar den Konventionen des Genres entsprechend und bricht bald in die unbekannte Ferne auf, um nach seiner entführten Schwester zu suchen. Für den Rezipienten sieht es in dieser Phase der Handlung so aus, als lägen in der Saga-Welt klare Verhältnisse vor: Der ritterliche Held dringt in den Außenraum vor, um ein bedrohliches Untier zu erlegen, das ein konstitutives Element des Innenraums entwendet hat – Boklunds höfische Dichotomie in Reinform.

<sup>239</sup> VS:54. *Und aus der Flammenlohe sahen sie einen garstigen Flugdrachen fliegen. Er lenkt seinen Flug nach unten zum Sitz, auf dem Marmória saß, [sie] mit seinen verdammten Klauen ergreifend, mit ihrem Sitz und ihr selbst in diese Loge hinauffliegend.*

<sup>240</sup> In ihrer Untersuchung über das Phantastische in der *Valdimars saga* fasst Anna Hansen den Flugdrachen als die Verkörperung der schmerzlichen Geschwistertrennung beim Erwachsenwerden auf. Vgl. Hansen 2009:69–70. In Hansens Lesart ist die Trennung Verwandter ein zentrales Thema der Saga, wobei die Reise des Helden in phantastische Gefilde seine charakterliche Entwicklung hin zu größerer Reife beim Umgang mit dieser Lebensrealität auf der Ebene des erzählten Raumes abbildet. Vgl. ebd.:67–74. Hansens Deutung ist insofern interessant, als sie einen weiteren Ansatzpunkt für die Frage darstellt, inwiefern die originalen Riddarasögur durch die kunstvolle Verflechtung ihrer Motive zentrale Aspekte der Kultur ihrer Rezipienten reflektieren. Die Studie krankt allerdings daran, dass sie auf der dünnen Textbasis weniger ausgewählter Szenen spekulativ psychologisiert – so wird etwa der Topos des Beischlafs mit einer Riesenfrau als tabuisierter Ersatz für eine inzestöse Geschwisterbeziehung gedeutet, der Topos des Helden, der dem Riesen als Kind erscheint, als Regression in die Kindheit. Vgl. ebd.:71. Andere Szenen und zentrale Gestalten werden hingegen gar nicht berücksichtigt, so dass diese Interpretation insgesamt auf einer recht einseitigen Lektüre der Saga fußt.

Dass die Hintergründe des Geschehens komplexer sind, wird erst im späteren Verlauf der Handlung deutlich, wenn Valdimar Hilfe durch eine Riesenfamilie erhält, deren Vater Aper ihn über die wahre Natur des Flugdrachen aufklärt. Hinter dem Untier verbirgt sich Königin Lúpa von Risaland, die über zauberische Fähigkeiten verfügt: »ok suo er nu mickjt af sagt hennar trolldomj at hun hafdi þat vr huerju kongs rikj sem hun kaus. hun attj eirn dreka ham. hun fer med honum vm aull laund. med þeim trolldomj soktj hun systr þina «<sup>241</sup>.

Bei der Königin handelt es sich also um eine Gestaltwandlerin, welche die Verwandlung mithilfe einer zaubermächtigen Drachenhaut vollzieht. Dieses Motiv wird hierbei als Analogon zum überlieferten Motiv der Wolfshaut eingeführt, die dem Hautwechsler die Verwandlung in einen Wolf erlaubt – das prominenteste Beispiel hierfür dürfte wohl die Verwandlung Sigmunds und Sinfjötlis in der *Völsunga saga* darstellen.<sup>242</sup> Auf diesen motivgeschichtlichen Hintergrund verweist auch der sprechende Eigenname *Lúpa*. Dass in der *Valdimars saga* mit dem Drachen eine im Vergleich zum ‚gewöhnlichen‘ Wolf ungleich monströsere Verwandlungsform gewählt wurde, lässt sich auf Lúpas trollartige Natur zurückführen: Während für menschliche Hautwechsler die Tierverwandlung einen Abstieg ins Unberechenbar-Bestialische darstellt, muss für die Trollfrau, deren Natur an sich bereits viel näher an diesem Bereich angesiedelt ist, ein Drache herhalten, um in Relation einen vergleichbaren Verwandlungsschritt zu vollziehen.<sup>243</sup>

Hinter dem scheinbar dichotomen Angriff eines Monsters der Außenwelt auf den höfischen Innenraum steckt in Wahrheit eine hybride Erscheinung, die einerseits als Königin einem eigenen Hof vorsteht, andererseits aber die Verwandlung in eine für den Hof bedrohliche Bestie beherrscht. Der Riese Aper weiß Valdimar auch in einer Rückblende zu berichten, wie es zu dieser Konstellation gekommen ist: Auf einem Jagdausflug wird König Arkistratus von Risaland<sup>244</sup> bei Einbruch der Dunkel-

<sup>241</sup> VS:62–63. Und so wird nun Großes von ihrer Zauberei berichtet, dass sie das aus dem Reich jedes Königs bekam, was sie haben wollte. Sie besaß eine Drachenhaut. Sie durchreist mit ihr alle Länder. Mit dieser Zauberei raubte sie deine Schwester.

<sup>242</sup> »En þeir finna eitt hús ok tvá menn sofandi í húsinu með digrum gullhringum. þeir höfðu orðit fyrir úsköpum, þvíat úlfahamir hengu í húsinu yfir þeim. It tíunda hvert dægr máttu þeir komask ór hómunum. þeir vǫru konungasynir. þeir Sigmundr fóru í hamina ok máttu eigi ór komask ok fylgði sú náttúra, sem áðr var, létu ok vargsrøddu.« (Und sie finden ein Haus und zwei Männer mit dicken Goldringen schlafend im Haus. Sie waren zuvor verflucht worden, denn Wolfshäute hingen über ihnen im Haus. Sie waren Königssohne. Sigmundr und sein Begleiter legten die Wolfshäute an und konnten nicht mehr herauskommen und es ging auf diese Weise, wie es zuvor gewesen war, und sie ließen Wolfsgeheul erklingen.) Ebel 1983:68–69.

<sup>243</sup>Zum Motiv des Gestaltwandels in der Sagaliteratur vgl. Davidson 1978. Davidson weist darauf hin, dass es sich bei *hamr* nicht zwangsläufig um eine Haut im konkreten, greifbaren Sinne handeln muss, der Begriff kann vielmehr auch abstrakt ‚Gestalt‘ bedeuten. Vgl. ebd.:126. Im vorliegenden Fall deuten jedoch die Konstruktionen »attj [...] ham« und »fer med honum« (*besaß [...] eine Haut; durchreiste mit ihr*) (VS:63) darauf hin, dass an einen konkreten Gegenstand gedacht ist, der außerhalb der Besitzerin existiert.

<sup>244</sup> Trotz des Eigennamens handelt es sich bei Risaland im Erzählkonzept der Saga höchstwahrscheinlich um ein Menschenreich und bei Arkjstartus um einen Menschenkönig. Siehe Abschnitt 5.2.8.

heit von »myrkua þoku«<sup>245</sup> überrascht und verirrt sich. Schließlich trifft er auf Lúpa, die mit zahlreichem Gefolge auftritt, dessen Fremdartigkeit betont wird: »þetta folk uar trollum líkara en menzkum monnum.«<sup>246</sup> Lúpa geleitet den König »at einum kastala storum«<sup>247</sup>, wo er als Gast die Nacht verbringt. Beeindruckt von den immensen Reichtümern der Burg hält Arkistratus um Lúpas Hand an und macht sie schließlich zur Königin von Risaland.

Die Begegnung ist durchsetzt mit Hinweisen auf Lúpas Natur. Zunächst einmal ist festzuhalten, dass der König im Wald auf seine künftige Gemahlin trifft, also topologisch betrachtet im nicht-höfischen, marginalisierten Außenraum. Hierzu fügt es sich auch, dass Lúpas Begleiter mit Trollen verglichen werden, also mit Monstren, die diesem Außenraum angehören. Lúpa selbst hingegen wird nicht explizit beschrieben, doch wird sie mit der Formulierung »þar var ein kona fyrir lídi [...]«<sup>248</sup> erst nach der Beschreibung des monströsen Volkes und implizit als Teil von ihm eingeführt, so dass sich der Troll-Vergleich auch auf diese Figur beziehen lässt; es ist jedenfalls auffällig, dass bei ihrer Einführung auf sämtliche höfischen Schönheits-Topoi verzichtet wird. Dieser Charakterisierung als monströses Geschöpf des Außenraums steht jedoch der höfische Impetus ihres Auftretens entgegen: Sie erscheint mit großem Gefolge, lässt sich standesgemäß vom Pferd helfen und vor den König führen, bietet nach höfischer Gepflogenheit ihre Gastfreundschaft an und bewohnt eine prächtige Burg, die über »eina haull fagríga bvna«<sup>249</sup> verfügt, wo »allr bordbunadr uar en dyraztj«<sup>250</sup>. Dabei grenzt sie sich dezidiert vom nicht-höfischen Raum der Wildnis ab, indem sie dem König »sákr jllra dyra«<sup>251</sup> davon abrät, unter freiem Himmel zu übernachten. Über ihre Herkunft, die ja entscheidend für eine höfische Identität ist, schweigt sie sich jedoch auf Arkistratus Frage hin aus: »Mitt nafn er Lúpa en kyn mjtt verdr yður sidar sagt ok gangit til borda«<sup>252</sup>. Dieses Versprechen wird im weiteren Verlauf der Handlung nicht eingelöst. Weder Arkistratus noch der Rezipient erfahren im Folgenden etwas über Lúpas Familie, so dass die übergangslose Einladung zu Tisch wie eine hastige Ablenkung von einem unliebsamen Thema wirkt.

Dass ihre Herkunft zumindest als zweifelhaft betrachtet werden darf, wird durch Lúpas Verbindung zum Raum der Wildnis deutlich: König Arkistratus wird durch dunklen Nebel zur Begegnung mit Lúpa getrieben, der an das Motiv der unnatürlichen Dunkelheit beim ersten Auftritt des Flugdrachen erinnert. Die Vermutung liegt nahe, dass hiermit ein zauberisches Wirken Lúpas dargestellt wird, die den König gezielt zu sich lockt. Ihr Zauber macht den Naturraum zu einem bedrohlichen Ort

<sup>245</sup> VS:60. *dunklem Nebel.*

<sup>246</sup> VS:61. *Dieses Volk war Trollen ähnlicher als menschlichen Männern.*

<sup>247</sup> VS:61. *zu einer großen Burg.*

<sup>248</sup> VS:61. *dort stand eine Frau der Schar vor.*

<sup>249</sup> VS:61. *einer schön eingerichteten Halle.*

<sup>250</sup> VS:61. *alles Tafelgerät war äußerst kostbar.*

<sup>251</sup> VS:61. *der gefährlichen Tiere wegen.*

<sup>252</sup> VS:61. *Mein Name ist Lúpa und mein Geschlecht wird Euch später mitgeteilt werden, und geht zu Tisch.*



für Arkistratus, wo Lúpas Burg Sicherheit verspricht. Sie steht somit keineswegs so eindeutig auf der höfischen Seite der Raum-Dichotomie, wie sie den König glauben lassen will, sondern ist zugleich ein Geschöpf der Wildnis und des Außenraums, den sie mit ihrem Zauber beherrscht. Dass eine gestaltwandelnde Zauberin mit dem sprechenden Namen Lúpa den König ausgerechnet mit dem Verweis auf die Gefahr durch wilde Tiere in ihre Behausung lotst, stellt in diesem Kontext eine geradezu grotesk gebrochene Anti-Konstellation zum Topos der höfischen Gastfreundschaft dar. Arkistratus flieht vor der Bedrohlichkeit der Wildnis in die vermeintliche Sicherheit eines Hofes und gerät direkt in den Bau eines Monsters, das als Grenzgänger in beiden Räumen zu Hause ist.

Auch im höfischen Bereich der Burg, über die Lúpa herrscht, findet sich ein Hinweis, der den Besucher misstrauisch stimmen sollte, nämlich die mehrfach betonte Pracht des Inventars, die schließlich in der Beschreibung der Schatzkammer gipfelt: »ser kongr ok hans hird at her er saman komen mikill ueralldar rikdomar.«<sup>253</sup> Diese Reichtümer, die einerseits natürlich simpel als Zeichen einer besonders üppigen Hofhaltung interpretiert werden können, sind andererseits in dieser zugespitzten Form in der Saga-Literatur häufig mit den Behausungen von Trollen und anderen Wesen der Außenwelt verbunden. Beispiele hierfür sind etwa die opulente Ausstattung jener Höhle, wo Sigurðr in der *Sigurðar saga þökla* bei zwei Trollfrauen zu Gast ist, oder die unermesslichen Reichtümer, die *Konráðr keisarason* in der fremdartigen Schlangenstadt vorfindet.<sup>254</sup> Vor dem Hintergrund dieses verbreiteten Motivs und in Verbindung mit der Beschreibung von Lúpas trollartigem Gefolge kann auch der Reichtum der Burg dahingehend gedeutet werden, dass Arkistratus hier in ein Reich von Trollen geraten ist. Dass er gleich im nächsten Satz nach der Darstellung der Reichtümer unvermittelt um Lúpas Hand anhält, spricht dafür, dass das Gold einen ganz eigenen Zauber auf den König auszuüben scheint, der sich ohne jeden Vorbehalt mit der reichen Fremden zweifelhafter Herkunft einlässt, während mit Warnhinweisen an den Rezipienten nicht gezeigt wird.

Darüber hinaus kann der Riese Aper Valdimar auch berichten, wie es zu der Entführung seiner Schwester durch Lúpa gekommen ist: Nachdem sie an der Seite des Königs ins höfische Zentrum von Risaland vorgedrungen ist, übernimmt die Fremde rasch die Führung des Reiches. »Eptir hofit tok drotnjng oll rikis rad. hun uar stiornsaum ok hardlynd. let þegar handhauggua edr fothauggua edr drepa ef motj hennj uar gert.«<sup>255</sup> Von einer Regierungstätigkeit des Königs ist von nun an hingegen nicht mehr die Rede. Lúpa beschränkt sich keinesfalls auf die unterstützenden und repräsentativen Funktionen einer Königin, sondern agiert als Alleinherrscherin, die jeden töten oder verstümmeln lässt, der sich ihren Befehlen widersetzt. Lúpa

<sup>253</sup> VS:61. *Der König und sein Gefolge sehen, dass hier große Reichtümer der Welt zusammengekommen sind.*

<sup>254</sup> Vgl. KSK:91–94 und SSþ:152–159.

<sup>255</sup> VS:62. *Nach dem Fest übernahm die Königin die komplette Herrschaft über das Reich. Sie war zum Herrschen befähigt und von harter Sinnesart. Sie ließ [der entsprechenden Person] sofort die Hand abschlagen, den Fuß abschlagen oder [sie] töten, wenn etwas gegen sie getan wurde.*

beraubt den König seiner Funktion und durchbricht die höfische Ordnung von Risa-land von innen heraus. Durch ihre illegitime Herrschaft nähert sie den Hof von Risa-land dem nicht-höfischen Außenraum an und erzeugt eine Sphäre, die ebenso hybrid ist wie sie selber als Grenzgeschöpf von Hof und Trollwildnis. Der so etablierte bedrohliche Zwischenraum wird aus der Sicht des Hofes von Saxland zum nicht-höfischen Außenraum, aus dem heraus der ordnungsbedrohende Angriff des Flugdrachen erfolgt.

Dieser Angriff wird jedoch nicht einfach nur dadurch motiviert, dass es in Lúpas Art als Grenzgeschöpf liegt, den Hof mit seiner klaren Ordnung zu destabilisieren. Er wird stattdessen darauf zurückgeführt, dass Lúpa als neue Gemahlin des Königs Arkistratus zugleich auch die Stiefmutter seiner Kinder Florida und Blabus ist. Diese fürchten die Fremde zunächst und ziehen sich vor ihrer hartherzigen Herrschaft in einen Turm der väterlichen Burg zurück. Dort sucht Lúpa sie eines Tages auf. »Lupa mælti þa: ‚huort uili þid sysken hallazt til mjn vm vinattu eda skuli þit sla til mjn ulfud‘. þau saugduzt giarna uilia hafa hana i modr stad. Lupa mæltj: ‚Ecki uillda eg at ykk yrðj mein at grimd minnj‘.«<sup>256</sup> Obgleich sie als trollartige, tyrannische Stiefmutter alle Voraussetzungen erfüllt, nach dem Erzählmuster eines ‚Stiefmuttermärchens‘ zu agieren und die vorhandenen Kinder zu Gunsten der eigenen Nachkommen zu beseitigen, verhält sich Lúpa entgegengesetzt zu diesem Topos: Sie bietet Florida und Blabus ihre Freundschaft an und betont dabei ausdrücklich, dass ihre Stiefkinder nicht unter ihrem Grimm leiden sollen. Das zunächst negative Bild, das von ihrer Gewaltherrschaft gezeichnet wird, relativiert sich an dieser Stelle. Lúpa lässt ihren Grimm keineswegs undifferenziert an allem und jedem aus, sondern geht lediglich äußerst gewalttätig gegen ihre Feinde vor, während sie sich gegenüber ihren (angeheirateten) Angehörigen mild zeigt. Aus dieser Innenperspektive heraus betrachtet gewinnt die unnachgiebige Härte der Trollkönigin Züge einer Herrschertugend.

Lúpa hält in der Folge nicht nur ihr Freundschaftsversprechen den Stiefkindern gegenüber, sondern erweist sich dabei auch als weitsichtige Lenkerin ihrer Dynastie: Sie besorgt eine standesgemäße Braut für den Königssohn Blabus – eben jene Prinzessin Marmória von Saxland, die sie in ihrer Flugdrachengestalt vom Hof ihres Vaters entführt. Dieser scheinbare Angriff von außen auf die Ordnung des Hofes dient also in Wahrheit zugleich der Konsolidierung eines anderen Hofes, dessen Fortbestand durch die Verheiratung des Thronerben gesichert werden soll. Königin Lúpa verfolgt hiermit das höfische Ziel einer dynastischen Heiratspolitik, für dessen Durchsetzung sie jedoch auf die wenig subtilen Zauber Mittel der Trollwelt zurückgreift.

