

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

**Artikel:** Von monströsen Helden und heldenhaften Monstern : zur Darstellung und Funktion des Fremden in den originalen Riddarasögur  
**Autor:** Lambertus, Hendrik  
**Kapitel:** 8: Wissen als Waffe des gebildeten Helden : die Bändigung des Fremden durch Kategorisierung  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-858187>

### **Nutzungsbedingungen**

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

### **Conditions d'utilisation**

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

### **Terms of use**

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

**Download PDF:** 17.04.2026

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

## 8. Wissen als Waffe des gebildeten Helden – die Bändigung des Fremden durch Kategorisierung

*Die älteste und stärkste menschliche Gefühlsregung ist die Angst, und die älteste und stärkste Art von Angst ist die Angst vor dem Unbekannten.*<sup>536</sup>

H. P. Lovecraft, 1927

Die Bewältigung der Welt erfolgt in den originalen Riddarasögur nicht nur durch ritterliche Waffentaten oder zaubermächtige Helferfiguren. Im Folgenden soll die *Kirialax saga* als Beispiel dafür dienen, wie zudem auch gelehrtes Wissen als zentrales Mittel zur Weltbewältigung eingesetzt wird. Der Text ist mit rund zehn vollständigen Zeugnissen nur vergleichsweise dünn überliefert und wird auf das 14. Jahrhundert datiert. Die Saga eignet sich besonders gut für die Analyse des Wissensaspektes, weil sie von allen überlieferten originalen Riddarasögur die meisten Anleihen aus der gelehrten Sachliteratur schöpft, was Robert Cook dazu veranlasst hat, sie als »bookish romance«<sup>537</sup> zu bezeichnen. Hier ist jedoch ein *caveat lector* angebracht: Auch wenn in anderen originalen Riddarasögur ebenfalls auf enzyklopädische Überlieferung (insbesondere hinsichtlich Welt- und Länderkunde) zurückgegriffen wird, stellt die *Kirialax saga* mit ihrem überaus gelehrten Impetus doch einen Sonderfall innerhalb des Genres dar. Für die Übertragung der Ergebnisse dieser exemplarischen Untersuchung auf andere Texte muss darum im Auge behalten werden, dass hier ein sehr zugespitztes Beispiel vorliegt, das sich nur in abgemilderter Form transferieren lässt. Die *Kirialax saga* liefert durch ihre Vielzahl gelehrter Motive, die in unterschiedlichsten Kontexten variiert werden, einen dankbaren Untersuchungsgegenstand für die Frage, wie gelehrte Tradition sich in der altnordischen Erzählliteratur niederschlagen kann.<sup>538</sup> Daneben soll auch besonderes Gewicht auf die Darstellung und Funktionalisierung von Wissenserwerb und -anwendung innerhalb der erzählten Welt gelegt werden. Als Textgrundlage der Untersuchung dient die Edition von Kristian Kålund.<sup>539</sup>

### 8.1 Enzyklopädik als Erzählprinzip

In den bisherigen Kapiteln wurde mit den Aspekten *Raum*, *Monströsität*, *soziale Positionen* und *gender* die Darstellung des Fremden auf vier verschiedenen Inhaltsebenen

---

<sup>536</sup> Lovecraft 1995:7.

<sup>537</sup> Cook 1985:303.

<sup>538</sup> Einen Einblick in die diversen gelehrten Quellen der Saga bietet Cook 1985:305–308.

<sup>539</sup> Kålund 1917. Der Text wird im Folgenden mit KS und Seitenangabe abgekürzt.

untersucht. Im Folgenden soll es nur bedingt um einen weiteren Inhaltsaspekt gehen. Vielmehr soll eine zentrale Strategie betrachtet werden, mit deren Hilfe der Sagaheld wie auch der Rezipient die Bewältigung des Fremden auf verschiedenen Ebenen angehen können: seine Erfassung durch intellektuelle Erkenntnisfähigkeit bzw. seine Kategorisierung mithilfe der gelehrten Tradition der Enzyklopädik. Der Nutzen dieser Strategie liegt auf der Hand: Fremd ist etwas, das die Kategorien des Eigenen durchbricht und in Frage stellt. Was jedoch mithilfe dieser Kategorien fassbar und denkbar ist, stellt im Waldenfelsschen Sinne kein *Fremdes* mehr dar, sondern lediglich ein weiteres im System integriertes *Anderes*. Es wird zu zeigen sein, dass die Bewältigung des Fremden in den originalen Riddarasögur keineswegs nur durch den starken Schwertarm des Helden erfolgt, sondern dass seine Bändigung durch die Fesseln fester Begrifflichkeiten ein ebenso probates Mittel zu seiner Überwindung darstellt.

Das spätantike Bildungsgut wurde dem Mittelalter nicht in ungeformter oder verfließender Vielfalt vermittelt, sondern vielmehr in einem geordneten Kanon von Lehrgegenständen. [...] Den ‚Lehrplan des Abendlandes‘ begründete Martianus Capella im 4./5. Jahrhundert n. Chr. durch seine maßgebliche Darstellung der Sieben Freien Künste [...].<sup>540</sup>

Auf der Grundlage dieses spätantiken Wissenskanons wurde im Verlauf des Mittelalters eine Vielzahl von enzyklopädischen Lehrwerken geschaffen, von den einflussreichen *Originum seu Etymologiarum libri XX* des Isidor von Sevilla im 7. Jahrhundert bis hin zum *Speculum Triplex* des Vinzenz von Beauvais im 13. Jahrhundert, das die umfangreichste überlieferte Enzyklopädie des Mittelalters darstellt.<sup>541</sup> All diese Werke gehen auf den »Gedanken der umfassenden Darstellung der sichtbaren und unsichtbaren Wirklichkeit«<sup>542</sup> zurück, haben also das programmatische Ziel, das Wissen von der Welt in systematisierter Form möglichst erschöpfend darzustellen. Für den Kontext der vorliegenden Untersuchung bedeutet dies, dass im Sinne der Enzyklopädik möglichst keine Entität existieren sollte, für deren Beschreibung nicht zugleich eine passende kanonische Kategorie zur Verfügung steht. Eine Enzyklopädie, die ihre hehre Aufgabe tatsächlich erfüllt, würde also eine Welt erschaffen, die nur noch aus verschiedenen Arten des *Anderen* in einem gemeinsamen System besteht, den Bereich des *Fremden* jedoch komplett durch seine begriffliche Erschließung negiert.

Dieser Ansatz hat sich auf die erzählte Welt der originalen Riddarasögur ausgewirkt, zählen doch zu ihren vielen Quellen auch verschiedene enzyklopädische Werke des Mittelalters. Die einzige Enzyklopädie, die komplett ins Altisländische übersetzt worden ist, ist der *Elucidarius*. Daneben waren jedoch auch nachweislich zentrale Werke wie Isidors *Etymologiae* oder Plinius' *Naturalis Historiae* auf Island

<sup>540</sup> Mazal 1975:20–21.

<sup>541</sup> Vgl. die Überblicksdarstellung bei Mazal 1975:20–23 sowie die ausführlichere Darstellung zur Geschichte der antiken und mittelalterlichen Enzyklopädik bei Collison 1964:21–81. Eine kurze Bibliographie zur mittelalterlichen Enzyklopädik liefert Simek 1990:11.

<sup>542</sup> Bernt 2002:2032.

bekannt und wurden auch in der volkssprachlichen Literatur rezipiert. Mit Lehrwerken wie der norwegischen *Konungs skuggsjá* oder Sammlungen wie der *Hauksbók* sind zudem auch einheimische Ansätze überliefert, Wissen in kompilierter Form zusammenzutragen.<sup>543</sup> Die originalen Riddarasögur haben den enzyklopädischen Werken nicht nur auf der Inhaltsebene einzelne Wissensfragmente als bunte Motive des Fremden entnommen, wenn etwa Wundervölker des fernen Ostens auftreten oder auf das ‚historische‘ Personal des Trojanerrieges Bezug genommen wird. Auch auf der *discours*-ebene können sie enzyklopädische Züge annehmen, wenn sie den Kosmos von seinen (höfischen) Zentren bis an die Marginalien ausbreiten und dabei alles an seinen rechten Platz weisen – oder den Helden dafür sorgen lassen, dass z. B. die Monster der Marginalien wieder an ihren Platz zurückgetrieben werden. Neben der höfischen Ordnung ist auch die auktorial überlieferte Ordnung des Kosmos eine wichtige Vorlage des Eigenen, von der die Darstellung des grenzüberschreitenden Fremden sich abgrenzt. Der Sagaheld ist dabei oftmals nicht nur ein Wächter des Hofes, sondern zudem ein Beschützer der kosmischen Weltordnung bzw. ein Überschreiter ihrer Grenzen, wenn er in eine hybride Konstellation verfällt.

## 8.2 Wissen und Weltbewältigung in der *Kirialax saga*

### 8.2.1 Ein touristischer Reiseanlass

Im Gegensatz zu den bisher behandelten Texten nimmt die *Kirialax saga* ihren Anfang nicht an einem höfischen Zentrum Westeuropas wie England oder Saxland. Der Provenienz ihres Titelhelden entsprechend, dessen Eigenname wohl letztlich auf die norröne Verballhornung des griechisch-byzantinischen *kurios Alexios*<sup>544</sup> zurückgeht, liegt der Ausgangspunkt der Handlung in »Athenu borg i Gricklandi«<sup>545</sup>. Die Geschichte wird in zwei Handlungskreisen erzählt: Zunächst wird von der Brautwerbungsfahrt des griechischen Königs Laicus berichtet, nach deren erfolgreichem Ausgang dann als eigentliche Haupthandlung die Abenteuer geschildert werden, die Laicus' Sohn Kirialax auf einer Weltreise erlebt. Trotz des eher untypischen Ausgangsortes Grickland folgt der erzählte Raum dabei grob der Regel der steigenden imagologischen Fremdheit der vorkommenden Länder, wie sie für die *Konráðs saga keisarasonar* herausgearbeitet wurde: Auf seiner Brautwerbungsfahrt gelangt Laicus von Griechenland an der Peripherie Europas ins morgenländische Syria, während Kirialax' große Welterkundungsfahrt über Frigia bis ins ferne India führt.

Der Reiseanlass der Welterkundung stellt einen zentralen Unterschied zu anderen Texten des Genres dar: Kirialax wird nicht durch einen Mangelzustand am heimischen Hof in die Welt hinaus getrieben wie etwa Valdimar, der nach seiner entführten Schwester sucht, oder Konráðr, den Roðberts Verrat forttreibt. Auch geht es

<sup>543</sup> Vgl. Simek 1990:25–30.

<sup>544</sup> Der Name bezieht sich vermutlich auf den Kaiser Alexius I. Comnenus, der von 1081 bis 1118 über Byzanz herrschte, oder einen seiner gleichnamigen Nachfolger. Vgl. Cook 1985:303–304.

<sup>545</sup> KS:1. *der Stadt Athen in Griechenland*.

Kirialax nicht primär darum, seinen Ruhm auf Heerfahrten zu mehren oder eine standesgemäße Braut zu finden, ein Topos, der in typischer Form bei der Ausfahrt von Sigurðs þöglis älteren Brüdern Hálfðan und Vilhjálmr entfaltet wird. Stattdessen ist der Held der *Kirialax saga* darauf aus, »ann[ar]ra landa at vitja ok framandi herra ok höfðingja síði at kannna«<sup>546</sup>. Dieser Reiseanlass führt zu einem besonderen Erzählfokus der Saga: Das Fremde tritt hier nicht überwiegend als eine Bedrohung aus dem Außenraum auf, die um der Integrität des höfischen Innenraums willen besiegt werden muss, sondern es stellt den Grund für eine Reise dar, deren Ziel die empirische Erfahrung und Erfassung ebendieses Fremden ist. Dabei werden auch genretypische Erzählmuster von Kampf und Waffengewalt aktiviert, doch im Vordergrund steht der Typus des gelehrten, intellektuell offenen Helden, dessen Strategie insbesondere in der Verbindung eigener, empirischer Reiseerfahrungen mit autoritativem kosmographischen Wissen besteht.

### 8.2.2 Der Kampf gegen den Honocentaurus – ein Sieg der Kunstfertigkeit

Die Brautwerbungsfahrt von Kirialax' Vater Laicus, mit der die Saga ihren Anfang nimmt, wird insgesamt sehr konventionell erzählt: Der »kragt-audgi riddari«<sup>547</sup> Laicus zieht aus, »at fremia sinn kragt á annarligum þiodum«<sup>548</sup> und gelangt auf seiner Heerfahrt schließlich nach Syria – ein völlig pragmatischer, zweckbezogener Reiseanlass, der die späteren touristischen Interessen Kirialax' noch nicht erahnen lässt. König Dagnus von Syria hat eine wunderschöne Tochter namens Mathidia, die allen höfischen Idealen entspricht. Er wacht jedoch so eifersüchtig über sie, dass er bislang alle Freier abgewiesen hat. Laicus von Grickland hält ebenfalls um Mathidias Hand an und droht damit, im Falle einer Ablehnung Syria mit seinem Heer zu verwüsten. Dagnus geht nicht darauf ein und schickt Laicus eine Streitmacht unter dem Befehl seines Sohnes Egias entgegen. Laicus und Egias treffen schließlich in der Schlacht aufeinander, und nach einem harten Kampf wird Egias besiegt. Die beiden Recken schließen daraufhin Frieden, gehen Schwurbruderschaft<sup>549</sup> ein und nehmen Verhandlungen auf, die damit enden, dass Laicus Mathidia als Frau zugesprochen wird, zusammen mit einem Teil des Königreichs Syria. Nach diversen höfischen Festlichkeiten kehrt Laicus mit seiner neuen Gemahlin nach Griechenland zurück.

Im Anschluss an die Festivitäten wird in einem Exkurs davon berichtet, wie Egias von Syria einst das Ungeheuer Honocentaurus erschlagen hat. Die Episode ist auf den ersten Blick nur sehr locker in den Erzählfluss der *Kirialax saga* eingebunden. Dies macht schon die Einleitung durch die Erzählinstanz deutlich: »[A]f þeim sama Eggia finz i frædi-bokum skrifat eitt æfintyr undarligt, ok þo at þat snerte ei þessa saugu, þa skal þo fyr forvitnis sakir segir þan atburd, þo at nockurum monnum þicki

<sup>546</sup> KS:20. *andere Länder kennenzulernen und die Sitten fremder Herren und Häuptlinge zu erfahren.*

<sup>547</sup> KS:1. *mächtige Ritter.*

<sup>548</sup> KS:1. *um seine Macht über fremde Völker zu mehren.*

<sup>549</sup> Die hier allerdings »kompana skap« (*Freundschaft*) genannt und durch einen bloßen Händedruck geschlossen wird (KS:6); der Autor der Saga legt Wert darauf, dass seine erzählte Welt sich primär aus der klassisch-antiken Gelehrsamkeit speist und weniger aus dem einheimisch-norrönen Sujet.

hann otruligr vera.«<sup>550</sup> Fast entschuldigend wird der Rezipient hier darauf aufmerksam gemacht, dass es zu besagtem Egias noch eine Geschichte zu erzählen gibt, die aber (scheinbar) keinerlei Relevanz für den Fortgang der Saga besitzt. Die Episode wird somit als in sich geschlossener *þáttr* definiert, der nicht als Teil der eigentlichen Handlung zu betrachten ist, sondern als ausgelagerter Zusatz. Warum wird ihr dann trotzdem Raum im Text zugebilligt? Der Erzähler gibt die ebenso schlichte wie treffende Begründung selbst: »fyri forvitnis sakir«, um der Neugier willen. Die Geschichte wird einfach erzählt, weil sie interessant sein könnte, ihr Geschehen zudem »undarligt« ist und dem Zuhörer »otruligr« erscheinen mag. An diesem Einleitungssatz wird ein zentrales Anliegen der *Kirialax saga* deutlich: Dem Rezipienten soll ein buntes Florilegium an merkwürdigem Geschehen aus dem ganzen Weltenkreis dargereicht werden, wie er in den gelehrten Büchern dokumentiert ist. Dabei ist die Attraktivität der einzelnen Episoden wichtiger als die erzählerische Gesamtkonzeption.

