

<b>Zeitschrift:</b>	Beiträge zur nordischen Philologie
<b>Herausgeber:</b>	Schweizerische Gesellschaft für Skandinavische Studien
<b>Band:</b>	52 (2013)
<b>Artikel:</b>	Von monströsen Helden und heldenhaften Monstern : zur Darstellung und Funktion des Fremden in den originalen Riddarasögur
<b>Autor:</b>	Lambertus, Hendrik
<b>Kapitel:</b>	9: Symmetrische Konstellationen und gegenseitige Spiegelungen : das Eigene im Fremden erkennen
<b>DOI:</b>	<a href="https://doi.org/10.5169/seals-858187">https://doi.org/10.5169/seals-858187</a>

#### **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:** 09.12.2025

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

## 9. Symmetrische Konstellationen und gegenseitige Spiegelungen – das Eigene im Fremden erkennen

*Omnis mundi creatura  
quasi liber et pictura  
nobis est et speculum.<sup>637</sup>*  
*Alanus ab Insulis, 12. Jhd.*

Immer wieder kommt es in den originalen Riddarasögur zu Situationen, in denen Repräsentanten des Fremden dem Sagahelden als Spiegel seiner selbst gegenüberstehen. Man denke hierbei etwa an den grotesk gespiegelten Anti-Hof der Trolle in der *Ála flekks Saga* oder auch an die heidnischen Ritter als invertierte Abbilder ihrer christlichen Pendants in der *Kirialax saga*.<sup>638</sup> Solche Konstellationen sollen im Folgenden anhand der *Dínus saga drambláta* untersucht werden. Der Text stammt aus dem 14. Jahrhundert und ist mit rund 35 Abschriften reich überliefert.<sup>639</sup> Es wird in der Forschung allgemein angenommen, dass er letztendlich auf griechisch-orientalische Erzähltraditionen zurückgeht, womit er eine weitere wichtige Quelle der originalen Riddarasögur repräsentiert, die bislang noch nicht berücksichtigt worden ist. Die *Dínus saga* eignet sich besonders gut für die Analyse von Spiegelkonstellationen, weil sie einen ausgeprägt symmetrischen Handlungsaufbau besitzt, wie schon Einar Ólafur Sveinsson bemerkt: »Aber trotz allem ist dieses reiche Phantasiespiel in ein festes Schema gebracht und eine strenge Symmetrie macht sich geltend.«<sup>640</sup> Textgrundlage der Untersuchung ist die ältestes Redaktion der Saga nach der Edition von Jónas Kristjánsson.<sup>641</sup>

### 9.1 Das Fremde als Spiegel

Der Spiegel festigt Verhältnisse und verspricht damit ihre Handhabbarkeit. Selbst unbewegt, gestattet er, Bewegungen minutiös abzubilden, indem er die Welt dieses und jenseits der Spiegelfläche in synchroner Dynamik zeigt. Weltkenntnis steht im Zeichen von Selbsterkenntnis und umgekehrt [...].<sup>642</sup>

<sup>637</sup> Alanus ab insulis 1960:579. *Jede Kreatur der Welt / ist wie ein Buch und Bild / für uns und wie ein Spiegel.* Die Jahresangabe 1960 beruht auf einer Schätzung, da der eingesehene Nachdruck einer Ausgabe von 1855 undatiert ist.

<sup>638</sup> Siehe Abschnitt 6.2.6 bzw. 8.2.5.

<sup>639</sup> Zur Überlieferung der *Dínus saga* vgl. Glauser 1994:385–438.

<sup>640</sup> Einar Ólafur Sveinsson 1929:53.

<sup>641</sup> Jónas Kristjánsson 1960:3–94. Der Text wird im Folgenden mit DS und Seitenangabe abgekürzt.

<sup>642</sup> Konersmann 1991:33–34.

So beschreibt Ralf Konersmann eine zentrale Funktion der Spiegel-Metapher, die insbesondere für die reflektierende Selbstbetrachtung des modernen Subjekts stehen kann. Auf der individualpsychologischen Ebene wäre es gewiss zu weit gegriffen, solch einen dezidiert auf die Moderne bezogenen Ansatz unvermittelt auf Texte des Spätmittelalters anzuwenden. Dennoch soll im Folgenden gezeigt werden, dass für die narrative Konzeption vieler originaler Riddarasögur (selbst-)reflektierende Spiegelungen konstitutiv sind. Das bedeutet nun nicht, dass der reisende Sagaheld ein differenziertes Subjekt im modernen Sinne sei, das durch seine Welterfahrung schließlich zu höheren Einsichten der Selbsterkenntnis gelangt. Wohl aber werden in seiner Welterfahrung viele Werte und Institutionen, für die er einsteht, durch Konfrontationen mit dem Fremden in einen (Zerr-)Spiegel geworfen und in Frage gestellt. So verhält es sich etwa bei dem Hof des Riesenkönigs in der *Ála flekks saga*, der spiegelbildlich zu Ális englischem Heimathof konzipiert ist, oder bei dem gewaltsamen Religionsdisput in der *Kirialax saga*, in dem ein christlicher und ein heidnischer Ritter nicht nur Schwerthiebe tauschen, sondern zudem die jeweilige Religion des anderen aus einer spiegelnden Außenperspektive heraus zu dekonstruieren versuchen. Der reisende Held ist ein Fokuspunkt für solche spiegelnden Erfahrungen der Fremdheit, seine Interaktion mit dem Fremden ist nicht selten eine Interaktion mit spiegelbildlich verzerrten Aspekten des Eigenen.<sup>643</sup>

Mirror symmetry creates the necessary relations between structural diversity and structural similarity, which allow dialogic relationships to be built. On the one hand, the systems are not identical and give out diverse texts, and on the other, they are easily converted, ensuring mutual translatability.<sup>644</sup>

So definiert Lotman eine zentrale Funktion spiegelsymmetrischer Konstellationen: Sie ermöglichen Übersetzbarkeit und Konvertierbarkeit aus unterschiedlichen Semiosphären heraus durch strukturelle Ähnlichkeiten, die eine Anpassung des Fremden ins Eigene erlauben. Spiegelsymmetrie ist somit nicht nur ein Mechanismus der (Selbst-)Reflexion, sondern zudem ein Medium der Interaktion. Man denke etwa an Valdimars Verhältnis zu seiner riesischen Geliebten Alba: Der Ritter nähert sich der Welt der Riesen an, während die Riesin sich zum Schluss der Welt des Hofes annähert, weil beide Welten strukturelle Symmetrien wie etwa Positionen in der Familie aufweisen, die eine Integration möglich machen. Hierbei ist zu beachten, dass die Spiegelsymmetrie nur einen situativen Rahmen stellt, *per se* jedoch keinen Inhalt trägt. »[T]hey determine the semiotic situation, but not the content of this or that communication.«<sup>645</sup> Es lassen sich also verschiedene Teilbereiche von Semiosphären ineinander spiegeln.

Dieser Umstand soll im Folgenden genutzt werden, um die Funktion gespiegelter Konstellationen systematisch für jene Aspekte des Fremden zu untersuchen, die bislang Thema dieser Arbeit waren. Es wird zu zeigen sein, dass Raum, Monster,

<sup>643</sup> Hier greift Kristevas Konzept vom bedrohlichen Fremden als verdrängtem Aspekt des Eigenen. Siehe Abschnitt 1.4.

<sup>644</sup> Lotman 2005:220.

<sup>645</sup> Ebd.:224.

Sozialgefüge, gender-Kategorien und angewandtes Weltwissen jeweils auch als Spiegelmotiv in Erscheinung treten können.<sup>646</sup>

## 9.2 Spiegelkonstellationen in der *Dínus saga drambláta*

### 9.2.1 Hin und her zwischen zwei gespaltenen Zentren – der gespiegelte Raum

Das spiegelsymmetrische Erzählprinzip der *Dínus saga drambláta* verrät sich bereits zu Beginn der Saga bei der Entfaltung des erzählten Raumes. Die Saga weicht hier von dem verbreiteten Schema ab, zunächst kurz ein höfisches Zentrum wie Frakkland oder Saxland zu umreißen, um anschließend den Rest der Welt auf den Fahrten des Helden nach und nach in Szene zu setzen. Stattdessen werden kurz nacheinander die beiden zentralen Handlungsorte Ägypten und Bláland eingeführt, womit der erzählte Raum im Wesentlichen auch schon erfasst ist. Ein sukzessives Erkunden und Ausweiten des Raumes durch einen fahrenden Ritter findet nicht statt. Von den bisher behandelten Sagas weist einzig die *Sigurðar saga böglar* Parallelen zu diesem Erzählkonzept auf: Auch hier wird Frakkland als Herrschaftsbereich Sdentianas im direkten Anschluss an den heimischen Hof des Helden beschrieben und somit implizit als dessen Gegenpol im späteren Handlungsverlauf gesetzt. Der ausgeprägte Erzählfokus auf die Interaktion von Held und gegnerischem *meykóngr* stellt das verbindende Element dar, das in beiden Sagas die Einführung ihrer Heimaträume in rascher Folge motiviert: Der spiegelbildliche Antagonismus ist so schon aus der elementaren Raumopposition ersichtlich. Die *Sigurðar saga* verwendet im Folgenden jedoch die klassischen Erzählschemata der Heldenfahrt, wenn die Erlebnisse Sigurðs und seiner Brüder in der Welt beschrieben werden, ihr Raum ist also keineswegs auf eine bipolare Saxland-Frakkland-Opposition beschränkt. Die *Dínus saga* hingegen fokussiert sich fast komplett auf den eng umrissenen Rahmen Ägypten-Bláland und erhebt somit die Spiegelsymmetrie zu einem zentralen Gestaltungselement.

Im Vergleich zu den Prinzipien, die anhand der *Konráðs saga keisarasonar* für die Raumgestaltung herausgearbeitet wurden, sticht die *Dínus saga* gleich in zweifacher Hinsicht hervor: Zum einen ist ihr Ausgangsraum kein typischer Repräsentant des höfischen Eigenen wie England oder Saxland, sondern das ferne Ägypten, ein Teilbereich der fremdartigen Welt des Ostens. Zum anderen beschränkt sich die Gestaltung des Ausgangsraumes keineswegs auf einige skizzenhafte Pinselstriche, stattdessen wird Ägypten nach einem Prolog über die Dreiteilung der Welt eine recht ausführliche Beschreibung zuteil: Der Fluss Nil und die durch Alexander gegründete Hauptstadt Alexandria werden ebenso erwähnt wie der Umstand, dass der König hier einst »Pharäo« genannt wurde, später aber »Tholomeus«.<sup>647</sup> Die Beschrei-

<sup>646</sup> Weitere Analysen zu spiegelbildlichen Konstellationen in den originalen Riddarasögur anhand der *Ectors saga* und der *Victors saga ok Blávus* finden sich bei Lambertus 2009.