Was zu Beginn der Saga wie ein einfacher Angriff des Fremden auf den geschützten Innenraum des Hofes wirkt, erweist sich im Verlauf der Handlung als das viel komplexere Resultat der hybriden Situation einer Trollfrau, die auf dem Thron einer Königin mit den ihr entsprechenden Mitteln agiert. Hierbei ist es bemerkenswert,

<sup>256</sup> VS:62. *Dann sprach Lúpa: ‚Wollt ihr Geschwister in Freundschaft zu mir halten oder wollt ihr euch gegen meine Wildheit schlagen?‘ Sie sagten, dass sie sie gerne an Mutter statt annähmen. Lúpa sprach: ‚Ich will nicht, dass euch Schaden durch meinen Zorn entsteht.‘*

dass sich die Zusammenhänge für den Saga-Rezipienten nur nach und nach klären: Es beginnt mit jener amorphen Wolke aus Dunkelheit, aus der sich schließlich die akute Bedrohung in Gestalt des Flugdrachen löst. Auf diesem Erkenntnisstand lässt der Text den Rezipienten für eine ganze Weile verharren, während Valdimar in die Welt hinaus zieht, um seine Schwester zu retten, noch immer in dem Glauben, einen Drachen zu jagen. Erst in der Begegnung mit einer hilfsbereiten Riesenfamilie offenbaren sich ihm (und somit dem Rezipienten, der seinen Wissensstand teilt) die wahren Hintergründe des Geschehens, und Lúpa wird durch die Erzählung ihrer Vorgeschichte eingeführt. Durch diese narrative Umsetzung der Informationsvermittlung nähert sich der Rezipient zusammen mit dem Helden nach und nach dem Bereich des Fremden an, der schließlich in der verwirrenden Hybrid-Gestalt Lúpas mündet.

Mit Lúpa steht Valdimar ein Monstrum gegenüber, das neben den fremdartigen Eigenarten des Außenraums auch vertraute Konzepte als Herrscherin, Stiefmutter und Person des Hofes verkörpert. Dabei erweist sie sich in vierfacher Hinsicht als bedrohlicher Grenzgänger im Sinne Cohens: Sie ist zugleich Frau und Flugdrache, trollartiges Wildnisgeschöpf und Hofmitglied, Königsgattin und Alleinherrscherin, Stiefmutter und Erhalterin der Dynastie. Doch ehe Valdimar in ihren Bereich der monströsen Grenzdurchbrüche vordringen kann, muss er selber auf seiner Reise Grenzen durchbrechen und sich dem Monströsen annähern. Dies geschieht im Zuge eines zweijährigen Aufenthalts bei der besagten Riesenfamilie.

### 5.2.2 Von Monstern und Helfern – Valdimars Reise in die Riesenwelt

Auf der Suche nach seiner entführten Schwester streift Valdimar zunächst für mehrere Tage ziel- und rastlos durch die Wildnis, bis er endlich auf einer Waldlichtung ohnmächtig wird. Im Schlaf zeigt sich ihm in einer Vision eine Frau, die ihm anrät, auf seiner Queste keine Hilfe abzulehnen, wer auch immer sie ihm anbietet. Außerdem vermachte sie ihm ein nimmerleeres Trinkhorn und ein Tischtuch, das stets Nahrung für ihn bereithält. Die Traumvision wird nur knapp und skizzenhaft geschildert, doch wird die Frauengestalt zumindest mit zwei Adjektiven bedacht: »sa hann þa ganga konu eina at ser afburdarstora ok miog þrifliga«<sup>257</sup>. Sie ist also einerseits prächtig anzusehen und andererseits groß, wobei die Ergänzung »afburdar-« ihre Größe als außergewöhnliche, im wahrsten Wortsinne überragende Eigenschaft beschreibt. Valdimar steht hier einem Wesen gegenüber, das sich zwar als freundlicher Helfer erweist, dabei aber durch eine ins Extreme gesteigerte Eigenschaft von der Norm abhebt und somit einen monströsen Zug gewinnt.<sup>258</sup> Dennoch wird er vom Wuchs der Erscheinung nicht abgeschreckt und nimmt dankend ihren Rat an. Auf seinem Weg in die Fremde besteht der erste Erfolg des Protagonisten darin, sich auf die Fremdartigkeit seines Gegenübers einzulassen.

<sup>257</sup> VS:55. *Dann sah er eine außerordentlich große und sehr stattliche Frau auf sich zukommen.*

<sup>258</sup> Man denke hierbei auch an die diversen Wundervölker der mittelalterlichen Kosmographie, deren Monströsität häufig auch nur in der Übersteigerung einer einzelnen Eigenschaft wie gewaltigen Schlappohren oder hängenden Unterlippen besteht. Vgl. Friedman 1981:5–25.

Valdimar begegnet direkt im Anschluss an die Vision dem ersten Vertreter jener Riesenfamilie, die für ihn die zentrale Helferinstanz im Verlauf der Handlung darstellen wird. Daher ist anzunehmen, dass die enorme Körpergröße der Traumer-scheinung bereits auf diese Welt der Riesen verweist.<sup>259</sup> So, wie Valdimar den Rat der Erscheinung bereitwillig annimmt, wird er auch im Folgenden immer wieder auf die Hilfe von Riesen zurückgreifen. Die Vision leitet somit den Grenzübergang von Valdimars höfischer Heimat in eine Welt des Fremdartigen, Monströsen ein und besitzt dabei zugleich die Handlungsfunktion, zu motivieren, warum der Held im Folgenden so offen für den Rat und die Gesellschaft von Wesen ist, die in der Litera-tur oft genug als monströse Gegner auftreten.

Als Valdimar seine Reise fortsetzt, trifft er auf einen kleinen, glatzköpfigen Mann, der seinen Namen nicht preisgibt, sich jedoch als Gefolgsmann und Führer durch den Wald anbietet. Eingedenk der Traumvision nimmt Valdimar die Hilfe an und lässt sich vom Glatzkopf bis zu einem großen Berg führen, wo er sein Nachtlager aufschlägt. Im Schlaf vernimmt er wunderschönes Harfenspiel und stellt nach dem Erwachen fest, dass er sich plötzlich in einer Höhle befindet. Hier trifft er auf die Riesin Alba, die sich als Verursacherin der Harfenklänge herausstellt, ihn mit Namen begrüßt und ihre Hilfe anbietet. Valdimar ist endgültig in die Welt der Riesen einge-treten, wo er einige Zeit verbringt, um sich mit Hilfsmitteln und Informationen aus-zustatten, ehe er seine Queste fortsetzt.

Nachdem Valdimars Begegnung mit den Riesen bereits durch eine Traumvision eingeleitet wurde, erfolgt auch der eigentliche Eintritt in den riesischen Lebensbe-reich im Schlaf, also im Zustand des Unbewussten und der Hilflosigkeit. Der Held überschreitet die Grenze nicht aktiv aus eigener Kraft, sondern findet sich auf ge-heimnisvolle Weise auf die andere Seite versetzt, wodurch seine Rolle im folgenden Verlauf der Saga-Handlung vorweggenommen wird: Er ist ein hilfloser Lernender, der wie ein Kind auf die Riesen angewiesen ist, um mit ihrer Hilfe seine Ziele errei-chen zu können. Der Berg, an dessen Fuße Valdimar sein Nachtlager aufschlägt, kann dabei als Andeutung auf den Lebensraum der Riesen verstanden werden, die ja topisch in der Wildnis der Gebirge angesiedelt sind. Auch mit der Verortung der ersten Riesenbegegnung in einer Höhle folgt die Saga dieser Konvention und ver-deutlicht so, dass sich Valdimar nun im nicht-höfischen Bereich des ungezähmten Naturraums befindet, zu Gast unter Wesen, die einer für ihn fremden Welt ent-stammen.<sup>260</sup>

Zugleich wird der Lebensraum der Riesensippe jedoch nicht vollständig als uner-schlossene Wildnis beschrieben. Als Valdimar tiefer in die Höhle vordringt, gelangt

---

<sup>259</sup> Eine direkte Identifikation der Traumer-scheinung mit einem der weiblichen Riesen, denen Val-dimar im Folgenden begegnet, wird in der Saga hingegen nicht vorgenommen. Die Erscheinung nimmt die Welt der Riesen verallgemeinernd vorweg und lässt sich nicht auf eine konkrete Einzel-figur reduzieren.

<sup>260</sup> Zum Riesenmotiv in der altnordischen Literatur vgl. Schulz 2004. Auf einige Ansätze dieser Studie wird im Folgenden noch im Detail eingegangen werden.

er schließlich an eine »hurdu«<sup>261</sup>. Die Riesen grenzen ihren Wohnbereich durch eine Tür vom Außenbereich der übrigen Höhle ab und geben sich somit als kulturschaffende Wesen, die sich innerhalb des Naturraums ein geschütztes Heim geschaffen haben. Dieser Eindruck wird von der Innenausstattung der Riesenbehausung bestätigt: Alba hält sich »a palle«<sup>262</sup> auf und besitzt ein höfisches Musikinstrument, die Höhlenräume werden wie die Zimmer eines Hauses als »herbergi«<sup>263</sup> bezeichnet, es wird »agiætr aurgate med dyrum drykk«<sup>264</sup> aufgefahren, geschlafen wird in einem »sæng«<sup>265</sup>. Insgesamt entsteht so der Eindruck einer hybriden Raumkonstellation: Der Naturraum der Höhle im Berg wird durch Elemente einer prächtigen menschlichen Behausung als das Zuhause einer Riesenfamilie konstituiert, die so den Charakter von Grenzgängern zwischen höfischer Welt und Naturraum erhalten.

Dies erinnert an Lúpas Burg im Wald, wo ja ebenfalls Elemente des Hofes und der Wildnis miteinander verwoben sind, allerdings unter umgekehrten Vorzeichen: Lúpa gibt sich ihrem Gast Arkistratus gegenüber ganz als höfische Gastgeberin, der trollartige Charakter der Umgebung schimmert dabei in Form von Andeutungen durch. Valdimar hingegen scheint in der Höhle zunächst in eine Welt der Wildnis geraten zu sein, in der dann Raumelemente einer höfischen Menschenbehausung dieses Bild durchbrechen.

Die interne Topographie des riesischen Lebensraumes ist aufgeteilt in die Höhle, wo Valdimar mit Alba und ihrem Vater lebt, einerseits und einen weiteren »biarg«<sup>266</sup> am Meeresstrand andererseits, wo Nigra beheimatet ist, die Großmutter der Riesenfamilie. Das Innere dieses Felsens wird nicht beschrieben und bleibt für Valdimar und somit auch für den Rezipienten ein geheimnisvoller Jenseitsraum, der der eigenen Erfahrung nicht zugänglich ist.

Dass die Riesen in der Saga ihren Lebensraum als einen eigenständigen, abgeschlossenen Bereich begreifen, macht eine Bemerkung Nigras deutlich, die erwähnt, dass Albas Mutter ein bestimmtes Zaubermittel »af manheimum«<sup>267</sup> mitgebracht hätte. Der Text verortet die Riesen explizit außerhalb der Menschenwelt, zu der es jedoch Beziehungen gibt. Als Valdimar sich im späteren Verlauf der Handlung in Risaland aufhält, heißt es jedoch, dass die mit ihm verbündeten Riesen ihm »af Saxlandj«<sup>268</sup> zu Hilfe eilen. Der räumliche Bereich der Riesen ist also einerseits ein Teil von Valdimars Heimat Saxland (in Abgrenzung zum feindlichen Risaland) und andererseits ein von der Menschenwelt losgelöster Raum (in Abgrenzung zu Valdimars höfischer Heimat). Dieser *in-between space* zwischen Nähe und Fremde in topologisch-geographischer Hinsicht spiegelt sich in der hybriden Einrichtung der Riesenbehausung mit Elementen von Natur- und Kulturraum wieder. Der Charakter

---

<sup>261</sup> VS:57. Tür.

<sup>262</sup> VS:57. auf einem Podest.

<sup>263</sup> VS:58. Zimmer.

<sup>264</sup> VS:59. ausgezeichnete Speise mit teurem Trank.

<sup>265</sup> VS:59. Bett.

<sup>266</sup> VS:59. Felsen.

<sup>267</sup> VS:65. aus der Menschenwelt.

<sup>268</sup> VS:73. aus Saxland.

der Riesengestalten in der *Valdimars saga* als monströse Grenzgänger ist somit auch in ihre räumliche Verortung eingeschrieben.

### 5.2.3 Alba – Riesentochter und höfische Gefährtin

Die Riesentochter Alba, auf die Valdimar in der Höhle trifft, wird äußerlich wie folgt beschrieben: »hann ser a palle þessa helles huar kona sitr mickjl ok uæn. hun greiddj harit fra augum ser. þat uar suo mikjt at hun mattj aull hyliast j.«<sup>269</sup> Während das Adjektiv »mickjl« auf ihre riesenhafte Natur verweist, wird Alba durch das Adjektiv »uæn« zugleich auch Schönheit zugeschrieben, wie dies mit einer identischen Formulierung auch bei einer nicht-riesischen, höfischen Figur möglich wäre. Dies ist insbesondere auffällig im Vergleich zur Schilderung von Valdimars riesenhafter Traumerscheinung, die im Text kurz vor der Begegnung mit Alba erfolgt: Hier wird die Größe der Frauengestalt einerseits durch den Zusatz »afburdar-« ganz besonders betont, während andererseits das zweite Element der Beschreibung nicht etwa »uæn«, sondern »þrifligr« ist, was zwar ebenfalls positiv konnotiert ist, aber eher mit ‚stattlich, prächtig‘ als mit ‚hübsch, attraktiv‘ zu umschreiben wäre.<sup>270</sup> Die beiden Frauengestalten haben also eine identische Beschreibungsstruktur gemein, bei der das erste Element sich auf ihre Riesennatur bezieht und das zweite Element ihr Äußeres positiv hervorhebt. Im Falle der Traumvision ist jedoch der riesische Anteil deutlich betont, da nicht nur das erste Element gesteigert ist, sondern auch noch das zweite Element eine gewisse Üppigkeit impliziert, die sich ins Bild der Riesenhaftigkeit einfügt. Alba hingegen wird mit einem ungesteigerten »mickjl« beschrieben – ‚groß‘, aber nicht ‚gewaltig groß‘. Das zweite Element »uæn« hat eine so allgemeine Wortbedeutung, dass sich hier keine Implikationen ergeben, die besonders üppigen Wuchs betonen würden. Valdimar sieht sich auf den ersten Blick einfach einer großen, attraktiven Frau gegenüber.

Dem mag Albas auffälligstes Merkmal ein Stück weit entgegenstehen: ihre überlangen Haare, denen in der eigentlich knappen Beschreibung gleich zwei Sätze gewidmet werden. Einerseits könnte man diesen auffälligen Haarwuchs schlicht als Schönheitstopos werten, womit ihm keine weitere Funktion zukäme, als das Adjektiv »uæn« durch eine spezielle Form von Schönheit zu konkretisieren.<sup>271</sup> Andererseits stellt sich jedoch die Frage, ob dem körperlang wuchernden Haar nicht auch ein monströser Zug anhaftet. Immerhin ist hier ein Teil des menschlichen Äußeren über das Normmaß hinaus gesteigert, was ebenso wie die besondere Körpergröße der Riesen als Zeichen der Fremdheit gelesen werden kann. Insbesondere die Formulierung »mattj aull hyliast j« erinnert an die Beschreibungen altnordischer

<sup>269</sup> VS:57. *Er schaute zum Bankpodest dieser Höhle, wo eine große und schöne Frau saß. Sie strich sich das Haar von den Augen. Das war so lang, dass sie sich darin komplett einhüllen konnte.*

<sup>270</sup> So jedenfalls deutet Baetke in seinem *Wörterbuch zur altnordischen Prosaliteratur* die Nuancen des Adjektivs aus. Vgl. Baetke 1965–1968:782.

<sup>271</sup> Man beachte etwa die Beschreibung der wunderschönen Sudentiana in der *Sigurðar saga þögla*, bei der der Topos des verhüllenden Körperhaares eindeutig als Teil einer rhetorischen Schönheitsbeschreibung verwendet wird. Vgl. SSP:100.

Wundervölker-Listen, wo z. B. Gleiches über die monströsen Segelohren der Panoti zu lesen ist.<sup>272</sup> Als Valdimar sich Alba zum ersten Mal nähert, streicht sie sich gerade die Haare aus den Augen. Der Haarwuchs bedeckt also offenbar zunächst ihr Gesicht und entzieht es der Wahrnehmung. Er fungiert als trennende Instanz zwischen Valdimar und seinem fremden Gegenüber. Die Kombination von besonderer Körpergröße und wucherndem Haar verleiht der Riesin einen monströsen Zug, der allerdings durch das Adjektiv »uæn« abgemildert wird. Das Monster ist hier insofern ein Grenzgänger, als es zwischen grotesk übersteigerten Attributen als Zeichen der Fremdheit einerseits und höfischer (und somit vertrauter) Schönheit andererseits angesiedelt ist. Diese Hybridität findet im Detail des Haarwuchses, der sowohl Zeichen von Schönheit als auch monströse Hyperbel sein kann, einen greifbaren Ausdruck.

Handlungsfunktional kommt Alba die Rolle einer Helferin zu, die Valdimar die Unterstützung ihrer Familie sichert und ihn mit diversen Zauberdingen ausstattet.<sup>273</sup> Der bedrohliche, ordnungsgefährdende Aspekt des Monströsen hingegen findet in ihrem Verhalten keinen Ausdruck, sie ist ganz die devote Gefährtin des Helden. Einzig die Offenheit, mit der sie Valdimar gleich im Anschluss an ihre erste Begegnung eine sexuelle Beziehung anbietet, stellt einen Bruch dieses höfisch-weiblichen Rollenmusters dar: »huort uilltu kongsson liggia hia mer edr uilltu fa þer adra sæng«<sup>274</sup>. Mit diesem Angebot stellt sie sich in die Tradition der promiskuitiven Trollfrauen, die sich häufig durch unsittliche, enthüllende Bekleidung auszeichnen und den Sagahelden zuweilen heftig bedrängen.<sup>275</sup> Dieses Motiv verkörpert sich in Alba jedoch nur in einer abgeschwächten Form. Lediglich der Vorschlag, das Lager zu teilen, ist geblieben, wobei sie dem Helden aber explizit freistellt, sich dagegen zu entscheiden. In dieser narrativen Umsetzung liegt eine Analogie zur Beschreibung ihres Äußeren: Ein monströser Zug (in diesem Fall das normwidrige Sexualverhalten) wird zwar einerseits mit der Figur verbunden, andererseits aber so stark zurückgefahren, dass Alba insgesamt als positiv konnotierte Gefährtin des Helden agieren

<sup>272</sup> So etwa im Wundervölkerverzeichnis der *Hauksbók*: »Panaðios heita þeir menn er öeyru hafa sua mikil at þeir hylia allan likam sinn með«. (*Panaðios heißen die Menschen, die so große Ohren haben, dass sie damit ihren ganzen Körper einhüllen.*) Zitiert nach Simek 1990:467.