Darüber hinaus ist die Honocentaurus-Episode jedoch mehr als ein bloßes Beispiel für die Wunder der Welt – ihre in sich geschlossene Handlung kann zugleich auch als eine Art Prolog für die spätere Haupthandlung um Kirialax gedeutet werden, mit der sie das Motiv des Sieges der Gelehrsamkeit über das Fremde gemeinsam hat. Der Inhalt der Episode ist schnell zusammengefasst: Auf einer Heerfahrt in Afrika begegnet Egias einer vortrefflichen Prinzessin und hält um ihre Hand an. Doch vor der Vermählung muss sich der syrische Prinz erst im Kampf gegen ein Ungeheuer beweisen, eben jenen Honocentaurus, der durch das Teufelswerk einer schwarzkünstlerischen Prinzessin entstanden ist. Glücklicherweise befindet sich in Egias' Gefolge ein listenreicher »smidr«<sup>551</sup> namens Dydalos. Dieser konstruiert ein »hus med undarligum krokum ok skotum þeim sem aptur ok fram lágu um skoten«<sup>552</sup>, in dessen gewundene Gänge der Honocentaurus mit einem Fleischköder gelockt wird. Dort attackiert Egias das Monstrum, indem er auf den Mauerkronen des Labyrinths entlangläuft und immer wieder von oben auf den Honocentaurus einschlägt, bis er ihm schließlich den Kopf abtrennt. Das Ungeheuer ist besiegt, der Prinz kann sich an seiner standesgemäßen Braut erfreuen. Jenes heimtückische Haus aber, in dem der Honocentaurus sein Ende fand, wird seither als »Domus Dydali« oder »Vaulundar hus« bezeichnet.<sup>553</sup>

Das Vorbild für diese Episode ist offensichtlich: Es handelt sich um eine Variante der antiken Sage von Theseus und dem Minotaurus, allerdings mit deutlich veränderten Personenkonstellationen. Egias ersetzt Theseus in der Rolle des unerschrockenen Ungeheuerbezwingers. Die kretische Prinzessin Ariadne, die Theseus nach

<sup>550</sup> KS:10–11. Über ebendiesen Egias steht in den gelehrten Büchern ein wunderbares Abenteuer geschrieben, und obwohl es diese Saga nicht betrifft, wird dieses Ereignis doch um der Neugier willen berichtet, auch wenn es einigen Menschen unglaublich erscheinen mag.

<sup>551</sup> KS:11. Schmied.

<sup>552</sup> KS:11. Haus mit wundersamen Biegungen und Gängen, die rückwärts und vorwärts am Gang lagen [= sich aneinander vorbei wanden].

<sup>553</sup> KS:12. Völunds Haus.

der antiken Überlieferung mit ihrer Faden-List den Weg aus dem Labyrinth weist, ist hier auf eine rein passive Funktion als umworbene Braut reduziert, die keinen eigenen Beitrag zum Geschehen leistet. Der Minotaurus ist durch den Honocentaurus ersetzt, den der isländische Physiologus als Mischwesen aus Mensch und Tier kennt.<sup>554</sup> Das Labyrinth ist nicht seine Heimstätte, sondern eine Falle, in der er schließlich umkommt. Dädalos behält seine Rolle als listenreicher Baumeister jedoch bei, und durch seinen Eigennamen und das zentrale Motiv des Labyrinths bleibt die Geschichte trotz aller Veränderungen gut wiedererkennbar.

Über diesen Bezug zur antiken Sagenwelt hinaus lässt sich auch eine unmittelbare Quelle für Egias' Honocentaurus-Kampf in der *Kirialax saga* in der altnordischen Literatur finden: Es handelt sich um einen Text über die Entstehung des Begriffs Volundarhus, der in der Handschrift AM 736 III 4to überliefert ist und den Cook in seinem Verhältnis zur Darstellung in der *Kirialax saga* untersucht. Dabei kommt er zu dem Ergebnis, dass die Saga sich an besagten Text anlehnt, jedoch eine ganze Reihe von Veränderungen vornimmt. Insbesondere ist es im Quellentext die Prinzessin selbst, die Egias den Rat gibt, ein Labyrinth für den Honocentaurus zu konstruieren, dessen Vorgeschichte hier nicht erzählt wird, während Dädalos als Figur gar nicht in Erscheinung tritt. Zudem wird der Honocentaurus hier nicht direkt vom Helden erschlagen, sondern er stirbt nach sieben Tagen im Labyrinth vor Hunger. Nach Cook hat der Autor der *Kirialax saga* Veränderungen an der Geschichte vorgenommen, um »a more complete story« zu erzählen und zudem »in line with the classical version« zu kommen.<sup>555</sup> Welche Auswirkungen hat nun aber die spezielle Darstellungsart der *Kirialax saga*, wenn man den Kampf gegen den Honocentaurus als Konfrontation des Helden mit dem Fremden betrachtet?

Zunächst einmal ist augenfällig, dass der Autor der *Kirialax saga*, im Gegensatz zu seiner altnordischen Quelle, Wert darauf legt, die Herkunft des Ungeheuers Honocentaurus näher zu beleuchten: »Þar hafði veret su kongs dottir, er lært hafði forneskiu ok fitonsanda krapt. Svo segizt, at hun hafði at ser vanit eirn gradung með fiolkyngi ok blotskap, ok þar með hafði getnadr ordit ok fædz upp þat dýr, er Hono-

<sup>554</sup> »Honocentaurus heitir dýr, þat er vér köllum finngálkan. Þat er maðr fram en dýr aprt [...].« (*Honocentaurus heißt ein Tier, das wir finngálkan nennen. Das ist vorne ein Mensch und hinten ein Tier [...]*.) Halldór Hermannsson 1938:17. In der allegorischen Ausdeutung des altisländischen Physiologus steht die menschlich-tierhafte Doppelgestalt des Honocentaurus für jene Menschen, die mit sich selbst uneins sind, also ihre Rede jeweils an die Meinung des Gesprächspartners anpassen. Vgl. ebd.

<sup>555</sup> Cook 1985:312. Cook weist zudem darauf hin, dass das zentrale Motiv des Labyrinths durch besagte Veränderungen zu einem blinden Motiv verkäme – schließlich stirbt der Minotaurus nicht vor Hunger in den gewundenen Gängen, sondern wird direkt erschlagen. Hierzu ist anzumerken, dass auf der Ebene solcher ‚erzähllogischen‘ Erwägungen selbst das Labyrinth der antiken Sage eigentlich unnützlich ist – wofür ein kompliziertes Kunstwerk, wenn es auch ein simpler Kerker täte? Das Labyrinth ist ein klassischer Topos, jedoch innerhalb der erzählten Geschichte nicht völlig motiviert. Diese ‚Unstimmigkeit‘ setzt sich bis in die Version der *Kirialax saga* hinein fort, wird jedoch nicht erst durch die hier vorgenommenen Veränderungen hervorgerufen.

centaurus heitir.«<sup>556</sup> Während im Quellentext die Existenz des wilden Ungeheuers einfach als gegeben vorausgesetzt wird, bemüht sich die Saga darum, eine solche Monströsität ‚rationalisierend‘ zu erklären: Sie ist ein Geschöpf dunkler Magie, genauer gesagt von einer Prinzessin geboren, die sich durch Zauberkunst einen Stier gefügig gemacht hat.<sup>557</sup> Das Ergebnis ist ein grenzüberschreitendes Mischwesen zwischen Mensch und Tier, das die Ordnung der Welt gleich in zweifacher Hinsicht bedroht: zum einen durch sein zerstörerisches Wüten, zum anderen aber auch durch seine schiere Existenz, die die wohlgefühten Kategorien der Schöpfung und somit der göttlichen Ordnung durchbricht – ein Monster im klassischen Sinne Cohens. Die *Kirialax saga* bemüht sich um die Darstellung eines geschlossenen, kosmographisch geordneten Weltsystems, wo alles seinen Platz hat. In solch einer Welt kann der Honocentaurus nicht einfach als ‚Fehler im System‘ existieren. Somit ist es nur folgerichtig, dass die Saga seine Herkunft durch teuflische Zauberei erklärt, also durch eine Kraft, die die Gesetze der geordneten Schöpfung durchbricht. Gleichzeitig wird damit auch das klassisch-antike Motiv der kretischen Königin Pasiphae aufgegriffen, die durch einen von Poseidon gesandten Stier geschwängert wird und den Minotaurus gebiert, allerdings in einer dämonisierten, christlich umgedeuteten Form. Die Erklärung des Honocentaurus nützt der Saga-Autor also geschickt, um zugleich auch weiteres ‚Bildungsgut‘ in seinem Erzähltext unterzubringen, ein Kunstgriff, der sich häufig in der Saga findet und viel zu ihrer weltchronikhaften Wissensfülle beiträgt.

Der Honocentaurus tritt dem Helden als Monster und Bruch der Weltordnung gegenüber. Auf einer anderen Betrachtungsebene ist dieser Bruch jedoch auch ein Teil der Welt, weil er sich durch schwarze Magie erklärt, die zwar ein verwerflicher Ordnungsbruch ist, aber innerhalb des christlichen Weltsystems als potentiell möglich gedacht wird. Während in der Quelle der Episode der Honocentaurus ein genuin Fremder bleibt, der ohne weitere Begründungen außerhalb der Welt des Helden existiert und diese in Frage stellt, ist der Honocentaurus der *Kirialax saga* durch seine ‚weltkonforme‘ Entstehungsgeschichte ein (wenn auch fehlerhafter und bedrohlicher) Teil dieser Welt. Das Fremde wird hier dadurch relativiert, dass es sich im Rahmen einer bestehenden Ordnung und eines überlieferten Wissenskanons bewegt – sei es auch nur als durch Überlieferungen über die schwarze Magie belegter Bruch dieser Ordnung. Der Honocentaurus ist nicht nur seiner körperlichen

<sup>556</sup> KS:11. *Dort hatte es jene Königstochter gegeben, die die Kunst der Zauberei und Wahrsagerei erlernt hatte. So wird es berichtet, dass sie sich einen Stier mit Zauberei und Opferwerk gefügig gemacht hatte, und von ihm war sie schwanger geworden und brachte jenes Tier zur Welt, das Honocentaurus heißt.*

<sup>557</sup> Hier liegt ein weiteres Beispiel für das misogynne Motiv der sexuell unersättlichen Frau vor, die selbst vor nicht-menschlichen Partnern nicht halt macht. Siehe Abschnitt 7.2.6. Wurde das Motiv im Falle Sedentianas noch dadurch abgemildert, dass hinter den Monstern in Wahrheit Sigurðr in veränderter Gestalt steckte, wird es hier in aller Konsequenz zu Ende geführt: Der Ordnungsbruch erzeugt einen weiteren Ordnungsbruch im System der Schöpfung. In beiden Fällen wird das Motiv durch die Verbindung mit einem weiteren Aspekt des Fremden zusätzlich verschärft: Bei Sedentiana kommt ihr monströses Verhalten als Gewaltherrscherin hinzu, bei der ungenannten Prinzessin mit dem Stier ihre Zauberkünste.

Gestalt nach ein Hybrid. Er ist einerseits ein fremdartiges Monster, das die Kategorien der Welt in Frage stellt, doch er ist andererseits so entstanden, wie man es von solch einer Entität im Rahmen der Überlieferung erwarten darf. Die äußerliche Bedrohlichkeit des Fremden bleibt bestehen, doch in seinem Kern ist es kein eigentliches Fremdes mehr, sondern lediglich ein besonders extravaganter Teil des bestehenden Systems, ein Fünkchen Chaos im festen Rahmen der autoritativ erklärten und erklärbaren Welt. Das grenzüberschreitende Monster wird dadurch ‚gezähmt‘, dass mit dem Wirken schwarzer Magie eine denkbare Kategorie für Grenzüberschreitungen im System angelegt wird.

Diese Tendenz, alles Geschehen in ein übergeordnetes Weltschema einzuordnen, findet sich schon bei den einleitenden Rahmenumständen der Episode. In der Quelle heißt es lediglich unspezifisch, dass Prinz Egias ins Land König Solldans reist, um dessen Tochter zu freien. In der *Kirialax saga* hingegen wird der Auszug des Helden detailliert begründet:

Svo bar til þan tima, sem opt nefndr Eggias var bedin til herferdar med Valintiniano keisara at fara i Affrikam, þvi at tveir hertugar af Mauritania med oflyanda her ættladu at strida á Italiam ad eyda Romam, ok eptir bodi Bonifaci pafa for Valintinianus moti þessum hertugum; en Teodosius anar kongren sat eptir at giæta rikisins fyrri á-hlaupum hermanna nordan um fiall, er en villdu vinna Romam.<sup>558</sup>

Der kurze Abschnitt bietet eine Fülle an Personennamen und geographischen Bezeichnungen – ein Kaiser Valintinianus, der mit Egias in den Krieg zieht, ein Papst Bonifatius, in dessen Auftrag sie nach Afrika reisen, zwei mauretanische Herzöge als Gegner sowie ein König Teodosius, der Italia in ihrem Rücken verteidigt. Später kommt zudem »Getulia« als die Bezeichnung des Landes in Afrika hinzu, wo Egias den Honocentaurus jagt. All diese konkreten Angaben sind insofern bemerkenswert, als sie für die Handlung der Episode keinerlei Bedeutung haben – sie sind ebenso überflüssig für den Plot des *Þáttr*, wie dieser selbst überflüssig für den Plot der gesamten Saga ist. Hat der Autor sie also nur als schmückendes Beiwerk ergänzt?

Zunächst einmal verstärkt die Nennung der diversen Länder- und Personennamen natürlich den Impetus der Gelehrsamkeit, der die gesamte *Kirialax saga* programmatisch durchzieht. Die ausführliche Einleitung geht jedoch über ein bloßes Namedropping um seiner selbst willen hinaus: Durch die konkrete Benennung von Personen und Ländern wird die Geschichte von Egias und dem Honocentaurus, die in der Quelle noch im unspezifischen Nirgendwo eines ‚Es war einmal ein tapferer Prinz...‘ schwebt, fest in der Welt verankert. Dies geschieht sowohl auf der geographischen Ebene (Benennung der Handlungsorte) als auch auf der historischen Ebene (Benennung der handelnden Figuren mit Namen, die aus der Historie vertraut

<sup>558</sup> KS:11. So trug es sich zu dieser Zeit zu, dass der oft erwähnte Egias zu einem Heereszug zusammen mit Kaiser Valintinianus berufen wurde, um nach Afrika zu fahren, denn zwei Herzöge aus Mauretaniien hatten vor, Italien mit einem niemals fliehenden Heer anzugreifen und Rom zu verwüsten, und nach dem Gebot Papst Bonifatius' zog Valintinianus diesen Herzögen entgegen; und König Teodosius II. blieb zurück, um das Reich vor den Angriffen der Krieger aus dem Norden jenseits der Berge zu beschützen, die ebenfalls Rom erobern wollten.

klingen mögen). Der Geschichte wird ihr Ort und ihre Zeit in der Welt zugewiesen.<sup>559</sup> Die *Kirialax saga* bemüht sich also nicht nur darum, einzelne Gestalten wie den Honocentaurus durch passende Erklärungen in ein Gesamtsystem einzuordnen. Auch ganzen Erzähleinheiten wie der betrachteten Episode werden durch ihre konkretisierende räumliche und zeitliche Verortung feste Koordinaten im System des enzyklopädischen Weltwissens zugewiesen.

In diesen Kontext fügt sich schließlich auch die dritte wesentliche Ergänzung der *Kirialax saga* im Vergleich zu ihrer Quelle ein: die Einführung des Baumeisters Dydalos als Konstrukteur des Labyrinths. Mit ihm tritt ein weiteres Element aus dem antiken Intertext der Episode ins Geschehen, der Autor der *Kirialax saga* beweist einmal mehr seine Gelehrsamkeit. Von noch größerer Bedeutung ist jedoch die Gelehrsamkeit, die die Figur Dydalos innerhalb der Handlung aufführt – schließlich ermöglicht erst seine listenreiche Konstruktion die erfolgreiche Tötung des Honocentaurus. In der direkten Quelle der Saga kommt dieser Ruhm der namenlosen Prinzessin zu, die dem Helden detaillierte Anweisungen gibt, wie der Honocentaurus im Labyrinth zu fangen ist.<sup>560</sup> Egias führt ihren Plan aus und kommt dadurch zum Erfolg – die Klugheit seiner künftigen Frau und seine ritterliche Schlagkraft ergänzen sich als vorbildliche höfische Tugenden. In der *Kirialax saga* wird die Prinzessin nun durch jenen besagten Dydalos ersetzt – nach Cook eine Annäherung an die antike Gestalt des Stoffes und zudem eine Reduktion der Braut des Helden auf eine konventionellere, passive Rolle.<sup>561</sup> Diese Veränderung hat jedoch noch weitreichendere Konsequenzen: Der Helfer des Helden ist nicht mehr seine standesgemäße Partnerin, sondern ein Baumeister aus seinem Gefolge, eine Figur also, die nicht der höfischen Welt des Rittertums entstammt, sondern im Bereich der Gelehrsamkeit zu Hause ist.