<sup>647</sup> DS:4.

bung des Landes wird mit gelehrten Details angefüllt und imagologisch angereichert. Hier steht die *Dínus saga* der *Kirialax saga* nahe, wenn der Gelehrsamkeitsdiskurs sich auch weitaus weniger in den Vordergrund drängt.<sup>648</sup>

Auch die Regel, dass die erzählten Räume in ihrer Abfolge eine Klimax der Fremdheit anstreben, lässt sich in der *Dínus saga* wiederfinden: Auf das fremdartige Ägypten folgt das noch unbekanntere Bláland, das chiffrnartig-unkonkret als »mestur hlutur ríkkis j Affrichä«<sup>649</sup> charakterisiert wird. Statt eines gelehrten Exkurses über Geographie und Geschichte des Landes werden hier lediglich seine »jöt-nar«, »bláämenn« und »skiesseligar skiepnur«<sup>650</sup> und die gewaltige Sonnenhitze erwähnt, was der bedrohlichen Unbestimmtheit eines ‚*Hic sunt leones*‘ gleichkommt. Der Name seiner Hauptstadt wird mit »Bláeschumia«<sup>651</sup> angegeben, was offenbar lediglich eine Variation des *blár*-Motives darstellt, das für die Fremdartigkeit Afrikas steht.

Zu Beginn der Sagahandlung werden die Königshöfe der beiden Länder topisch als Orte einer idealtypischen, prunkvollen Hofhaltung eingeführt: auf der einen Seite der mächtige König Tholomeus mit seiner Gemahlin Díana in Ägypten, auf der anderen Seite der nicht weniger gewaltige König Maximilianus mit seiner Gemahlin Maxencia in Bláland. Beide Königspaare lassen den dazu passenden vielversprechenden Nachwuchs nicht vermissen: Dínus, der junge Königsohn von Ägypten, ist ebenso schön wie in allen Künsten bewandert, von Philotemia, der Königstochter von Bláland, lässt sich Ähnliches berichten.

Beide Figuren dominieren das Saga-Geschehen von Anfang an: Die Einführung des erzählten Raumes beider Länder erfolgt nicht etwa rein statisch, sondern wird jeweils dynamisch durch eine Szene ergänzt, in der das jeweilige Königskind an seinen Vater herantritt und um die Errichtung eines eigenen Palastes für sich und sein Gefolge bittet. Die beiden Könige gewähren schließlich die Bitte, Dínus zieht sich mit 40 edlen Rittern in seine eigene Halle zurück, während Philotemia 40 anmutige Jungfrauen mit sich nimmt. Teil des neu etablierten Hofes ist jeweils auch ein besonderer Vertrauter: im Falle Dínus' sein Gefährte Grammaton, im Falle Philotemias ihre Dienstmaid Peticula. Zudem verfügen beide Königskinder über ein Paar Sendboten, die ihre Belange in der Außenwelt betreiben: Nicius und Niciánus dienen Dínus, während Dasius und Dacianus Philotemias Aufträge erfüllen. Die symmetrische Parallelität dieser Konstellation ist überdeutlich – beide Höfe stehen sich als direktes Spiegelbild gegenüber.

Mit der Abspaltung des jeweiligen persönlichen Hofes um Dínus und Philotemia vollzieht sich das erste Ereignis der Saga-Handlung im Lotmanschen Sinne: Eine Grenze der bestehenden Raumordnung wird überschritten. Diese Grenzüberschrei-

<sup>648</sup> In der mittleren Redaktion der Saga nach *Am 184, fol.* werden die gelehrten Details weiter ausgebaut und z. B. darauf hingewiesen, dass Dínus »i þa borg Egiptalandzsem Memphis heyter« (in der Stadt von Ägypten, die Memphis heißt) ausgebildet wird. DS:99.

<sup>649</sup> DS:11. grððter Teil des Reiches in Afrika.

<sup>650</sup> DS:11. Riesen, Schwarze, schreckliche Geschöpfe.

<sup>651</sup> DS:11.

tung findet im vorliegenden Fall dadurch statt, dass innerhalb eines bestehenden Raumes eine neue Grenze gezogen wird: Der einstmals vollständige, ungeteilte Hof wird in zwei Subbereiche auseinanderdividiert, der erzählte Raum gewinnt eine Binngliederung in den Hof von Dínuſ bzw. Philotemia einerseits und den Hof ihres jeweiligen königlichen Vaters andererseits. Mit dieser Unterteilung des höfischen Zentrums aber geht das Aufkommen jener Mangelsituation einher, die schließlich die Saga-Handlung ins Rollen bringt. Dies wird insbesondere in Dínuſ' Falle deutlich: Seine Motivation für die Errichtung eines eigenen Palastes ist nicht etwa nur der Wunsch nach einer unabhängigen Hofhaltung. Stattdessen ist dieser Schritt primär durch sein *dramb* motiviert, einer dominanten Eigenschaft, die für ihn und die Saga namensgebend ist:

Dínuſ k(öng)son sets nu j sinn kastala, med sijnnumm sueinumm, so mikeláatur og megtugur, ad hann vill onguumm þess vnna ad ljta þá fegurd, med þeim blöma, sem bar hanz asiöna, helldur hulde hann hana med þeirre himnu, er so var häätud sem hun væri holldgröinn vid hanz asiönu. þad var annad hanz dramb ad einginn skilldi so diarffur madur, huorke jnnlendskur nie wtlendskur, ríkur nie örikkur, ad sinn fót skillde jnn setia vmm þann kastala, sem köngsson og hanz þienarar sattu j, firer vtann ordlof<sup>652</sup>.

Es handelt sich also um einen bewussten Akt der Isolation – Dínuſ hält sich vom Hof seines Vaters fern, weil er niemandem den Anblick seiner Schönheit gönnt. Sein Handeln ist von übersteigertem Stolz geleitet, der die Integrität des Hofes zu destabilisieren droht. Der Held zieht nicht etwa in die Welt hinaus, um sich standesgemäß Ruhm und Ansehen zu erwerben, sondern zieht sich selbstverliebt völlig von der Welt zurück – ein eklatanter Mangel, der eine erfolgreiche Weltbewältigung unmöglich macht.

Im Falle Philotemias wird übersteigerter Stolz nicht explizit als Grund für die Selbstisolation in einem eigenen Palast genannt, und tatsächlich vollzieht sich die Abgrenzung in ihrem Fall auch weniger absolut, da sie sich immer noch für Festlichkeiten am Hofe ihres Vaters sehen lässt. Auch ihr Handeln ist jedoch von Hochmut geprägt. Dies drückt sich zum einen darin aus, dass sie topisch alle Freier abweist, die um ihre Hand anhalten. Zum anderen ist sie nicht bereit, die Schilderungen über Dínuſ' vortreffliche Perfektion einfach so hinzunehmen, als Händler aus Ägypten ihr von dem Königsohn berichten. Stattdessen strebt sie danach, ihre absolute Überlegenheit zu beweisen, indem sie ihn demütigt – und die Sagahandlung nimmt ihren Lauf.

Die Ankunft der ägyptischen Händler am Hofe von Bláland stellt das nächste Handlungsereignis nach raumsemiotischer Sichtweise dar: Die Grenze zwischen

<sup>652</sup> DS:9–10. Dínuſ, der Königsohn, residiert nun in seiner Burg, mit seinen Edelknaben, so stolz und mächtig, dass er es niemandem gönnen will, diese Schönheit zu betrachten, mit dieser Blüte, die sein Gesicht trug. Lieber verhüllte er sie mit einem Fell, das so beschaffen war, dass es an seinem Gesicht befestigt war. Das war zudem sein Stolz [= Folge seines Stolzes], dass kein Mann so verwegen [sein] sollte, weder einheimisch noch ausländisch, reich oder arm, seinen Fuß ohne Erlaubnis in die Burg zu setzen, wo der Königsohn und seine Diener residierten.

Ägypten und Bláland wird überschritten, Dínuš und Philotemia kommen durch den Bericht der Händler zum ersten Mal indirekt in Kontakt miteinander. Dies gibt den Anstoß für eine Grenzüberschreitung in der Gegenrichtung: Philotemia schickt ihre Sendboten Dasius und Dacianus nach Ägypten aus, damit sie Dínuš einen verzauberten Apfel zukommen lassen. Auf diese Weise vollzieht sich die Interaktion zwischen den beiden erzählten Räumen Ägypten und Bláland während der gesamten Sagahandlung: ein konsequentes Hin und Her, bei dem eine Aktion der einen Seite eine gegenläufige Reaktion der anderen Seite zur Folge hat. Die Bewegungen werden dabei nicht etwa als erzählte Reise entfaltet, sondern in knappster Form zu bloßen Zwischenschritten reduziert, wie dies auch schon am Beispiel der *Konráðs saga keisarasonar* herausgearbeitet wurde. Formeln wie »og lietti ei sinni ferd fir enn þeir koma j Egiftal (and)«<sup>653</sup> decken sämtliche Reisevorgänge pauschal ab.