<sup>273</sup> Zum Motiv der »Helpful Giantess« vgl. McKinnell 2005:181–196. Allerdings geht McKinnell hier davon aus, dass Alba keine direkte Helferefunktion hat: »Although Alba [...] persuades her father to receive Valdimar, becomes pregnant by him and gives him a mirror [...], she does not actually help him.« McKinnell 2005:188. Diese Deutung übersieht jedoch, dass die zentrale Funktion Albas darin besteht, Valdimar in die Riesenwelt zu integrieren – wenn sie ihn nicht als Gefährten angenommen hätte, wäre Valdimar auch nicht die Hilfe der übrigen Riesen zuteilgeworden. Ihre Helferefunktion äußert sich also darin, dass sie als Bindeglied zwischen Riesen und Menschen fungiert, was sich auch in ihrer halb-riesischen Natur (siehe unten.) ausdrückt.

Insgesamt betrachtet McKinnell die *Valdimars saga* als »story whose traditional symbols had become devalued and half-forgotten.« Ebd. Es wird zu zeigen sein, dass diese Einschätzung zu kurz greift und die *Valdimars saga* stattdessen klassische Motive der Riesen-Mensch-Begegnung auf originelle Weise umdeutet.

<sup>274</sup> VS:59. *Willst du, Königssohn, bei mir liegen oder willst du dir ein anderes Bett nehmen?*

<sup>275</sup> Siehe auch die Analyse der Trollfrau Nótt in der *Ála flekks saga* in Abschnitt 6.2.4 sowie die Erwägungen zu den Trollfrauen in der *Sigurðar saga þögla* in den Abschnitten 7.2.1–7.2.3.

kann, deren fremdartige Herkunft kaum mehr als ein gelegentlich in Erinnerung gerufener Farbtupfer ist.

Albas Großmutter Nigra geht in diesem Kontext soweit, explizit Albas »godmensku«<sup>276</sup> zu loben, also eine Eigenschaft, die bereits dem Wortstamm nach der menschlichen Sphäre entstammt und für gewöhnlich nicht mit der monströsen Riesenwelt in Verbindung gebracht wird. Bei dieser Gelegenheit gibt sie auch einen Hinweis darauf, wo dieser auffällige Charakterzug Albas herrühren mag: »godmensku modr þinnar«<sup>277</sup> ist die genaue Formulierung, die Nigra gebraucht. Alba hat ihre menschlichen Züge von ihrer (bereits verstorbenen) Mutter geerbt. Erst kurz vor dem Ende der Saga erfährt der Rezipient, dass diese Mutter eine Prinzessin von Smaland gewesen ist, also eine Menschenfrau.<sup>278</sup> Alba entspricht somit dem Erzähltopos des Halbtrolls, der als Kind zweier Welten zwischen Mensch und Monster ein hybrides Dasein fristet.<sup>279</sup> Auf der Ebene des Lebensraumes ist Alba ganz ein Bewohner der Riesenwelt; sie teilt die Höhlenbehausung ihrer riesischen Sippschaft und wird von dieser durchgehend als Verwandte akzeptiert. Auf der Ebene des Äußeren und des Verhaltens hingegen sind die riesisch-monströsen Züge stark zurückgenommen und Alba erweist sich als menschliche Helferin. Das führt soweit, dass sie letztendlich ein Kind von Valdimar erwartet und schließlich mit dessen Zustimmung den (am Saga-Ende erneut verwitweten) König Arkistratus heiratet, sich also als voll integrationsfähig in die höfische Sphäre erweist.

Diese spezielle Form von Hybridität macht Alba zu einer idealen Helfersfigur für Valdimar: Einerseits ist sie völlig in der fremdartigen Riesenwelt zu Hause und kann ihre Geheimnisse und Zauberkräfte für ihn aktivieren, doch andererseits teilt sie mit ihm die Verhaltensmuster der Menschenwelt, was ihre Rolle als unterstützende Gefährtin erst ermöglicht. Die Hybridität des monströsen Grenzgängers wird also in der *Valdimars saga* nicht etwa als Bedrohung inszeniert, sondern als vermittelnde Instanz, die eine fruchtbare Interaktion zwischen den entgegengesetzten Sphären der erzählten Welt und eine nutzbringende Aneignung des einstmaligen Fremden durch den Saga-Helden ermöglicht.

#### 5.2.4 **Aper – ein menscheIndes Monstrum**

Gänzlich anders hingegen verhält es sich mit Albas Vater Aper, einem reinblütigen Riesen. Dieser wird äußerlich nicht beschrieben, wohl aber durch sein Verhalten als Monstrum charakterisiert. So warnt Alba Valdimar bei ihrer ersten Begegnung: »ef þu verdr eigi j burtu ur hellenum adr fadjr minn kemr heim þa finnr þu alldri þina systr sidan ok aunguan af Saxlandj þuit þu ert fyrrj daudr en dagr komj«<sup>280</sup>. Nach dieser Darstellung Albas ist Aper für Valdimar auf eine radikale, lebensbedrohliche

<sup>276</sup> VS:64. *Gutmenschlichkeit*.

<sup>277</sup> VS:64. *die Gutmenschlichkeit deiner Mutter*.

<sup>278</sup> Vgl. VS:76.

<sup>279</sup> Vgl. in diesem Kontext auch die Gestalt der Hlaðgerðr in der *Ála flekks saga*. Siehe Abschnitt 6.2.5.

<sup>280</sup> VS:57–58. *Wenn du dich nicht aus der Höhle fortmachst, bevor mein Vater nach Hause kommt, dann findest du niemals mehr deine Schwester und nichts von Saxland, weil du tot bist, bevor der Tag kommt*.



Art und Weise fremd: Der menschliche Eindringling droht vernichtet zu werden, sobald der Riese seiner gewahr wird. Der Fehler in der Sphäre der Riesenwelt wird ohne Umschweife ausgemerzt. Apers Monströsität beruht also auf der Bedrohlichkeit eines Anderweltbewohners, in dessen Bereich völlig andere Gesetze herrschen. Er ist weniger ein Grenzüberschreiter (wenn er natürlich auch mit der drohenden Tötung eines Hausgastes eine soziale Norm überschreitet) als vielmehr ein Grenzbewacher, der für den aus der fremden, höfischen Sphäre eindringenden Helden eine Gefahr darstellt.

So vollzieht sich auch seine Heimkehr in die Riesenhöhle unter bedrohlichen Vorzeichen: »ok at deginum lidnum heyrer kongsson hrædjligan gny suo at allr helleren skalf sem a þrædj leikj. þar matte heyra hafan hliom.«<sup>281</sup> Apers Ankunft geschieht mit der dumpfen Gewalt eines Erdbebens und lässt die ganze Höhle erzittern. Die schiere Heftigkeit seines Auftritts trägt seine Monströsität nach außen. An dieser Stelle arbeitet der Text mit derselben Erzähltechnik wie schon bei der Inszenierung des angreifenden Flugdrachen in Saxland: Es wird auf eine genauere Beschreibung des Monstrums verzichtet, dafür werden jedoch die bedrohlichen Begleitumstände seines Erscheinens umso plastischer ausgemalt. Die erzählerische Wirkung ist in beiden Fällen dieselbe: Die Monströsität des Fremden wird einerseits durch die Brüche der natürlichen Ordnung in seinem Gefolge klar herausgestellt, während es andererseits in seiner konkreten Erscheinungsform im Dunkeln bleibt und somit dadurch besonderen Schrecken gewinnt, dass es für den Rezipienten nicht wirklich fassbar – eben im eigentlichen Sinne fremd – bleibt. Durch die Wiederholung dieses Erzählmusters wird angedeutet, dass Valdimar es nun mit einem ähnlichen übermächtigen Gegner zu tun haben wird, wie es bereits bei der Entführung seiner Schwester der Fall war.<sup>282</sup>

Umso überraschender ist die Wende, die die Handlung direkt im Anschluss an Apers Heimkehr nimmt: Alba begrüßt ihren Vater und bittet ihn darum, dass Valdimar für eine Weile bei ihnen in der Höhle bleiben darf. Aper umarmt seine Tochter in einer geradezu häuslich-anrührenden Szene und gewährt diese Bitte. Anschließend wird Valdimar seinem Gastgeber vorgestellt: »hann [Aper] tok Ualldjmar ok sette a kne ser ok mællte ‚alldri sa eg uænna barn jafnlited‘.«<sup>283</sup> Der Riese betrachtet den deutlich kleineren Helden als Kind, behandelt ihn entsprechend fürsorglich und setzt ihn sich auf die Knie.<sup>284</sup> Mit dieser scheinbar beiläufigen Geste

<sup>281</sup> VS:58. *Und als der Tag vorüber ist, hört der Königssohn schrecklichen Lärm, so dass die ganze Höhle erbebte, als ob sie an einem Faden baumelte. Dort konnte man lauten Lärm hören.*

<sup>282</sup> McKinnells Feststellung, dass »there is little to distinguish giants from other beings in this saga« (McKinnell 2005:188) wirkt vor dem Hintergrund einer solch krassen Darstellungen riesischer Fremdartigkeit etwas verwunderlich.

<sup>283</sup> VS:58–59. *Er [Aper] nahm Valdimar und setzte ihn sich aufs Knie und sprach: ‚Niemand sah ich ein schöneres, vergleichbar kleines Kind.‘*

<sup>284</sup> Schulz untersucht eine vergleichbare Textstelle in der *Örvar Odds saga*, wo Oddr vom Riesen Hildir als *kögarbarn* bezeichnet und zu einem Riesenbaby in die Wiege gelegt wird. Dennoch nützt den Riesen im Folgenden die Stärke des Helden in verschiedenen Konflikten, es entsteht ein »wechselseitiges, einvernehmliches Profitieren von Riese und ‚Wickelkind‘.« Schulz 2004:255.

verschiebt sich das Verhältnis zwischen dem Saga-Helden und dem monströsen Fremden gleich auf zweifache Weise: Zum einen wird deutlich, wie sehr die Wahrnehmung des Fremden als Monstrum perspektivisch gebunden ist – Aper erscheint dem körperlich kleineren Valdimar als erderschütternder Normbruch, während der ‚winzige‘ Ritter für Aper nur ein Kind sein kann, läge doch ein erwachsenes Gegenüber dieser Größenordnung außerhalb der Normen der Riesenwelt. Zum anderen wird die Grenze zwischen Valdimar und der für ihn fremden Riesenfamilie mit der Geste des Auf-die-Knie-Setzens durchbrochen, denn dieser Akt ist zugleich auch als symbolische Handlung für die Anerkennung als Ziehsohn semantisiert.<sup>285</sup> Somit tritt Valdimar in den Kreis der Riesenfamilie ein. Nachdem Apers Auftritt zunächst als drohender Zusammenprall der Welten inszeniert wird, kommt es stattdessen zu einer Angleichung: Aus dem höfischen Helden, der in die hybride Riesenwelt mit Zügen von Hof und Wildnis eintritt, ist selber eine hybride Erscheinung geworden. Dieser Vorgang setzt sich im Kontakt mit den übrigen Mitgliedern der Riesenfamilie fort, was weiter unten ausgeführt wird.

Auch Aper steht Valdimar im Folgenden als Helfer zur Seite. Seine konkreten Funktionen bestehen darin, dass er Valdimar in einer ausführlichen Rückblende-Erzählung über Königin Lúpa und ihre Machenschaften aufklärt und schließlich als Anführer jenes Heeres von Riesen fungiert, das Valdimar später in Risaland zu Hilfe kommt.<sup>286</sup> Hierbei wendet sich Alba zweimal mit einer formelhaft vorgetragenen Bitte an ihren Vater, um ihn dazu zu bewegen, Valdimar zu helfen: »þa er mjn modjr var ut boren jatadir þu mer eina bæn. þa bidr eg þig at þu reidjzt mer eigi edr mjnnj tiltekiu.«<sup>287</sup> – so lautet die Einleitung ihrer Bitte, Valdimar bei sich aufnehmen zu dürfen. Etwas später heißt es mit ähnlichem Impetus: »jatadir þu mer þvj æ siduzt-

---

Auch in der *Valdimars saga* treten Held und Riesen in einen für beide Seiten günstigen Austausch, kann Valdimar seine Queste doch nur mithilfe der Riesensippe bestehen, während die Riesentochter Alba zum Schluss durch seine Vermittlung einen königlichen Ehepartner findet. Es ist keine Singularität dieser Saga, dass eine fruchtbare Interaktion mit dem Monströsen möglich ist, sondern durchaus ein lebendiger Topos, der in verschiedenen Texten der altnordischen Literatur aufgegriffen wird.

<sup>285</sup> Man betrachte in diesem Kontext z. B. die folgende Szene aus der *Haralds saga hárfagra*: »Börn Haralds konungs voru þar hver upp fædd sem móðerni áttu. Guttormur hertogi hafði vatni ausið hinn elsta son Haralds konungs og gaf nafn sitt. Hann knésetti þann svein og fóstraði ok hafði með sér í Vík austur.« (Die Kinder König Haralds wurden dort aufgezogen, wo sie ihre mütterliche Sippe hatten. Herzog Guttormur hatte den ältesten Sohn König Haralds mit Wasser begossen und gab ihm seinen Namen. Er setzte sich den Knaben aufs Knie und machte ihn zu seinem Ziehsohn und hatte ihn bei sich in Vík im Osten.) Bergljót S. Kristjánsdóttir et al. 1991:74. Das Aufs-Knie-Setzen und die Anerkennung als Ziehkinder gehen hier als zeichenhafter Akt direkt miteinander einher, Valdimar wird also verbindlich in die Welt der Riesen integriert.

<sup>286</sup> Hieraus ließe sich spekulativ rückschließen, dass Aper eine herausragende Stellung unter den Riesen genießt und als eine Art Adliger konzipiert ist, so dass es Valdimar hier mit riesenhaft- verfremdeten Standesgenossen zu tun hätte. Obgleich diese Konstellation des gespiegelten Adelsstandes reizvoll ist, wird sie vom Saga-Text nicht direkt gestützt, da für Aper niemals ein Titel oder ein vergleichbares Machtattribut angegeben wird, obwohl die Sagaliteratur durchaus das Konzept des Trollkönigs kennt. Siehe hierzu Abschnitt 6.2.6.

<sup>287</sup> VS:58. *Damals, als meine Mutter zu Grabe getragen wurde, hast du mir die Bewilligung einer Bitte zugesagt. Dann bitte ich dich, dass du mir nicht zürnst oder meinem Vorgehen.*

um *daugum minar modr at þu skyldjr mjnn vilia gera*<sup>288</sup>, woraufhin Aper mit seiner Erzählung beginnt. In beiden Fällen verweist Alba auf das Andenken ihrer verstorbenen Mutter, um ihren Vater Valdimar gewogen zu machen. Die Motivation für den Sinneswandel des zunächst als urwüchsig und gefährlich beschriebenen Riesen besteht also darin, dass seine Tochter ihn mit dem Verweis auf eine Menschenfrau besänftigt. Apers Monströsität einerseits und seine anrührende Bindung an seine menschliche Frau und halb-menschliche Tochter andererseits werden hier scharf miteinander kontrastiert (immerhin erfolgt Albas erste Bitte direkt im Anschluss an seinen erdbebenartigen Auftritt). Somit wird ein Bild des ‚sanften‘ Monsters gezeichnet, das trotz seines erschreckenden Wesens für menschliche Regungen zugänglich ist<sup>289</sup> – nicht umsonst wird von den Riesen der *Valdimars saga godmenska* als positiver Wert geführt. Das Fremde erweist sich hier als Äußerlichkeit, hinter der der Held Werte des Eigenen erblicken kann. Während Alba als ein hybrider Charakter zwischen Riesen- und Menschenwelt etabliert ist, dessen Verhalten und Äußeres aber überwiegend menschlich sind, gehört Aper äußerlich ganz der wilden, bedrohlichen Riesenwelt an, überrascht den Rezipienten aber durch erstaunlich menschliche Regungen.

### 5.2.5 Nigra – die Hüterin des Unzugänglich-Fremden

Auf Nigra, die Großmutter der Riesenfamilie, trifft Valdimar erst, nachdem er sich bereits zwei Jahre in Albas Gesellschaft aufgehalten hat und von dieser schließlich ermahnt werden muss, seine Queste fortzusetzen. Zusammen mit Alba und Aper begibt sich der Held zum Meeresstrand, wo sich der Felsen erhebt, der Nigras Behausung darstellt. Auf Apers lautes Klopfen hin tritt die Riesengroßmutter aus dem Fels hervor. Im Gegensatz zu ihrem Sohn wird ihr eine ausführlichere Beschreibung gewidmet: »ein *kelling suo liot ok leijdlig ful ok fiandlig at einskis mannz auga sa skringiligri skepnu. hun uar j skaurpum skinnstakkj hófdj ollu hæri en risen.*«<sup>290</sup> Hier wartet der Sagatext endlich mit allen xenophoben, monströs übersteigerten Attributen auf, die der Rezipient von einem Geschöpf der Riesenwelt erwarten mag. Gleich in dreifacher Hinsicht wird Nigra als Monstrum charakterisiert: Sie ist so hässlich, dass man niemals ein schrecklicheres Geschöpf gesehen hat, wobei ihre Hässlichkeit durch das Adjektiv »fiandlig« einen Teufelsbezug und somit eine deutlich negative

<sup>288</sup> VS:60. *Hast du mir in den letzten Tagen meiner Mutter zugesagt, dass du meinen Willen ausführen wolltest.*

<sup>289</sup> In der modernen Populärkultur entsprechen Gestalten wie Frankensteins Monster oder der Riesenaffe King Kong diesem Konzept. Nach Cohen ist ein Riese »the crushing figure from whose gaze one flees in terror [...] and the mirthful monster in whose embrace one rediscovers a forgotten world of pleasure and consumption. This duality of the giant, this sublime dread crossed with an enjoyment that plants itself deep in the body, is mainly a medieval inheritance.« Cohen 1999:xii. Die Doppelnatur des Riesen, die sich in Aper offenbart, ist also durchaus dem Motiv inhärent.