An dieser Stelle nimmt die Bedeutung des Weltwissens für den Sagatext eine neue Dimension an: Wissen wird nicht nur durch gelehrte Einschübe und Benennungen im Verlauf der Handlung dem Rezipienten präsentiert – auch innerhalb der erzählten Welt ist Wissen von zentraler Bedeutung. Ohne die gelehrte Kunstfertigkeit des Dydalos kann Egias nicht zum Bezwinger des Honocentaurus werden. Der Held ist von einem Helfer abhängig, dem keinerlei ritterlichen Werte wie Tapferkeit oder Kampfkraft zugeschrieben werden, der dafür aber als vorbildlicher und tatkräftiger Baumeister gezeichnet wird. Einem einseitig auf Bewährung im Kampf ausgelegten Helden tritt hier die Welt des nutzbringenden Wissens gleichwertig gegenüber. Geschieht dies in der Quelle noch im höfischen Gewande, mit einem klugen Plan aus dem Munde einer Prinzessin, so ist es in der *Kirialax saga* der Beitrag eines

<sup>559</sup> Dass die Begegnung mit dem Honocentaurus dabei in Afrika stattfindet, also an einem marginalen Ort der *mappa mundi*, folgt dem verbreiteten Topos, das extreme, ausufernde Fremde an die Ränder der Welt zu verbannen. Siehe hierzu die Analyse des erzählten Raumes in Kapitel 4.

<sup>560</sup> Möglicherweise ist die Prinzessin als Urheberin des Planes ein Reflex der klugen Ariadne aus der griechischen Sage. Vgl. Cook 1985:311.

<sup>561</sup> Vgl. Cook 1985:312.

Gelehrten, der bescheiden als *smiðr* bezeichnet wird und anscheinend nicht zum höfischen Hochadel gehört.

Unterstrichen wird die Bedeutung von Dydalos' Beitrag zum erfolgreichen Honocentaurenkampf dadurch, dass sein Labyrinth seitdem als *Domus dydali* bezeichnet wird. Dydalos wird so zu einem Kulturheros, dem Schöpfer eines neuen Meisterwerks der Kunstfertigkeit, das bis in die Gegenwart der Rezipienten hinein seinen Namen trägt. Der höfische Held Egias bleibt daneben erstaunlich blass – er bezwingt zwar das Ungeheuer und bekommt die Prinzessin, doch der besondere Nachruhm, dass eine Institution dauerhaft nach ihm benannt wird, bleibt ihm verwehrt. Eher erscheint der listige Dydalos als der eigentliche Held dieser Episode. In der von Gelehrsamkeit geprägten Welt der *Kirialax saga* ist Wissen genauso wichtig wie Tüchtigkeit im Kampf.<sup>562</sup>

Vor diesem Hintergrund wird nun auch die Funktion der scheinbar beiläufig eingeschobenen Episode für den Gesamtzusammenhang der Saga deutlich: Der Triumph des kunstfertigen Baumeisters Dydalos ist dem weiteren Verlauf der Geschichte prologartig vorausgeschaltet, um den besonderen Wert von Wissen und Gelehrsamkeit herauszustellen. Diese Fähigkeiten erweisen sich als überlebenswichtig für das Bestehen in einer Welt voller exotischer Gefahren. Kirialax, der eigentliche Held der Haupthandlung, zeichnet sich ebenso durch Wissen und Erfindungsgabe wie durch einen starken Schwertarm aus. Er vereint somit die beiden Tugenden in sich, die der *Páttr* vom Honocentaurus in den getrennten Gestalten des Egias und des Dydalos jeweils mustergültig präsentiert.<sup>563</sup>

### 8.2.3 Kirialax am Scheideweg: Kriegerium versus Gelehrsamkeit

Kirialax' besondere Doppelbegabung für Wissenschaften wie Ritterschaft wird bereits bei der Schilderung seiner Ausbildung ausführlich dargestellt:

<sup>562</sup> Bemerkenswert ist in diesem Zusammenhang auch der Umstand, dass der lateinische Terminus *Domus Dydali* mit der altnordischen Umschreibung *Volundarhus* wiedergegeben wird. Der kluge Baumeister Dydalos wird hier also zum listenreichen Zauberschmied *Völundr norrönisiert*. Ein Blick auf dessen Sage, wie sie etwa in der eddischen *Völundarkviða* (vgl. Neckel 1962:117–123) erzählt wird, eröffnet einen weiteren aufschlussreichen Subtext für die *Kirialax saga*: Der Meister schmied *Völundr* wird von König *Níðuðr* gefangengehalten und gezwungen, für ihn zu arbeiten. Der kunstfertige Protagonist ist hier nicht mehr als ein Sklave des weltlichen Herrschers. Doch *Völundr* rächt sich an seinem Peiniger, indem er dessen Söhne durch eine List tötet und schließlich mit selbstgefertigten Flügeln entkommt – die Parallelen zu *Dädalos* sind offenkundig. Letztendlich siegt also *Völundrs* Kunstfertigkeit über *Níðuðrs* Macht. Auch hier liegt eine erzählerische Konstellation vor, in der Wissen selbstbewusst mit den Fähigkeiten des kriegerischen Herrscherstandes kontrastiert wird – und sich als potenter erweist.

<sup>563</sup> Kalinke sieht eine ähnliche Konstellation in den beiden Ziehbrüdern *Konráðr* und *Róðbert* in der *Konráðs saga keisarasonar*: Während Ersterer sich allein durch ritterliche Fertigkeiten auszeichnet, glänzt Letzterer vor allem durch Gelehrsamkeit und Sprachkenntnisse. »Neither *Konráðr* nor *Róðbert* conform to the Icelandic concept of the ideal hero; because of their individual insufficiencies they must act in tandem.« Kalinke 1983:861. Während jedoch *Egias* und *Dydalos* erfolgreich zusammenarbeiten, geraten die ungleichen Ziehbrüder in einen Konflikt, der einen zentralen Handlungsmotor der Sagahandlung darstellt.

Laicus fær nu sinum syni hinu villduztu meistara at kenna honum bokfrædi, ok at því name var hann siau ar i samt, ok þa hafdi hann yfir farit liberalis artes ok var nu ordin dyr klerkr ok diupr i skilningu, ok sem hann hefir feingit meistara dom ok margskonar frædi, hverfr hann brutt fra bokname ok nemr þessu næst [...] allz kynz riddarligar listir, ok hveria sem hann nam, var hann skiott aullum þeim framari, er honum kendu.<sup>564</sup>

Diese Beschreibung entspricht grundsätzlich dem verbreiteten Riddarasaga-Topos vom höfischen Helden, der sich nicht nur durch ritterliche Künste auszeichnet, sondern zudem noch mit seiner Gelehrsamkeit glänzt. Auffällig ist jedoch der hohe Stellenwert, der Kirialax' intellektuellen Qualitäten dabei zugemessen wird: Die Bezeichnung als »klerkr«, der die »meistara dom« gewonnen hat, reicht deutlich über das Niveau eines allgemeingebildeten Laien hinaus und verweist auf die Welt der professionellen (klerikalen) Buchgelehrsamkeit.

Entsprechend ist König Laicus unentschlossen, wie der künftige Werdegang seines Sohnes aussehen wird:

en son minn er fridr madr ok æskiliga vaxen. micill ok sterkligr, ok hedan af hæfir þat, at hann profi sialfan sig, til hvers manz hann verdr ætladr. Profazt oss hann verda munu omiukr til ridarligrar atferdar, sem roskum ok tignum manne hæfir, þa er hann ordin svo frodr á bok ok svo goðr gramaticus, þa skal hefia hann til kennimanz slektar, ok verdi biskup edr abote. En ef hann profazt framr i frækleik ok vaskr til vapns, þa ma hann med sinum vaskleik vinna ser til handa riki, borgir ok kastala med minum styrk ok fulltingi.<sup>565</sup>

Die Laufbahn als gelehrter Kleriker wird einer Karriere als ritterlicher Eroberer gegenübergestellt. Erst nachdem Kirialax sich bei einem eigens hierfür ausgerufenen Turnier als herausragender Ritter erwiesen hat, wird er von seinem Vater mit einer ritterlichen Ausrüstung versehen und begibt sich auf der Suche nach neuen Erfahrungen in die Fremde. Ein Versagen in diesem Probekampf hätte Kirialax' weiteren Lebensweg auf die Sphäre der Gelehrsamkeit beschränkt. In diesem Fall wäre er lediglich eine weitere Figur vom Typus des Dydalos oder Egias, die sich nur in einer der beiden Lebenswelten auszeichnet. Erst die Synthese von Gelehrsamkeit und Ritterschaft macht Kirialax zum wahren Helden der Saga. Nur wer auf beiden Gebieten zu Hause ist, besitzt die notwendigen Fähigkeiten, sich in der Welt der *Kirialax saga* zu behaupten. Stärke alleine versagt, wo vielgestaltige Fremdheit nach der Ord-

<sup>564</sup> KS:13–14. *Laicus führte nun seinem Sohn die besten Lehrmeister zu, um ihn in der Buchgelehrsamkeit zu unterrichten, und bei diesem Unterricht war er insgesamt sieben Jahre, und dann hatte er die artes liberales gemeistert und war nun ein tüchtiger Kleriker und tief in seinem Verständnis geworden, und als er die Meisterschaft und viele Arten von Gelehrsamkeit erlangt hat, wendet er sich vom Unterricht durch Bücher ab und erlernt als Nächstes [...] alle Arten ritterlicher Künste, und bei allem, was er erlernte, war er schnell allen überlegen, die ihn kannten.*

<sup>565</sup> KS:14–15. *Und mein Sohn ist ein schöner Mann und wünschenswert gewachsen, groß und stark, und darum geziemt es sich, dass er sich beweist, zu was für einem Mann er bestimmt ist. Wenn sich für uns herausstellt, dass er ungeeignet zu ritterlichem Verhalten wäre, wie es die Tapferkeit und die Ehre eines Mannes erfordern, dann ist er [doch] so gelehrt in den Büchern geworden und ein so guter grammaticus, dass er in den Stand eines Gelehrten erhoben werden und Bischof oder Abt werden soll. Und wenn er sich als herausragend an Tapferkeit und Kühnheit mit der Waffe erweist, dann kann er mit seiner Kühnheit sich ein Reich erwerben, Städte und Burgen, mit meiner Macht und Unterstützung.*

nung durch Wissen verlangt. Dieses Prinzip, das in Kirialax' Jugendgeschichte etabliert wird, findet im Folgenden auf der Abenteuerfahrt des Helden seine praktische Anwendung.<sup>566</sup>

#### 8.2.4 Der Kampf gegen König Solldans Ungeheuerheer – ein Sieg des Wissens

Die touristische Welterkundung führt Kirialax und die Ritter seines Gefolges in das Königreich Frigia, wo sie von König Soba standesgemäß bewirtet werden. Doch schon bald nach ihrer Ankunft droht dem Land Gefahr in Gestalt des heidnischen Königs Solldan von Babilon, der mit einem gewaltigen Heer anrückt, um Frigia zu unterwerfen. In seinen Reihen findet sich eine Vielzahl monströser Geschöpfe:

Oss er flutt, at Solldan kongr hefir oflyianda her allra kynia ok þioda, blamanna ok iotna, ok skringiligar skepnur med hrædilígum ásionum, ok hafa sumir augu á brioste ok bringu ok eru haufud-lauser, sumir eru en haufut-lauser ok hafa mun ok naser á herdar blaudum, sumir hafa eyru svo micil, at þeir mega hylia sig i, sumir hafa hundz hofut ok geyiar sem hundar. Þeir hafa i dromundunum marga fila ok kastala med hernum ok eru þeir til þess ætladir hinir hrædilígu iotnnar ok skessilígu skrimls ok blamenn at fylgia fram filunum i orostu ok hræda svo menzka menn bædi med hrædilígu raudum ok grimlígu ásionum, ok med þessu vinnr hann sigr aa aullum þiodum<sup>567</sup>.

Diese Aufzählung grotesker Völkerschaften geht vermutlich auf das Wundervolk-Verzeichnis der *Hauksbók* zurück und umfasst neben Riesen, *blámenn* und Kämpfern auf Kriegselefanten auch Panoti (Großohrige), Cynocephali (Hundsköpfige) und zwei Varianten von Blemmyae (Kopfloze).<sup>568</sup> Dass sowohl die aus der einheimischen skandinavischen Tradition bekannten Riesen als auch dunkelhäutige Menschen mit den Wundervölkern der klassischen Gelehrsamkeit in einem Atemzug genannt und ihnen somit an Monströsität gleichgestellt werden, ist ein verbreiteter Topos, der sich auch in anderen Texten findet.<sup>569</sup> Eine Besonderheit der *Kirialax*

<sup>566</sup> Kirialax entspricht also dem Idealtypus des umfassend gebildeten ritterlichen Helden, der nach Kalinke in den originalen Riddarasögur gefordert wird: »The type of hero cultivated in Icelandic romances is a polyglott, a traveller who couples physical and intellectual prowess [...].« Kalinke 1983:853.

<sup>567</sup> KS:28. *Uns wird berichtet, dass König Solldan ein niemals fliehendes Heer aus allen Völkern und Geschlechtern hat, blámenn und Riesen, und schreckliche Geschöpfe mit erschreckendem Antlitz. Und manche haben die Augen auf der Brust und sind kopflos, manche sind auch kopflos und haben Mund und Nase auf den Schulterblättern, manche haben so große Ohren, dass sie sich darin einhüllen können, manche haben einen Hundekopf und bellen wie Hunde. Sie haben in den Dromonen viele Elefanten mit Kastellen beim Heer, und es sind diese furchterregenden Riesen und schrecklichen Ungeheuer und blámenn dazu bestimmt, den Elefanten in die Schlacht zu folgen und so menschliche Männer gleichermaßen mit ihren furchterregenden Stimmen und grimmigem Äußeren zu erschrecken, und damit erringt er [Solldan] den Sieg über alle Völker.*

<sup>568</sup> Vgl. Simek 2007:226 und Simek 1990:466–467. Die Wundervölker der *Kirialax saga* entsprechen in dieser Ausgabe den Nummern 11, 14 und 31 des *Hauksbók*-Verzeichnisses. Allgemeines zu den Wundervölkern im Mittelalter findet sich bei Friedman 1981.

<sup>569</sup> So erscheinen Riesen als Teil der überlieferten Wundervölker auch im Verzeichnis der *Hauksbók*: »Risar ero kallaðar þioðer þer er stercaster ero. þeir ero sumir viðr eignar sem aðrar menn en sumir ero mannskœðir.« (*Riesen werden die Völker genannt, die am stärksten sind. Einige sind wei-*

saga stellt hingegen die Funktion dar, die diese Wesen in Solldans Heer erfüllen: Sie sollen die Gegner durch ihr erschreckendes Aussehen und ihren furchtbaren Lärm in Angst versetzen, was sich offensichtlich als wirksame Taktik herausgestellt hat – bislang hat Solldan auf diese Weise stets den Sieg errungen.