Insgesamt kommt es zwölfmal zu einer solchen Aktion/Reaktion-Bewegung zwischen Ägypten und Bláland:

- 1 Die ägyptischen Händler reisen nach Bláland und berichten dort von Dínuš.
- 2 Philotemia schickt ihre Sendboten mit dem verzauberten Apfel nach Ägypten.
- 3 Dínuš verzehrt den Apfel, entbrennt Dínuš in Liebe zu Philotemia und bricht mit seinem Gefolge nach Bláland auf.
- 4 Nachdem er dort mit Zauberei gedemütigt wurde, im Gegenzug aber auch Philotemia zauberisch gedemütigt hat, kehrt er wieder nach Ägypten zurück.
- 5 Auf Rache sinnend, schickt Philotemia erneut ihre Sendboten aus, diesmal mit einem Zaubertrank.
- 6 Der verzauberte Dínuš macht sich wieder liebeskrank nach Bláland auf, wo ihm und seinen Gefährten Hörner angehext werden. Er revanchiert sich, indem er Philotemia und ihre Jungfrauen ebenfalls liebeskrank werden lässt und in Krähen verwandelt.
- 7 Dínuš und seine Gefährten ziehen als gehörnte Monstren nach Ägypten zurück, verfolgt von den liebeskranken Krähen.
- 8 Der Zauberer Anachorita bricht von Bláland nach Ägypten auf und nimmt die entzauberten Jungfrauen wieder mit sich zurück.
- 9 Sendboten aus Bláland reisen nach Ägypten und laden Dínuš zu einem Festmahl ein.
- 10 Dínuš folgt der Einladung nach Bláland, wo er getötet werden soll; es gelingt ihm jedoch, zurück nach Ägypten zu entkommen, nachdem er das Lager mit Philotemia geteilt hat.<sup>654</sup>

---

<sup>653</sup> DS:18. und ließen mit ihrer Reise nicht nach, bis nach Ägypten kamen.

- 11 König Maximilianus bricht mit seinem Heer nach Ägypten auf, um Dínus zu unterwerfen.
- 12 Nach dem finalen Friedensschluss am Ende der Saga kehrt der König mit seinem Heer nach Bláland zurück.

Diese Abfolge lässt sich im Kern auf drei Versuche Philotemias reduzieren, Dínus zu bezwingen, indem sie ihn nach Bláland lockt und dort demütigt, woran sich jeweils eine vergleichbar schwere Demütigung durch Dínus anschließt. Es liegt eine klassische klimaktische Dreizahl in der Erzählabfolge vor, deren Achtergewicht darin besteht, dass Dínus bei dem letzten Versuch sogar aus Rache getötet werden soll. Die anschließende Heerfahrt des Maximilianus nach Ägypten erfolgt nicht auf Philotemias Betreiben und stellt einen hiervon losgelösten, finalen Handlungskreis der Saga dar. In allen aufgeführten Fällen aber gilt, dass ein Ereignis in der Saga-Handlung stets mit einer (wechselseitigen) Grenzüberschreitung zwischen Ägypten und Bláland einhergeht.

Die von Boklund postulierte Zweiteilung in einen höfischen Innenraum einerseits und eine nicht-höfische Außenwelt als Ort der Bewährung für den Ritter andererseits ist in der *Dínus saga drambláta* nicht einmal ansatzweise zu erkennen. Während die meisten originalen Riddarasögur zumindest partiell dieses Schema verwirklichen, um es dann im Zuge der Handlung zu durchbrechen, ist selbst die Grundvoraussetzung einer linearen Fahrt des Helden fort vom höfischen Zentrum in der *Dínus saga* nicht gegeben. Anstelle einer absoluten Polarisierung in ein eigenes *Innen* und ein fremdes *Außen* stehen sich hier zwei höfische Zentren in einer relativen Abgrenzung auf Augenhöhe gegenüber. Sowohl Dínus als auch Philotemia haben hierbei die Rolle eines Vertreters des höfischen Eigenen (ihrer lobenswerten Kunstfertigkeit), der sich an der Weltbewältigung versucht, indem er sich einen fremden Teil der Welt unterwirft – nämlich den jeweils anderen. Der stolze Selbstanspruch, das absolute Zentrum der höfischen Welt zu sein, verträgt sich nicht mit der Existenz eines zweiten Zentrums um die Person des jeweils anderen herum und macht diesen so zu einem Fremden im Sinne einer Bedrohung des eigenen Kategorisierungssystems. Die symmetrische Spiegelung der beiden Handlungsorte bildet dabei die Relativität dieser Fremdheitskonstellation auf der räumlichen Ebene ab.

Jedoch weist die Raumkonzeption der *Dínus saga* daneben auch eine absolute Raumachse auf, die durch die scharfe Opposition einer Gut/Böse-Dichotomie definiert ist. Diese Achse ist keineswegs direkt mit den beiden Ländern Ägypten und Bláland verbunden, sondern tritt an jenen wenigen Stellen der Handlung auf, wenn

---

<sup>654</sup> Eine Detailanalyse dieser Vergewaltigungsszene hinsichtlich der subtilen Veränderungen, die sie in unterschiedlichen Redaktionen des Textes erfährt, findet sich bei Glauser 1994:394–400. Im vorliegenden Kontext können diese Nuancen allerdings außer Acht gelassen werden.

das Hin und Her der wechselseitigen Interaktion von einem dritten Raum von außen beeinflusst wird. Auch dieser Einfluss von außen wird spiegelsymmetrisch in die Handlung eingebbracht, findet er doch in einem Fall in Ägypten und im anderen Fall in Bláland statt.

In Ägypten hat dieser Einfluss die Gestalt des geheimnisvollen Fremden Heremita, der in Dínus' Dienste tritt und ihm im Folgenden mit seiner Zauberkraft dabei behilflich ist, Philotemias Anschlägen zu entgehen. Dieser Fremde entpuppt sich am Ende der Sagahandlung als Wallterus, der weise Sohn des Königs von Indien, der angereist ist, um Dínus uneigennützig zu helfen. Indien wird somit als ein drittes höfisches Zentrum jenseits der wechselseitigen Kabale zwischen Ägypten und Bláland eingeführt, von wo zauberische Hilfe zu erwarten ist.<sup>655</sup> Es belegt auf der absoluten Raumachse die Position des Guten. In Bláland hingegen tritt die Gestalt des Anachorita<sup>656</sup> als zaubermächtige Beraterfigur auf, »eitt kuikuendi eda manneskiu þar uar suart asyndar ok lodit sem saudr«.<sup>657</sup> Dieser stammt nicht etwa aus einem weiteren Land, sondern wird von Damianus, einem seherisch begabten Gefolgsmann des Königs Maximilianus, in einer Höhle außerhalb der Stadt entdeckt. Hier stellt also die Wildnis jenseits des Hofes den Raum da, von dem aus Einfluss auf die Polarität der beiden Länder genommen wird, wobei die Fremdartigkeit dieses Bereichs dadurch betont wird, dass die Erzählinstanz selbst Anachoritas Status als Mensch im Unklaren lässt. Anachorita richtet im Laufe der Handlung Schaden an, indem er Dínus' Palast in Flugdrachengestalt bedroht, als er die verwandelte Philotemia mit ihren Jungfrauen nach Bláland zurückholt, und indem er maßgeblich dazu beiträgt, dass Maximilianus sich auf einen Feldzug gegen Ägypten begibt. Am Ende der Saga weiß Heremita schließlich zu berichten, dass Anachorita in Wahrheit »puk-in sjalfr«<sup>658</sup> ist, seine räumliche Zuordnung ist also nicht zufällige die Tiefe einer Höhle. Dieser Ort nimmt somit auf der absoluten Raumachse der Saga die Position des Bösen ein.

Das Konzept dieser absoluten Raumachse des Guten und des Bösen wird in der Saga an späterer Stelle noch deutlicher aufgegriffen, nämlich wenn Heremita seine Zauberkraft benutzt, um König Maximilianus allerlei Blendwerk vorzugaukeln und ihn so vom Angriff auf Ägypten abzuhalten. Im Laufe dieser Episode lässt er dem König unter anderem auch Visionen zukommen, in denen Teufel aus der Hölle heraufsteigen und Engel vom Himmel herabkommen, um sein Heer aufzuhalten.<sup>659</sup> Auch wenn es sich bei den Visionen im Endeffekt um eine Illusion handelt, macht das Aufgreifen dieses Motives doch deutlich, dass der relative Konflikt der beiden Zentren vor dem Hintergrund des absoluten Konfliktes von Gut und Böse verortet

<sup>655</sup> Vgl. zu diesem Topos Johanterwage 2007.

<sup>656</sup> Auch die Benennung *Heremita* und *Anachorita* macht natürlich zudem die spiegelbildliche Parallelität dieser beiden Figuren deutlich, sind doch beide Begriffe letztlich Umschreibungen für einen monastischen Einsiedler.

<sup>657</sup> DS:40. *dort war ein Lebewesen oder Mensch, mit einem schwarzen Antlitz und zottelig wie ein Schaf.*

<sup>658</sup> DS:89. *der Teufel selber.*

<sup>659</sup> Vgl. DS:79–80.

ist. Dabei kommt Bláland temporär durch Anachoritas Einfluss der Pol des Bösen zu, während Ägypten durch Heremita Hilfe auf der Seite des Guten steht. Hierbei handelt es sich jedoch keinesfalls um unumstößliche Zuschreibungen, zumal der Konflikt der beiden Hofzentren seinen Anfang nimmt, bevor die beiden Gestalten von außen dazukommen.<sup>660</sup>

Stattdessen wird die Opposition des absoluten Konflikts dadurch aufgelöst, dass Anachorita zum Schluss in den Nil geworfen wird, also räumlich wieder nach unten verschwindet, wohin er gehört. Die scharfe Grenze zwischen Ägypten und Bláland wird durch die topische Eheschließung zwischen Dínus und Philotemia aufgehoben, der einstmais geteilte Raum verändert sich zu einem umfassenden Ganzen, wo nur noch Heremita Einfluss des Guten wirksam ist. Diese Synthese wird auch wiederum auf der räumlichen Ebene ausgedrückt, nämlich dadurch, dass Dínus von König Maximilianus sieben Unterkönigreiche von Bláland als Hochzeitgeschenk erhält. Der Raum der beiden Königreiche ist nicht mehr scharf voneinander getrennt, die sinnstiftende Einheit des Hofes ist wiederhergestellt.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass die räumliche Grundkonstellation der *Dínus saga drambláta* in dem spiegelsymmetrischen Hin und Her zwischen zwei höfischen Zentren besteht, die beide mit Absolutheitsanspruch auftreten und den des anderen damit relativieren. Die Ebene dieses relativen Konflikts wird von einer weiteren, absoluten Raumachse überschattet, auf der die Mächte des Guten und des Bösen aus jeweils einem dritten Raum heraus auf den Konflikt Einfluss nehmen und ihn somit zeitweilig auf die Ebene einer absoluten Opposition heben. Die Überwindung der gegenseitig konstruierten Fremdheit erfolgt durch eine räumliche Synthese der beiden Zentren zu einem gemeinsamen Ganzen, dessen höfischer Absolutheitsanspruch nun endlich gerechtfertigt ist.