<sup>290</sup> VS:63. *eine Alte, so hässlich und abscheulich, widerwärtig und teuflisch, dass keines Menschen Auge ein erbärmlicheres Geschöpf erblickt hat. Sie trug einen Mantel aus getrocknetem Fell, mit dem Kopf im Ganzen größer als der Riese.*

Konnotation gewinnt. Zudem durchbricht ihre Felltracht auch die höfischen Kleidungsnormen und charakterisiert Nigra als kulturfernes Wesen der Wildnis. Schließlich lässt auch ihre Körpergröße alle Normen hinter sich, wobei sie selbst ihren Sohn, den Riesen Aper, überragt. Nigra bildet den Extrempunkt des Monströsen, von allen Riesen ihrer Familie verkörpert sie am deutlichsten die Fremdartigkeit ihrer Welt für den Protagonisten.

In diesen Kontext fügt sich auch der weiter oben angesprochene Umstand, dass ihr Lebensraum topographisch von dem der anderen Riesen isoliert ist. In der Begegnung mit Nigra vollzieht sich für Valdimar die Konfrontation mit dem Fremden erneut, nachdem er bereits zwei Jahre in der Höhle der Riesen gelebt und sich in ihre Welt eingefügt hat. Die Wand ihres Felsens, den Valdimar niemals betritt, stellt eine weitere Grenze des Fremden dar, Nigras abstoßendes Äußeres eine fleischgewordene Mahnung, dass sich Valdimar noch immer als Fremder in der Sphäre der Monster aufhält, wo er nicht wirklich heimisch werden kann. Nigras Isolation verdeutlicht somit die unüberwindbare Grenze, die Valdimar trotz aller gemeinsam verbrachter Zeit von den Riesen trennt und deren einzige Konsequenz der Aufbruch des Helden zum weiteren Verfolgen seiner Queste sein kann.

Handlungsfunktional kommt Nigra für diese Queste die gleiche Rolle zu, die auch schon Aper ausfüllt: Sie ist eine Helferin des Helden, die jedoch von Alba zur Hilfe angetrieben werden muss. Den größten direkten Einfluss nimmt sie auf Valdimar durch das Verabreichen eines Zaubers, bevor dieser nach Risaland aufbricht:

kelling stendr þa upp ok gengr jnn j bergit ok kemur ut med eitt horn stort berandj at kongsynj ok bad hann drekka. hann tekr hornet ok drekk mikjn drykk ok finnr at afl ok orka hleypr j allan hans buk. risadotter þríf til hans ok glima þau sterkliga. lykr suo med þeim at Valldjmar fellr a kne. kelling hlær en ok mællte ,ofsnemma forþu med konurnar liufi mjnn ok drekk betr'. hann drekk j annat sinn. þau suipazt þa en sterkliga. þa fellr r(isa)dotter. kelling tekr þa hornet ok sagdj at hann mundj þa suo buit lata uera. hun gengr nu apr j steinen<sup>291</sup>.

Der Trank fungiert zunächst einmal schlicht als Zaubermittel, das dem Helden besondere Kräfte verleiht. Bedenkt man jedoch zusätzlich den narrativen Kontext und die Form der Darreichung, kommt ihm noch eine zusätzliche, entscheidende Funktion zu: Er gleicht Valdimar (zumindest ansatzweise) den Riesen an und macht ihn zu einem Teil ihrer Welt, d. h. er macht die Barriere des Fremden für den Helden weiter durchlässig. Dies zeigt sich darin, dass die Kräfte der Riesin Alba als direkte Bezugsgröße für die Krafftülle dienen, die Nigra ihrem Menschengast zugeordnet hat.

<sup>291</sup> VS:64. *Die Alte steht dann auf und geht in den Fels hinein und kommt heraus mit einem großen Horn, es zum Königssohn tragend, und forderte ihn auf zu trinken. Er nimmt das Horn und trinkt einen großen Schluck und bemerkt, dass Kraft und Stärke durch seinen ganzen Körper fließen. Die Riesentochter packt ihn und sie ringen heftig miteinander. Es endet damit, dass Valdimar auf die Knie fällt. Die Alte lacht und sprach: ‚Zu schnell gingst du mit den Frauen, mein Lieber, und trinke besser.‘ Er trinkt ein weiteres Mal. Sie schlagen sich erneut heftig, da fällt die Riesentochter. Die Alte nimmt da das Horn und sagte, dass er es dabei belassen würde. Sie geht nun zurück in den Fels.*

Als er Alba im Ringkampf unterliegt, hat er offensichtlich noch keine Riesenkräfte erhalten und folglich nicht genug getrunken. Als er hingegen gewinnt, hat er nachgewiesen, dass er den Riesen nun in Hinblick auf seine Kraft auf Augenhöhe begegnen kann, und Nigra zieht zufrieden mit dem Rest des Trankes von dannen. Während seines zweijährigen Aufenthalts bei der Riesenfamilie wird Valdimar in ihre fremdartige Welt assimiliert, was einen Abschluss und Höhepunkt mit der Zauberwirkung des Trankes findet.<sup>292</sup> Durch seine abnormen Kräfte hat der Held nun selbst zumindest partiell die monströsen Eigenschaften seiner Umgebung angenommen.<sup>293</sup> Nun kann er seine Queste fortsetzen und seiner monströsen Kontrahentin Lúpa in ihr eigenes Reich folgen, das für ihn nicht mehr länger eine undurchdringliche Fremde darstellt. Zugleich gehen mit diesem Wandel auch weitere handlungsfunktionale Konsequenzen einher, die bei der Behandlung der Ereignisse in Risaland aufgegriffen werden sollen.<sup>294</sup>

Durch die Begegnung mit Nigra erfährt Valdimars Aufenthalt in der fremdartigen Riesenwelt also gleich zweifach einen Höhe- und Wendepunkt: Zum einen findet seine Integration in die vormals fremde Welt der Monstren mit seinen neugewonnenen riesenhaften Zügen ihren Abschluss. Zum anderen verdeutlicht Nigra durch ihre monströs-überzeichnete Fremdartigkeit und die unzugängliche Isolation ihres Felsens jedoch auch, dass Valdimar trotz aller Annäherung nicht ins Herz der Riesenwelt vordringen kann. Als Beischläfer einer Riesin und Besitzer von Riesenkräften ist er trotzdem nicht vollständig Riese, sondern auch ein Fremder, dessen Welt vor der Felswand endet, wo Nigras Behausung beginnt. Valdimar befindet sich somit in einem *in-between space*, bei den Riesen aufgenommen und doch nicht vollständig zu ihnen gehörig. Dieser Zustand wird schließlich dadurch aufgelöst, dass er abreist, um seine Queste mit den neugewonnenen Kräften fortzusetzen. Bevor er ein grenzverletzendes Monster stellen kann, musste sich der Held zunächst selbst in einen Grenzgänger verwandeln.

Doch beschränkt sich Nigras Funktion in der Saga nicht auf die Verkörperung der fremdartigen Riesenwelt in Relation zum nur partiell integrierten Valdimar. Stattdessen fungiert sie auch als Opponentin und Gegenpart zu Lúpa, mit der sie die zentrale Eigenart gemein hat, eine mächtige Zauberin mit gestaltwandlerischen Fähigkeiten zu sein. Nigras Verwandlungsgestalt ist hierbei ein Greif, und sie vollzieht

---

<sup>292</sup> »The line between gigantism and knighthood is thin and frequently trespassed.« So spitzt Cohen den Umstand zu, dass zwischen Ritter und Riese im höfischen Diskurs viele Berührungspunkte bestehen – etwa wenn ein Riese ritterlich gerüstet einen Kampf antritt, aber auch auf der ideologischen Ebene, wenn man beispielsweise den Riesen als Verkörperung von unrechtmäßiger Gewalt und Raubrittertum semiotisiert. Cohen 1999:77.

<sup>293</sup> In diesen Komplex mag sich auch die Eigenschaft des von Alba geschenkten Zauberspiegels fügen, den Besitzer bei Bedarf mit erschreckender Hässlichkeit zu schlagen, ihn also zum Monstrum zu machen. Dennoch hat dieses Teilmotiv nicht dieselbe Tragweite wie der Zaubertrank, da die Hässlichkeit zum einen nur eine Teiloption neben besonderer Schönheit darstellt, die ja nicht mit dem Monströsen zu assoziieren ist, und zum anderen die Verwandlung nur temporär begrenzt ist.

<sup>294</sup> Siehe Abschnitt 5.3.

die Verwandlung analog zu Lúpa, indem sie sich »gammshamjn«<sup>295</sup> überwirft. Entsprechend heißt es über das Verhältnis der beiden Trollfrauen, »at þar hefir fiandjn funndit modr sina«<sup>296</sup>. Die Redewendung drückt nicht nur aus, dass Nigra ihrer Gegnerin Lúpa an Macht mindestens ebenbürtig ist, sondern besitzt zudem durch das wiederholte Aufgreifen des Begriffs »fiandjn« einen leicht pejorativen Beiklang – trotz aller Nähe des Helden zur Riesenfamilie haben Nigras Trollkünste einen Nimbus des Unheimlichen, Bedrohlichen und verlieren ihre Fremdheit für den Helden wie für den Rezipienten nie vollständig.

Neben dem Aspekt der Zauberei ist Nigra mit Lúpa auch durch den Aspekt der Herrschaftsausübung verbunden. Als Valdimar in Risaland Unterstützung durch ein Riesenheer erhält, heißt es, dass Nigra zu diesem Zwecke ein »allra trola þing«<sup>297</sup> ausgerufen hat. Sie hat also offensichtlich einen nicht unbeträchtlichen Einfluss auf andere Angehörige ihres Volkes und vermag im Bedarfsfall ein Heer zu mobilisieren, als dessen Führer ihr Sohn Aper eingesetzt wird. Von einer Königsherrschaft oder einem entsprechenden Titel Nigras ist darüber hinaus jedoch nicht die Rede, und auch der Ablauf des angedeuteten Trollthings wird nicht näher ausgeführt. Die Parallele in der Rolle als Herrscherin beschränkt sich entsprechend auf den Umstand, dass Nigra ein Heer aufbieten kann. Dennoch lässt sich an diesem Teilaspekt ein zentraler Unterschied der beiden Figuren aufzeigen: Nigra handelt in ihrer herrschenden Funktion trotz ihres monströsen Äußeren in keiner Weise hybrid. Sie bewegt sich komplett in den Instanzen und Strukturen ihrer eigenen Welt (das ominöse Trollthing!) und steht nicht, wie Lúpa, zwischen Menschenreich und Trollwelt oder den Rollenmustern als Königsgemahlin und energischer Alleinherrscherin. Nigra ist äußerlich deutlich monströser gezeichnet als ihre Opponentin und entsprechend ihrem Wesen und Verhalten nach eindeutig der Riesenwelt zugehörig. Sie ist eher eine Grenzbewahrerin (Valdimar muss außerhalb ihres Felsens bleiben) als eine Grenzdurchbrecherin.<sup>298</sup> Lúpa hingegen bewegt sich, wie weiter oben beschrieben, gleich mehrfach zwischen den Welten und stellt somit trotz ihrer äußerlich zentralen Position als Königin eines eigenen Hofes ein Monstrum im Sinne eines hybriden Grenzgeschöpfes dar.

Gegen Ende der Saga, als Lúpa schon besiegt ist und alles auf die obligatorischen Abschlusshochzeiten hinaus läuft, erfährt der Rezipient aus Apers Munde eine brennende Begebenheit aus Nigras Vergangenheit: »hun [Alba] er mjn dotter en hennar modjr uar dotter kongs af Smalandj er Gallo het. saktj modjr mjn hana a þann hatt

<sup>295</sup> VS:75. *die Greifenhaut.*

<sup>296</sup> VS:66. *dass dort der Teufel seine Mutter gefunden hat.*

<sup>297</sup> VS:73. *Thing aller Trolle.*

<sup>298</sup> Diese Funktionalisierung wird partiell dadurch durchbrochen, dass sie Valdimar den Trank überreicht, der für ihn die Grenze zur Riesenwelt durchlässiger macht. Sie holt jedoch den Trank aus der unzugänglichen Fremdheit ihres Felsens hervor, wodurch zugleich verdeutlicht wird, dass sie die Mächte einer Anderwelt hütet, die für den Helden nicht komplett zu verstehen oder gar zu bewältigen ist.

sem Lúpa soktj Marmoriu«<sup>299</sup>. Albas Mutter war also die Tochter eines Menschenkönigs, die von Nigra aus dem ihr angestammten Bereich des Hofes von Smaland entführt wurde. Der direkte Verweis auf Lúpa macht deutlich, dass dies analog zur Entführung Marmórias geschehen ist, also in der Gestalt eines monströsen Angreifers durch das Anlegen der *gammshamr*.

Diese zusätzliche Parallele zwischen Nigra und Lúpa, die mit trügerischer Beiläufigkeit erwähnt wird, hat weitreichende Konsequenzen für die Beurteilung der gesamten Saga-Handlung. Immerhin besteht der Kern des Plots darin, dass Valdimar als Verteidiger des Hofes gegen Lúpa vorgeht, die sich durch die Entführung Marmórias als inakzeptable Bedrohung der Ordnung konstituiert hat. Nachdem nun alle Kämpfe geschlagen sind, Lúpa ihrer Strafe zugeführt wurde und die Geschwister wieder vereint sind, erfährt der Rezipient, dass eine der zentralen Helferfiguren des Helden einstmals genau jenen Ordnungsbruch begangen hat, der zum Motor der ganzen Handlung wurde. Mehr noch: Valdimars zentrale Helferin Alba verdankt ihre schiere Existenz der Entführung ihrer menschlichen Mutter, und einzig ihre Fürsprache mit Verweis auf ebendiese Mutter sichert Valdimar die Unterstützung der bedrohlichen Riesenfamilie. Anders formuliert: Der Held, der auszieht einen Ordnungsbruch zu bereinigen, kann seine Queste nur erfolgreich beenden, indem er auf Helfer zurückgreift, die als Repräsentanten desselben Ordnungsbruchs betrachtet werden müssen.

Vor diesem Hintergrund erscheint das gesamte Unternehmen des Helden fragwürdig, und sein Kampf gegen die chaotischen Kräfte des fremden Außenraums erweist sich als eine bloße Frage der Perspektive. Was für Lúpa eine ordnungsstiftende Maßnahme zur Sicherung ihres Hofes ist, wirkt sich für die Bewohner Saxlands als ordnungszerrüttender Angriff von außen aus. Was für Valdimar als eine wohlgeordnete Familie von Helfern erscheint, ist in Wahrheit das Ergebnis eines Aktes, der einst wohl für König Gallo von Smaland (und seine direkt betroffene Tochter!) einen beträchtlichen Ordnungsbruch dargestellt hat. Obgleich sie auf der Seite des höfischen Helden steht, ist das ‚menschenfreundliche Monster‘ Nigra nicht grundsätzlich von der Antagonistin Lúpa verschieden – sie ist lediglich erfolgreicher, denn ‚ihre‘ geraubte Prinzessin wurde offensichtlich nicht vorzeitig gerettet.

Diese Enthüllung wird nicht von ungefähr ganz am Ende der Saga gemacht, nachdem der zentrale Konflikt beigelegt ist und einem allumfassenden Happy End nichts mehr im Wege zu stehen scheint. Durch diesen erzählerischen Kunstgriff wird das gesamte erfolgreiche Unternehmen des Helden rückwirkend in seiner Legitimation in Frage gestellt, hat der vermeintliche Verteidiger der Ordnung doch in Wahrheit nur einen punktuellen Standpunkt unter vielen verteidigt – die Prinzessinnenräuberin Lúpa ist besiegt, doch nur durch die Hilfe der Prinzessinnenräuberin Nigra. Dadurch wird das Erzählprojekt der Saga in den letzten paar Zeilen vor Ende in ein gänzlich neues Licht getaucht und deutlich gemacht, dass eine Positionierung des Helden in einem dichotomen Wertesystem aus ordnungsstiftenden höfischen und

<sup>299</sup> VS:76. Sie [Alba] ist meine Tochter und ihre Mutter war die Tochter des Königs von Smaland, der Gallo hieß. Meine Mutter hat sie auf dieselbe Art geraubt, wie Lúpa Marmória geraubt hat.

ordnungsbedrohlichen nicht-höfischen Kräften zum Scheitern verurteilt ist. Die erzählte Welt der Saga erweist sich als deutlich komplizierter und facettenreicher als dieses simple Modell, auf dessen falsche Fährte der Rezipient zu Beginn der Handlung durch den vermeintlich klaren Sachverhalt des Angriffs eines Drachen auf einen Königshof gebracht wird. Die Figur Nigra gewinnt hierdurch auch auf der *discours*-Ebene einen monströsen Zug, wirkt sich doch ihr Ordnungsbruch nicht nur innerhalb der erzählten Welt aus, sondern dient zudem als überdeutliches Mahnzeichen (*monstrum!*) dafür, dass das Erzählvorhaben einer Rittergeschichte mit ‚klaren Verhältnissen‘ schließlich vor der (monströsen?) Komplexität der Welt kapitulieren muss.