Die Ungeheuer sind also mehr als nur exotisches Beiwerk in der Beschreibung eines heidnischen Heeres aus den fernen Ländern Asiens.<sup>570</sup> Sie sind eine Waffe der psychologischen Kriegsführung. Solldan setzt seine monströsen Untertanen gezielt ein, um Furcht zu erzeugen, instrumentalisiert also ihre Fremdartigkeit. Diese Fremdartigkeit ist natürlich relativ zur Semiosphäre von Solldans europäischen Gegnern zu sehen, die für solche extravaganten Völkerschaften keine Kategorien kennt und somit durch sie befremdet und bedroht wird.<sup>571</sup> Umgekehrt folgt aus dieser Konstellation, dass für König Solldan und sein Gefolge die Ungeheuer keineswegs fremdartig sind, da sie schließlich in Solldans Machtbereich zu Hause sind und somit einen Teil der Semiosphäre darstellen, die jene fernen Länder umfasst. Die *Kirialax saga* operiert bei der Darstellung des Ungeheuerheeres mit zwei unterschiedlichen perspektivischen Blickrichtungen: auf der einen Seite die Leute des frigischen Königs Soba, die verstört von den schrecklichen Wesen berichten, die Fuß in ihr wohlvertrautes Königreich gesetzt haben, auf der anderen Seite der heidnische König Solldan, der dieselben Wesen ganz selbstverständlich als Teil seines Heeres mit sich führt und sich zudem geschickt darauf versteht, ihre erschreckende Wirkung auf die unvorbereiteten Betrachter auszunutzen.

Glücklicherweise kann König Soba auf die Hilfe seines Gastes Kirialax zurückgreifen, der seine Gelehrsamkeit nun in einen praktischen Rat umsetzt:

---

*testgehend wie andere Menschen, aber manche sind den Menschen übel gesonnen.*) Zitiert nach Simek 1990:466. Die Doppelnatur des Riesen als potentieller Feind oder Helfer ist bereits in dieser knappen Charakterisierung angelegt. Zum Riesen als Repräsentanten des Fremden vgl. Schulz 2004:231–252.

<sup>570</sup> Ein Beispiel für ein Ungeheuerheer, das mit rein ausschmückender Funktion auftritt, ist Ermedons Heerschar in der *Sigurðar saga þögla*: »Fyrst blamenn og berserkj duerga og dularfolc risa og regintroll. hann hafdi folc af Jndia lande er Cenoefalj het. þeir gou Sem hunndar og hófdu hunndz hófud. Hann hafdi og þa menn er hófdu eitt auga j midiu enne. enn sumir uoru haufudlausir og hófdu munn og augu æ briostj. þeir uoru og þar er augu hófdu æ herdarblóðum. þetta folc war stort Sem risar en biartir sem bic.« (*Zuerst Schwarze und Berserker, Zwerge und verhülltes Volk, Riesen und Trolle. Er hatte ein Volk aus Indien dabei, das Cynocephali hieß. Sie bellten wie Hunde und hatten einen Hundekopf. Er hatte auch diese Männer dabei, die ein Auge mitten auf der Stirn hatten. Und einige waren kopflos und hatten Mund und Augen auf der Brust. Auch diese waren dort, die die Augen auf den Schulterblättern hatten. Dieses Volk war groß wie Riesen und dunkel wie Pech.*) SSP:177. Hier wird eine vergleichbare Aufzählung grotesker Geschöpfe geliefert, doch auf ihre möglicherweise befremdende oder erschreckende Wirkung wird nicht weiter eingegangen. Sie dienen lediglich dazu, Ermedons exotische Herkunft aus dem Königreich Bláland mit einigen pittoresken Details zu unterstreichen. Im darauf folgenden Kampf spielen sie keine besondere Rolle und werden beiläufig erschlagen.

<sup>571</sup> Hier zeigt sich, dass auch das Monster als Durchbrecher von Kategorien im Cohenschen Sinne (siehe S. 89) letztlich perspektivgebunden ist, kann es sich doch stets nur relativ zu den Kategorien des Betrachters monströs verhalten.

„Þat er mitt rad“, segir Kirialax, „at þer lated skióta skialld-borg ok velet undir hina rauskuztu riddara, en bogmenn ok þa, sem fimaztir eru til at skiota, uppe á skialldborg-  
ini þer skulu hafa med ser sma kastala af tre lukta vel, en fyrri innan þa skuli þer lykia  
storar mys ok smar micin fiolda, ok þa er þer komit sem næst filunum, skiotid fram at  
þeim trekaustulum, þeir sem til eru settir [á skialldborginne, ok briotit þá svo i sundr at  
mysnar hlaupi á filana, því þat er ecki kvikendi i verollduni, at fillin ottezt svo sem mus-  
ena, eptir því sem Ysidorus biskup segir i sinni xi. [...] bok Ethimologiarum [...]“. <sup>572</sup>

Kirialax ist seinen frigischen Gastgebern insofern einen Schritt voraus, als die Geschöpfe in Solldans Heer ihm keineswegs vollkommen fremd sind. Als guter Gelehrter ist er versiert in Enzyklopädie und Naturgeschichte, kann sogar Isidor von Sevilla als direkte Quelle für seine Ausführungen nennen. Entsprechend ist ihm auch die größte Schwachstelle seiner Gegner bekannt, nämlich die überlieferte Angst der Elefanten, die die Spitze von Solldans Angriff bilden, vor Mäusen. Diese integriert er nun seinerseits in die Kriegsführung, in Form von Wurfgeschossen, die mit lebenden Mäusen gefüllt sind. Seine List hat schließlich Erfolg: Die anrückenden Kriegselefanten fliehen panisch vor den freigesetzten Mäusen, und die monströsen Angreifer in ihrem Gefolge werden anschließend von Sobas Leuten überrannt.

Solldans Taktik, die Furcht vor dem Fremden zu instrumentalisieren, geht nicht auf. Sie scheitert an Kirialax' Belesenheit, die es ihm erlaubt, auch mit fremden Dingen jenseits der eigenen Erfahrungswelt souverän umzugehen. Bezeichnend sind in diesem Zusammenhang die Ausführungen über das Kampfverhalten der Ungeheuer: »ok þo at þeir væri hrædiligr, voru þeir ecki iafntraustir til bardaga listar« <sup>573</sup>. Die Bedrohung erfolgt also nicht durch überlegene Kampfkraft, sondern allein durch die verstörende Wirkung des Fremden. Dem gelehrten Kirialax sind jedoch aus der Überlieferung Kategorien bekannt, die auch die Wesen aus Solldans Machtbereich umfassen – er kennt ihre Schwächen und Eigenheiten und kann angemessen darauf reagieren. Das Fremde bleibt nur so lange bedrohlich, wie der Betrachter es nicht in seine eigene Ordnung einzuordnen vermag. Sobald es jedoch in die eigene Semiosphäre integriert ist, verliert es seinen Status als *Fremdes* und wird zu einem bloßen *Anderen*, das denkbar und berechenbar ist und überwunden werden kann. Diesen entscheidenden Schritt kann Kirialax, im Gegensatz zu seinen frigischen Verbündeten, durch sein gelehrtes Vorwissen vollziehen. Der Angriff des Fremden wird erfolgreich gekontert, indem ihm seine Fremdheit durch Wissen genommen wird.

<sup>572</sup> KS:29–30. „Das ist mein Rat“, sagt Kirialax, „dass ihr eine Schildburg errichten lasst und unter den tapfersten Rittern und Bogenschützen eine Auswahl trefft. Und diejenigen, die am geschicktesten beim Schießen sind, auf der Schildburg [positioniert]. Sie sollen kleine, gut verschlossene Holzkästchen mit sich führen, und in diese sollt ihr eine große Menge kleiner und großer Mäuse einschließen, und dann, wenn die Elefanten ihnen am nächsten kommen, beschießt sie mit den Holzkästchen, [dies tun] diejenigen, die in der Schildburg sind, und brecht diese entzwei, so dass die Mäuse den Elefanten entgegenlaufen. Denn es gibt kein Lebewesen auf der Welt, das der Elefant so fürchtet wie die Maus, demzufolge, was Bischof Isidor im 11. Buch Ethimologiarum sagt [...]“.

<sup>573</sup> KS:36. Und obwohl sie furchterregend waren, waren sie nicht gleichermaßen zuverlässig in der Kriegskunst.

### 8.2.5 Der Kampf gegen König Solldans heidnisches Ritterheer – Waffengang und Religionsdisput

Doch mit dem Sieg über Solldans monströse Vorhut ist die Bedrohung noch nicht abgewendet. Als Nächstes rückt ein gewaltiges Ritterheer gegen Frigia vor, dessen vier Abteilungen jeweils von einem der Söhne König Solldans angeführt werden. Die nun folgende Schlacht wird genretypisch erzählt, indem vor allem die Zweikämpfe der herausragenden Anführer beschrieben werden. So entsteht eine spiegelbildliche Konstellation, bei der Kirialax und seine drei treuesten Gefolgsleuten den vier Söhnen Solldans gegenüberstehen. Die scharfe Symmetrie wird durch die Eigennamen der beteiligten Personen deutlich: Auf der einen Seite stehen Romanus, Romarik sowie ein dritter, nicht benannter Ritter ihrem Herrn Kirialax bei. Auf der anderen Seite stehen die Königssöhne Adonias und Aggeus sowie zwei nicht benannte Brüder. Es werden also jeweils zwei R-Namen und zwei A-Namen antagonistisch kontrastiert. Dabei ist es kein Zufall, dass Kirialax' Begleiter Namen mit der Stammsilbe »Rom-« tragen, wodurch auf die christlich-römische Tradition als verbindende Gemeinsamkeit Europas verwiesen wird. Die Angreifer von außen aber stehen außerhalb dieser Tradition und somit auch außerhalb des Ordnungssystems, das Kirialax und seine Gefährten repräsentieren und verteidigen.

Einerseits sind die beiden kämpfenden Parteien als christliche Streiter und heidnische Angreifer in denkbar schärfster Dichotomie dargestellt – sie gehören unterschiedlichen Ordnungssystemen an, die einander in Frage stellen und sich im reinsten Sinne fremd sind. Andererseits werden jedoch auch die Angreifer als »riddara[r]«<sup>574</sup> bezeichnet, ihre Anführer gar als Königssöhne<sup>575</sup> – ein Titel, den sie mit Kirialax gemeinsam haben. Somit stehen sich andererseits auf beiden Seiten Kämpfer gegenüber, die durch eine gemeinsame Ordnung gebunden sind, nämlich den Idealen des höfischen Rittertums, das ihren Stand charakterisiert. Entsprechend gibt Kirialax seinen Leuten vor der Schlacht die Anweisung, Solldans Söhne nicht zu töten, sondern mit der Aussicht auf Lösegeld gefangenzunehmen, sie also wie einen unterworfenen ritterlichen Gegner zu behandeln.<sup>576</sup> Es entsteht die paradoxe Situation zweier widerstreitender Ordnungsprinzipien – als Christen und Heiden sind die Gegner einander unversöhnlich fremd, als Angehörige einer höfischen Oberschicht folgen sie den gleichen Idealen des Kriegeradels, denken und verhalten sich also im Rahmen gleicher Kategorien.

Dieses Paradoxon wird bei der Darstellung der Kämpfe nicht etwa durch die klare Gegnerschaft der Kontrahenten entkräftet, sondern durch die erzählerische Ausgestaltung der Heiden vertieft und ausgebaut. Die heidnischen Kämpfer werden keineswegs als stumme, gesichtslose Gegner dargestellt, die lediglich als ‚Schwertfut-

<sup>574</sup> Vgl. KS:32: »Her eptir byr han [Solldan] riddara lid sitt« (*Daraufhin macht er [Solldan] sein Ritterheer bereit*).

<sup>575</sup> Vgl. z. B. KS:38: »nockrir af þessum kongsonum« (*einige von diesen Königssöhnen*).

<sup>576</sup> Tatsächlich kommt auch nur einer der Söhne Solldans in der darauffolgenden Schlacht ums Leben. Vgl. KS:46.

ter' der Protagonisten dienen – ganz im Gegensatz zu den Ungeheuern der Vorhut, die sich nur durch Lärm und Brüllen bemerkbar machen und einer Sprache entbehren, mit der sie eine eigene Sicht der Dinge verbalisieren könnten. Die heidnischen Ritter sprechen während der Kampfhandlungen und kommentieren das Geschehen aus ihrer Perspektive.

»Hin helgi Maumet gefi þeim skamm ok svivirdi þær hendr, er þer urdu at skada, minn fagri frændi, ok nu i stad skal eg þin hefna.«<sup>577</sup> – so kommentiert einer der Heiden den Tod eines Mitstreiters. Der Königssohn Adonias fordert kurz darauf seinen Kontrahenten Kirialax mit folgenden Worten heraus: »Heyr þu hin svikafulle ok hin saurlifi putu son, hver lefdi þer at gera svo micin skada a þeim monnum, sem Maumet gudi saunnum þionum, ok hann verdi þer reidr ok steypi þer ok þinu ofdrambi«<sup>578</sup>. Ähnliche Phrasen verwendet auch Aggeus bei seiner Herausforderung an Romanus:

Hvat gaf hin helgi Jubiter mer at sauð, er hann let svo illan dag yfir mic koma, at svo ofrodur menn, at eigi vita skil á himna gudinum Jubiter, skulu svo micla audn gera á hans lyd, ok helldr vil eg fyri fara minu lifi en eg hefni eigi minna godra frænda ok vina.<sup>579</sup>

Die Heiden berufen sich also mit inbrünstiger Überzeugung auf ihre Götter »Maumet« und »Jubiter« und geloben in ihrem Namen das, was ein christlicher Streiter auch geloben würde – Rache für die gefallenen Verwandten und Gefährten. Sie sprechen nicht nur mit menschlicher Stimme, sondern aktivieren zudem einen Diskurs der kriegerischen Ehrverpflichtung, der direkt der Lebenswelt ihrer europäischen Gegner (und wohl auch der Saga-Rezipienten) entspringt. Die Phrasen werden somit auf beiden Seiten austauschbar, und Kirialax, der sein Gegenüber als »hin heidni hundr«<sup>580</sup> beschimpft, sagt damit nichts anderes aus als die Heiden Adonias und Aggeus, die den Irrglauben ihrer christlichen Gegner brandmarken. Die Darstellung der heidnischen Ritter, die religiöse Gefühle äußern und Treue zu ihren Gefährten zeigen, erfolgt völlig analog zur Darstellung der christlichen Ritter – mit einem umgekehrten Vorzeichen.

Dies beschränkt sich nicht auf die Ebene von Beleidigungen und Herausforderungen. Wenn Adonias sich Kirialax mit den Worten unterwirft »ok gef eg upp mitt sverd vopnsottir ok yfir komen, en þo villda eg þiggia lifit«<sup>581</sup>, dann spricht er als

<sup>577</sup> KS:39. *Der heilige Maumet lasse demjenigen Scham und Schande zukommen, der dir zum Verderben wurde, mein schöner Verwandter, und nun werde ich dich stattdessen rächen.*

<sup>578</sup> KS:40. *Höre, du betrügerischer, schmutziger Hurensohn, wer hat dir erlaubt, solchen Schaden unter den Männern anzurichten, die dem wahren Gott Maumet dienen, und er möge dir zürnen und dich und einen Übermut zu Fall bringen.*

<sup>579</sup> KS:43. *Was gab der heilige Jubiter mir für eine Schuld, dass er einen so bösen Tag über mich kommen lässt, dass so ungebildete Männer, dass sie den himmlischen Gott Jubiter nicht erkennen, so große Verwüstungen unter seinem Volk anrichten, und lieber will ich mein Leben lassen, als meine guten Verwandten und Freunde nicht zu rächen.*

<sup>580</sup> KS:40. *heidnischer Hund.*

<sup>581</sup> KS:42. *und ich übergebe mein Schwert, mit der Waffe besiegt und überwunden, und doch wollte ich das Leben annehmen.*

höfischer Ritter, der einen Standesgenossen als überlegen anerkennt und vor dem Hintergrund eines gemeinsamen höfischen Diskurses um Schonung bittet. Aggeus verwebt die religiöse und die höfische Ebene miteinander, indem er sich folgendermaßen über seinen Gegner Romanus äußert: »Micill riddari ertu ok mattugur um fram flesta menn ok fullr skadi, er þu truir eigi á himna gudin Jubuter ok tapar þínu lifi i þvilikri villu.«<sup>582</sup> Er spricht dem gegnerischen Ritter nicht nur als Gleichgestellter ein Lob für seine kämpferischen Fähigkeiten aus, sondern beklagt zugleich, dass ein solcher Mann dem Irrglauben des Christentums anhängt. Auch aus heidnischer Sicht verbinden sich also nach Darstellung der Saga höfische Fähigkeiten und religiöse Tugenden zu einem Idealbild, dem Romanus eben traurigerweise nicht entspricht, weil er nicht den Gott Jupiter anerkennt. So entwirft der Text eine gespiegelte Doppelperspektive, in der die Kontrahenten sich jeweils gegenseitig als ritterlich ebenbürtig, aber religiös verblendet wahrnehmen – eine Verdoppelung des klassischen Topos vom ‚edlen Heiden‘, der so in seiner perspektivischen Gebundenheit entlarvt wird.<sup>583</sup>

Romanus nimmt Aggeus' Aussage zum Anlass, sich seinerseits über seine Sichtweise der heidnischen Götter auszulassen:

Pvi eru þer heidingiar villtare öllum skepnum i veroldini, at þer truid á þa skepnuna, sem sialf spillti ser med mǫrgum odadum ok giorde sidan morg undr med diofiligum krapti, en vær kristnir menn truum eigi á skepnu, helldr á skapara allrar skepnunar, ok þat vita menn, at Saturnus ok Jubiter voru menn ok af monnum komnir<sup>584</sup>.