### 9.2.2 Die gegenseitige Monströsierung – gespiegelte Monster

Die Darstellungsebene des monströsen Fremden scheint in der *Dínus saga* zunächst einmal nicht vergleichbar spiegelsymmetrisch angelegt zu sein wie die Ebene des erzählten Raumes. Während Ägypten mit einigem gelehrten Hintergrundwissen als makelloses Königreich und Zentrum des höfischen Eigenen eingeführt wird, enthält die Beschreibung Blálands an zentraler Stelle Hinweise auf die Riesen, *blámenn* und

<sup>660</sup> Die scharfe Polarisierung auf der absoluten Gut/Böse-Achse wird sogar an einer Stelle der Handlung ironisiernd konterkariert: Als Dínus Philotemia den Apfel zukommen lässt, der Philoctema und ihre Jungfrauen in Krähen verwandeln wird, lässt er diesen durch eine Dachluke ihres Palast zu Philoctema hinunterfallen. Diese geht daraufhin davon aus, dass »þette er komid vr Paradijs, og er þetta fullkomid vissu merke huorsu Gude lijkade vel huorsu þesse k(öng)s(on) heffur hier vtleykinn vered«. (DS:47. *Dies ist aus dem Paradies gekommen und ist ein vollkommenes Zeichen dafür, wie sehr es Gott gefallen hat, wie diesem Königsohn hier mitgespielt wurde*) Dínus' fatale Zaubergabe wird als Gottesgeschenk fehlgedeutet, das zudem noch auf Dínus' erfolgreiche Demütigung zurückgeführt wird – die kurze Episode macht deutlich, dass es den Akteuren des relativen Konflikts zwischen Ägypten und Bláland keineswegs möglich ist, klar zu erkennen, auf welcher Seite der absoluten Raumachse sie dabei stehen.

Ungeheuer, die hier anzutreffen sind. Von den beiden dargestellten Räumen weist also nur einer Elemente des monströsen Fremden auf. Es scheint hier eine asymmetrische Konstellation vorzuliegen, in der Bláland trotz aller Idealität seines Hofes zumindest auf der Ebene des Monströsen die funktionale Rolle des nicht-höfischen, bedrohlich-fremden Außenraumes übernommen hat.

Dieser Eindruck wird durch eine Begebenheit auf Dínus' erster Reise nach Bláland bestärkt: Nachdem er mit seinen Gefährten zu Philotemia und ihren Jungfrauen in ihren Palast eingeladen wurde und gerade das Lager mit der Prinzessin teilen will, werden Dínus und seine Ritter plötzlich von monströsen *blámenn* angegriffen, die nach Philotemias Aussage im Dienste ihres Vaters stehen:

fader minn heffur vnder sier og sijnu valldi 40 þeirra riddara sem komner eru vnder all-ann bruna sölarinnar, so harder og sterker ad firer þeim stendur einginn liffande madur, suarter sem byk, og jllgiarner, so þeir ejra onguu, nema ad giora skada og fordiørf-un, og aller eru þeir lijkare diøfflumm enn mønnum<sup>661</sup>.

Die schwarzen Ritter werden mit allen Registern der xenophoben Monströsität beschrieben, bis hin zu einem direkten Teufelsvergleich und dem Hinweis, dass sie nichts so sehr lieben wie Schaden anzurichten. Im Kampf erweisen sie sich als ausgesprochen harte Gegner, gegen die Eisen nichts auszurichten vermag, sie scheinen also zudem noch Züge des topischen Berserkers zu besitzen.

Schließlich sinken Dínus und seine Gefährten erschöpft von dem harten Kampf zu Boden und schlafen ein. Beim Aufwachen finden sie sich in einem Eichenhain außerhalb der Stadt wieder und müssen feststellen, dass sie die ganze Zeit gegen 40 Eichen gekämpft haben – Philotemia hat sie mit zauberischem Blendwerk genarrt. Das Monströse ist hier kein genuiner Bestandteil Blálands, sondern vielmehr eine durch die anfängliche Beschreibung geschürte Erwartung, der Philotemia mit ihrer Illusion entspricht. Erzählperspektivisch ist die Episode so gestaltet, dass der Rezipient Dínus' begrenzten Erkenntnisstand teilt und erst zusammen mit dem jungen Ritter erfährt, dass der ganze topisch beschriebene Kampf eine Illusion war. Es wird spielerisch das Erzählmuster des Helden aktiviert, der in der Fremde gegen schreckliche Monster kämpft, um dann ernüchternd dekonstruiert zu werden: Die Monster sind harmlose Eichen, die dem Bereich des kategorisierbaren Eigenen angehören, der Held ist nicht etwa ein siegreicher Weltbewältiger, sondern das getäuschte Opfer einer bewusst irreführend angelegten Erwartungshaltung an den Text.

Dínus rächt sich für die zugefügte Schmähung, indem er vor seiner Abreise nach Ägypten eine Tafel mit Zauberzeichen in Philotemias Palast anbringt, die jeden, der die Tafel erblickt, dazu veranlasst, seine Kleider abzuwerfen und in einen nackten Tanz zu verfallen. Philotemia und ihre Jungfrauen erliegen diesem Zauber ebenso wie der König und sein Hofstaat, die nach dem Rechten sehen wollen, und schließlich gar der Erzbischof der Stadt mit seinem klerikalen Gefolge. Das gesamte höf-

<sup>661</sup> DS:31–32. Mein Vater hat unter sich und seiner Herrschaft 40 von diesen Rittern, die komplett aus der Sonnenhitze gekommen sind, so hart und stark, dass ihnen kein lebender Mann widersteht, schwärzer als Pech und Missetaten verrichtend, so dass sie niemanden verschonen, sondern Schaden und Verderben anrichten, und sie alle sind Teufeln ähnlicher als Menschen.

sche Zentrum Blálands verlässt durch den nackten Tanz den Bereich des höfisch-kultivierten und vollzieht somit eine Selbstdemütigung. Erst Anachorita vermag schließlich den Zauber der Tafel zu brechen, indem er sie mit verbundenen Augen zerstört.

Dínus' Racheakt ist insofern ein monströses Element zu eigen, als hier die Grenzen sozialer Normen in Verbindung mit einer körperlichen Veränderung überschritten werden: Unzüchtige Nacktheit und das unhöfische Verhalten des wilden Tanzes gehen miteinander einher. So wird Philotemia in die Nähe solcher Wesen wie jener Trollfrauen gestellt, deren Monströsität sich häufig ebenfalls dadurch ausdrückt, dass sie sich unzüchtig kleiden und Teile ihres Körpers unbedeckt lassen.<sup>662</sup>

Während Dínus gegen illusionäre Gegner von monströsem Aussehen kämpft, wird Philotemia zu einer monströsen Verhaltensweise jenseits aller höfischen Normen gezwungen. In beiden Fällen erfolgt die Demütigung über das Medium des Monströsen. Allerdings ist die konkrete Ausgestaltung dieses Mediums an die literarische *gender*-Konstruktion der jeweiligen Figur gebunden: Der männliche Riddara-saga-Held, der seine Bewährung topisch im Kampf sucht, macht sich im Streit gegen ‚monströse‘ Eichen lächerlich, während sein weibliches Pendant, das topisch eine Verkörperung aller höfischen Umgangsformen sein sollte, mit ihrem nackten Tanz sämtliche Anstandsregeln bricht – zwei genretypische Archetypen, die sich durch ihre gegenseitigen Demütigungen spiegelbildlich verkehren.

Obgleich es zunächst den Anschein hat, dass Bláland asymmetrisch als ein fremdartiger Ort des Monströsen im Vergleich zum ‚eigenen‘ Ägypten konzipiert ist, liegt das Monströse auf der handlungsfunktionalen Ebene bei Dínus‘ erster Bláland-Fahrt in symmetrischer Form vor, gebrochen lediglich durch die Spiegelachse des *gender*-Konstrukts. Philotemia konfrontiert Dínus mit Monstern und bezahlt dafür, indem sie selber zum sozialen Monstrum gemacht wird. Beide Repräsentanten des Hofes begegnen sich dabei als gespiegeltes Zerrbild ihres Ideals und kommen gleichermaßen schlecht weg.

Auf Dínus‘ zweiter Bláland-Fahrt ist die Spiegelbildlichkeit des Monströsen noch deutlicher zu erkennen. Philotemia und ihre Jungfrauen verabreichen Dínus und seinen Gefährten nun einen Trank, der sie in Zauberschlaf versetzt und dabei körperlich deformiert: »Nu sem þeir uilia hrêra sig uerdr þeim nockut stirt hôfudit ok þers uerda þeir uarir at holldgroin horn uoru komin a þeirra hôfut suo stor sem a gaumlum uxa«<sup>663</sup>. Mächtige Hörner machen Dínus und seine Gefolgschaft zu hybriden Gestalten auf halbem Wege zwischen Mensch und Tier und somit zu klassischen Monstern. Dínus‘ Reaktion erfolgt in gewohnter Symmetrie: Er lässt Philotemia und ihren Jungfrauen einen Apfel zukommen, der ebenfalls gestaltenwandlerische Wirkung hat: »og so skioðt sem þær eru áa sijna fætur komnar, bregdur

<sup>662</sup> Siehe hierzu die Darstellung der Trollfrau Nótt in der *Ála flekks saga* in Abschnitt 6.2.4 oder der Trollfrauen in der *Sigurðar saga þögla* in Abschnitt 7.2.2.

<sup>663</sup> DS:45. Nun, als sie sich bewegen wollen, wird ihnen der Kopf ein wenig beschwerlich, und sie werden dessen gewahr, dass im Fleisch verwachsene Hörner an ihre Köpfe gekommen waren, so groß wie bei alten Ochsen.

nockud vndarliga vid, þuiað ä þeirra lijkama eru nu komner vænger med fidre, og so bunar ad lit sem kråakur«<sup>664</sup>. Auch hier besteht die Monströsität in einer partiellen Vermischung mit dem Tierreich, in diesem Fall durch das Anhexen von Krähenflügeln. Da die Schar später als »fuglar«<sup>665</sup> bezeichnet wird, ist darüber hinaus anzunehmen, dass der Text hier die komplette Verwandlung in eine Krähe impliziert.