### 5.2.6 Nissus – das Monstrum als ewiger Grenzgänger

Im Vergleich zur zentralen Gestalt der Riesin Nigra scheint das letzte namentlich erwähnte Mitglied der Riesenfamilie zunächst eher marginal positioniert zu sein: Die Rede ist von Apers Sohn Nissus, bei dem es sich um ebenjenen Glatzkopf handelt, der Valdimar den Weg in die Welt der Riesen weist. Die Beschreibung seines Äußeren weicht signifikant von dem seiner Verwandten ab: »hann uar kollottr ok eckj stor uexti«<sup>300</sup>. Der erstgenannte Umstand der Glatzköpfigkeit steht dem Gesamtbild der Riesenfamilie nicht entgegen, wenn er auch einen Gegenpol zu Albas übermäßig wucherndem Haarwuchs bildet. Die Umschreibung »eckj stor uexti« jedoch fällt durch eine direkte Verneinung aus der Betonung besonderer Körpergröße heraus, die für sämtliche anderen Familienmitglieder eine Gemeinsamkeit darstellt.<sup>301</sup>

Diese Sonderstellung der Figur setzt sich auch auf anderen Ebenen fort: Nissus ist räumlich nicht in der gemeinsamen Behausung der Riesenhöhle verortet, besitzt aber auch keinen eigenen Lebensbereich wie seine Großmutter Nigra. Stattdessen scheint er beständig unterwegs zu sein. Valdimar begegnet ihm zum ersten Mal im Wald. Am Abend verschwindet er mit Valdimars Pferd im Gehölz, um erst zwei Jahre später mit diesem wieder aufzutauchen, als Valdimar gerade bei Nigra vorspricht. Auch er erfüllt eine Helferfunktion für den Helden, unterscheidet sich jedoch von den anderen riesischen Helfern dadurch, dass er nicht etwa im Bereich der Riesenwelt zurückbleibt, sondern zusammen mit Valdimar in einem Steinkahn nach Risaland übersetzt. Hier lässt er den Helden in einem magisch geschützten Erdhaus zurück, um im Folgenden rastlos auf Erkundungen auszuziehen und diverse Besorgungen für Valdimars Queste zu erledigen. Ein charakteristischer räumlicher

<sup>300</sup> VS:56. *Er war kahlköpfig und nicht groß an Wuchs.*

<sup>301</sup> Es wäre zu überlegen, ob der kleine Wuchs in Verbindung mit dem Kriterium der Kahlköpfigkeit ausreichen, um Nissus mit den typischen Topoi der Zwerge in Verbindung zu bringen, die sich für gewöhnlich ebenfalls durch geringe Körpergröße und Unansehnlichkeit auszeichnen. Wenn diese Deutung tragfähig ist, würde Nissus' Entfremdung von den übrigen Familienmitgliedern so weit reichen, dass er in eine andere Klasse von Wesenheiten der niederen Mythologie transferiert wäre. Allerdings wird dieser Ansatz vom Text nicht weiter gestützt.



Bezugspunkt ist mit dieser höchst dynamischen Gestalt nicht verbunden, der ihr zugeschriebene Bereich scheint die konstante Bewegung zu sein.

Ähnlich verhält es sich mit Nissus' familiärer Einbindung. Während Albas Herkunft als Tochter eines Riesen und einer Menschenfrau eindeutig geklärt ist und Aper und Nigra ebenfalls ein klar umrissenes Verwandtschaftsverhältnis innerhalb ihrer Riesensippe aufweisen, bleibt es in Nissus' Falle unklar, wie genau er sich in den Kontext der Familie einfügt. Hat er dieselbe Mutter wie Alba oder entstammt er einer anderen Verbindung? Über sein Verhältnis zu seinen Verwandten heißt es lediglich: »r(isinn) heilsar þar sinum synj en r(isa)d(otter) sinum brodr.«<sup>302</sup> Er ist also als Sohn bzw. Bruder in die Familienstruktur integriert, wobei aber, im Gegensatz zu Alba, nichts an ihm auf die höfische Herkunft eines Elternteils hinweist, so dass seine Abstammung zumindest mütterlicherseits ungeklärt bleibt.<sup>303</sup> Am Ende der Saga wird er entsprechend auch übergangen, wenn Valdimar und seine Helfer standesgemäß verheiratet werden. Während Alba trotz ihrer halb-riesischen Herkunft als neue Gemahlin für König Arkistratus taugt, existiert kein weiblicher Gegenpart zu Nissus, dessen treue Dienste letztendlich unbelohnt bleiben.

Diese Dienste umfassen vor allem diverse Boten- und Erkundungsgänge für Valdimar in Risaland: Er lockt die beiden Prinzessinnen Florida und Marmória in der Gestalt eines harfespielenden Jünglings in den Wald und somit in Valdimars Einflussbereich; anschließend verfährt er ähnlich mit Prinz Blabus, dem er in dieser Gestalt eine Herausforderung zu einem Kampf überbringt, der schließlich mit der Schwurbrüderschaft der beiden Prinzen endet.<sup>304</sup> Während sich Valdimar und seine jungen Standesgenossen in einem verborgenen Erdhaus im Wald versteckt halten, bricht Nissus immer wieder auf, um Lúpas weiteres Vorgehen auszukundschaften. Auch während dieser Phase der Handlung ist sein dynamisches Herumstreifen deutlich von der Statik der Szenerie im Erdhaus abgegrenzt, wie er auch schon zuvor von den Bewohnern der Riesenhöhle abgegrenzt war.

Dabei erwähnt Nissus einmal über die Art seiner Erkundigungen: »leingstum er eg vm daga hia Lvpa d(rottningu). Þickj mer þat mickjt gaman at hennar rada-gjörd«<sup>305</sup>. Wie ist dieser Aufenthalt bei Königin Lúpa zu verstehen, die ja eigentlich die Antagonistin Valdimars und Nissus' darstellt? Soll hier angedeutet werden, dass Nissus sich als eine Art Spion im direkten Umfeld der Gegnerin aufhält? Dem steht allerdings entgegen, dass Lúpa zuvor in einer Aufzählung der Mitglieder der verfein-

<sup>302</sup> VS:64–65. *Der Riese begrüßt dort seinen Sohn und die Riesentochter ihren Bruder.*

<sup>303</sup> Man könnte höchstens seine nicht-riesenhafte Körpergröße als Beleg einer möglichen menschlichen Herkunft deuten, was allerdings im Text nicht explizit formuliert wird.

<sup>304</sup> Dass Nissus mit dem besagten Harfenspieler identisch ist, geht aus dem Text nicht mit völliger Eindeutigkeit hervor, da die entsprechenden Szenen aus der begrenzten Perspektive der neugierigen Königskinder erzählt werden. Die Folgerung liegt jedoch nahe, da Nissus sich stets im Anschluss an die Harfenspieler-Szenen an Valdimar wendet, um ihn von dem Vollbrachten in Kenntnis zu setzen. Zudem stellt sein Harfenspiel natürlich auch eine Parallele zu dem seiner Schwester Alba dar. Vgl. VS:66–72.

<sup>305</sup> VS:72. *Meistens bin ich den Tag über bei Königin Lúpa. Es macht mir großen Spaß bei ihrer Regierungstätigkeit.*

deten Riesenfamilie auch Nissus erwähnt, ihn also ausdrücklich zu kennen scheint. Eine mögliche Täuschung der Königin durch Nissus wird im Text nicht ausgeführt, wenn auch sein Auftreten als jugendlicher Harfenspieler eine gewisse Verwandlungsfähigkeit impliziert. Oder ist die Selbstaussage so zu deuten, dass Nissus ebenso zu Lúpas Bereich wie in Valdimars Gefolge gehört, also in seiner Zuordnung zu den entgegengesetzten Sphären der Saga eine zwiespältige Doppelnatur offenbart? Mit seinem Handeln unterstützt er jedoch ausschließlich Valdimar, er wird niemals im Sinne Lúpas tätig, erscheint also parteilich gebunden. Da Nissus' Verhältnis zu Lúpa im übrigen Text nicht weiter thematisiert wird, lässt sich die Aussage letztlich nicht eindeutig fassen. Sie fügt dieser dynamisch-wechselhaften Figur einen weiteren Aspekt hinzu, der ihre klare Zuordnung zusätzlich erschwert.

Während Alba und Aper als Hybridgestalten verschiedene Mischverhältnisse von Elementen des Monströsen und des Höfisch-Eigenen repräsentieren und Nigra als die zum Körper gewordene Fremdheit der Riesenwelt erscheint, verkörpert Nissus den nicht greifbaren, stets entgleitenden Aspekt des Fremden. Er ist weder bei seinen riesischen Verwandten noch anderenorts zu Hause und ständig in Bewegung, entspricht mit seiner körperlichen Erscheinung nicht dem sonstigen Bild der Riesenwelt und wird auch bei den integrativen Verheiratungen am Ende der Saga übergangen. Als ewiger Grenzüberschreiter, der letztlich nirgendwo ankommt, erscheint er als herumstreunendes Monstrum, eine immer wieder in Erscheinung tretende Mahnung im Text, dass sich in der erzählten Saga-Welt keineswegs alles an seinen angestammten Platz fügt, sondern auch Elemente existieren, die nicht widerspruchsfrei ins Weltgefüge passen.

### 5.2.7 *Risi, tröll, jötunn* und andere – eine Nomenklatur zur Kategorisierung des Monströsen

In Ihrer Riesen-Monographie geht Schulz u. a. auf die verschiedenen Bezeichnungen wie *jötunn*, *risi* oder *tröll* ein, mit denen diese Wesen in der altnordischen Literatur belegt werden. Ihren Ausführungen zufolge »kann von einer einheitlichen Verwendung der Termini keine Rede sein, eher scheint die Bevorzugung des einen oder anderen Riesen-Wortes auf die Vorlieben des Erzählers zurückzuführen zu sein.«<sup>306</sup> Dennoch stellt Schulz zumindest gewisse Tendenzen fest, inwiefern ein bestimmter Begriff im Kontext einer bestimmten Literaturgattung eher als Gattungsbezeichnung für eine Klasse übernatürlicher Wesenheiten dient oder als Zuweisung gewisser damit konnotierter Eigenschaften Verwendung findet. Auch wenn die originalen *Riddarasögur* dabei nicht ins Korpus der Untersuchung aufgenommen wurden, können Schulz' Ergebnisse für andere Genres der altnordischen Literatur als Hintergrund für die folgende Analyse herangezogen werden, insbesondere, da auch die nah verwandten *Fornaldarsögur* berücksichtigt wurden. Die Frage, inwiefern Trolle und Riesen durch die Verwendung einer bestimmten Nomenklatur in der Literatur kategorisiert werden, ist für den vorliegenden Kontext insofern von besonderer Re-

<sup>306</sup> Schulz 2004:36.

levanz, als der Versuch der treffenden Benennung und Kategorisierung eine der grundlegenden Strategien im Umgang mit dem potentiell bedrohlichen Fremden darstellt. Wie also werden die Repräsentanten der monströsen Riesenwelt in der *Valdimars saga* benannt?

Ein erster, flüchtiger Blick auf den Text scheint Schulz' These von der uneinheitlichen Verwendung der Begriffe zu bestätigen: Die Bezeichnungen *risi*, *tröll* und *jötunn* werden in der Saga nebeneinander verwendet, wobei teilweise innerhalb derselben Szene ein und dasselbe Wesen mit unterschiedlichen Begriffen bedacht wird. Bei den weiblichen Vertretern der Riesenwelt herrscht eine ähnliche Buntheit vor, hier lassen sich die Begriffe *flagð*, *tröll* und *risadóttir* ausmachen. Hinzu kommt, dass Riesen zuweilen auch nach ihrer geschlechtlichen Identität bzw. ihrer Rolle im Familienverband mit menschlichen Begriffen wie *maðr*, *kona*, *kelling*, *faðir* oder *bróðir* benannt werden. Doch wird diese Vielzahl von Bezeichnungen tatsächlich ausschließlich synonym verwendet, eine bloße sprachliche Variation zur Erzeugung von Abwechslung? Die nähere Analyse einzelner Textpassagen zeigt, dass die *Valdimars saga* keineswegs willkürlich auf das Spektrum der riesenhaften Begrifflichkeiten zurückgreift, sondern die einzelnen Begriffe jeweils mit einer spezifischen narrativen Funktion verbindet.

Als Ausgangspunkt, der zur neutralen Bezeichnung der Sache dient, scheint hierbei der Begriff *risi* zu fungieren, mit dem insbesondere Aperi zumeist bezeichnet wird und der zudem von allen verwendeten Begriffen mit der größten Häufigkeit im Text erscheint. Hierzu fügt es sich auch, dass Aperi's Tochter Alba standardmäßig in einer Abwandlung dieses Begriffs mit dem Kompositum *risadóttir* bezeichnet wird. Nach Schulz kommt in der altnordischen Literatur insbesondere dem Begriff *jötunn* die Funktion einer neutralen, weder positiv noch negativ konnotierten Riesenbezeichnung zu. Dieser Begriff ist zugleich stark mit den mythologischen Riesengeschöpfen der Edda verbunden.<sup>307</sup> Der in der *Valdimars saga* verwendete Begriff *risi* hingegen ist nach Schulz eher ein Spezifikum der Übersetzungsliteratur, wo er insbesondere für das lateinische *gigas* steht. In inhaltlicher Hinsicht geht damit eine Neuinterpretation der Riesenvorstellung einher: *Risi* impliziert eher ein Mitglied eines hochgewachsenen klassisch-antiken Wundervolkes und nimmt deutlich weniger auf die Riesengestalten der einheimisch-norrönen Mythologie Bezug.<sup>308</sup> Diese Deutungen Schulz' stimmen insofern mit dem Befund in der *Valdimars saga* überein, als diese ins Genre der originalen Riddarasögur gehört und somit indirekt der höfischen Übersetzungsliteratur verpflichtet ist. Die standardmäßige Verwendung des Wortes *risi* überrascht in diesem Kontext nicht. Jedoch weisen die Riesen der *Valdimars saga* als zaubermächtige Bewohner der Berge von Saxland Züge auf, die an die einheimisch-norrönen Riesenvorstellungen angelehnt sind. Somit liegt eine Mischkonstellation vor: Ein Terminus, der im Kontext der höfischen Übersetzungsliteratur ins

<sup>307</sup> Vgl. ebd.:42.

<sup>308</sup> Vgl. ebd.:44.

Altnordische eingewandert ist, wird als neutrale Bezeichnung für eine Riesensippe verwendet, deren Lebensart in der einheimischen Überlieferung verwurzelt ist.<sup>309</sup>

Eine markante Abweichung von diesem Benennungsschema liegt vor, wenn beschrieben wird, wie Valdimar zum ersten Mal auf Aper trifft. »Risen tekr sina dottr j sinn fadm«<sup>310</sup>, heißt es hier zunächst über Aper, der nach Hause zurückkehrt und seine Tochter begrüßt. Nur wenige Sätze später jedoch wird berichtet, dass Valdimar »fyrir þetta troll«<sup>311</sup> geführt wird, als Alba ihn ihrem Vater vorstellen will. Die erste Konfrontation des Helden mit dem monströsen Herrn der Höhle, dessen erdbebenartigen Auftritt er zuvor miterlebt hat, stellt eine Situation des bedrohlichen Ungewissen dar – noch ist unklar, wie der riesenhafte Fremde letztlich auf Valdimars Anwesenheit reagieren wird. Der Begriff *troll* scheint in diesem Kontext mit einer potentiell pejorativen Konnotation aus der Perspektive des Helden heraus verwendet zu werden, der in Aper zunächst primär das Monster sieht. Dies fügt sich zu Schulz' Beobachtung, »dass *troll* auch im Sinne einer Eigenschaftszuweisung verwendet werden konnte, die auf eine mehr oder weniger ausgeprägte ‚Trollhaftigkeit‘ verwies.«<sup>312</sup> Der Terminus *troll* bezeichnet also nicht zwangsläufig einen Riese bzw. eine bestimmte Art von Ungeheuer, er kann ebenso gut die Funktion besitzen, einer Figur besondere Monströsität zuzusprechen.<sup>313</sup>

Nachdem Valdimar jedoch von Aper gastlich aufgenommen wurde, wird der Begriff nicht wiederholt, und es ist stattdessen wieder von einem *risi* die Rede, so etwa bei der nächsten darauf folgenden Erwähnung Apers im Text: »tekur r(isi) j haund kongsynj«<sup>314</sup>. Die Verwendung der unterschiedlichen Bezeichnungen für die Bewohner der Riesenwelt scheint in der *Valdimars saga* also nicht direkt an unterschiedliche Klassen von Wesenheiten gebunden zu sein oder willkürlich zu erfolgen, sondern von der aktuellen Rolle der bezeichneten Figur in der Handlung abzuhängen: Aper als Vater und Gastgeber wird neutral als *risi* bezeichnet, wenn er jedoch als potentielle Bedrohung zum ersten Mal vor Valdimar auftritt, wird er aus der Sicht des Helden als *troll* wahrgenommen.

Diese semantische Aufteilung der Begriffe lässt sich auch in den übrigen Szenen der Saga nachverfolgen, in denen der Terminus *troll* verwendet wird. So ist zum

<sup>309</sup> Schulz weist darauf hin, dass diese Angleichung des *risi* an einheimische Traditionen in der *Snorra Edda* durch das Kompositum *bergrisi* geleistet wird: »Angesichts der breiten Tradition, die riesische Figuren mit Fels und Stein assoziiert, übernahm Snorri den Terminus und setzte den ‚Riesen‘ gewissermaßen in eine ihm gemäße Umgebung – so wurde aus dem *risi* ein *bergrisi*.« Schulz 2004:45. In der *Valdimars saga* liegt eine vergleichbare Angleichung der Vorstellungen vor, wobei allerdings auf die sprachliche Konkretisierung durch das Element *berg-* verzichtet wird.

<sup>310</sup> VS:58. *Der Riese nimmt seine Tochter in die Arme.*

<sup>311</sup> VS:58. *vor diesen Troll.*

<sup>312</sup> Schulz 2004:46.

<sup>313</sup> Nach Schulz bezieht sich *troll* in mehr als 70% der Nennungen in den *Fornaldarsögur* und über 60% der Nennungen in den *Islendingasögur* nicht auf ein konkretes, riesenhaftes Ungeheuer, sondern wird im übertragenden Sinne zur Charakterisierung durch besondere Monströsität gebraucht, z. B. bei einer zauberkundigen Frau oder bei dem unheimlichen Widergänger-Kalb in der *Eyrbyggja saga*. Vgl. Schulz 2004:45–46.