Er dekonstruiert den Glauben der Heiden also mithilfe der klassischen Argumente des Euhemerismus: Die angeblichen Götter seien in Wahrheit Menschen der Vorzeit gewesen, und die Heiden würden künstliche Geschöpfe anbeten, während sich die Christen an den Schöpfer selbst wenden. Diese Argumentationsweise ist typisch für die Textgattung des Religionsdisputes, einer Form der Apologetik, in der die christliche Religion (natürlich erfolgreich) gegen Vertreter anderer Glaubensrichtungen im Wortstreit verteidigt wird.<sup>585</sup> Aus dem Kontext einer archetypischen Schlachtbeschreibung sticht Romanus' apologetische Aussage jedoch scharf hervor.

Die Ritter Romanus und Aggeus bekämpfen sich nicht nur mit dem Schwert, sondern führen auch einen Religionsdisput. Der Zweikampf findet somit auf beiden

<sup>582</sup> KS:44. *Du bist ein großer Ritter und mächtiger als die meisten Männer und es ist ein großer Schaden, dass du nicht an den himmlischen Gott Jubuter glaubst und dein Leben in einem solchen Irrglauben verdirbst.*

<sup>583</sup> Zum Motiv des edlen Heiden in der altnordischen Literatur vgl. Lönnroth 1969.

<sup>584</sup> KS:44. *Darum seid ihr Heiden irriger als alle Geschöpfe auf der Welt, weil ihr an solche Geschöpfe glaubt, die sich selbst mit vielen Untaten verdorben haben und seither viele Wunder mit teuflischer Kraft bewirkt haben. Aber wir Christenmenschen glauben nicht an die Geschöpfe, sondern an den Schöpfer aller Geschöpfe, und das wissen die Menschen, dass Saturnus und Jubiter Männer waren und von Menschen abstammen.*

<sup>585</sup> Ein klassisches Paradigma dieser Gattung ist die byzantinische Apologie des Aristides, die als Teil der *Barlaams saga ok Josaphats* in die altnordische Literatur Eingang gefunden hat. Vgl. Astås 1990:8–9 sowie die ausführliche Darstellung des Religionsdisputes in der Tradition von Barlaam und Josaphat bei Peri 1959.

Ordnungsebenen zugleich statt – zum einen gleichwertig als Duell zweier höfischer Ritter, zum anderen als ungleicher Streit zwischen Christen und Heiden. Romanus bleibt auf beiden Ebenen Sieger. Seinen euhemeristischen Argumenten kann Aggeus nur einen wütenden Angriff entgegensetzen, bei dem er letztendlich entwaffnet wird.

Diese exponierte Episode macht deutlich, dass es in der *Kirialax saga* keine strikte Polarisierung in ein positiv konnotiertes Eigenes einerseits und ein negativ konnotiertes Fremdes andererseits gibt. Es geht nicht um eine bloße Bekämpfung des Fremden, stattdessen werden Konfrontation und Interaktion parallel gesetzt. Die Überwindung der Bedrohung von außen erfolgt nicht durch reine Gewalt, sondern durch eine Mischung aus Ritterschaft und Gelehrsamkeit. Somit stellt sich Romanus, der Aggeus in Kampf und Religionsdisput überlegen ist, in eine Reihe mit Kirialax, der zuvor Solldans Ungeheuerheer durch überlegenes Wissen bezwungen hat. Die besiegten Königssöhne aber werden nicht etwa als Bedroher der Ordnung vernichtet, sondern in ritterlicher Manier unterworfen und verschont – durch ihren höfischen Hintergrund sind sie nicht nur Vertreter der fremden, heidnischen Welt, sondern zugleich Mitglieder des eigenen Bezugssystems, die nach den gegebenen Handlungsmustern behandelt werden können.<sup>586</sup> Sie sprengen somit die Kategorien einer rein polaren Sichtweise und fordern komplexere Strategien der Weltbewältigung und Weltaneignung heraus.

### 8.2.6 Die mauretanischen Berserker – ein Sieg der Empirie

Nachdem Solldans Söhne besiegt und ihre Ritter versprengt sind, geht nun der König selbst mit der Hauptmacht seines Heeres zum Angriff über. Dabei tun sich insbesondere zwölf seiner Krieger hervor:

Nu koma fram i lidi Solldans kongs tolf hans kappar utan af Mauritania miög svartir af solar bruna, svo sterkir at varla matti manligr kraptr vidstanda, ok svo storir sem risar ok magnadir med pukans krapte, svo at öngan þeira bitu iarn. Þeir rada þegar á fylkingina Soba kongs ok drepa margan mann.<sup>587</sup>

Die zwölf mauretanischen Krieger werden mit allen Mitteln der xenophoben Dämonisierung beschrieben: Sie sind nicht etwa nur dunkelhäutig, sondern durch das Adverb »miög« sogar als ‚sehr schwarz‘ beschrieben, wobei die klassische Erklärung »af solar bruna« nicht fehlen darf, die Assoziationen an ferne Länder nahe der unbewohnbaren Südhälfte der Welt erweckt.<sup>588</sup> Ihre Stärke, die menschliche Kraft

<sup>586</sup> Siehe auch die Untersuchung der höfischen Kultur als universales Bezugssystem in der *Ála flekks saga* in Abschnitt 6.2.7.

<sup>587</sup> KS:47. Nun rücken in Solldans Heer zwölf seiner Krieger aus Mauretanien vor, tiefschwarz von der Sonnenhitze, so stark, dass menschliche Kraft [ihnen] kaum widerstehen konnte, und so groß wie Riesen und verstärkt durch die Macht des Teufels, so dass keiner von ihnen durch Eisen verwundbar ist. Sie greifen sofort König Sobas Heer an und töten viele Männer.

<sup>588</sup> Der Topos, dass dunkle Hautfarbe auf die Sonneneinwirkung in heißen Ländern zurückzuführen sei, findet sich schon in der antiken Wissensliteratur. Man vergleiche etwa den etymologischen Erklärungsversuch des Eigennamens *Äthiopier* als *verbrannte Gesichter*. Siehe S. 65. Auch in der

übersteigt, sowie der Vergleich »storir sem risar« heben sie aus der Sphäre des Menschlichen heraus und stellen sie in die Nähe des Monströsen, maßlos Übersteigerten. Ihre Unverwundbarkeit gegen Eisen, die auf die Macht des Teufels zurückgeführt wird, rundet die Dämonisierung ab – die Mauretanier sind nicht nur schwarz und riesenhaft, sondern letztendlich Verkörperungen des Bösen.

Im weiteren Verlauf der Handlung, wenn Kirialax gegen die Mauretanier im Kampf vorgeht, werden diese konsequent als *Berserker* bezeichnet.<sup>589</sup> In diesen Kontext fügt sich auch ihre Eisenresistenz, die in der skandinavischen Tradition topisch als Besonderheit von Berserkern genannt wird.<sup>590</sup> D. J. Beard stellt in seiner Studie *The Berserkir in Icelandic Literature* eine Typologie von sieben typischen Berserker-Formen auf, die sich im Wesentlichen auf die folgenden beiden Handlungsfunktionen reduzieren lassen: Der Berserker fungiert in der Sagaliteratur üblicherweise als ein Aggressor von außen, der die Ordnung bedroht und von räuberischer Erpressung lebt – bis er schließlich als von einem Stärkeren erschlagen wird. Außerdem treten Berserker als geachtete Vorkämpfer im Gefolge eines Königs auf, die stets in vorderster Reihe kämpfen und ihre Kampfeswut als Teil eines Heeres ausleben, also keineswegs außerhalb der Ordnung stehen.<sup>591</sup> Die zwölf mauretanischen Berserker nehmen eine Zwischenstellung zwischen diesen beiden Funktionen ein: Sie sind einerseits in das Heer von König Solldan integriert, der jedoch andererseits als Aggressor von außen auftritt, indem er aus der Peripherie der Welt nach Europa vorstößt und so die bestehende Ordnung bedroht.<sup>592</sup>

Im Kampf gegen die mauretanischen Berserker hilft keine klassische Bildung weiter. Kirialax versucht sein Glück brachial mit dem Schwert: »Nu mætir Kirialax einum af fyrr saugdum berserkium ok hauggr til hans med sinu goda sverdi ofan i hans skalla, ok var því líkt sem han hiuggi i glerstein hin hardazta«<sup>593</sup>. Hier wird nicht nur die Vergeblichkeit eines solchen konventionellen Angriffs bildhaft beschrieben, sondern zudem mit dem Glasstein-Vergleich der Berserker noch weiter aus dem Bereich des Menschlichen entfernt und dem Mineralisch-Unbelebten angenähert. Als Folge des vergeblichen Angriffs empfängt Kirialax eine Wunde durch die Axt des Berserkers. Auch in dieser brenzligen Situation greift Kirialax nicht auf seinen überlegenen Intellekt zurück, um eine hilfreiche List zu ersinnen – die Fremdartigkeit

---

mittelalterlichen Enzyklopädie hat sich dieser Topos erhalten. Ebenso war die Vorstellung verbreitet, dass die südlichen Regionen Afrikas aufgrund der großen Hitze unbewohnbar seien, also die natürliche Grenze der von Menschen bewohnten Oikumene darstellen. Siehe ebd.. In diesem Kontext stellt also schwarze Hautfarbe eine deutlich sichtbare Verkörperung äußerster Marginalisierung dar.

<sup>589</sup> Vgl. z. B. KS:49.

<sup>590</sup> Vgl. Beard 1978:101. Beard geht davon aus, dass idiomatische Redewendungen wie »Á þá bitu eigi járn« (*sie biss kein Eisen*) für Unverwundbarkeit den Topos geprägt haben, dass Berserker durch Holzkeulen, stumpfe Waffen u. ä. zu verwunden sind.

<sup>591</sup> Vgl. Beard 1978:101–102 und ebd.:111.

<sup>592</sup> Nach der Beardschen Typologie sind Solldans Berserker ein Mischtyp aus »1 The King's berserkir« und »7 The semi-magical, Viking' berserkir«. Ebd.:102.

<sup>593</sup> KS:49. Nun trifft Kirialax einen der zuvor erwähnten Berserker und schlägt ihm mit seinem guten Schwert von oben auf die Glatze, und es war, als ob er auf härtesten Glasstein geschlagen hätte.

dieses grotesken und unverwundbaren Gegners übersteigt seine Möglichkeiten der Kategorisierung. Stattdessen springt er zornig vom Pferd und schlägt mit einem beidhändigen Hieb zu, der die Haut des Berserkers zwar nicht schneidet, ihm aber die Axt aus der Hand schleudert.

Nun erst gelingt es Kirialax, mit einer innovativen Umgestaltung der Situation die Oberhand zu gewinnen: »Kirialax gripr nu þa sömu auxi ok snyr nu fra ser hamrimum ok slær nu svo micit högg i hans skalla, at hausen lamdizt allr i mola, ok fell hann [= berserkrinn] daudr á iord.«<sup>594</sup> Indem er die Axt des Berserkers ergreift und seinem Gegner mit ihrem hölzernen Schaft den Kopf zerschmettert, zieht Kirialax die Lehre aus seinen beiden vergeblichen Angriffsversuchen mit dem Schwert: Wo scharfes Eisen nicht beißt, mag vielleicht ein stumpfer Schlag mit einer Holzwanne weiterhelfen. Die Lösung entstammt diesmal nicht der gelehrten Überlieferung, sondern der direkten empirischen Beobachtung und folgerichtigen Interpretation.

Dies wird um so deutlicher, wenn man die Bekämpfung der übrigen elf Berserker betrachtet:

Sem þetta ser Romanus, at þessa fulu berserki munu eigi iarn bita, ridr hann skynndiliga fra bardaganum i skogen ok rætir ser upp eina eikikylfu ok svidr i elldi. Sidan ridr hann aptur til orostunnar ok kemr at einum berserkinum ok slaer hann med kylfu þeiri i hófudit [...] Rida þeir Kirialax nu badir at berserkiunum ok lemia þa, þar til er allir lagu daudir á vellenum<sup>595</sup>.

Der Einsatz des Holzschafes als Schlagwaffe bleibt keine spontane Einzelaktion. Stattdessen wird die hieraus gewonnene Erkenntnis von Romanus mit dem Bau einer gehärteten Holzkeule zu Ende gedacht und perfektioniert. Die Keule kommt systematisch zum Einsatz, um die verbliebenen Berserker mit der nun bekannten Bekämpfungsmethode zu erledigen. Die Saga führt in dieser Episode also den Gewinn einer empirischen Erkenntnis exemplarisch in ihren Teilschritten vor: Auf den Fehlversuch mit dem Schwert folgt der erste erfolgreiche Versuch mit dem Holzschaf. Die Holzkeule stellt die abstrahierte Erkenntnis aus diesem Versuch dar: Es wird eine Waffe mit den relevanten Eigenschaften ‚stumpf und hölzern‘ konstruiert, die dann in gleichen Situationen (den weiteren Berserkerkämpfen) unter gleichen Bedingungen zum Einsatz kommt, den Versuch also immer wieder erfolgreich wiederholt. Die Formulierung »Sem þetta ser Romanus« betont dabei noch einmal, dass es hier um Erkenntnis aus äußerer Anschauung geht.

Während gegen das Ungeheuerliche Wissen aus der gelehrten Tradition zum Sieg führt und gegen die heidnischen Ritter Überlegenheit in den Künsten von Rit-

<sup>594</sup> KS:49. Kirialax ergreift nun ebendiese Axt und schleudert das Axtblatt von sich und schlägt nun einen so gewaltigen Hieb auf seine Glatze, dass der Schädel komplett in kleine Teile zerschmettert wurde, und er [= der Berserker] fiel tot zu Boden.

<sup>595</sup> KS:49–50. Als Romanus das sieht, dass diesen gemeinen Berserker Eisen nicht verwunden würde, reitet er schnell von der Schlacht fort in den Wald und reißt sich eine Eichenholzkeule aus und härtet sie im Feuer. Danach reitet er zurück in die Schlacht und trifft auf einen Berserker und schlägt ihm mit dieser Keule auf den Kopf [...] Kirialax und er reiten nun beide auf die Berserker los und erschlagen sie, bis alle tot auf dem Feld lagen.

terschaft und *Disputatio* bewiesen wird, hilft gegen die grotesk-fremdartigen Berserker nur die empirische Beobachtung der Situation, aus der komplett neue Erkenntnisse gezogen werden müssen. Die *Kirialax saga* zeigt also am Verlauf dieser Schlacht auf, wie verschiedene Arten von intellektuellen Fähigkeiten jeweils zur Überlegenheit und letztlich zum Sieg führen. Die reine Brachialgewalt schneidet dagegen schlecht ab, wie Kirialax' vergeblicher Schwertkampf gegen den Berserker plastisch demonstriert.