Die Verwandlungen haben nicht nur demütigenden Charakter, sondern sind darüber hinaus lebensbedrohlich: Nachdem Dínuß mit seinen Gefährten in seinen Palast zurückgekehrt ist, liegen sie allesamt krank danieder. Philotemia und ihre Jungfrauen hocken, angelockt vom Liebeszauber des Apfels, in Krähengestalt auf den Mauern des Palastes und drohen in dieser Situation vor Hunger und Schwäche einzugehen. Es liegt eine deutliche Klimax an Bedrohlichkeit im Vergleich zur ersten Demütigungsepisode vor: Die dauerhafte Verwandlung in ein Monstrum ist mehr als nur eine Schmach – es ist ein Akt der gewaltsamen Verfremdung von sich selbst, der eine Weiterexistenz im Rahmen des Hofes nicht mehr erlaubt und sich folgerichtig als potentiell tödlich für seine Repräsentanten erweist. Der gehörnte Dínuß befindet sich somit in einer ähnlich prekären Lage wie der in einen wilden Werwolf verwandelte Áli – die nicht mehr vorhandene Kompatibilität zur Hofgesellschaft bedroht die schiere Existenz des Helden.

In dieser verfahrenen Situation treten nun Heremita und Anachorita als Instanzen von außen auf, die den bedrohlichen Zustand lösen: Heremita vermag Dínuß und sein Gefolge von den Hörnern zu befreien, während Anachorita die verwandelten Jungfrauen nach Bláland zurückbringt und ihnen ihre ursprüngliche Gestalt wiedergibt. Dabei sucht er Dínuß' Palast in der Gestalt eines monströsen Flugdrachen heim, der den Himmel verdunkelt und giftigen Geifer niederregnen lässt. Dies ist der Auftakt für eine Verschiebung des Aspekts der Monströsität im weiteren Handlungsverlauf: Bei der dritten Begegnung zwischen Dínuß und Philotemia geht es nicht länger darum, den anderen monströs zu verfremden, sondern es wird mit nackter Gewalt vorgegangen – Philotemia versucht Dínuß durch die Krieger ihres Vaters töten zu lassen, Dínuß vergewaltigt Philotemia. Doch Heremita und Anachorita, die mit ihrer Zauberei im Hintergrund wirksam sind, tragen den Aspekt der gespiegelten Monströsität weiter: Auf Anachoritas Verwandlung in einen Flugdrachen folgen gleich zwei Episoden, in denen Heremita eine Drachengestalt gegen Bláland einsetzt.

Als König Maximilianus mit seinen Kriegern loszieht, um Dínuß auf seiner dritten Bláland-Fahrt zu erschlagen, wird er durch Heremitas Zauberwerk davon abgehalten: Unnatürliche Dunkelheit hindert seine Schar am Vorankommen, anschließend »siä þeir hrædelega dreka med eijtre blásande og ellde vr sier spijande«<sup>666</sup>. Letztendlich stellt sich jedoch heraus, dass es sich bei den Monstern lediglich um Kröten und

<sup>664</sup> DS:49. Und sobald sie auf ihre Füße gekommen sind, geschieht etwas Merkwürdiges, denn an ihre Körper sind nun Flügel mit Federn gekommen, und hinsichtlich der Farbe so beschaffen wie [bei] Krähen.

<sup>665</sup> DS:49. Vögel.

<sup>666</sup> DS:66. sahen sie einen furchterregenden Drachen, Gift ausblasend und Feuer speiend.

anderes Kriechgetier an einem Tümpel handelt, in den Heremita Blendwerk die bláländische Ritterschar geführt hat. Maximilianus ist somit analog zu Philotemias Täuschungsmanöver mit den als schwarze Berserker inszenierten Eichen ausmanövriert worden.

Bei einer weiteren Episode tritt Heremita selbst in der Gestalt eines Flugdrachen auf: Als Maximilianus mit seiner gewaltigen Heerschar bereits in Ägypten lagert, wird er von Heremita aus seinem Zelt gelockt und trifft draußen auf »einn stör(ann) og hrædeligann flugdreka«<sup>667</sup>, der den verschreckten König mit sich fortträgt. Im Folgenden erweist er sich als Verwandlungsgestalt von Heremita, der Maximilianus nacheinander an drei verschiedene Orte trägt, wo er ihm die Vergeblichkeit seines Angriffs auf Ägypten durch erschreckende Visionen gewaltiger Gegenstreitkräfte verdeutlicht. Auch bei diesem Drachen handelt es sich jedoch in Wahrheit um Blendwerk, wie Heremita am Ende der Saga aufklärt: Er hat den bezauberten König lediglich in der Nähe seines Zeltes herumgeschleppt und keineswegs als Drache durch die Luft getragen.

Es liegt eine oberflächliche Spiegelbild-Konstellation vor, bei der beide helfenden Instanzen der Gut/Böse-Achse Drachengestalt annehmen, um ihre Ziele durchzusetzen. Im Falle des teuflischen Anachorita handelt es sich jedoch um eine wirkliche Verwandlung, was dadurch bestätigt wird, dass durch seinen giftigen Geifer tatsächlich Gefolgsleute von Dínus sterben; der christliche Topos des drachengestaltigen Teufels wird hiermit bedient. Heremita hingegen setzt lediglich illusionäre Drachenvisionen zur Abschreckung der Gegner ein, verwandelt sich dabei aber nie leibhaftig. Die Monströsität der beiden Ratgeber-Gestalten verhält sich auf der formalen Ebene symmetrisch, nämlich gleichermaßen drachengestaltig, auf der Ebene des dahinterliegenden Wesens jedoch entgegengesetzt: Anachorita ist auch seinem Wesen nach ein Monstrum, Heremita ein strahlender Königsohn, der Monster lediglich vorgaukelt.

Auch der Topos vom schrecklichen Ungeheuer-Heer, der bereits am Beispiel der *Kirialax saga* untersucht worden ist, hat in der *Dínus saga drambláta* eine spiegel-symmetrische Bearbeitung erfahren. Als König Maximilianus sein Heer gegen Ägypten sammelt, werden unter anderem auch die vielen monströsen Geschöpfe aufgezählt, die zu seiner Streitmacht gehören: »bæde suarter blämenn, og hrædeliger risar, og önnur skrimsl, med ögurlegumm äsiönumm, fijlar voru marger j hernum og wlffalldar, og høfdu kastala á bake«<sup>668</sup>. Ähnlich wie in der *Kirialax saga* werden hier Schwarze, Riesen, Ungeheuer und Kriegselefanten als erschreckende Repräsentanten des Fremden in einem Atemzug genannt, zudem noch ergänzt durch Kamele. Dafür sind die monströsen Wundervölker, die in der *Kirialax saga* detailliert beschrieben werden, auf ein farbloses »önnur skrimsl« reduziert, teilt doch die *Dínus saga* nicht den weltchronikhaften Charakter der *Kirialax saga*. Auch die Funktionalisierung der Monster im Krieg unterscheidet sich in den beiden Versionen des To-

<sup>667</sup> DS:76. einen großen und furchterregenden Flugdrachen.

<sup>668</sup> DS:71. sowohl schwarze blämenn als auch furchterregende Riesen und andere Geschöpfe mit schrecklichem Aussehen. Es waren viele Elefanten und Kamele im Heer, und sie hatten Kastelle auf dem Rücken.

pos: Sind die Ungeheuer in der *Kirialax saga* primär eine bewusste Inszenierung von Fremdheit zum Erschrecken der Feinde, haben sie in der *Dínus saga* eine weitaus bodenständigere Funktion: »jøtnar og risar briöta skiött borger og vegge«<sup>669</sup>. Die ungeheure Stärke der Riesen dient hier als Belagerungswaffe, besondere Furcht auf Seiten der Ägypter wird jedoch nicht explizit als Effekt der Monster erwähnt – ein Indiz dafür, dass Ägypten und Bláland hinsichtlich ihrer Fremdartigkeit eher relativ zueinander auf Augenhöhe interagieren und weniger als Innenraum und Außenraum konzipiert sind.

Auf ägyptischer Seite kann kein vergleichbares Monsterheer aufgestellt werden. Als jedoch Heremita König Maximilianus innerhalb seines Blendwerks zu entführen scheint, zeigt er ihm erschreckende Visionen: »þiöder, suma med coronu sem könga, enn suma riddara, störa sem hina stæstu risa«<sup>670</sup>. Diese Riesen sollen nach Heremitas Ausführungen in Ägyptens Heer dienen – auch die Gegenseite kann also auf die Unterstützung ungeheurer Wesenheiten zurückgreifen, das Monströse tritt wieder in symmetrischer Konzeption auf. Zudem bildet diese Episode eine Parallel zur zuvor beschriebenen Spiegelung von Heremitas und Anachoritas Einsatz von Drachengestalten: Während Anachorita dafür sorgt, dass Maximilianus wirkliche Riesen in seinem Heer versammelt und mit ihnen gegen Ägypten zieht, beschwört Heremita illusionäre Riesen herauf, um den König von seinem Vorhaben abzubringen. Wieder ist Anachorita das Monströse wesenhaft zugeordnet, während Heremita es lediglich der Form nach in Szene setzt.

Ähnlich verhält es sich mit der zweiten Vision, in der Maximilianus zu sehen glaubt, dass »hinn ytste hlutur jardarinnar opnist, og þar vpp fare hiner suörtustu diøfflar [...].«<sup>671</sup> Heremita gaukelt illusionäre Teufel vor, während Anachorita der leibhaftige Teufel ist. Eine besondere Klimax findet dieser zauberische Wettstreit des Monströsen schließlich darin, dass Heremita als dritte Vision »eingla sueiter med logande suerdum«<sup>672</sup> erscheinen lässt. Auf dieser Ebene kann der teuflische Anachorita kein spiegelsymmetrisches Pendant entgegensetzen – das zauberische Kräfthemessen endet in einer Asymmetrie zugunsten Heremitas, der die Mächte des Guten vertritt. Die herausragende Bedeutung der Engel (und somit von Heremitas Sieg) wird durch die Durchbrechung der ansonsten streng symmetrischen Erzählstruktur besonders scharf herausgestrichen. Die absolute Gut/Böse-Achse setzt sich schlussendlich gegen die relative Achse der gegenseitigen Monströsierung durch.