<sup>314</sup> VS:59. *Der Riese nimmt den Königssohn bei der Hand.*

einen bei Arkistratus' erster Begegnung mit Lúpa davon die Rede, dass die Leute in ihrem Gefolge »trollum likara en menszkum monnum«<sup>315</sup> sind – auch hier erscheint der Begriff also in einer potentiell bedrohlichen Situation, in diesem Fall bei einer Waldbegegnung, die letztendlich auf das Eindringen Lúpas in Arkistratus' Königreich hinausläuft. Als Nigra ihr Heer gegen Risaland sammelt, ist zum anderen davon die Rede, dass sie zu diesem Zweck ein »allra trola þing«<sup>316</sup> einberuft, wobei ihr Sohn Aper der »forstiore þessara trola«<sup>317</sup> wird. Auch in diesem Kontext erscheinen die als *troll* bezeichneten Wesen in einer (aus der Perspektive Risalands heraus) bedrohlichen Situation, nämlich in ihrer Rolle als Invasoren. Zudem wird im Anschluss berichtet, dass außer Riesen auch »adrar skringiligar skepnur«<sup>318</sup> im Heer versammelt sind. Hier greift somit der erweiterte semantische Rahmen des Begriffs, der sich neben konkreten Riesengeschöpfen eben auch auf ‚Ungeheuerlichkeiten‘ allgemeinerer Art beziehen kann. Auch Nigra wird einmal als *troll* benannt. Dies geschieht in einem Ausspruch ihrer Widersacherin Lúpa, die sie als »hueriu trolli armarj«<sup>319</sup> bezeichnet – hier ist die intendierte Bedrohlichkeit der *troll*-Benennung bereits in dem pejorativen Adjektiv *armr* angelegt. Schließlich erscheint Lúpa selbst in der Rolle des *troll*: Nicht nur wird ihre Zauberkunst topisch als »trolldomj«<sup>320</sup> bezeichnet, sondern es heißt zudem über Lúpa und Nigra, die sich in verwandelter Gestalt bekämpfen: »þvj næst falla þesse troll njdr a jörd bædj«<sup>321</sup>. Auch in diesem Kontext ist die bedrohliche Monströsität der in verwandelter Gestalt kämpfenden Trollfrauen überdeutlich. Während *risi* in der *Valdimars saga* den Riesen per se bezeichnet, charakterisiert *troll* ihn stets in einer Rolle als Monstrum.

Neben diesen beiden deutlich gegeneinander abgrenzbaren Begriffen existiert in der Saga mit *jötunn* noch eine weitere Benennungsvariante. Sie erscheint nur an vier Stellen im Text: Zum einen heißt es über das Riesenheer unter Apers Führung, dass man »ma þar sia margan tujhaufdadan jotun i þeirra flokkj.«<sup>322</sup> Einige Sätze später findet sich eine fast formulierungsgleiche Wiederholung: »mattj þar sia margan ogrligan jotun med tueimr eda þrimur haufdunum ok adrar skringiligar skepnur.«<sup>323</sup> Zum anderen kommt es in der Schlacht zwischen den angreifenden Riesen und Arkistratus' Heer zu der Situation, dass Lúpa in Drachengestalt in den Kampf eingreift, »spyiandj eitri æ jotna lydin«<sup>324</sup>. Ein wenig später werden die gefallenen Riesen

<sup>315</sup> VS:61. Trollen ähnlicher als menschlichen Männern.

<sup>316</sup> VS:73. Thing aller Trolle.

<sup>317</sup> VS:73. Anführer dieser Trolle.

<sup>318</sup> VS:73. andere schreckliche Geschöpfe.

<sup>319</sup> VS:69. niederträchtiger als jeder Troll.

<sup>320</sup> VS:63. Zauberei [wortwörtlich: Trolltum].

<sup>321</sup> VS:75. Danach fallen diese Trolle beide auf die Erde nieder.

<sup>322</sup> VS:73. Man kann dort manchen zweiköpfigen Riesen in dieser Schar sehen.

<sup>323</sup> VS:73. Man konnte dort manchen furchterregenden Riesen mit zwei oder drei Köpfen sehen und andere schreckliche Geschöpfe.

<sup>324</sup> VS:74. Gift auf die Schar der Riesen speiend.

durch Nigras Zauberkraft wiederbelebt: »allir jotnar þeir er daudir lagu standu nu vpp ok berjast j akafa.«<sup>325</sup>

Der Begriff *jötunn* wird also nie mit den riesischen Hauptfiguren der Saga in Verbindung gebracht, sondern ausschließlich für die Menge der namenlosen Riesen in Apers Heer verwendet. Dabei ist auffällig, dass gerade den als *jotnar* bezeichneten Riesen durch ihre Zwei- oder gar Dreiköpfigkeit ein besonderer Grad an Monströsität zu eigen ist, der bei der Charakterisierung der Riesen-Hauptfiguren in dieser Form nicht zum Tragen kommt.<sup>326</sup> Der Begriff lässt sich also in der Erzählwelt der *Valdimars saga* auf eine Gruppe besonders fremdartiger Riesen einengen, die im Kollektiv auftreten und handlungsfunktional die Rolle von bedrohlichen Angreifern haben, dabei jedoch auf der Seite des Protagonisten in Risaland einfallen. Der Begriff *jötunn*, der im eddischen Kontext nach Schulz eher eine neutrale Gattungsbezeichnung der Riesen darstellt, hat also in der *Valdimars saga* eine Bedeutungsverschiebung hin zu ‚Riese von besonderer Monströsität‘ erfahren, während der Begriff *risi* seine Stellung als nicht-wertende Riesenbezeichnung eingenommen hat.

Insgesamt betrachtet lässt das Bedeutungsfeld *risi – tröll – jötunn* eine klare Abgrenzung zu: Die riesenhaften, aber menschlich gezeichneten Helferfiguren in Valdimars Umfeld werden als *risi* bezeichnet und durch diese Nomenklatur von den bedrohlichen *jotnar* abgegrenzt, die Aper in seinem Heer versammelt hat. Der Begriff *tröll* hingegen ist weniger statisch und bezieht sich vielmehr darauf, dass der so bezeichneten Figur in ihrer aktuellen Rolle in der Handlung eine besondere Monströsität oder Bedrohlichkeit zugesprochen wird.

Diese Form der Benennung geht eng mit der Darstellung der Riesen als Verkörperung des Fremden und Monströsen einher. Zum einen ist der Grad der Fremdartigkeit innerhalb der Riesenwelt durch die unterschiedlichen Termini in sich abgestuft – die *risar*, mit denen Valdimar jahrelang zusammenlebt, sind z. T. schon zu seinem Eigenem geworden (spätestens nach dem Konsum des Zaubertranks), während die *jotnar* mit ihrem monströsen Äußeren weiterhin die unzugängliche Fremdheit der Riesenwelt repräsentieren. Folgerichtig interagiert der Protagonist auch niemals direkt mit ihnen, es ist an Nigra, die ja ebenfalls die fremdartigen Aspekte der Riesenwelt verkörpert, sie für seine Sache zu mobilisieren. Eine besondere Bedeutung kommt in diesem Kontext dem Terminus *tröll* als Zeichen für Monströsität und Fremdheit zu. Der Begriff macht durch seine wechselnde Vergabe deutlich, dass die Erfahrung des Fremden in der *Valdimars saga* eng an die Perspektive des Betrachtenden gebunden ist: Aper ist nicht per se ein *tröll*, sondern aus der Sicht des Eindringlings Valdimar heraus, der zum ersten Mal solch einem gewaltigen Vertreter der Riesenwelt gegenübersteht. Analog hierzu wird selbst die fremdartige Nigra nicht im Sinne einer allgemeingültigen Feststellung als *tröll* bezeichnet, sondern aus der Sicht ihrer Feindin Lúpa heraus, deren Pläne sie zu durchkreuzen droht. Die stark kontextabhängige Verwendung des Begriffs macht auch auf der sprachlichen

<sup>325</sup> VS:74. Alle Riesen, die dort tot darniederlagen, standen nun auf und kämpften mit Hitzigkeit.

<sup>326</sup> Eine Ausnahme hiervon bildet die durch Hässlichkeitstopoi charakterisierte Nigra, siehe Abschnitt 5.2.5. Nigra wird allerdings auch nicht mit der neutralen Bezeichnung *risi* belegt.

Ebene deutlich, dass das Eigene und das Fremde im Text nicht als dichotome, absolute Kategorien kontrastiert sind. Stattdessen ist die erzählte Welt der Saga von Unsicherheiten und Grauzonen geprägt, deren Wahrnehmung als fremd oder eigen eine Frage des Standpunkts ist.

Ein ähnliches Bild ergibt sich bei der Betrachtung der Bezeichnungen für weibliche Riesen im Saga-Text. Hier ist zunächst das Kompositum *risadóttir* zu nennen, das ausschließlich für Alba verwendet wird und in seinen semantischen Konnotationen dem Grundwort *risi* als neutrale Bezeichnung entspricht. Die Hervorhebung des Elements *dóttir* mag dabei auch dem Umstand geschuldet sein, dass Alba mütterlicherseits von Menschen abstammt und somit eine Riesentochter ist, ohne selber komplett Riesin zu sein – ein zusammengesetzter Begriff, der als direkte sprachliche Entsprechung für ihre hybride Position in der Saga-Welt fungiert. Dieser neutralen Bezeichnung ist der Begriff *flagð* gegenübergestellt, der ausschließlich zur Charakterisierung von Nigra und Lúpa herangezogen wird – so etwa bei ihrem Endkampf, welcher lange Zeit offen lässt, »huort flagdit driugara mun verda«<sup>327</sup>. Nach Schulz ist dieser Terminus primär auf »übernatürlich begabte Figuren, die negativ gewertet werden«<sup>328</sup>, bezogen und wird in den meisten Fällen explizit für weibliche Wesenheiten gebraucht.<sup>329</sup> Die Verwendung in der *Valdimars saga* entspricht diesem Schema exakt: Beide als *flagð* bezeichnete Figuren sind weibliche Zauberwirker, wobei Lúpa vor allem die Rolle einer Antagonistin zukommt. Doch auch Nigra ist als Vertreterin der fremdartig-unzugänglichen Riesenwelt keine unproblematische Figur, was spätestens bei der Erzählung von ihrem Prinzessinnenraub deutlich wird; auch hier ist ein gewisser pejorativer Beiklang also gegeben. Somit entspricht der Begriff *flagð* auf der weiblichen Seite funktional dem Begriff *jötunn* auf der männlichen Seite: Er steht für die monströsen Aspekte der Riesenwelt und ist deutlich weiter vom Eigenen des Protagonisten entfernt als der neutrale Begriff *risi*.

Zudem wird, wie weiter oben schon ausgeführt wurde, in der Saga auch der Begriff *troll* vereinzelt für weibliche Riesen verwendet, und zwar ausschließlich dann, wenn sie als monströse Bedrohung auftreten. Dieser Begriff fällt semantisch weitestgehend mit *flagð* zusammen, denn im Gegensatz zu den männlichen Riesen kommt es bei den weiblichen Pendants nicht zu der Situation, dass ein und dieselbe Figur je nach Kontext pejorativ oder mit einem neutralen Begriff bezeichnet würde.<sup>330</sup> Es kann also ein Bedeutungsfeld *risadóttir* – *troll* – *flagð* für die Bezeichnung von weib-

<sup>327</sup> VS:75. *welches Trollweib mächtiger sein wird.*

<sup>328</sup> Schulz 2004:48.

<sup>329</sup> Vgl. ebd.:47–48.

<sup>330</sup> Ein vergleichbares Phänomen liegt vielleicht damit vor, dass Nigra bei ihrer ersten Begegnung mit Valdimar, als sie primär in der Rolle der Helferin auftritt, konsequent nur mit der unspezifischen Bezeichnung *kerling* beschrieben wird, die ihre Riesennatur nicht direkt benennt und somit als Ersatz für eine fehlende Riesinnenbezeichnung ohne pejorativen Beiklang betrachtet werden könnte (der Sonderfall *risadóttir* kommt ja für Nigra nicht in Frage, da dies nicht ihrer familiären Rolle entspricht). Erst wenn Nissus im Nachhinein über sie spricht und dabei kontextbedingt ihre überlegenen Zauberkräfte lobt, wird das Wort *flagð* für sie eingeführt. Vgl. VS:66.

lichen Riesen angenommen werden, das analog zum männlichen *risi – tröll – jötunn* funktioniert, dabei zwischen *flagð* und *tröll* allerdings nicht näher unterscheidet.

### 5.2.8 Risaland – ein Land der Riesen?

Im Kontext der Riesen-Nomenklatur muss auch auf die Verwendung eines weiteren Kompositums aus diesem Wortfeld eingegangen werden, das in der Saga immer wieder an zentraler Stelle in Erscheinung tritt: Die Rede ist von der Landesbezeichnung Risaland für den Machtbereich von König Arkistratus, der schließlich von Lúpa übernommen wird. Risaland ist nicht nur der wortwörtlichen Bedeutung nach ein ‚Land der Riesen‘, sondern tritt auch in der altnordischen Literatur immer wieder topisch in dieser Funktion auf. Bedingt durch diesen Topos ist das Risaland der *Valdimars saga* in der bisherigen Forschung häufig ebenfalls als Teil der Riesenwelt aufgefasst worden, König Arkistratus und sein Gefolge wurden entsprechend als Riesen betrachtet. So heißt es etwa bei Glauser über die große Endschlacht der Saga: »Lúpa will nun die Stiefkinder mit einem Heer aus ganz Risaland vernichten, so daß Kollr die Unterstützung der von Aper angeführten Riesen und Trolle aus Saxland holen muß. Die beiden Riesenheere verwickeln sich in eine fürchterliche Schlacht [...].«<sup>331</sup> Die Formulierung »die beiden Riesenheere« impliziert hier, dass auch Arkistratus' Gefolge als riesenhaft betrachtet wird. Auch im *Lexikon der altnordischen Literatur* wird im Artikel zur *Valdimars saga* nacherzählt, dass »[z]wei Riesenheere – das von Valdimars freundl. Helfern und das der bösen Stiefmutter Lupa [...]« sich im Kampf gegenüberstünden.<sup>332</sup>

Betrachtet man jedoch die Darstellung Risalands im Sagatext näher, so fällt auf, dass diese Zuschreibung zum Bereich der Riesenwelt einzig auf dem Eigennamen und dem damit verbundenen Topos beruht. Arkistratus und sein Gefolge werden nirgendwo im Text explizit mit irgendeiner der oben besprochenen Riesenbezeichnungen benannt, und auch die topologische Darstellung Risalands mit seiner Zweiteilung in eine königliche Burg und einen außerhalb dieses Bereichs liegenden Wald folgt komplett den Topoi eines gewöhnlichen, höfischen Menschenkönigreichs, während die klassischen Attribute der Riesenwelt wie Höhlen und Gebirge fehlen.<sup>333</sup> Zudem lassen sich diverse Textstellen in der *Valdimars saga* finden, deren narrative Gestaltung die Gleichsetzung Risalands mit einem Land von Riesen zusätzlich fragwürdig macht.<sup>334</sup>

<sup>331</sup> Glauser 1983:305.

<sup>332</sup> Simek/Pálsson 2007:409.

<sup>333</sup> Dem könnte man entgegenhalten, dass natürlich auch der Topos des Riesenhofs existiert, der bewusst Elemente höfischer Prachtentfaltung in einer grotesk-verdrehten Form aufgreift. Siehe hierzu Abschnitt 6.2.6. Solche Elemente der entstellenden Übersteigerung lassen sich bei der Darstellung Risalands allerdings nicht finden.

<sup>334</sup> Auch McKinnell erwähnt, dass »[i]t is not even clear whether the inhabitants of Risaland (‘the Land of Giants’) in the army of Arkistratus are giants or not.« McKinnell 2005:188. Auf die Gründe oder Folgen dieser Verwirrung wird allerdings nicht weiter eingegangen.



In diesem Kontext ist zunächst der Umstand zu nennen, dass König Arkistratus' erste Frau und Mutter seiner Kinder die »dotter kongs af Tattarja«<sup>335</sup> war. Tataria ist in der mittelalterlichen Länderkunde als eines der Länder des Ostens bekannt und somit fest in das System der Kosmographie integriert.<sup>336</sup> Es ist im Text keine Rede davon, dass die besagte Prinzessin von Tataria entführt worden wäre oder auf einem anderen außergewöhnlichem Wege nach Risaland gelangt sei – die Interaktion zwischen den beiden Ländern wird als problemlos vorausgesetzt. Wenn jedoch Risaland tatsächlich als ein Land von Riesen zu denken sei, widerspräche dies einer der erzählerischen Grundkonstruktionen der Saga: Der Kontakt zwischen Riesen- und Menschenwelt ist in allen anderen vorkommenden Fällen stets nur unter besonderen Umständen möglich, sei es nun die Entführung der Prinzessin von Smaland durch Nigra oder sei es Valdimars geheimnisvolle Ankunft in der Riesenhöhle begleitet von Albas Harfenspiel, was sich auch darin ausdrückt, dass Nigra explizit von einem »manheimum«<sup>337</sup> spricht, das getrennt von ihrem eigenen Bereich existiert. Wenn diese Abgrenzung in der erzählten Welt der Saga als Grundannahme gilt, macht die problemlose Heirat einer Prinzessin von Tataria es wahrscheinlich, dass Risaland als Teil der Menschenwelt anzusehen ist bzw. zumindest nicht mit dem Lebensbereich der Riesenfamilie auf einer Stufe steht.<sup>338</sup>

Zudem wird bei König Arkistratus' erster Begegnung mit Lúpa in der Wildnis explizit betont, dass Lúpas Gefolge »trollum likara en menszkum monnum«<sup>339</sup> ist. Diese Betonung ergibt nur Sinn, wenn es sich um ein relevantes Unterscheidungsmerkmal zu Arkistratus und seinen Leuten handelt. Wenn in dieser Szene hingegen Riesen auf Riesen treffen, wäre die besondere Betonung der Monströsität einer der beiden Seiten disfunktional, zumal auch explizit Menschen als normative Vergleichsgröße herangezogen werden. Insgesamt folgt die Erzählung von Arkistratus, der auf der Jagd von schwarzem Nebel überrascht und anschließend von Lúpas trollartigem Gefolge auf ihre Burg geführt wird, dem Erzählmuster eines Menschen, der in einen Bereich der Fremde geraten ist, was auch durch die topologische Verortung im Wald unterstrichen wird.

Bei der Beschreibung der großen Schlacht zwischen dem Heer von Risaland und den angreifenden Riesen unter Apers Führung heißt es schließlich explizit, dass

<sup>335</sup> VS:60. *Tochter des Königs von Tataria.*

<sup>336</sup> So heißt es etwa in einer altisländischen Weltbeschreibung, die in einer Handschrift aus dem 14. Jahrhundert überliefert ist (AM 764, 4to): »austr af norege er ruza land & þaðan tartara riki« (östlich von Norwegen ist Russland und dann das Tatarenreich) Zitiert nach Simek 1990:438. In der Gliederung dieser Weltbeschreibung wird Tattaria übrigens als östlicher Teil von Europa eingeordnet, ist also noch nicht einmal den Wunderländern Asiens zugehörig.