### 8.2.7 Solldans Unterkönige – die Schlacht als Weltkrieg zwischen Zentrum und Peripherie

Mit dem Tod der mauretanischen Berserker gerät Solldans Heer endgültig ins Hintertreffen und wendet sich schließlich zur Flucht. Dabei kommen in den Kampfhandlungen acht von Solldans Unterkönigen um, was durch eine knappe, listenartige Aufzählung berichtet wird:

Þar fellu atta kongar af Solldanikongi: kongr af Tyra ok kongr af Bosra, kongr af Getulia ok kongr [af] Numidia, kongr af Mauritania, kongr af Tingitana ok kongren af S[ir]tes ok kongren af Fenicia. Þar fellu allir kappar hans ok berserkir, iarlar ok hertugar sextigir at taulu.<sup>596</sup>

Hier geht es der Saga nicht mehr darum, die Schlacht plastisch zu schildern oder mögliche Arten der Konfrontation mit dem Fremden auszuführen. Die Darstellungsform ist bis zur Beiläufigkeit verknappt, was in auffallendem Gegensatz zum Inhalt der Auflistung zählt, nämlich dem gewaltsamen Massensterben bedeutender Herrscher. Durch diesen Kunstgriff wird die Machtfülle des besiegten Königs Solldan auf ebenso einfache wie eindruckliche Weise greifbar gemacht: Seine Niederlage reißt Könige aus den verschiedensten Winkeln der Welt in den Untergang, und zwar in so großer Zahl, dass ihr Tod im Einzelnen keinen eigenen Bericht wert ist. Es wird auf den Diskurs des geographischen Wissens von der Welt zurückgegriffen, um Solldans Macht durch die Fülle der von ihm abhängigen Länder zu charakterisieren.

Solldans Machtbereich erstreckt sich überwiegend auf Gegenden in Asien und Afrika. Er herrscht über periphere Regionen der Welt, die weit vom Zentrum des europäischen Erfahrungshorizonts entfernt liegen.<sup>597</sup> Sein Überfall auf Frigia ist

<sup>596</sup> KS:50–51. *Dort fielen acht Könige von König Solldan: der König von Tyra und der König von Bosra, der König von Getulia und der König von Numidia, der König von Mauritania, der König von Tingitana und der König von Sirtes und der König von Fenicia. Dort fielen alle seine Kämpfer und Berserker, Jarle und Herzöge, 60 an der Zahl.*

Lediglich der numidische König sticht hier insofern heraus, als sein Tod durch Kirialax' Hand beim Kampf um sein Feldzeichen schon zuvor geschildert worden ist. Vgl. KS:50. Auch diese Szene beschränkt sich jedoch auf eine knappe Darstellung ohne nähere Ausschmückungen und dient als Einleitungssequenz für die kurz darauf folgende Liste der gefallenen Könige.

<sup>597</sup> Nach der Darstellung mittelalterlicher Oikumene-Karten ist natürlich Jerusalem als Ort des Heilsgeschehens das Zentrum der Welt. Hinsichtlich der Fremdheit eines Objektes ist es hingegen zweckdienlicher, als Zentrum die Erfahrungswelt des Eigenen zu setzen und folglich als peripher und somit fremd anzunehmen, was sich außerhalb dieses Systems befindet. Im Rahmen der *Kiri-*

mehr als nur der Angriff irgendeines Königs auf ein beliebiges Reich. Es handelt sich vielmehr um einen Angriff der Peripherie auf das Zentrum und somit um eine Bedrohung der Weltordnung selbst.

Vor Beginn der Kampfhandlungen geht Kirialax seinen touristischen Interessen nach und besucht »fyri forvitnis sakir ok skemtanar«<sup>598</sup> die herausragenden Sehenswürdigkeiten der Umgebung: die Ruinen des alten Troja mit den nahegelegenen Gräbern von Hektor, Achilles und anderen Großen des trojanischen Krieges. Mit dem Land Frigia verteidigt Kirialax also zugleich die Überreste Trojas vor den fremdländischen Angreifern. Somit wird das Geschehen des trojanischen Krieges als intertextueller Hintergrund für die folgenden Kämpfe gegen Solldans Heer heraufbeschworen.<sup>599</sup> Kirialax wird in die Tradition der Helden von Troja eingereiht, deren Gräber er die Ehre erwiesen hat, wobei es nur folgerichtig ist, dass er im folgenden Kampf die Rolle eines Verteidigers inne hat: Dies stellt ihn an die Seite der Verteidiger Trojas, die in der mittelalterlichen Troja-Rezeption tendenziell als die positivere Partei dargestellt werden.<sup>600</sup>

In der höfischen Literatur des Mittelalters wird Troja topisch als der Ursprung aller Ritterschaft betrachtet.<sup>601</sup> Vor diesem Hintergrund ist Kirialax trotz der peripheren Lage Frigias an der Grenze von Europa und Asien der Verteidiger eines Zentrums: Er verteidigt die Urheimat der höfischen Kultur, der er entstammt, vor feindlichem Zugriff und somit letztendlich ein weltordnendes System des Eigenen vor dem Fremden. Mit einem zusätzlichen Verweis auf Alexander den Großen, der die Gräber der Helden von Troja ausgeschmückt haben soll, wird eine weitere zentrale Identifikationsfigur der höfischen Welt angesprochen. Hierbei ist im Kontext der Saga vor allem interessant, dass Alexanders Rolle traditionell die eines Welteroberers und Bezwingers Asiens ist. Auch in diese Tradition reiht sich Kirialax ein, allerdings werden beide Funktionen in veränderter Form aufgegriffen: Er erobert die Welt insofern, als er sie umfassend bereist und seinem Wissensdurst unter-

---

*alax saga* wäre somit das christliche und höfische Europa, das Kirialax als mustergültiger Königssohn vertritt, das Zentrum des Eigenen, von dem ausgehend entfernte Weltgegenden als fremd definiert werden. Für den peripheren Charakter von Solldans Herrschaftsgebiet kommen beide Ansätze auf das gleiche hinaus, da die meisten seiner Länder sowohl relativ zu Europa als auch nach der Darstellung Jerusalem-zentrierter Weltkarten am äußersten Rand positioniert sind.

<sup>598</sup> KS:25. *aus Neugier und zum Vergnügen.*

<sup>599</sup> Der Erzähler beruft sich hierbei direkt auf die Darstellung des »meistari Dares« (*Meister Dares*) (KS:27), also des Dares Phrygius, und führt so einmal mehr seine Gelehrsamkeit durch die Bezugnahme auf eine antike Quelle vor Augen. Tatsächlich dürften die Ausführungen zu Troja der auf Dares beruhenden *Trójumanna saga* entnommen sein. Vgl. Cook 1985:315. Der Topos des Besuchs an den Gräbern der trojanischen Helden ist traditionell mit Alexander verbunden und findet sich in dieser Form auch in der *Alexanders saga*, die wohl auch zu den Vorlagen der *Kirialax saga* gehört. Vgl. Cook 1985:314.

<sup>600</sup> »In der Wertung der Parteien folgt die mittelalterliche Trojadichtung meist dem protrojanischen Dares.« Lienert 2001:105.

<sup>601</sup> »Bei der genealogischen Ansippung mittelalterlicher Herrschaft an die Antike spielt Troja die zentrale Rolle. ‚Ursprung‘ der Gegenwart ist Troja im Bewußtsein mittelalterlicher adliger Rezipienten auch in ideologischer Hinsicht, als idealer Beginn der zentralen höfischen Werte Ritterschaft und Minne[.]« Lienert 2001:103.

tänig macht, und er erweist sich als ein Bezwinger des gefährlichen Ostens, indem er Frigia erfolgreich gegen den Angriff eines asiatischen Herrschers verteidigt.

Der Kampf um Troja wird in der mittelalterlichen Antiken-Literatur als Urbild und Übersteigerung aller Kriege dargestellt. Auf beiden Seiten ziehen die unterschiedlichsten Völkerschaften zur Unterstützung von Griechen oder Trojanern ins Feld, so dass in diesem Kontext überspitzend von der narrativen Inszenierung eines Weltkriegs gesprochen werden kann.<sup>602</sup> Auch dieser Topos wird in der *Kirialax saga* durch die zahlreichen Unterkönige fremdländischer Völker im Gefolge Solldans aufgegriffen. Der Kampf um Frigia verkörpert vor diesem Hintergrund den zentralen Konflikt zwischen dem *Innen* und dem *Außen*, dem Zentrum und der Peripherie. Unzählige Völker drängen von den Rändern der Welt herbei, um das historische Zentrum der höfischen Kultur anzugreifen. Die Weltordnung ist gleich in zweifacher Hinsicht bedroht: zum einen auf der geographischen Ebene durch das Eindringen von Wesenheiten, die ihren Platz am Rande der *mappa mundi* haben, ins Zentrum, und zum anderen auf der ideologischen Ebene durch den drohenden Verlust jenes gemeinsamen Zentrums, auf das die höfische Kultur der Ritterschaft zurückgeht. Die Welt droht durch die Auflösung einer verbindlichen Ordnung sich selber fremd zu werden, Kirialax tritt als ein Verteidiger des Eigenen vor dem Fremden in Erscheinung.

### 8.2.8 Der Friedensschluss – die Bändigung des Fremden durch seine Marginalisierung

Nachdem sein Heer zurückgeschlagen wurde, entschließt sich König Solldan, Sendboten mit wertvollen Geschenken zu Kirialax und König Soba zu schicken und Verhandlungen aufzunehmen. Man kommt schließlich dahingehend überein, dass Solldan den Eid schwört, niemals wieder Sobas Land zu bedrängen, und im Gegenzug mitsamt seinen gefangenen Söhnen freien Abzug erhält. Das Treffen der Könige endet mit einem höfischen Topos: »ok gefa nu hvorir audrum trygdir ok dyrmætar giafir, ok skilia nu med vinattu«<sup>603</sup>. Von der anfänglichen Feindschaft ist nichts mehr zu bemerken, die gemeinsame höfische Kultur erweist sich einmal mehr als eine universale Verständigungsgrundlage, durch die selbst verfeindete Christen und Heiden auf einer Augenhöhe kommunizieren können.

Die Behandlung, die dem Fremden in diesem Zusammenhang wiederfährt, ist bemerkenswert. Es wird einerseits keineswegs komplett vernichtet, um die bedrohte Ordnung des Eigenen zu bewahren, wie dies häufig beim Kampf gegen monströse Gegner geschieht.<sup>604</sup> Andererseits wird es jedoch auch nicht ins Eigene integriert,

<sup>602</sup> So äußert etwa Lienert über den *Roman de Troie* des Benôit de Sainte Maure: »Der Trojaroman erzählt eine große historische Katastrophe, den Untergang einer ganzen Welt.« Lienert 2001:110.

<sup>603</sup> KS:56–57 und jeder gibt nun dem anderen Friedensgelöbnisse und kostbare Gaben, und sie trennen sich nun in Freundschaft.

<sup>604</sup> Man denke hierbei z. B. an den Honocentaurus, der von Egias als Bedroher der Ordnung erschlagen wird. Vgl. Abschnitt 8.2.2.

wie dies etwa der Fall wäre, wenn die besiegten Heiden die Taufe auf sich nehmen würden, um sich ins christliche Wertesystem einzufügen, oder wenn es zu einer dynastischen Heirat zwischen den ehemaligen Feinden käme. Stattdessen wird das Fremde schlichtweg an seinen Ort zurückgeschickt, ohne dass sich dabei etwas an seiner Natur verändern würde.

Solldan wird auch weiterhin als heidnischer König über exotische und monströse Völkerscharen am Rande der Welt herrschen. Trotzdem kann das Fremde insofern als überwunden gelten, als der *Status quo* der bestehenden Weltordnung wiederhergestellt ist. Das Fremde ist an die Marginalien der Welt zurückgedrängt, wo es hingehört, das Zentrum ist nicht länger durch einen Angriff aus der Peripherie bedroht. Durch die Wiederherstellung dieser Grundkonstellation relativiert sich die Fremdheit der asiatischen Angreifer, denn nun haben sie wieder ihren angestammten, marginalen Platz im kosmographischen Weltsystem eingenommen und fungieren nicht mehr länger als systemgefährdender Störfaktor im Zentrum. Somit fügen sich auch die exotischsten Wesen aus Solldans Gefolge ins System der Welterklärung durch kosmographisches Wissen ein. Sie sind kategorisierbar als das, was am Rande seinen Platz hat, und stellen nicht mehr länger ein bedrohliches Fremdes dar, sondern lediglich ein merkwürdiges, aber dennoch denkbare Anderes.

Das Fremde wird in dieser zentralen Episode der *Kirialax saga* also letztendlich nicht durch Waffengewalt überwunden, sondern durch seine enzyklopädische Kategorisierbarkeit. Sobald es an den Ort zurückgedrängt ist, wo die gelehrte Tradition Europas es vermutet, verliert es seinen Schrecken und hört auf, das Eigene in Frage zu stellen. Seine wuchernde Exotik wird durch definierbare Grenzen beschnitten, die es auf die Größe eines weiteren (wenn auch sehr bunten) Mosaiksteins im Gefüge eines wohlgefühten und erklärbaren Kosmos der Gelehrsamkeit reduzieren.<sup>605</sup>

Die Annahme, dass die ganze Welt solcherart angeeignet und zu etwas Eigenem gemacht werden kann, wird im weiteren Verlauf der *Kirialax saga* einer weiteren Probe unterzogen, wenn sich die Stoßrichtung der Bewegung ändert und der Held Kirialax nun seinerseits zu den fernen Marginalien des Kosmos aufbricht, um ihre Wunder zu erfahren.

### 8.2.9 Der Kampf um Sizilien – die Marginalisierung und Reintegration des Nordens in der Historie

Nachdem er mit seinem Gefolge aus Frigia aufgebrochen ist, steuert Kirialax als nächste Reisestation die Insel Sicilia an. Hier hat Kaiser Zeno gerade unter einer Invasion des Wikingers Eugenius »af nordr-halfu heimsins«<sup>606</sup> zu leiden und wird von dessen Heer in seiner Hauptstadt Syracusana belagert. Kirialax eilt dem be-

<sup>605</sup> Diese Akzeptanz des Fremden, sofern es nur seinen Ort nicht verlässt, ist wohl zudem bedingt durch die hybride Natur Solldans und seiner Söhne, die ja durchaus auch der höfischen Sphäre angehören. So besteht zumindest in einem Aspekt ein gemeinsames Bezugssystem, das die Abso-lutheit des Fremden relativiert. Siehe hierzu auch Abschnitt 6.2.7.

<sup>606</sup> KS:57–58. aus der Nordhälfte der Welt.

drängten Kaiser zu Hilfe und schlägt Eugenius' Heerschar schließlich in einer gewaltigen Feldschlacht in die Flucht. Diese Episode ist analog zu Kirialax' Abenteuer in Frigia aufgebaut: Der Held erreicht ein neues Land, das von einem Invasor bedroht wird, steht dem örtlichen Herrscher im Kampf bei und treibt die Angreifer schließlich zurück. Die räumliche Ausrichtung des Angriffs ist im Falle von Sicilia allerdings eine andere: Es geht nicht um eine fremdartige-bedrohliche Macht von den Rändern der Welt, sondern um einen Wikinger aus deren Nordhälfte, also letztlich eine Gestalt, die dem Eigenen der Saga-Rezipienten deutlich näher steht als Solldans exotisches Heer. Entsprechend wird bei der Schilderung der Schlacht auf alle xenophoben Fremdheitstopoi verzichtet; Eugenius gebietet über unzählige Krieger, doch Wundervölker, Berserker oder andere Monströsitäten sind nicht darunter. Die Kämpfe werden völlig konventionell und topisch beschrieben, ohne dass ein vergleichbares Spiel mit verschiedenen Formen der Fremdbewältigung wie bei der Schlacht um Frigia auch nur in Ansätzen erkennbar wäre.

Die Grundkonstellation, dass ein höfisches Zentrum durch das ordnungsbedrohende Vorrücken der Peripherie in Bedrängnis gerät, wird jedoch auch in dieser zweiten Schlachtenepisode beibehalten. Bei der Peripherie handelt es sich in diesem Falle allerdings nicht um die Wunder des Ostens, sondern um die Heimat des Wikingers, also das nördliche Europa, das in der erzählten Welt der Saga relativ zur höfischen Prachtentfaltung des Südens ebenfalls einen marginalen Status aufweist. Dabei ist auffällig, dass der Kampf gegen Eugenius' Wikingerheer in keiner Weise die einheimischen Motive und Erzählmuster aufgreift, die sich durch den Auftritt einer solchen Gestalt eigentlich aktivieren ließen. Seine Kämpfer werden sogar explizit mit dem Terminus »riddari« bezeichnet, er selber bei einem Lanzengang aus dem Sattel geworfen – alles folgt der gängigen Erzählweise eines Kampfes in der Welt des höfischen Rittertums, außer der Bezeichnung *vikingr* und der Herkunftsangabe weist nichts auf die besondere Art des Gegners hin.<sup>607</sup> Die norröne Erzähltradition ist in der Darstellung der *Kirialax saga* so unerheblich, dass sie in der Gestalt des angreifenden Wikingers regelrecht an den Rand gedrängt wird.