### 9.2.3 König, Prinz, Gefolgsleute – gespiegelte Sozialordnungen

Die soziale Ordnung des Hofes ist in der *Dinus saga drambláta* keine Ebene der Verfremdung, wie sie es etwa in der *Ála flekks saga* oder in der *Konráðs saga keisarasonar* darstellt: Kein Knecht versucht gegen seinen Herrn vorzugehen, kein Adliger usur-

<sup>669</sup> DS:74. die Riesen zertrümmern rasch Städte und Mauern.

<sup>670</sup> DS:78. Völker, manche mit Kronen wie Könige, manche Ritter, größer als der größte Riese.

<sup>671</sup> DS:79. der äußerste Teil der Erde sich öffnete, und daraus hervor fahren die schwärzesten Teufel.

<sup>672</sup> DS:80. Engelsscharen mit flammenden Schwertern.

piert einen höheren Rang, der ihm nicht zusteht, keine fremdartigen Anti-Höfe bedrohen die Konzeption des Eigenen. Stattdessen ist das höfische Sozialgefüge für beide Parteien des Konflikts verbindlich, die entsprechend mit einer völlig analogen internen Struktur präsentiert werden: An der Spitze steht das jeweilige Königspaar, danach folgt Dínus in seiner Rolle als Prinz bzw. Philotemia in ihrer Rolle als Prinzessin, darunter stehen die 40 edlen Gefolgsleute, die die beiden jeweils um sich gesammelt haben, und schließlich folgen die Dienstboten, unter denen die beiden Paare Nicius und Niciánus bzw. Dasius und Dacianus besonders erwähnt werden. Hinzu kommen die namenlosen Unterkönige und anderen Großen der Reiche, die bei Festen und Kriegszügen als Statisten auftreten, darüber hinaus aber keine Handlungsfunktion aufweisen. Heremita und Anachorita schließlich stehen außerhalb dieser Hierarchie, ist doch ihre wahre Natur und somit auch der ihnen angemessene Rang bis zum Ende der Saga zweifelhaft.

Beide Höfe weisen eine feste, hierarchische Sozialstruktur auf, die im Verlauf der Handlung niemals in Frage gestellt oder dekonstruiert wird.<sup>673</sup> Dennoch ist die Hofgesellschaft der *Dínus saga* kein völlig unproblematisches, statisches Konstrukt, das keinen Anlass für Konflikte böte: Beide Höfe werden als ein absolutes Zentrum eingeführt, doch ihre Doppelung macht ebendiesen Absolutheitsanspruch zunichte. Der besondere Stolz Dínus' und Philotemias, der als Handlungsmotor dient, ist in diesem Kontext mehr als nur eine individuelle, tadelnswerte Charaktereigenschaft – er ist der Ausdruck eines Selbstverständnisses als herausragender Vertreter eines idealen Hofes, für den bereits die potentielle Existenz eines zweiten solchen Zentrums eine Bedrohung der Selbstkonstruktion darstellt. Das (absolute) Eigene wird dadurch in Frage gestellt, dass es irgendwo auf der Welt ein vergleichbares Eigenes gibt. Der im vorangegangenen Unterkapitel beschriebene Versuch der Monströsierung dieses Gegenübers ist die folgerichtige Reaktion auf diesen Zustand: Indem der andere zum Monster degradiert und verfremdet wird, bestätigt er die Position des eigenen Hofes als Zentrum des Eigenen in Relation zu einer minderwertigen Außenwelt.

Die Querelen der beiden Königskinder tragen stellvertretend den Konflikt zweier Sozialordnungen aus, die zwar intern perfekt geregelt sind, dafür aber einer Abgrenzung nach außen bedürfen, die durch den zweiten, identisch aufgebauten Hof in Frage gestellt wird. Die *Dínus saga* durchbricht mit diesem Konstrukt gezielt eine klassische Erzählkonvention der originalen Riddarasögur: Die Opposition des höfischen Helden einerseits und der zu erkundenden Außenwelt andererseits wird durch die gewählte doppelperspektivische Darstellung aus der Sicht zweier Höfe zu einem multizentrischen Ansatz revidiert, bei dem *Innen* und *Außen*, *Eigen* und *Fremd*

<sup>673</sup> Eine Ausnahme hierzu stellt Philoctemas Demütigung durch ihren nackten Tanz dar, in den schließlich der gesamte Hof von Bláland einfällt, wobei alle sozialen Grenzen verwischen. Diese Episode wird jedoch explizit als durch Zauberkraft verursachter Ausnahmezustand dargestellt, der für alle Beteiligten beschämend ist; sobald der Zauber aufgehoben ist, besteht die Ordnung wieder in ihrer etablierten Form, ohne dass ihre kurzfristige Aufweichung eine langfristige Folge zeigen würde.

nur noch eine Frage des Standpunktes des Betrachters sind. Beide höfischen Sozialordnungen sind exakt spiegelsymmetrisch aufgebaut, doch ist das Betreiben Dínu's und Philotemias darauf ausgerichtet, die Symmetrie zu durchbrechen und einen asymmetrischen Zustand zu erzeugen, bei dem das Gegenüber in die topologische Position des nicht-höfischen Außenraumes gedrängt wird.

Die Auflösung dieses Konflikts besteht topisch in einer dynastischen Heirat: In dem Dínu und Philotemia im Rahmen des gemeinsamen sozialen Systems vermählt werden, verschmelzen beiden Höfe zu einem größeren Ganzen, das keine gegenseitige Abgrenzung mehr nötig hat. Für diesen Schritt ist es jedoch zunächst notwendig, das Gegenüber als einen sozial angemessenen Partner akzeptieren zu können, also den anderen Hof als einen weiteren legitimen Repräsentanten des Eigenen anzuerkennen. Hierzu sind Dínu und Philotemia zu Beginn der Sagahandlung noch nicht fähig, isolieren sie sich doch beide von der Welt, weil sie dort nicht Ihresgleichen finden zu können glauben. Ihre Versuche der gegenseitigen Demütigung stellen auf der sozialen Betrachtungsebene zugleich eine gegenseitige Annäherung dar: Sie beweisen sich immer wieder, dass sie über gleichwertige Kräfte und Möglichkeiten verfügen und somit letztendlich Vertreter gleichwertiger Höfe sind, die sich im Rahmen eines gemeinsamen Bezugssystems bewegen.

#### 9.2.4 Die gegenseitige Zähmung der Widerspenstigen – das gespiegelte Geschlecht

In der Forschung wird die *Dínu saga drambláta* gemeinhin unter jene Sagas subsummiert, die das Motiv des heiratsunwilligen *meykóngr* als zentralen Bestandteil aufweisen.<sup>674</sup> Diese Zuordnung ist insofern zutreffend, als Philotemia zumindest zwei prägende Charakteristika des *meykóngr* trägt: Sie weist nicht nur aus Stolz alle Freier zurück, sondern ist zudem darauf aus, ihr männliches Gegenüber für seine Anmaßung zu demütigen, ihr auf Augenhöhe begegnen zu wollen. Zugleich fehlen ihr jedoch typische Eigenarten dieses Motivs: Philotemia ist nicht etwa eine Alleinherrscherin wie Sedentiana in der *Sigurðar saga högla*, die ihre Macht nicht an einen Mann abzugeben gedenkt, sondern als Prinzessin ihrem Vater Maximilianus untergeordnet – entsprechend wird sie auch niemals explizit mit dem Terminus *meykóngr* bezeichnet. Jedoch lässt sich vermutlich ihre selbständige Hofhaltung in einem eigenen Palast als eine eingeschränkte Form von Alleinherrschaft interpretieren. Zudem besitzt sie nicht die typische Passivität eines *meykóngr*: Für gewöhnlich sucht der Held den *meykóngr* aktiv auf, der von solchen Avancen in Ruhe gelassen zu werden wünscht, bemüht sich um dessen Gunst und wird dann als Reaktion darauf gedemütigt – man vergleiche das Schicksal der Brüder Sigurðs. Die Demütigung des Helden ist in solchen Fällen die direkte Folge einer Brautwerbungsfahrt, die er aus freien Stücken unternommen hat. In der *Dínu saga* unternimmt Philotemia jedoch den ersten Schritt: Sie lockt Dínu durch einen Apfel zu sich, der ihn in Liebe zu ihr ent-

<sup>674</sup> Sie zählt zu den Texten, die sowohl bei Wahlgren 1938 als auch bei Kalinke 1990 behandelt werden.

brennen lässt, und demütigt ihn dann im oben analysierten Kampf gegen die illusio-nären *blámenn*.

Der Ablauf dieser Episode entspricht der typischen Erstbegegnung zwischen Held und *meykóngr*: Auf die Ankunft des Helden folgt eine festliche Bewirtung, in deren Verlauf der Held dem *meykóngr* näher zu kommen versucht. Dieser geht zum Schein darauf ein, doch kurz vor dem ersehnten Beilager erfährt der Held stattdessen eine Demütigung und wird für seine Anmaßung verspottet. Auf der handlungsfunktionalen Ebene wäre es dennoch verfehlt, die Konfrontation von *Dínus* und *Philotemia* als Auftakt einer typischen *meykóngr*-Erzählsequenz zu betrachten. Dadurch, dass *Philotemia* *Dínus* zu sich gelockt hat, fehlt die Legitimation ihres Verhaltens, den Freier für seine Dreistigkeit bestrafen zu wollen – die Annäherung ist ja von ihr gewollt. Diese Motivation ist der eines typischen *meykóngr* entgegengesetzt: Jener will von allen Freiern in Ruhe gelassen werden und vergrault sie durch Misshandlungen, *Philotemia* lockt gezielt einen Freier an, mit dem sie ihre (zauberischen) Kräfte messen kann. Die typische *meykóngr*-Episode ist asymmetrisch aufgebaut: Der Held dringt von außen in den Bereich des *meykóngr* ein und bedrängt ihn mit seiner Werbung, wogegen der *meykóngr* sich zur Wehr setzt. In der *Dínus saga* hingegen liegt eine symmetrische Konstellation vor: *Dínus* und *Philotemia* versuchen sich gegenseitig zu demütigen, um ihre Überlegenheit zu beweisen, wobei die erste Initiative von *Philotemias* Seite ausgeht. Auch der klassische Topos der *meykóngr* erscheint in einer spiegelsymmetrisch angelegten Variation.