<sup>337</sup> VS:65. *Menschenwelt.*

<sup>338</sup> Eine mögliche andere Sichtweise bestünde darin, Risaland und den Bereich der Riesensippe als zwei verschiedene Abstufungen an Fremdheit zu sehen: Risaland wäre demnach zwar ein fremder Riesenbereich, aber durch seine Organisationsform als Königreich enger an Valdimars Eigenes angelehnt als Apers Riesenhöhle in der Wildnis. Gegen diese Sichtweise spricht jedoch das Fehlen verfremdender Momente bei der Darstellung Risalands.

<sup>339</sup> VS:61. *Trollen ähnlicher als menschlichen Männern.*

Lúpa in Drachengestalt Gift »a jotna lyd«<sup>340</sup> speit, woraufhin die später dazukommende Nigra mit ihrer Zauberkraft bewirkt, dass »allir jotnar þeir er daudir lagu«<sup>341</sup> wieder zum Leben erwachen. Die Verwendung dieses Begriffs ist nur sinnvoll, wenn *jotunn* ein Unterscheidungsmerkmal darstellt, das Apers Leute von den Bewohnern Risalands trennt. Würden hingegen auf beiden Seiten Riesen kämpfen, wäre nicht mehr klar differenzierbar, welcher Partei nun eigentlich der Angriff bzw. die magische Wiederbelebung gilt. Wann immer von dem Heer Risalands die Rede ist, wird ausschließlich der neutrale Begriff *lyðr*<sup>342</sup> verwendet, so dass eine ausreichende Differenzierung gegeben ist: Riesen auf der einen Seite, ein nicht näher spezifiziertes, jedoch nicht-riesenhaftes Heer auf der anderen Seite.

Diese Befunde machen deutlich, dass außer dem Eigennamen nichts darauf hinweist, dass Risaland in der Saga als Lebensbereich von Riesen konzipiert ist. Sie stehen einer solchen Konzeption sogar eher entgegen, da die besprochenen Szenen unter der Annahme, dass auf der Seite Risalands Riesen beteiligt seien, nicht mehr ohne weiteres sinnvoll zu verstehen sind. Wie ist es dann aber zu deuten, dass Arkistratus' Königreich in der *Valdimars saga* einen Namen trägt, der topisch so irreführend vorbelastet ist?

Zunächst einmal kann man die Benennung simpel als Fremdheitschiffre lesen, in der die besondere Entfernung vom Eigenen des Helden und somit die gewaltigen Dimensionen seiner Ritterfahrt zum Ausdruck kommen. Dies geschieht analog dazu, wie etwa in der *Konráðs saga keisarasonar* die Bláland-Inseln das erste Zwischenziel auf Konráðs Queste nach dem Edelstein darstellen und dabei ebenfalls keine weitere Erzählfunktion haben, als geographische Entfernung und Fremdheit auszudrücken.<sup>343</sup> Ein wesentlicher Unterschied besteht hierbei darin, dass Bláland als Begriff der gelehrten Länderkunde entnommen und somit in der kosmographisch greifbaren Geographie angesiedelt ist. Risaland hingegen entstammt als Vorstellungsbereich nicht der klassischen Gelehrsamkeit, sondern ist durch ein Wesen aus der heimischen Mythologie definiert und lässt sich geographisch bestenfalls vage im fernen Norden oder Osten ansiedeln.

So entsteht durch die Benennung mit Risaland eine hybride Raumkonzeption: Die Saga beschränkt sich nicht darauf, Arkistartus' Reich als weit entfernt zu charakterisieren, was in vielen anderen Texten des Genres mit geographischen Chiffren wie India oder Mesopotamia geleistet wird. Vielmehr impliziert die Benennung *Risaland* darüber hinaus auch einen weniger greifbaren Bereich des Fremden, Monströsen, der den unscharf umrissenen Tierländern<sup>344</sup> und Wildnisbereichen in der *Konráðs saga* ähnelt. Diese erweckte Erwartung wird nur unzureichend erfüllt: Risaland ist

<sup>340</sup> VS:74. auf die Schar der Riesen.

<sup>341</sup> VS:74. alle Riesen, die tot darniederlagen.

<sup>342</sup> So ist etwa von »mannfallenu a Risalandz lyd« (*Mannessterben in Risalands Volk*) die Rede. VS:74.

<sup>343</sup> Siehe Abschnitt 4.2.3.

<sup>344</sup> Das Löwenland und das Elefantenland sind ja analog zu Risaland ebenfalls nach ihrem jeweils prominentesten (und für den Helden gefährlichsten) Bewohner benannt.

ein Raum, in den das Riesenhaft-Monströse bereits eingedrungen ist, wie Lúpas Regentschaft beweist, er ist jedoch zugleich mit der ‚Hof-Wald‘-Topologie eines gewöhnlichen Menschenreiches ausgestattet. Dieser Widerspruch zwischen einer Benennung, die Monströsität impliziert, und der tatsächlich beschriebenen Situation, die weitestgehend dem höfischen Eigenen des Helden entspricht, spiegelt den besonderen Zustand des Landes auf der Ebene der Namensgebung wieder: Ein Menschenreich, das eigentlich den höfischen Erzählregeln folgt, wird von einer Trollfrau regiert, die ihre eigenen Regeln mitgebracht hat und somit letztlich einen Raum der Hybridität erzeugt.

In der *Valdimars saga* ist also Risaland nicht etwa insofern ein Bereich des Monströsen, als es tatsächlich von Riesen bewohnt würde. Vielmehr drückt sich die besondere Monströsität des Landes gerade darin aus, dass hier das Monströse in der Gestalt Lúpas ins höfische Eigene eingedrungen ist. Dieser Missstand wird am Ende der Saga nicht etwa durch eine völlige Vernichtung des Monströsen behoben, sondern durch seine partielle Integration: Nachdem die Riesin Lúpa besiegt ist, wird die Halbriesin Alba die neue Ehefrau von König Arkistratus, so dass Risaland mit dieser menschlich-riesenhaften Mischdynastie seinen hybriden Status in einer sozial stabilisierten Form beibehält.

### 5.2.9 Namensverweigerung und sprechende Namen – die Macht der Benennung über das Fremde

Im Gegensatz zum Kollektiv der mehrköpfigen Riesen in Apers Heer, die namenlos bleiben, sind die übrigen riesenhaften Figuren der *Valdimars saga* nicht nur individuell charakterisiert, sondern zudem auch mit persönlichen Eigennamen versehen, deren sprechender Charakter überdeutlich ist. An erster Stelle ist hier Lúpa (‚Wölfin‘) zu nennen, deren Name auf das gefährliche, bestialische Potential hinter ihrer Rolle als höfische Herrscherin verweist und einen Hinweis auf ihre Natur als Hautwechslerin liefert.<sup>345</sup> Ihre Gegenspielerin Nigra (‚die Schwarze‘) hingegen ist in ihrer Benennung vor allem durch die dichotome Abgrenzung zu ihrer Enkelin Alba (‚die Weiße‘) definiert: Die junge, als schön beschriebene Halbriesin, die als Gefährtin des Helden auftritt, steht für den ‚hellen‘ Part des Eigenen und Vertrauten, während die mit zahllosen Hässlichkeitstopoi belegte Riesengroßmutter für den ‚dunklen‘ Part des Fremden und Monströsen steht. In eine ähnliche Richtung zielt auch der Eigenname ‚Aper‘ (‚Eber‘), der ungestüme Tierhaftigkeit und somit letztlich die Entfernung vom Menschlich-Eigenen impliziert. Nissus hingegen fällt als Grenzgänger und Randgestalt auch aus dem sprechenden Benennungsschema der Riesenwelt heraus: Sein Eigenname hat keine unmittelbar ins Auge stechende Sachbedeutung, und der eventuelle Bezug zu diversen antiken Namensvorbildern bleibt zumindest insofern ungewiss, als in der Saga keine entsprechenden intertextuellen Andeutungen gemacht werden.

---

<sup>345</sup> Siehe Abschnitt 5.2.1.

Selbst eine solch oberflächliche und skizzenhafte Betrachtung der riesischen Eigennamen macht deutlich, dass Benennungen in diesem Bereich offensichtlich nicht willkürlich erfolgen, sondern in einer gewissen Beziehung zum Charakter des Benannten stehen.<sup>346</sup> Hieraus ergibt sich für das Thema der vorliegenden Untersuchung eine wichtige Konsequenz: Wenn die Natur des Monströsen mit der Nomenklatur des Monströsen in einer direkten Wechselwirkung steht, liegt in ebendieser Nomenklatur ein Schlüssel für diese monströse Natur. Anders formuliert: Erst wenn die fremden Wesen, mit denen der Sagaheld konfrontiert wird, benannt werden können, verlieren sie einen Teil ihrer gesichtslosen Fremdheit und fügen sich in eine gewisse Kategorisierbarkeit – wenn es sich auch um Kategorien mit jeweils nur einem Element handeln mag, was ja einen Individualnamen ausmacht. Kategorisierbarkeit aber stellt ein zentrales Werkzeug für die Bewältigung des zunächst amorphen Fremden dar.<sup>347</sup> Wer eine feste Kategorie in der Welt des Betrachters einnimmt, wird damit zu einem Teil von dessen Semiosphäre und verliert schlussendlich seinen Status als *Fremder*, um zu einem bloßen *Anderen* zu werden. Das verstörende Moment des Fremden und Monströsen geht verloren.

Es ist daher kein Zufall und auch mehr als die bloße Übernahme eines verbreiteten Topos, dass die Riesengestalten der *Valdimars saga* höchst zurückhaltend mit der Preisgabe ihrer Eigennamen sind. So antwortet bereits Nissus bei seiner ersten Begegnung mit Valdimar auf dessen Frage nach seinem Namen: »nafn mjtt segi eg þer eigi en hins spyr eg huort þu villt þiggia fylgd mjna edr neita skiott«<sup>348</sup>. Obgleich er ihm ohne größere Umschweife seine Gefolgschaft anbietet, ist er im selben Atemzug dennoch nicht bereit, seinem künftigen Herren seinen Namen zu offenbaren – an diesem Kontrast zeigt sich die Bedeutung des Namenstabus für die Riesenwelt. Nissus wird ersatzweise mit der Hilfsbenennung »kollr«<sup>349</sup> bezeichnet, die auf seine Glatzköpfigkeit verweist; auch dem Saga-Rezipienten wird der wahre Name des Riesensohnes vorerst vorenthalten. Bei Valdimars erster Begegnung mit Alba trägt sich Ähnliches zu: »veit eg huat þu heitir Valldjmar son kongs af Saxlandj en myklu

<sup>346</sup> De Saussure bezeichnet Zeichen, die diese spezielle Beziehung von Signifikant und Signifikat aufweisen, als *Symbol*: »Beim Symbol ist es nämlich wesentlich, daß es niemals ganz beliebig ist; es ist nicht inhaltlos, sondern bei ihm besteht bis zu einem gewissen Grade eine natürliche Beziehung zwischen Bezeichnung und Bezeichnetem. Das Symbol der Gerechtigkeit, die Waage, könnte nicht etwa durch irgend etwas anderes, z. B. einen Wagen, ersetzt werden.« de Saussure 2001:80. Die Namen der Riesen stellen also symbolhafte Darstellungen gewisser stereotyper Konzepte wie der ‚weißen‘ Schönheit oder dem ‚schwarzen‘ Trollweib dar und umfassen somit ihre Essenz, werden also wohl darum nicht leichtfertig preisgegeben.

Haubrichs konstatiert für die Namensdeutung der »archaischen Kulturen«: »Der Name verrät etwas über die Herkunft, Substanz oder Funktion einer Sache oder Person, die er bezeichnet.« (Haubrichs 1995:351) Man kann für viele Diskurse des Mittelalters demnach einen »Zeichenrealismus« annehmen, »der von einer sinnhaften Beziehung zwischen Zeichen und Bezeichnetem« ausgeht. (Ebd.:352) Ein solcher Zeichenrealismus herrscht auch bei den sprechenden, tabuisierten Riesenamen der *Valdimars saga* vor.

<sup>347</sup> Hierauf wird in Kapitel 8 am Beispiel der *Kirialax saga* ausführlich eingegangen.

<sup>348</sup> VS:56–57. *Meinen Namen sage ich dir nicht und das frage ich, ob du meine Gefolgschaft annehmen oder rasch ausschlagen willst.*

<sup>349</sup> VS:56. *Glatzkopf.*

er þer nær at efna heitstrenging þina ok leita epter systr þinnj en vita nafn mitt.«<sup>350</sup> So lautet hier Albas Antwort auf die Frage nach ihrem Namen. Selbst die zentrale Queste der Saga wird als einfacher lösbar dargestellt als den Namen eines Riesen zu erfahren. Die Vertreter des Fremden entziehen sich konsequent einer Benennung. Während seines gesamten zweijährigen Aufenthalts erfährt Valdimar die Namen seiner Gastgeber nicht, und der Rezipient bleibt zusammen mit ihm im ungewissen. Der Sagatext beschränkt sich darauf, die Riesen durch Umschreibungen wie *risadóttir* für Alba oder *kerling* für Nigra zu benennen.

Erst relativ spät im Verlauf der Sagahandlung werden zumindest dem Rezipienten die Namen der Riesen mitgeteilt. Dies geschieht durch den Mund Lúpas, die ihren Ehemann Arkistratus vor der potentiell gefährlichen Riesensippe aus Saxland warnt und dabei deren Mitglieder namentlich aufzählt.<sup>351</sup> Die Benennung erfolgt hier nicht etwa durch eine freiwillige Preisgabe des Namens nach außen, wie es als Teil einer angemessenen Begrüßung üblich wäre. Stattdessen werden die Namen der Riesen durch ihre Feindin Lúpa aufgedeckt, die ihrerseits selber zur Riesenwelt gehört. Es handelt sich also um eine Enthüllung von innen, ausgeführt von einem Wesen, das selber dem Bereich des Monströsen angehört. Diese Enthüllung hat den Zweck, König Arkistratus die künftigen Angreifer Risalands aufzuzeigen und ihn darauf hinzuweisen, mit welchen Gegnern er es zu tun haben wird. Die Benennung stellt also einen ersten Ansatz der Bewältigung dar.

Die Riesen selber jedoch behalten das Geheimnis ihres Namens konsequent für sich. Es gibt in der Saga keine Szene, in der sie sich Valdimar direkt namentlich vorstellen und ihm so Gelegenheit geben würden, sie im Bereich seines Eigenen zu kategorisieren. Allerdings spricht Nissus im Anschluss an Lúpas Enthüllung Valdimar gegenüber von »Njgra födrmodir min«<sup>352</sup>, wie auch die Erzählinstanz der Saga von nun an standardmäßig die Eigennamen der Riesen anstelle der indirekten Umschreibungen verwendet.<sup>353</sup> Sobald die Namen der Riesen einmal gefallen sind, ist das Tabu gebrochen und sie werden wie selbstverständlich gebraucht, ohne dass eine kausallogische Erklärung dafür geliefert würde, warum sich Nissus Valdimar gegenüber plötzlich so offen gibt (zuvor hatte er noch umschreibend von »flagdit faudrmodir mjn«<sup>354</sup> gesprochen).

Doch ist das monströse Fremde mit der Preisgabe der Namen tatsächlich gebändigt? Für Valdimar, der unter Riesen lebte und durch ihren Zaubersaft ihnen angeglichen wurde, stellt das Wissen um die riesischen Eigennamen einen weiteren Schritt bei der Aneignung der Riesenwelt dar. Doch wie weiter oben schon ausgeführt wurde, ist diese Aneignung trotz aller Annäherung niemals komplett, sondern

<sup>350</sup> VS:57. *Ich weiß, dass du Valdimar heißt, Sohn des Königs von Saxland, und du bist sehr viel näher dran, deinen Schwur zu erfüllen und deine Schwester zu finden [wortwörtlich: suchen], als meinen Namen zu wissen.*

<sup>351</sup> Vgl. VS:69.

<sup>352</sup> VS:73. *Nigra, meine Vatermutter.*

<sup>353</sup> Eine Ausnahme stellt wieder einmal Nissus dar, der weiterhin als *Kollr* bezeichnet wird.

<sup>354</sup> VS:66. *das Trollweib, meine Vatermutter.*

verharrt in einer Grauzone: Valdimar wird nicht zum Riesen, sondern er verbleibt ein höfischer Held, der manche Aspekte der Riesenwelt zu seinem Eigenen gemacht hat. Die Riesen offenbaren ihm nicht direkt ihre Namen, sondern diese werden auf diffuse Weise aus Lúpas Munde bzw. über die Erzählinstanz in die Handlung eingeführt. Dieser Umstand macht Valdimar zu einem Kategorien hinterfragenden Grenzgänger, was wiederum eine der zentralen Eigenschaften eines Monstrums darstellt. Überspitzt formuliert lässt sich somit festhalten, dass der Kontakt zu Monstern den Helden schließlich selbst zu einem Monster werden lässt, das zwei verschiedenen Welten angehört. Dieser Zustand beschränkt sich jedoch nicht darauf, dass die Riesenwelt ein Stück weit zu Valdimars Eigenem geworden ist, was sich für den Rezipienten u. a. durch die Preisgabe der tabuisierten Riesennamen ausdrückt. Stattdessen ist er im Umkehrschluss auch in mancherlei Aspekten zu einem Fremden für die Welt des Hofes geworden, was im Folgenden näher ausgeführt werden soll.