Handlungsfunktional besteht der Sinn dieser Episode darin, den Erzählanlass für einen Exkurs zu bilden, in dem verschiedene historische Ereignisse in Europa geschildert werden. Der besagte Wikinger Eugenius entkommt nämlich Kirialax' Heer und wird sich später einmal als Eroberer von Romaborg hervortun, »eptir þvi sem Gesta Rómánorum segir.«<sup>608</sup> Hierauf folgen weitere historische Schilderungen der Taten Theodoricus', der »kallazt a danzka tungu Þidrekr«<sup>609</sup>, Attilas und anderer Größen der Völkerwanderungszeit, belegt durch weitere Verweise auf Werke der Gelehrsamkeit. Außer der verbindenden Figur Eugenius' weisen diese Schilderun-

<sup>607</sup> Ein Gegenbeispiel hierzu wäre etwa die *Victors saga ok Blávus*, wo neben den Wundern Afrikas und Indiens auch die beiden Seekönige Qnundr und Randver auftreten, die schon durch ihre norröne Nomenklatur herausgehoben sind und auch ansonsten in ihrer Darstellung eher den Topoi der Wikingersaga entsprechen. Vgl. Lambertus 2009.

<sup>608</sup> KS:62. dem zufolge, was die Gesta Romanorum berichten.

<sup>609</sup> KS:63. in nordischer Sprache Þidrekr genannt wird.

gen keinen weiteren Bezug zur Haupthandlung der Saga auf, sie sind also auf ähnliche Weise eingeschoben wie die Geschichte vom Honocentaurus. Und genauso wie die Honocentaurus-Episode sind auch die historiographischen Darstellungen mehr als bloß eine Erwähnung interessanter Dinge um in ihrer selbst willen oder eine reine Zurschaustellung von Gelehrsamkeit.

Immerhin wird dem Nordmann Eugenius hier als Eroberer Roms eine zentrale welthistorische Bedeutung zugesprochen. Mit Theoderich und Attila werden zudem Figuren thematisiert, die aus dem norrönen Erzählgut hinlänglich bekannt sind, zugleich auch eine darüber hinausgehende historische Bedeutung haben. Durch diese Auswahl der referierten historischen Themen wird die norröne Tradition indirekt doch wieder in die Saga integriert. Allerdings betrifft dies nur jene Teile, die dadurch ‚veredelt‘ sind, dass man den Stoff auch in der Tradition der klassisch-antiken Gelehrsamkeit findet. Die Saga bleibt ihrer Grundausrichtung auf ebendiesen Diskurs treu und grenzt sich durch die dekonstruierte Wikinger-Episode sogar explizit von norrönen Einflüssen ab, gibt sich jedoch offen für jene Motive, die sich historiographisch ‚belegen‘ lassen. Es findet ein Prozess der *translatio* unter umgekehrtem Vorzeichen statt: Fremdes wird nicht etwa ins Eigene übersetzt, indem man es mit Begriffen aus der eigenen Semiosphäre belegt, wie das z. B. der Fall ist, wenn griechisch-antike Götternamen eine *interpretatio norröna* erfahren.<sup>610</sup> Stattdessen wird das Eigene einheimischer Erzählstoffe in die Semiosphäre der gelehrten Buchtradition überführt, indem jene Stoffe herausgehoben werden, die sich auch in dieser Tradition finden lassen.

### 8.2.10 Die Fahrt nach Jerusalem – das Zentrum der Heilsgeschichte als erster Wendepunkt der Reise

Auf den historiographischen Exkurs folgt die Schilderung von Kirialax' nächstem Reiseziel: die *terra sancta* mit ihren Orten des Heilsgeschehens. Der Aufenthalt in Jerusalem wird hauptsächlich in Form einer rein deskriptiven Darstellung der heiligen Stätten berichtet, ohne dass die Erlebnisse Kirialax' und seiner Gefährtin narrativ weiter entfaltet würden. Nach einer ausführlichen Beschreibung der Heiligtümer heißt es lediglich lakonisch: »Kirialax ok hans kumpanar kaunnudu alla helga stadi i Iorsala borg«. <sup>611</sup> Anschließend werden auch die Heilstätten außerhalb der Stadt besucht, wobei die Formulierung »sakir forvitni« <sup>612</sup> deutlich macht, dass es sich nach wie vor um eine touristische Unternehmung zum Zwecke der Welterfahrung handelt und nicht etwa um eine genuine Pilgerfahrt. Die Episode endet mit dem topischen Bad im Jordan.

<sup>610</sup> Vgl. etwa die Gleichsetzung der antiken Sibyllen mit der Göttin Sif im Prolog der *Snorra Edda*: »spákona þá, er Síbil hét, er vér köllum Sif« (*die Seherin, die Sibyl hieß, die wir Sif nennen*). Lorenz 1984:44.

<sup>611</sup> KS:66. *Kirialax und seine Gefährten besichtigten alle heiligen Stätten in Iorsala borg.*

<sup>612</sup> KS:66. *aus Neugier.*

Nachdem Kirialax zuvor schon mit Troja das Zentrum der weltlichen Geschichte und den Ursprung der Ritterschaft besucht hat, erreicht er nun im Heiligen Land zudem das Zentrum der Heilsgeschichte, das in der mittelalterlichen Kosmographie darüber hinaus als Mittelpunkt der geographischen Welt aufgefasst wird. Allerdings ist der Besuch in Troja fest in einen übergeordneten Erzählkontext eingebunden, aktiviert er doch den Trojanischen Krieg als Projektionshintergrund für die Schlacht um Frigia. Der Jerusalem-Episode fehlt eine solche Kontextualisierung. Die Aufzählung der heiligen Stätten hat eher den Charakter eines gelehrten Exkurses, als dass sie funktional in den Handlungsbogen der *Kirialax saga* eingebunden wäre.

Eine solche Einbindung findet lediglich auf der Ebene des erzählten Raumes statt: Jerusalem ist als spiritueller Gegenpol zum weltlich-heidnischen Troja konzipiert. Indem Kirialax diese beiden Pole bereist, erreicht er die Extrempunkte der eigenen christlich-höfischen Semiosphäre. Seine Reise hat somit die Welt des Eigenen komplett abgedeckt. Es ist nur folgerichtig, dass nach der Jerusalem-Episode keine weiteren Beschreibungen von Reisen im Bereich der eigenen, westlich-europäischen Semiosphäre mehr folgen. Stattdessen werden Kirialax' Fahrten nun auf jenen Bereich ausgeweitet, der jenseits dieser Sphäre liegt: die legendären Länder des fernen Südens und Ostens. Der Extrempunkt des Eigenen stellt zugleich einen Wendepunkt der Handlung dar, die sich nun primär der Konfrontation mit dem Fremden zuwendet.<sup>613</sup>

### 8.2.11 Die Wunder der Ferne – eine Fahrt ins bekannte Unbekannte

Auf seiner Fahrt »til sudralfu veralldar«<sup>614</sup> durchlebt Kirialax eine Reihe von Konfrontationen mit fremdartigen Orten und Kreaturen. Zunächst trifft er auf zwei Felseninseln, die bei Nacht leuchten, weil sie von Gold und Silber durchsetzt sind. Anschließend erreicht er die Küste Indiens, wo er einen Blick auf weitere schimmernde Goldberge in der Ferne erheischen kann. Bei einem Landgang begegnen ihm der Vogel Phönix sowie andere exotische Vogelarten. Als man für weitere Erkundungen die Pferde zurücklässt, ist plötzlich Lärm aus jenem Tal zu hören, wo die Tiere zurückgeblieben sind: Ein Schwarm Greifen hat sich über sie hergemacht.<sup>615</sup> Nach einem harten Kampf gegen die mächtigen Geschöpfe eilt man zu den Schiffen zurück und sticht rasch wieder in See. Kirialax' weitere Reisen in der Fremde werden lakonisch damit zusammengefasst, dass er ganz Asien und Afrika »til Herculis stolpa«<sup>616</sup> am Ende der Welt bereist und dabei zahlreiche »undarliga hluti, dyr ok

<sup>613</sup> Auch diese Handlungsabfolge kann als Beispiel für Renners Extrempunktregel gelesen werden. Siehe S. 70.

<sup>614</sup> KS:67. *in die Südhälfte der Welt*.

<sup>615</sup> Einen Überblick über das Greifen-Motiv bietet McConnell 1999. Sowohl die Funktion als Hüter von Goldschätzen (hier: die fernen Goldberge) als auch die Vorliebe für Pferdefleisch sind nach McConnell klassische Greifen-Topoi. Auch in diesem Detail folgt die Saga der gelehrten Überlieferung.

<sup>616</sup> KS:72. *bis zu den Säulen des Hercules*.

skrimsl miog skessilig«<sup>617</sup> zu sehen bekommt und überwindet. Doch werden diese Begegnungen in der Saga »sakir fáfrædis«<sup>618</sup> nicht näher berichtet.

Gerade jene Geschehnisse, die am weitesten vom vertrauten Bereich des Eigenen entfernt stattfinden, werden im Text am intensivsten mit Quellenbelegen aus der Wissensliteratur unterfüttert: Für die beiden Inseln und die Beschreibung des Phönix wird einmal mehr auf Isidor verwiesen, für den sprechenden Vogel Sitacus werden gar zwei lateinische Verse<sup>619</sup> eines als »meistari« bezeichneten Dichters<sup>620</sup> direkt zitiert und mit einer altnordischen Übersetzung versehen. Neben weiterem gelehrten Namedropping besteht die Funktion dieser gehäuften Verweise vor allem darin, die schier unglaublichen Dinge am Rande der Welt autoritativ zu belegen und somit auszuschließen, dass der Rezipient sie als unterhaltsame Fiktionen auffassen könnte. Phönix und Goldberge werden so implizit auf eine Ebene mit Entitäten wie den Wundern der *terra sancta* oder den Kriegselefanten in Frigia gestellt, die ebenfalls als Teil der bekannten Welt legitimiert und in ihrer Existenz erwiesen sind, mag man sie auch in weiter Ferne antreffen. Der lateinische Einschub aktiviert dabei direkt den gelehrten Diskurs durch den Wechsel in die Sprache der klerikalen Gelehrsamkeit und setzt so einen deutlichen textuellen Akzent für die Seriosität und Glaubwürdigkeit all dessen, was in der Saga über die fernen Weltgegenden berichtet wird.

Diese narrative Vorgehensweise hat unmittelbare Auswirkungen auf die Darstellung des Fremden in diesem Abschnitt des Textes: Durch die massive Einbindung in den kosmographischen Diskurs wird das Fremde nicht etwa als zu erforschendes Unbekanntes belassen, sondern von Anfang an in die eigene Semiosphäre der Gelehrsamkeit integriert – was immer auch Kirialax in Indien vorfindet, hat bereits eine eigene, feste Kategorie samt lateinischer Bezeichnung. Die Entdeckungsreise »med forvitni«<sup>621</sup> verkommt so zu einer bloßen Bestandsaufnahme – der reisende Held bestätigt als Augenzeuge, dass an den Rändern der Welt tatsächlich all jene erstaunlichen Dinge vorhanden sind, die die gelehrte Tradition hier ansiedelt, aber eben auch nicht mehr. Statt einer Reise in die unbekannte Fremde findet lediglich eine Reise an die schwer zugängliche Peripherie des Eigenen statt. Selbst die äußersten Ränder des Erdenkreises sind der universalen Semiosphäre der enzyklopädischen Gelehrsamkeit unterworfen.<sup>622</sup>

Dieser universalen Kategorisierbarkeit des ‚bekannten Fremden‘ steht jedoch die Art und Weise entgegen, wie die einzelnen Begegnungen erzählt werden: Kirialax

<sup>617</sup> KS:71–72. *wundersame Dinge, Tiere und sehr schreckliche Ungeheuer.*

<sup>618</sup> KS:72. *aus Unkenntnis.*

<sup>619</sup> »Sitacus a vobis aliorum nomina discam / hoc didici per me dicere Cesar ave. Petta segir svo: Annara naufn mun eg ydr nema, nam eg at mer, ver heill ok vel komen kiæri.« (*Das heißt so: Einen anderen Namen werde ich von euch nehmen,[diesen] nahm ich mir: Sei gesund und willkommen, Kaiser.*) KS: 70.

<sup>620</sup> KS: 70. *Meisters* Nach Kålund handelt es sich um den Satiriker Mertialis, wobei die Textstelle aus der *Stjórn* übernommen ist. Vgl. KS:70, Anmerkung 3 und 4.

<sup>621</sup> KS:70. *mit Neugier.*

<sup>622</sup> Siehe hierzu die Erwägungen Greenblatts in Abschnitt 1.5.

trifft zwar auf alle genannten Wunder des Ostens, aber er interagiert nur minimal mit ihnen. Stets entzieht sich ihm die Möglichkeit, auch nur einen näheren Blick darauf zu werfen. So erweisen sich etwa die beiden Inseln aus Gold und Silber als völlig unzugänglich: »Enn sem þeir kvomu nær eyjunum, voru þær sæbrattar ok luktar haumrum, ok mattu eigi komazt i eyiarnar.«<sup>623</sup> Die Goldberge in Indien können nicht erreicht werden »sakir drepsamligra dreka ok grimmra griffona«<sup>624</sup>. Der prächtige Vogel Phönix »flo braut þegar þeir nalguduzt«<sup>625</sup>. Lediglich mit den Greifen ist eine direkte Interaktion möglich, doch diese besteht in einem harten Kampf, der Kirialax und seinem Gefolge aufgezwungen wird.<sup>626</sup>

Trotz des oberflächlichen Sieges über die Kreaturen ist der Ausgang unbefriedigend: Die Entdecker sehen sich nicht nur gezwungen, ihre Erkundungen abubrechen und möglichst rasch zu den Schiffen zurückzukehren, sondern Kirialax verliert zudem noch zwei seiner Ritter, die von Greifen davongetragen werden, »ok all dri sa þeir þa siðan«<sup>627</sup>. Am unglücklichen Schicksal dieser beiden namenlosen Nebenfiguren zeigt sich deutlich der Charakter der exotisch-fernen Weltgegenden in der *Kirialax saga*: Es handelt sich um eine menschenleere Wildnis, die maximal vom höfischen Kulturraum entfernt ist und für den Reisenden nichts als den Tod bereithält, während sie ihre Schätze unerreichbar verschließt. Prachtvolle Königshöfe von märchenhaftem Reichtum, wie sie in den originalen *Riddarasögur* gerne im Osten verortet werden, sucht man hingegen vergebens. Entsprechend sind auch die Erzählgesetze der höfischen Queste hier außer Kraft gesetzt: Auf den Sieg über die Greifen folgt kein weiteres Vordringen in deren Territorium, keine Bergung eines Schatzes oder der Aufbruch zur nächsten Herausforderung auf dem Heldenweg. Stattdessen wendet sich Kirialax zur Flucht, da sich Indien als nicht bezwingbar erwiesen hat. Kirialax und sein Gefolge werden als inkompatibler Fremdkörper ausgesondert und in ihren eigenen Bereich zurückgetrieben – eine Gegenbewegung zur Vertreibung König Solldans aus Frigia, der auf umgekehrtem Wege als Fremder ins höfische Zentrum einzudringen versucht hat. Noch nicht einmal die entführten Reisegefährten werden gerettet – die menschenfeindliche Wildnis hat über die höfischen Entdecker gesiegt und ihnen ihre Regeln des nackten Überlebens aufgezwungen.

Das primäre Merkmal der Wunder des Ostens ist somit ihre Unzugänglichkeit. Kirialax ist es vergönnt, sie aus der Ferne zu bewundern, doch ihre empirische Erfassung entzieht sich ihm. Damit aber gewinnen sie trotz ihrer Kategorisierbarkeit im enzyklopädischen Wissenssystem einen Status, der sie zu einem Fremden im Sinne

<sup>623</sup> KS:67. Und als sie nah an die Inseln herankamen, waren diese mit Steilküsten versehen und von Felsen umschlossen, und sie konnten nicht auf die Inseln gelangen.

<sup>624</sup> KS:68. wegen tödlicher Drachen und grimmiger Greifen.

<sup>625</sup> KS:68. flog davon, sobald sie sich näherten.