In einer typischen *meykóngr*-Geschichte hat der *meykóngr* die Rolle des Störfaktors inne, der seine angestammte *gender*-Position nicht zu akzeptieren bereit ist und somit die höfische Gesellschaft in ihrem Bestand bedroht. Der männliche Held hingegen erfüllt seine *gender*-Funktion als fahrender Ritter, der Ruhm und Macht erwirbt, aufs Vorbildlichste und bringt schließlich auch den *meykóngr* auf den rechten Pfad zurück, indem er ihn in seiner inferioren *gender*-Position ins höfische Ideal reintegriert. Auch dieser zentrale Handlungsmechanismus verhält sich in der *Dínus saga* anders: Durch seine selbstgewählte Isolation in seinem Palast kommt *Dínus* keineswegs dem Ideal nah, das im Genre der originalen *Riddarasögur* einen Helden konstituiert – er zieht nicht auf Abenteuerfahrt aus, erwirbt sich keinen Ruhm und hält auch von sich aus nicht nach einer standesgemäßen Partnerin zur Mehrung von Macht und Ansehen Ausschau. Er verweigert sich seiner angestammten *gender*-Position in ähnlich eklatanter Weise wie sein weibliches Gegenstück. Die Durchbrechung von *gender*-Konstruktionen ist hier nicht auf die Rolle des *meykóngr* beschränkt, sondern spiegelbildlich auf beide Beteiligten aufgeteilt.

Überspitzt formuliert kann vor diesem Hintergrund *Dínus* sogar als ein männlicher *meykóngr* bezeichnet werden: Er verweigert sich den Aufgaben seiner *gender*-Position, isoliert sich in Passivität von der Welt und tut dies alles getrieben von seinem übersteigerten Stolz, der letztendlich die Kehrseite seiner höfischen Vollkommenheit ist – eine Sammlung von Eigenarten, wie sie etwa auch auf den klassischen *meykóngr* *Sedentiana* in der *Sigurðar saga þöglu* zutreffen. Umgekehrt übernimmt *Philotemia* ein Stück weit die Funktion des fahrenden Helden, indem sie den ersten

Schritt tut, die bestehende Situation zu ändern. Sie hört durch reisende Händler von Dínu's Vollkommenheit und seinem eigentümlichen Lebenswandel und fühlt sich dadurch dazu gereizt, den stolzen Prinzen zu unterwerfen – eine Konstellation, wie sie typischerweise in umgekehrter Form vorliegt, wenn der Saga-Held von einer fernen, unnahbaren Schönheit hört und sich aufmacht, um sie zu erobern. Lediglich die eigentliche Motivation der Unterwerfung ist eine andere, geht es Philotemia doch nicht darum, Dínu zum Gemahl zu gewinnen, sondern lediglich darum, ihre größere Vollkommenheit in den Künsten zu demonstrieren. Die *Dínu saga* verfremdet an dieser Stelle gezielt ein typisches Motiv ihres Genres, indem sie die Figurenkonstellation partiell umkehrt und aus einer asymmetrischen Brautwerbungsfahrt einen symmetrischen Wettbewerb der gegenseitigen Unterwerfung macht.

Dabei folgt die Saga insofern dem klassischen *meykóngr*-Erzählmuster, als der männliche Part letztendlich die Oberhand gewinnt – alle Versuche der Demütigung sind als klimaktische Abfolge angelegt, bei der Dínu's Gegenaktion stets eine Steigerung an demütigendem Potential darstellt, was schließlich mit Philotemias Defloration seinen Höhepunkt findet. Trotzdem ist dieses Zugeständnis an den Genre-Topos nicht als einseitige Zähmung Philotemias durch Dínu zu deuten. Das Grundproblem des übermäßigen Stolzes, der die Integration in die höfische Welt in einer angemessenen (*gender*-)Position verhindert, ist beiden Figuren zu Beginn der Saga gleichermaßen zu eigen. Auch Dínu durchläuft durch die mehrmalige Konfrontation mit einer Vertreterin des Hofes, die seiner Vollkommenheit gleichkommt, einen Wandel, der es ihm am Ende der Saga erlaubt, sich in seiner Rolle als künftiger König in die Hofgesellschaft einzufügen. Beide Figuren rücken aus der selbstgewählten Marginalisierung ins Zentrum und erfüllen als König und Königin ihr vorgesehenes *gender*-Konstrukt. Der Fortbestand ihrer Dynastien ist nun gesichert, der Bestand des Hofes gewahrt.

Die *Dínu saga drambláta* ist die Geschichte einer wechselseitigen Zähmung der Widerspenstigen, bei der beide Geschlechter sich spiegelsymmetrisch gegenüberstehen. Es gelingt dem Text, das scheinbar grundlegend asymmetrische Motiv des zu unterwerfenden *meykóngr* um eine Spiegelachse herum zu gruppieren und auf zwei Figuren mit unterschiedlichem *gender*-Hintergrund aufzuteilen, ohne dass seine typischen Charakteristika dabei verloren gingen. Die symmetrische Konstruktion erweist sich auf jeder Betrachtungsebene als ein wirkmächtiges und dominantes Erzählprinzip.

### 9.2.5 Ein Wettstreit in den Künsten – der gespiegelte Aspekt der Gelehrsamkeit

Die höfische Vollkommenheit der beiden Protagonisten Dínu und Philotemia drückt sich neben ihrer Schönheit insbesondere auch in ihrer Beherrschung der höfischen Künste aus. Dabei ist auffällig, dass bei der narrativen Ausgestaltung ihrer Ausbildung in der Jugend den Künsten der Gelehrsamkeit ungleich mehr Raum eingeräumt wird als ihren übrigen Fähigkeiten. So heißt es etwa über Dínu:

þá var hann vnder bök settur, og nam hann first Grammaticam, þar næst Musicam, Rethoricam, Dialecticam, Geometricam, Astronomiam og Aritmeticam og þær böklegar lister, er meijstara<r> määttu honum kienna, og so frammtt lärde hann ad hann vann þá j spurningumm, sem aadur voru hanz meijstarar<sup>675</sup>.

Über seine ritterlichen Künste wird hingegen nur lapidar erwähnt: »tök hann þá ad nema allar riddaraligar lister [...].«<sup>676</sup> Die unterschiedliche Gewichtung ist deutlich.

Auch Philotemias Gelehrsamkeit wird ausführlich beschrieben:

hun hafdi so vel numid allar 7 bokligar lister med øllum greinumm sem aff sierhuorre list mä giorast, edur greinast, so einginn var hennar lijke j øllu þui köngz rijki. so mikid haffde hun numid aff phitöns anda list, og rwnamaalumm, ad j þeim hlutumm hugde hun onguann vera munde sinn jaffna j allre verøldinni, þui henni var kunnug øll jardar nättura, og himenntungla gangur, og stiørnufræde øll, og nätturur allra þeirra grasa, steina triä kuista og bruna<sup>677</sup>.

Weitere höfische Künste, die über solche Wissenschaften hinausgingen, werden nicht genannt. Die Schönheitstopoi, die in den originalen Riddarasögur gerne bei der Einführung weiblicher Figuren den Ritterschaftstopoi des Helden entgegengesetzt werden, fallen in Philotemias Fall recht kurz und unkonkret aus: »þar fæddist ein döttur væn og virduglig, ærlig ok æskelig sem einskins mannz auga haffdi sied, þui lijkt blóm fædast áa jördina, aff hollde og blöde mannligu«<sup>678</sup>. Auch hier liegt ein deutlicher Schwerpunkt auf den Künsten der Gelehrsamkeit, die vor allen anderen höfischen Tugenden betont werden.

In dieser Vollkommenheit in den gelehrten Künsten liegt auch die eigentliche Motivation Philotemias, sich auf einen Wettstreit mit Dínu einzulassen. So heißt es über ihre Beweggründe, nachdem sie durch die ägyptischen Händler von dem kenntnisreichen Königsohn erfahren hat: »Nu kiemur j hug k(öngs) d(öttur) ein logande girnd j hennar hiartta og freistne, ei til holldligrar girndar edur nockrar elsku, helldur til ad próva sijna kunnättu, j möti Dínu og hann vtlejka og yffer vinna«<sup>679</sup>. Die üblichen Gründe für das gesteigerte Interesse an einem fernen Königskind –

<sup>675</sup> DS:7. Da wurde er an die Bücher gesetzt, und er lernte zuerst Grammaticam, danach Musicam, Rethoricam, Dialecticam, Geometricam, Astronomiam und Aritmeticam und diejenigen Buchwissenschaften, die die Meister ihm beibringen konnten. Und so vortrefflich lernte er, dass er diejenigen im Disput besiegte, die zuvor seine Meister gewesen waren.

<sup>676</sup> DS:7. Er begann dann, alle ritterlichen Künste zu erlernen.

<sup>677</sup> DS:12–13. Sie hatte alle sieben Buchwissenschaften so gut mit allen Zweigen erlernt, die man aus jeder Kunst ziehen oder abzweigen kann, dass niemand im ganzen Königreich ihr gleich war. So viel hatte sie von der Wahrsagerei und Runenkunde gelernt, dass ihr in diesen Dingen niemand auf der ganzen Welt ihresgleichen zu sein schien. Denn sie war aller Naturkräfte der Erde kundig und des Laufs der Himmelsgestirne, und aller Sternkunde, und der Naturkräfte aller Gräser, Steine, Bäume, Äste und Quellen.

<sup>678</sup> DS:12. Dort wurde eine schöne und würdige Tochter geboren, ehrbar und wünschenswert, wie es [noch] keines Menschen Auge gesehen hatte. Eine solche Blüte wurde auf der Erde geboren, aus menschlichem Fleisch und Blut.

<sup>679</sup> DS:15 Nun kam der Königstochter ein brennendes Verlangen ins Herz und die Versuchung, nicht zu fleischlichem Verlangen oder anderer Liebe, eher danach, ihre Kunstfertigkeit gegen Dínu zu erproben und ihn zu überlisten und zu überwinden.

Liebe und Verlangen – werden hier explizit ausgeschlossen, Philotemia geht es einzig darum, ihre vielgelobte Kunstfertigkeit zu erproben.