### 5.3 Der marginalisierte Held in seiner monströsen Erzählwelt

Im Vergleich zu den Protagonisten vieler anderer originaler Riddarasögur ist Valdimar ein auffällig passiver Held. Er gelangt buchstäblich im Schlaf in die Riesenwelt, verbringt dort zwei Jahre untätig mit Alba und bricht dann auf ihr Betreiben hin wieder auf, wobei Nissus alle anstehenden Aufgaben für ihn erledigt. Selbst bei der großen Endschlacht der Saga ist er nicht einmal persönlich zugegen. Kurz gesagt: Er steht ganz im Schatten seiner übermächtigen riesischen Helferfiguren. Hierzu lassen sich insofern Parallelen in anderen Sagas finden, als die abenteuerlichen Aufgaben des Helden häufig nur durch übernatürlich begabte Helfer zu bewältigen sind, die dabei auch ohne seine Beteiligung in Aktion treten können. Die geradezu traumwandlerische Fähigkeit des Helden, ohne eigenes Zutun zur rechten Zeit auf den rechten Helfer zu treffen, lässt sich dabei durch einen Rückgriff auf die Gattung des Märchens mit der besonderen Begnadung des Helden erklären, der seine Erfolge keineswegs durch Leistungen oder moralische Vollkommenheit legitimieren muss.<sup>355</sup>

Jedoch ist es eine Genre-Konvention der originalen Riddarasögur, den Helden durch besondere Waffentaten und andere Proben seiner Kraft glänzen zu lassen, wenn auch zentrale Teile seiner Aufgabe durch Helfer erledigt werden. Insbesondere in Schlachtszenen tut er sich für gewöhnlich hervor: In den mit topischen Wendungen konstruierten Rahmen der Schlacht werden einzelne Zweikämpfe des Hel-

---

<sup>355</sup> »Im Märchen käme der Held ohne die Hilfe vor allem jenseitiger Figuren nicht zum Ziel. Diese Hilfe aber wird ihm in reichem Maße zuteil. Aus dem Nichts heraus treten die Jenseitigen auf ihn zu und reichen ihm ihre Gaben. Und wenn er sie zu ergreifen vermag, während sie dem Unhelden entgehen, so ist das oft durch nichts anderes begründet als eben dadurch, daß er der Held ist.« Lüthi 1997:53–54.

den eingefügt, die mit besonderer Detailfreude ausgeführt sind.<sup>356</sup> Die *Valdimars saga* stellt in dieser Hinsicht eine Ausnahme dar und verzichtet fast vollständig auf solche kämpferischen Inszenierungen ihres Protagonisten. Dabei wird in der Endschlacht durchaus dem skizzierten Erzählmodell entsprochen und ein Zweikampf näher beschrieben, doch wird dieser nicht etwa von Valdimar ausgetragen:

Nu tekzt ok daudligt strid med drekanum ok gammjnum. huilizt nu allr lydr ok ser a þessi odæmj þujat þesse atgangr er svo hardr at menn þickjast eigi vita huort flagdit driugara mun verda. Er nu suo sagt at þessir fiandr flaka j sundr af sarum en allir dalirner uoro fullir af blodj þessara flagda.<sup>357</sup>

Der Endkampf findet zwischen einem Drachen und einem Greifen statt, die beide Verwandlungsgestalten zaubermächtiger Trollfrauen sind. Die Monster machen die Sache unter sich aus, für den Helden bleibt in der Schlacht kein Platz. Er hat seine ursprüngliche Funktion als tätiger Protagonist aufgegeben und ist zu einem bloßen Motivator der Handlung geworden, die dann von den Riesen vollzogen wird.<sup>358</sup> Dies drückt sich auch auf der topologischen Ebene darin aus, dass er sich am kriegerischen Höhepunkt der Handlung nicht etwa auf dem Schlachtfeld als zentralen Ort des Konflikts aufhält, sondern im geschützten Bereich des Erdhauses, das sich abseits im Wald befindet. Er ist zu einer Marginalie geworden und hat somit seinen Platz mit den Monstern getauscht, deren angestammter Ort ja eigentlich die Randposition jenseits des Zentrums ist.<sup>359</sup>

Diese marginalisierte Position des Helden äußert sich auch bei dem einzigen Kampf, den Valdimar im Verlauf der Handlung selbst auszutragen hat. Als Blabus, der Königssohn von Risaland, eines Tages in den Wald reitet, nachdem Florida sich bereits Valdimar angeschlossen hat, trifft er dort auf Nissus in der Gestalt eines Harfe spielenden Jünglings. Als er darum bittet, die kostbare Harfe irgendwie erwerben zu dürfen, weist Nissus ihn an, am nächsten Tag bewaffnet wiederzukommen und um das Instrument zu kämpfen. Blabus erscheint wie vereinbart, und Nissus schickt Valdimar gegen ihn ins Feld. Die beiden Ritter erproben ihre Stärke in der Tjost und im Schwertkampf und erkennen sich schließlich als gleichwertig an, indem sie *fóst-*

<sup>356</sup> Man denke hierbei z. B. an die Schlacht gegen König Solldan in der *Kirialax saga*, in der insbesondere die Zweikämpfe des Protagonisten und seiner Begleiter hervorgehoben sind. Siehe Abschnitt 8.2.5.

<sup>357</sup> VS:74–75. *Nun hebt sich ein tödlicher Streit zwischen dem Drachen und dem Greifen an. Alles Kriegsvolk verharrt nun und schaut zu dieser ungeheuerlichen Begebenheit, denn dieser Kampf ist so hart, dass es den Menschen erschien, nicht zu wissen, welches Trollweib mächtiger sein wird. Es wird nun berichtet, dass diese Feinde auseinandergehen wegen ihrer Wunden, und alle Täler waren voll vom Blut dieser Trollweiber.*

<sup>358</sup> Hierzu fügt es sich dann auch, dass die diversen Zaubermittel, die Valdimar von den Riesen erhält, sich allesamt als blinde Motive erweisen. Nicht eines von ihnen spielt im weiteren Verlauf der Handlung als Hilfsmittel des Helden irgendeine Rolle. Während die monströsen Helfer zu dominierender Größe anwachsen, verkommen jene Hilfsmittel konsequenterweise zur Bedeutungslosigkeit, deren Zweck eigentlich darin bestünde, den Helden handlungsfähig zu machen.

<sup>359</sup> Vgl. hierzu auch Kalinkes Konzept des *Passive Protagonist*, das sich allerdings konkret auf eine Figur in der Rolle des Brautwebers bezieht. Kalinke 1990:109–155.

*brœðralag* schwören. Nachdem Valdimar ihm einen Ring seiner Schwester Florida gezeigt hat, schließt sich Blabus der verborgenen Gesellschaft im Erdhaus an.<sup>360</sup>

Die narrative Gestaltung dieses Kampfes erfolgt konventionell nach dem Erzählschema ‚Waldbegegnung – Herausforderung – ausgewogener Kampf – Schwurbrüderschaft‘. Die Rahmenbedingungen des Kampfes jedoch brechen mit der Konvention: Für gewöhnlich trifft nach diesem Erzählschema der Held einer Saga in der Wildnis auf einen unbekanntem Kontrahenten, mit dem er sich misst und der sich im Zuge des Kampfes als ebenbürtiger Standesgenosse herausstellt. Die hieraus folgende Schwurbrüderschaft bildet den Auftakt künftiger gemeinsamer Abenteuer.<sup>361</sup>

In der *Valdimars saga* hingegen ist die Konstellation umgekehrt gestaltet: Der Protagonist dringt nicht etwa in einen für ihn fremden Wald ein, sondern befindet sich bereits als Herausforderer dort. Es ist Blabus von Risaland, das vom Standpunkt des Helden aus eigentlich die Fremde darstellt, der von außen in den Wald gelangt und somit ereignishaft eine Grenze überschreitet. Valdimar ist in dieser Konstellation nicht der höfische Held, der den Hof für eine Queste verlässt, sondern vielmehr ein Teil der nicht-höfischen Außenwelt, wo er Blabus als ‚Aventiure-Begegnung‘ herausfordert. Er ist in der Begleitung des Riesensohnes (zumindest vorübergehend) zu einem Wildnisbewohner geworden und nimmt konsequenterweise auch im klassischen ‚Aventiure-Mechanismus‘ die marginale Position eines solchen ein: aus der Perspektive des Blabus ein Repräsentant der außer-höfischen Fremde, die es zu bewältigen gilt.

Auch der Ausgang des Kampfes steht ganz im Zeichen der Marginalisierung des Helden. Folgt die Schwurbrüderschaft der ebenbürtigen Gegner an sich noch den Genre-Konventionen, gilt dies nicht mehr für ihre Folgen: Die frischgebackenen Schwurbrüder ziehen nicht etwa gemeinsam auf Abenteuer aus, um sich in der Welt zu beweisen. Stattdessen folgt Blabus seinem Schwurbruder Valdimar ins Erdhaus und verharrt dort tatenlos zusammen mit ihm und den beiden Prinzessinnen. Während die Schwurbrüderschaft des Saga-Helden mit einem fremden Königssohn normalerweise dazu führt, dass dieser Repräsentant des Fremden nun ebenfalls als höfischer Held aktiviert und somit ins Eigene überführt wird, liegt in der *Valdimars saga* der umgekehrte Fall vor: Zusammen mit Valdimar und dessen riesischem Gefolgsmann wird auch Blabus zu einer Randerscheinung und begibt sich willig in eine marginale topologische Position. Keiner der beiden Königsöhne begeht im weiteren Verlauf der Handlung noch irgendwelche Rittertaten.

Doch nicht nur der Topos der Schwurbrüderschaft führt ins Leere – die gesamte handlungslogische Funktion des Zweikampfes ist fragwürdig. Er dient lediglich dazu, Blabus von Lúpas Hof fortzubewegen und ihn in Valdimars riesische Welt zu integrieren. Dies gelingt durch jenen Ring Floridas, den Valdimar schließlich vorzeigt, um Blabus seine Vertrauenswürdigkeit zu beweisen. Hierzu ist der Kampf jedoch unnötig. Rein handlungsfunktional hätte es genügt, Nissus bei seiner ersten

<sup>360</sup> Vgl. VS:69–72.

<sup>361</sup> Vgl. hierzu etwa die Begegnung zwischen Victor und Blávus in der *Victors saga ok Blávus*, die dem geschilderten Schema entspricht. Vgl. Loth 1962:6–9.



Begegnung mit Blabus als Überbringer des Ringes auftreten zu lassen, um zu einer vergleichbaren Konstellation zu gelangen. Der Genre-typische Zweikampf erweist sich so als ein scheinbar blindes Motiv.

Eine mögliche Erklärung hierfür besteht darin, dass die Begegnung zweier fremder Prinzen topisch so stark mit der Abfolge von Kampf und Schwurbruderschaft verbunden ist, dass diese Sequenz hier auch ohne handlungsfunktionale Notwendigkeit ins Rollen gebracht wird. Zudem stellt der Kampf gegen einen ritterlichen Standesgenossen natürlich eine einladende Möglichkeit dar, den Saga-Helden durch die Schilderung seiner Rittertaten zu profilieren. Beide Erklärungsansätze greifen jedoch zu kurz. Die Inszenierung des Helden in Kampfsituationen scheint nicht das Interesse der *Valdimars saga* zu sein – jedenfalls nützt sie die unzähligen Gelegenheiten nicht, die die Reise des Helden in die Riesenwelt eigentlich hierzu geboten hätte, ist doch die Begegnung zwischen Mensch und Riese topisch nur zu oft mit Kämpfen verbunden. Dass gerade jener einzelne Kampf gegen Blabus mit diesem Erzählkonzept bricht, um eine isolierte Kampfschilderung um ihrer selbst willen zu konstruieren, ist in diesem Kontext wenig wahrscheinlich. Auch der topische Zwang zum Zweikampf bei der Ritterbegegnung überzeugt nicht als Erklärung, da auch die Begegnung selbst an sich nicht handlungsnotwendig wäre – Blabus' Schwester Florida etwa wird durch Nissus in den Wald gelockt, ohne dass Valdimar direkt an dieser Aktion beteiligt wäre, so dass nicht ersichtlich ist, warum seine Beteiligung bei der Integration Blabus' zwingend erforderlich sein sollte.

Die Funktion des scheinbar blinden Zweikampf-Motivs besteht vielmehr darin, den ritterlichen Helden Valdimar als Höhepunkt seiner Integration in die Riesenwelt in einer durch und durch marginalen, dem Hof entgegengesetzten Position zu zeigen. Es handelt sich bei der Waldbegegnung um eine ‚Anti-Aventure‘ als erzählerischer Extrempunkt der Marginalisierung: Der zum monströsen Grenzüberschreiter gewordene ritterliche Held bedroht einen Vertreter des Hofes, der von innen in den Außenraum vorzudringen versucht. Die invertierte Rolle Valdimars kristallisiert sich in dieser Szene vor der intertextuellen Negativ-Folie üblicher Zweikampf-Begegnungen, die dem Rezipienten aus anderen Texten des Genres vertraut sein mögen, besonders kontrastreich heraus.<sup>362</sup>

<sup>362</sup> In seiner Studie *Image on the Edge* untersucht Michael Camille die Funktion von Marginalien in der Kunst des Mittelalters, von Buchmalereien am Rande von Handschriften bis hin zu grotesken Wasserspeiern an den Außenwänden von gotischen Kathedralen. Nach Camille zieht die Marginalie ihre Berechtigung aus den strengen Strukturen der hierarchischen Ordnung des mittelalterlichen Weltbilds: »The medieval image-world was, like medieval life itself, rigidly structured and hierarchical. For this reason, resisting, ridiculing overturning and inverting it was not only possible, it was limitless. Every model had its opposite, inverse antimodel.« Camille 1992:26. Die Marginalie ist dabei der Ort, von dem aus die Ordnung des Zentrums in Frage gestellt und kontrariert wird, wie Camille etwa am Beispiel von marginalen Illustrationen in einem Codex mit arthurischen Texten ausführt: »Once again, in this manuscript the marginal ‚play‘ glosses and provides an ironic commentary on the central action of the text and its illustrations, which narrate the adventures of the Knights of the Round Table.« Ebd.:106. Die Marginalisierung des Helden in der *Valdimars saga* folgt dieser Tradition. Valdimar hält sich gleich in doppelter Hinsicht in einer marginalen Position auf: Geographisch befindet er sich im fernen Risaland, topologisch im Wald

Diese Invertierung des Helden auf der *histoire*-Ebene kann für die *discours*-Ebene des Erzählkonstrukts nicht folgenlos bleiben: Dadurch, dass Valdimar von der monströsen Welt der Riesen immer mehr assimiliert wird, entsteht eine Leerstelle an jener Position, die eigentlich der Protagonist der Erzählung zu füllen hätte. Wie oben schon geschildert, wird diese Leerstelle durch Valdimars Riesenverbündete ausgefüllt. Eine Saga, die als klassischer Auszug des Helden in die Fremde beginnt, entwickelt sich zu einer Saga über eine Gruppe von Riesen und ihren Kampf gegen eine ebenfalls riesische Kontrahentin. Die Erzählwelt scheint nicht nur fest in Monsterhand zu sein – durch diese Umkehrung der Verhältnisse gewinnt auch die Erzählung selber monströse Züge, sie stellt die Erzählordnung, die der Rezipient von solch einer Saga erwartet, auf den Kopf.

Die *Valdimars saga* stellt insofern ein Monstrum dar, als sie geläufige Topoi ihres Genres dekonstruiert und seine Grenzen in Frage stellt, indem sie diese überschreitet. Die Erwartungen der Rezipienten, die durch die Flugdrachen-Episode zunächst auf eine klassische Dichotomie zwischen Held und Monster eingestimmt werden, erfahren eine gezielte Enttäuschung durch die Etablierung eines monströsen Helden einerseits und in der Heldenrolle agierender Monster andererseits. Dabei bleibt selbst die Setzung Lúpas als klare Antagonistin des marginalen Helden wie seiner aktiveren Riesengefährten nicht unangetastet, ist doch fraglich, worin sich die Seite des Protagonisten eigentlich von Lúpa unterscheidet: Beide Seiten stellen höfisch-riesische Hybridkonstellationen in verschiedener Ausprägung dar, beide haben einen Prinzessinnenraub auf dem Kerbholz, beide setzen Zauberei als primäres Mittel für ihre Ziele ein – von einem höfischen Helden, der zur Stabilisierung des Hofes die bedrohlich-fremdartigen Mächte der Außenwelt bezwingt, bleibt hier nicht mehr viel übrig. Die Wahrnehmung des Fremden erweist sich als relativ und perspektivisch gebunden. Solch eine Auflösung weltstabilisierender Kategorien aber macht nach Cohen den Kern des Monströsen aus.

Selbst das Ende der Saga, das sich topisch mit einer Reihe von Hochzeiten vollzieht, sorgt nur scheinbar für klare Verhältnisse. Zwar sind die beiden fremdartigen Trollfrauen Lúpa und Nigra zu Tode gekommen, ist Marmória nicht länger eine Gefangene in einem fernen Land, hat Valdimar seine Queste erfolgreich hinter sich

---

jenseits des Hofes. Von hier aus kann er als Anti-Held einer Anti-Aventiure die Ordnung des höfischen Romans auf den Kopf stellen und als geheimnisvoller Waldgegner Blabus herausfordern. Solche marginalen Konstellationen sind in den originalen Riddarasögur eher die Regel als die Ausnahme – die Texte lieben Orte am Rande der bekannten Welt und ihre monströsen Bewohner um der narrativen Lizenzen willen, die diese Orte fern vom Zentrum ihnen eröffnen. Siehe hierzu auch die Erwägungen über die Lizenzen des Fremden in Abschnitt 10.3.1.

In ihrer Untersuchung über *Gargoyles* im Kirchenbau betont Janetta Rebold Benton einen weiteren wichtigen Aspekt der Marginalisierung: die künstlerische Freiheit des Gestaltenden. »Peculiarities were permitted to proliferate at the periphery – of the page and of the church. Once outside the main scene or outside the confines of the church, literally and figuratively, illuminator and sculptor could work outside the normally restrictive rules.« Rebold Benton 1996:163. Die Marginalie eröffnet Freiheiten des experimentellen Spiels in der künstlerischen Gestaltung, die in den autoritativ festgelegten Codes des Zentrums nicht möglich wären, stellt also den idealen Ort der Subversion dar.

gebracht und in Florida von Risaland sogar eine standesgemäße Braut gefunden. Doch die so erreichte Stabilität beruht keineswegs auf der erfolgreichen Bewältigung des Fremden oder auch nur auf dessen Verdrängung an seinen angestammten marginalen Ort. Stattdessen ist das Fremde in der Gestalt der Riesentochter Alba, die mit Valdimars Schwiegervater Arkistratus verheiratet und so in dessen Geschlecht integriert wird, mitten in die finale Heiratskonstellation der Saga eingebunden. Riesenwelt und Menschenwelt vermengen sich endgültig in einer gemeinsamen Dynastie miteinander, die neu entstandene Stabilität beruht auf dem Grundzustand der Hybridität, aus dem keine weiteren Konflikte hervorzugehen scheinen. Die Saga hat eine lange Transformation abgeschlossen, die mit der scheinbar klar dichotomen Situation des vom Hof losziehenden Helden beginnt und schließlich in eine monströse Neukonzeption des ‚Hofes‘ gipfelt, in den menschliche wie riesische Elemente gleichermaßen einfließen. Menschen und Monster haben sich zu einem monströsen Ganzen vermengt.