<sup>626</sup> Johanterwage weist darauf hin, dass das Indienbild der *Kirialax saga* der Beschreibung in der *Stjórn* folgt. Vgl. Johanterwage 2007:81. Die Funktion der Indienepisode sieht sie darin, Kirialax als Erkunder unbekannter Weltgegenden noch stärker in Analogie zu Alexander zu setzen, wie dies ja schon durch den Besuch in Troja anklingt. Vgl. ebd.: 81–82.

<sup>627</sup> KS:71. und niemals sahen sie diese danach wieder Auch die Funktion als Entführer von Menschen ist ein klassischer Topos des Greifen-Motivs. Vgl. McConnell 1999.

Waldenfels' macht, das mit den Mitteln des Eigenen nicht begriffen werden kann: »Eigenes entsteht, indem sich ihm etwas entzieht, und das, was sich entzieht, ist genau das, was wir als fremd und fremdartig erfahren.«<sup>628</sup>

Kirialax' Reisebegegnungen werden auf zwei unterschiedlichen Ebenen scheinbar widersprüchlich dargestellt: Zum einen wird durch autoritative Quellenverweise überdeutlich darauf verwiesen, dass es sich bei allem Gesehenen um Bestandteile des Eigenen handelt, die ihren festen Platz in der bekannten Kosmographie haben. Zum anderen weist jedoch das wiederholte Motiv des Sich-Entziehens darauf hin, dass es sich um genuin fremde Entitäten handelt, zu denen sich der höfische Held letztlich als inkompatibel erweist – das eindrücklichste Beispiel hierfür sind die beiden Ritter, die vom Fremden regelrecht verschlungen werden, indem die Greifen sie ihrem unbekanntem Schicksal entgegentragen.

Dieses Spannungsfeld entsteht aus der narrativen Grundprämisse der Saga, die Entdeckungsreise eines höfischen Helden mit den Mitteln und vor dem Hintergrund der enzyklopädischen Kosmographie zu beschreiben. Diese Prämisse bringt es zwingend mit sich, dass alles, was dem Helden begegnet, bekannt und kategorisierbar ist, soll die erzählte Welt sich doch im legitimierte Rahmen des Wissenskanons bewegen. Ein namenloses Grauen vor dem Fremden, wie es etwa den Kaisersohn Konráðr befällt, als hinter seinem Rücken die Schlangenstadt mit Getöse kollabiert, ist der *Kirialax saga* fremd. An seine Stelle tritt die Faszination des exotischen Anderen, dessen angestammtes Gebiet die Marginalien der Welt sind – ein Anderes, das jedoch insofern fremd für den Helden ist, als er nicht in dessen System passt und als Fremdkörper solange mit Ungeheuerlichkeiten konfrontiert wird, bis er schließlich die Flucht antritt.

Die marginalen Geschöpfe der Welt werden also nicht *per se* und ihrem Wesen nach als fremd dargestellt, haben sie doch ihren festen Platz im Wissenskanon. Stattdessen nehmen sie relativ zum Helden, der in ihr Gebiet eindringt, die Rolle des Fremden ein, das sich dem Entdecker entzieht und sogar gefährlich für ihn werden kann. Der Grad der Fremdheit ist somit keine absolute Frage der Beschaffenheit als vielmehr eine relative Frage der Positionierung innerhalb der Welt: Solange alle Geschöpfe sich dort befinden, wo sie laut Wissenskanon hingehören, ist alles in Ordnung und die Macht der enzyklopädischen Gelehrsamkeit reicht aus, um die ganze Welt zu einem Eigenen zu machen, indem sie jedem Ding seinen Platz zuweist. Sobald in dieses statische, weltumspannende System jedoch Bewegung kommt, indem eine Entität der Peripherie sich aufs Zentrum zubewegt oder umgekehrt, kommt es zu einer Situation der Fremdheit. Die inkompatiblen Subsysteme von Peripherie und Zentrum prallen dann als Fremdkörper aufeinander und stellen das System in seiner Gesamtheit so lange in Frage, bis dieser destabilisierende Zustand wieder aufgehoben ist.

---

<sup>628</sup> Waldenfels 2006:20.

Dies ist zum einen der Fall, als König Solldan bei dem Versuch, Frigia (und somit Troja!) zu erobern, von der Peripherie ins Zentrum vordringt und schließlich erfolgreich zurückgeschlagen wird. So erschreckend seine monströsen Gefolgsleute auch gewirkt haben mögen – sobald sie wieder ihre angestammte Heimat erreicht haben, die die Kosmographie ihnen zuweist, ist der Zustand der Fremdheit vorüber, ohne dass eine völlige Vernichtung oder Assimilation von Solldans Heer erforderlich gewesen wäre. Das gleiche Schicksal erfährt nun jedoch auch Kirialax, als er aus dem Zentrum in die Peripherie Indien vorzudringen versucht: Es gelingt ihm gleichfalls nicht, sie zu erobern, indem er sie ihrer Schätze beraubt oder gar hier Land nimmt. Stattdessen wird auch er schließlich zurückgeschlagen und muss an seinen angestammten Platz im Zentrum zurückkehren – das kosmographische System stabilisiert sich selber dadurch, dass seine Entitäten im jeweils anderen Teilbereich langfristig nicht überlebensfähig sind, obgleich sie im Ganzen betrachtet ein gemeinsames System des kategorisierbaren Eigenen bilden.<sup>629</sup>

Die *Kirialax saga* erteilt somit Konzepten der grenzüberschreitenden, Kategorien durchbrechenden Monströsität eine Absage, wie sie etwa in der *Valdimars saga* ausgebreitet werden. Stattdessen konstruiert sie eine Welt der klaren Grenzziehung, wo Fehler im System zwar vorkommen können, aber letztendlich ausgemerzt werden wie der monströse Honocentaurus. Wer aber den Schlüssel zum rechten Verständnis des Systems in Form von enzyklopädischen Wissen besitzt, der wird sich letztlich auch bei der Weltbewältigung als erfolgreich erweisen – allerdings nur, solange er sich im ihm angemessenen Bereich bewegt, wie Kirialax' Rückschläge in India deutlich machen.

### 8.3 Imagologische Topoi und gelehrte Details – die Saga als erzählerische Weltchronik

Nach seiner Fahrt an die äußersten Marginalien der Welt kehrt Kirialax wieder an den heimatlichen Hof zurück – die *grand tour* des jungen Welterkundens endet damit, dass es schlichtweg nichts mehr zu erkunden gibt. Es schließt sich ein weiterer Handlungskreis an, in dem Kirialax um die Tochter des Kaisers von Miklagarðr wirbt und letztendlich erfolgreich ist, nachdem er in einem Turnier seine Stärke bewiesen hat. Dieser konventionelle Abschluss der Handlung greift jedoch kaum auf Kirialax' Fahrten zurück, wenn man davon absieht, dass sein dabei gewonnener Ruhm und die Beweise seiner Tüchtigkeit gepriesen werden. Hieran wird einmal mehr deutlich, wie sehr die Welterfahrung in der *Kirialax saga* Selbstzweck ist: Als Kirialax heimkehrt, ist er zwar an Ruhm und Erfahrungen reicher, hat jedoch weder eine standesgemäße Partnerin noch eine angemessene Königsherrschaft gewon-

<sup>629</sup> Dieses Konzept weist Parallelen zu Simmels relationalem Fremdbegriff auf, der das Fremde dadurch definiert, dass eine Entität sich in einen Raum bewegt, der qualitativ von ihr unterschieden ist. India ist nicht *per se* fremd, sondern in Relation zu Kirialax, der in diesen Bereich eingedrungen ist. Siehe Abschnitt 1.3.

nen<sup>630</sup> – hierfür muss eine neue Fahrt losgelöst von jedem Erkundungsinteresse unternommen werden, die weitgehend eine in sich geschlossene Geschichte darstellt. Die Saga folgt zwar in ihrem Aufbau den Genre-Konventionen vom ausziehenden Helden, der in der Welt Braut und Gut gewinnt, doch ist ihr quantitativ überragender Hauptteil nicht auf dieses Ziel ausgerichtet, sondern primär der gelehrten Aneignung der Welt gewidmet.

Dieser Umstand schlägt sich direkt auf die Darstellung des erzählten Raumes nieder: Wie am Beispiel der *Konráðs saga keisarasonar* herausgearbeitet wurde, beschränkt sich die imagologische Konzeption von Ländern und Völkern in den originalen Riddarasögur zumeist auf relativ abstrakte Chiffren für den jeweiligen Grad an Fremdartigkeit – England oder Saxland sind höfische Zentren des Eigenen, Byzanz ein Übergangsraum in den Orient, Mesopotamia oder India Orte fremdartiger Wunder etc., ohne dass die konkreten Eigenarten, die über diese Länder überliefert sind, erzählerisch aktiviert würden; sie bleiben letztendlich innerhalb ihres Fremdheitsgrades austauschbar.<sup>631</sup> Die *Kirialax saga* hingegen greift über solche bloßen Chiffren hinaus und aktiviert gezielt Details, um den Besonderheiten der einzelnen dargestellten Regionen gerecht zu werden. Ein markantes Beispiel hierfür findet sich gleich zu Beginn der Saga, wenn Kirialax' Vater Laicus gegen Egias von Syria kämpft und ihn schließlich samt Pferd zu Fall bringt. In dieser bedrängten Situation ruft Egias aus: »Fordæmðr se sa Arabicus, er mer gaf svo veykan hest, þviat eg skyllði hafa unnet fagran sigr, ef hann hefði eigi falsazt.«<sup>632</sup> Die kurze Sentenz enthält gleich zwei imagologische Stereotypen, mit denen die Figur des nicht näher benannten Arabers belegt wird: Zum einen wird Arabien als Herkunftsland von Pferden dargestellt, die eines syrischen Prinzen würdig sind. Zum anderen wird jedoch durch die Schwäche des vermeintlich edlen Tieres das Bild eines gerissenen orientalischen Händlers gezeichnet, der Egias schlicht betrogen hat. Die Wirkmächtigkeit beider Stereotypen ist so groß, dass sie auch einem modernen Rezipienten noch vertraut erscheinen. Dabei ist zu beachten, dass Egias' Ausruf keinerlei Funktion für die weitere Sagahandlung besitzt und auch nicht wieder aufgegriffen wird – er dient lediglich dazu, den Orient als Ort der Handlung mit einem anschaulichen Detail zu beleben und zu ‚authentifizieren‘.

Auch die Darstellung des Kaiserhofes zu Miklagarðr am Ende der Sagahandlung weist einen vergleichbaren Umgang mit einem imagologischen Topos auf: In der üppigen Beschreibung der prachtvollen Hofhaltung werden unter anderem auch zwölf goldene Abbilder schöner Jungfrauen erwähnt, die auf mechanische Weise ein wunderschönes Pfeifenspiel betreiben, wenn der Seewind durch sie hindurchgeleitet

<sup>630</sup> Zwar wurde Kirialax ein Teil von Frigia übertragen, doch stellt dieser Teilerfolg noch keine würdige Herrschaft für den überragenden Helden dar. Diese manifestiert sich erst in der Krone von Miklagarðr.

<sup>631</sup> Siehe Abschnitt 4.3.

<sup>632</sup> KS:6. *Verdammt sei dieser Araber, der mir ein so schwaches Pferd gegeben hat, denn ich hätte einen schönen Sieg erringen sollen, wenn er mich nicht betrogen hätte.*

wird.<sup>633</sup> Dieses Wunderwerk ist zunächst einmal eine Übernahme aus der *Karlamagnus saga*.<sup>634</sup> Es bedient jedoch auch einen Stereotyp, der über den internen Wirkungskreis der altnordischen Literatur hinausreicht: Kunstvolle Musikautomaten werden im Mittelalter oft als typisches Charakteristikum des byzantinischen Hofes bzw. des Ostens im Allgemeinen betrachtet und gerne erwähnt, um märchenhaften Reichtum anzudeuten.<sup>635</sup> Die *Kirialax saga* greift hier also einen Topos auf, der über den Kreis der heimischen Sagaliteratur hinaus speziell mit Miklagarðr assoziiert ist. Auch die mechanischen Bildsäulen dienen keinem handlungsfunktionalen Zweck – ihre einzige Funktion besteht darin, den Handlungsort mit einem ‚typischen‘ imagologischen Detail zu verdichten.

Auf einer ähnlichen Ebene lassen sich auch die weiter oben schon angesprochenen, ausführlichen Beschreibungen des Heiligen Landes, der Gräber der Helden von Troja oder der Wunder Indiens betrachten – in allen Fällen handelt es sich um Sammlungen imagologischer Topoi aus der gelehrten Tradition mit z. T. nur geringem handlungsfunktionalem Wert. Dieses erzählerische Vorgehen stellt eine prägende Besonderheit der *Kirialax saga* dar. Obgleich sie strukturell eine klassische Heldenreise beschreibt, liegt ihr inhaltlicher Schwerpunkt auf der ausführlichen Ausbreitung der Welt, die bereist wird. Dies drückt sich bereits in der Motivation des aufbrechenden Kirialax auf, aus Neugier die Welt erkunden zu wollen, und wird dann auch konsequent bei der Darstellung seiner Fahrt umgesetzt. Wissen ist das primäre Anliegen des gelehrten Helden wie auch der überaus auskunftswilligen Erzählinstanz. Die *Kirialax saga* kann somit, etwas überspitzt, als eine Art in Sagaform verpackte, enzyklopädische Weltchronik betrachtet werden, die den Erdenkreis aus der Perspektive des reisenden Ritters zu erfassen versucht. Dabei kommt es dem Text weniger auf eine ‚umfassende‘ Darstellung an als vielmehr auf eine gelungene Blütenlese besonders herausragender und interessanter Welt Dinge.

Wissen erweist sich gleich in mehrfacher Hinsicht als das zentrale Thema der *Kirialax saga*: Auf der *discours*-Ebene bildet die gelehrte kosmographische Tradition den Rahmen, in dem die Handlung der Saga sich entfaltet; ihr erzählter Raum weist so viele Übereinstimmungen mit der überlieferten Geographie wie nur möglich auf. Auf der Ebene der *histoire* hingegen ist der Drang nach Wissen nicht nur die Hauptmotivation des Helden Kirialax, sich auf seine große Erkundungsfahrt zu begeben, sondern Wissen stellt zugleich auch eine zentrale Methode der Konfliktbewältigung dar – sei es nun im Kampf gegen den Honocentaurus oder sei es bei der Vertreibung der Kriegselefanten durch den Einsatz von Mäusen. Welterfahrung und Weltbewältigung sind so untrennbar miteinander verbunden: Nur wer um die Welt Dinge weiß und ihre charakteristischen Eigenarten kennt, ist in der Lage, sich erfolgreich in der Welt zu behaupten. Kirialax stellt durch seine Verbindung von Ritterlichkeit und gelehrter Meisterschaft den Idealtypus eines Helden im Sinne dieser

---

<sup>633</sup> Vgl. KS:87.

<sup>634</sup> Vgl. Cook 1985:306.

<sup>635</sup> Vgl. Ernst 2003:60–62.

Weltkonstruktion dar, der seinen Erfolg aus der Umsetzung von Wissen in tatkräftiges Handeln zieht.

In der Welt der *Kirialax saga* ist letztendlich alles durch Wissen erklärbar – das bedrohliche Fremde ist nur auf den ersten Blick fremd, kann jedoch durch ein entsprechendes Maß an Gelehrsamkeit durchschaut, kategorisiert und somit letztlich zu einem bloßen Anderen ohne subversives Potential gemacht werden. Selbst die Wunder des Ostens oder die monströsen Bewohner ferner Weltgegenden sind Teil einer weltumspannenden Semiosphäre der Gelehrsamkeit. Fremdes im eigentlichen, bedrohlichen Sinne entsteht nur dann, wenn die Ordnung dieses wohlgefügt Systems durch dynamische Bewegungen einzelner Elemente durchbrochen wird. In diesem Fall ist es Aufgabe des Helden, diesen Zustand zu beenden und das System zur Geschlossenheit zurückzuführen – natürlich vor allem Kraft seines Wissens, das so zu einem selbsterhaltenden Prinzip der Weltbewältigung durch Welterfahrung wird.<sup>636</sup>

---

<sup>636</sup> Diese Konstellation wird umgekehrt, wenn Kirialax als Fremdkörper in India eindringt. Nun ist es Aufgabe der Monster, nämlich der Greifen, den Helden an seinen angestammten Platz zu verweisen.