Aus diesem Hintergrund ergibt sich, dass gelehrte Kenntnisse im Folgenden das Medium der gegenseitigen Übertrumpfungsversuche sind. Dabei setzt die Saga Wissen und die Fähigkeit zum praktischen Handeln direkt gleich – Dínu's und Philotemias Einsichten in die Natur der Welt führen dazu, dass sie über zauberische Möglichkeiten verfügen: Philotemia präpariert einen Apfel und einen Trank, die jeweils Dínu und seine Leute in Liebe entbrennen lassen, und versteht sich zudem darauf, das Blendwerk mit den schwarzen Berserkern zu inszenieren und Dínu's Gefolgschaft mit einem weiteren Trank Hörner wachsen zu lassen. Dínu beherrscht im Gegenzug die Kunst, zaubermächtige Buchstaben zu schreiben, die jeden Betrachter zum Tanzen zwingen, und bereitet einen Apfel zu, der Philotemia und ihre Jungfrauen nicht nur mit Liebeskrankheit schlägt, sondern darüber hinaus in Krähen verwandelt. Solche Handlungen werden mit beiläufiger Selbstverständlichkeit als Bestandteil ihrer Gelehrsamkeit betrachtet und nicht etwa als frevlerische Zauberei verdammt. Die Künste der beiden Protagonisten und der Helferfigur Heremita unterscheiden sich in ihrer Beschaffenheit nicht wesentlich von den Zaubereien des teuflischen Anachorita.<sup>680</sup> Aus dem Wissen über die Welt folgt direkt die Fähigkeit, diese Welt auch zu beeinflussen und letztendlich zu bewältigen. In dieser Hinsicht nähert sich die *Dínu saga drambláta* dem Impetus der *Kirialax saga* an.

Andere Formen der Auseinandersetzung finden in der *Dínu saga* hingegen kaum statt: Maximilianus' Überfall auf Dínu während der dritten Bláland-Fahrt wird durch einen Schutzauber Heremitas verhindert, sein Feldzug gegen Ägypten wird dank des geschickt eingesetzten Blendwerks abgebrochen. Wenn man einmal von dem Kampf gegen die 40 schwarzen Berserker absieht, der sich ja im Nachhinein als illusionäres Konstrukt herausstellt, kommt in der gesamten *Dínu saga* nicht eine einzige kämpferische Auseinandersetzung vor, in der sich der Held ritterlich bewähren würde – eigentlich eine Ungeheuerlichkeit angesichts der Genre-Konventionen der originalen Riddarasögur. Gelehrsamkeit ist die primäre Ebene des Konflikts, Ritterschaft bleibt komplett als schmückendes Beiwerk im Hintergrund. In diesem Kontext kann man Philotemias Versuch, Dínu bei seiner dritten Bláland-Fahrt brachial und ohne jede Kunstfertigkeit durch eine Übermacht von 3000 Rittern erschlagen zu lassen, bereits als Eingeständnis ihrer Unterlegenheit deuten – ihr fällt auf der eigentlich angemessenen Ebene der Auseinandersetzung keine passende Erwiderung mehr ein. Dínu hingegen bleibt auf der ursprünglichen Ebene und entledigt sich der Angreifer durch einen Zauber, den Heremita ihm in Form eines Tuches mitgegeben hat. Der symmetrische Konflikt ‚Wissen gegen Wissen‘ schlägt hier in einen asymmetrischen Konflikt ‚Wissen gegen Gewalt‘ um, was seine Steige-

<sup>680</sup> Eine Ausnahme mag hierbei darin bestehen, dass Anachorita während seiner tatsächlichen Verwandlung in einen Drachen einige junge Männer aus Dínu's Palast mit seinem tödlichen Gift-Hauch umbringt, was möglicherweise als eine deutlich offensivere Form des Schadenszaubers zu deuten wäre. Siehe Abschnitt 9.2.2.

rung in Maximilianus' Heerzug gegen Ägypten findet, der ebenfalls durch Heremitas Zauberkünste gestoppt wird.

Noch stärker als in der *Kirialax saga* wird hier die Dominanz der Gelehrsamkeit über die Künste der weltlichen Ritterschaft herausgekehrt. Es geht jedoch nicht um einen einzelnen Helden, der als Vertreter des Eigenen die Welt des Fremden bereist und durch gelehrte Kategorisierung bändigt. Stattdessen ist diese Rolle, wie es dem Erzählprinzip der *Dínus saga drambláta* entspricht, spiegelsymmetrisch auf die beiden Figuren Dínus und Philotemia aufgeteilt, die sich gegenseitig durch ihr Wissen zu überwältigen versuchen. Der absoluten Dominanz einer monolithischen, weltumspannenden Gelehrsamkeit wird hier das relative Konzept eines Wettstreits entgegengestellt, in dem es um den geschickten Einsatz jenes Wissens geht: Beide Kontrahenten haben die Künste zutiefst durchdrungen, doch letztendlich zählt nur die Art und Weise, wie listenreich sie ihr Wissen in die Tat umsetzen. So gehen Wissen und Handeln in der *Dínus saga* direkt miteinander einher, wobei sie das zentrale Medium der Weltgestaltung und Weltbewältigung bilden.

### 9.3 Die gespiegelte Erzählwelt als Frage der Perspektive

Die vorangegangenen Unterkapitel haben aufgezeigt, dass in der *Dínus saga drambláta* spiegelbildliche Konstellationen auf allen Erzählebenen ein zentrales Gestaltungsmittel darstellen. Zwei höfische Zentren begegnen sich auf Augenhöhe und relativieren gegenseitig ihren Absolutheitsanspruch, bis der Konflikt schließlich durch eine Synthese der beiden Höfe gelöst wird. Das Eigene wurde im vermeintlich Fremden erkannt, die Versuche der gegenseitigen Monströsierung haben ein Ende und werden von der Begründung einer gemeinsamen Dynastie abgelöst.

Eine so pointiert zugespitzte Symmetrie, wie sie zwischen Ägypten und Bláland besteht, stellt ein Unikum dar. Doch auch andere Texte des Genres der originalen Riddarasögur lassen zumindest in Ansätzen oder während einzelner Episoden Züge einer solchen Spiegelkonstellation erkennen. So tritt das Fremde z. B. als Spiegel auf, wenn der Held in einem Vertreter einer monströsen Gegenwelt plötzlich höfische Züge zu entdecken vermag, etwa während Valdimars Aufenthalt bei der Riesenfamilie oder, in der Form eines Zerrspiegels, bei Ális Abenteuern am Hofe des monströsen Trollkönigs. Umgekehrt kann auch der Held zu einem Spiegel des Fremden werden, wenn etwa Áli durch den Trollfluch in einen Werwolf verwandelt wird oder Sigurðr þögli monströse Riesen- und Zwergengestalt annimmt, um Sedentianas Stolz zu brechen – bezeichnenderweise erfolgt die Verwandlung in diesem Fall sogar mittels eines magischen Spiegels.

Die Welt der originalen Riddarasögur ist an der Textoberfläche häufig so gestaltet, dass sie Boklunds Beobachtung einer dichotomen Unterscheidung in höfische Räume des Eigenen und nicht-höfische Räume des Fremden zu entsprechen scheint. Doch führt eine Vielzahl solcher spiegelbildlicher Konstellation dazu, dass die

scheinbar klaren Grenzen der erzählten Welt überschritten und Eigenes und Fremdes ineinander gespiegelt werden, so dass es sich häufig lediglich als Frage des perspektivischen Standpunkts darstellt, was eigentlich als fremd oder monströs zu betrachten ist. Die spiegelsymmetrische Erzählweise stellt ein zentrales Medium zur Relativierung der erzählten Welt dar. Anstelle einer klaren Dichotomie werden so Situationen der Hybridität und *in-between spaces* erzeugt, in denen der Sagaheld sich immer wieder neu positionieren muss – mal wird der Held zum Monster und mal ist das Monster der Held.

Der Absolutheitsanspruch des Hofes, der das zentrale Erzählkonzept der arthurischen Welt darstellt, lässt sich angesichts so vieler Relativierungen auf den unterschiedlichsten Erzählebenen nicht aufrechterhalten. Die monozentrische Welt des arthurischen Rittertums weicht in den originalen Riddarasögur einer multizentrischen Welt verschiedener Höfe, Gegenhöfe und partiell höfischer Grauzonen, die allesamt komplex gegeneinander gespiegelt sind und gleichermaßen Aspekte des Eigenen wie des Fremden aufweisen. Mal nagt das Fremde in Form subversiven Sozialneids am eigenen Zentrum, mal erweist sich ein marginaler Ort der Wildnis plötzlich als ein Bereich von ‚Monstren‘ mit quasi-höfischen Verhaltensweisen.

Der spiegelsymmetrische Grundaufbau der *Dínus saga drambláta* ist vor diesem Hintergrund mehr als nur die spielerische Verwirklichung eines schrulligen Erzählprinzips. In der durchgehenden symmetrischen Relativierung dieser Saga drückt sich der multizentrische Ansatz der Weltkonzeption in den originalen Riddarasögur besonders deutlich aus. Diese Saga verwirklicht auf allen Ebenen, was vielen anderen Vertretern der Gattung zumindest partiell zu eigen ist: Sie bündelt in zugespitzter Form die gegenseitige perspektivistische Relativierung von Eigenem und Fremden.

Der Wandel der beiden Figuren Dínus und Philotemia im Laufe der Saga ist mehr als nur die Geschichte einer persönlichen Entwicklung hin zu größerer Tugendhaftigkeit – die Anerkennung des jeweils anderen als angemessener dynastischer Partner stellt zugleich die Anerkennung des vermeintlich Fremden als einen anderen möglichen Ausdruck des Eigenen dar. Das Konzept eines monolithischen Zentrums, das nur inferiore Peripherie neben sich duldet, wird zugunsten einer Öffnung nach außen aufgegeben. Mit der topischen Heirat am Schluss der Saga geht ein Wechsel der Perspektive einher, die nun offen für ein multizentrisches Weltkonzept wird. Die Grenzen des Eigenen und Fremden erweisen sich als Frage des Standpunkts, Weltbewältigung besteht in der Abkehr vom Absolutheitsanspruch hin zur Anerkennung relativer Vielheit. Die Erzählwelt der originalen Riddarasögur erweist sich in dieser Hinsicht als erstaunlich postmodern.