

**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:** 10: Schlussbetrachtungen  
**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>**

## 10. Schlussbetrachtungen

*Viele Zimmer haben Fenster, doch öffnen sich diese nur jeweils wiederum auf andere, meist größere Räumlichkeiten. Obwohl die Erfahrung ihn bisher niemals anderes gelehrt hat, bewegt Hor bisweilen die Vorstellung, einmal an eine letzte, äußerste Wand zu gelangen, deren Fenster den Ausblick auf etwas gänzlich anderes gewähren.<sup>681</sup>*

**Michael Ende: Der Spiegel im Spiegel, 1984**

### 10.1 Das Fremde als Erzählgegenstand und Erzählprinzip

Victor trifft auf Blávus und setzt seine Reise mit dem schwarzafrikanischen Ritter an seiner Seite fort. Jarlmannr reist nach Serkland und wird mit allerlei Ungeheuererscheinungen konfrontiert. Vilmundr verlässt das heimatliche Tal und stapft unbedarf in eine Burg hinein, die er für einen Berg hält. Nitida besorgt sich Zaubermiteln vom Rande der Welt, um ihre Herrschaft als *meykóngr* zu verteidigen.

Alle vier Beispiele, die zu Beginn der Untersuchung skizziert wurden, beschreiben Begegnungen mit dem Fremden. Während sie in Kapitel 1 nur oberflächlich ausgedeutet werden konnten, haben die Analysen im Hauptteil das notwendige Handwerkszeug bereitgestellt, um sie nun nach differenzierten Kategorien aufzuschlüsseln:

Nitida greift auf Mittel der Künste und der Gelehrsamkeit zurück, um ihre problematische *gender*-Konstruktion als *meykóngr* zu verteidigen. Herausragende Fähigkeiten und übermütiger Stolz gehen miteinander einher und entfremden sie den Gesetzen der Hofgesellschaft. Sie wird zum sozialen Monstrum, das die bestehende Ordnung bedroht und hinterfragt.

Auch Vilmundr steht außerhalb der Gesellschaft, hat seinen Platz in der höfischen Rangordnung noch nicht gefunden. Entsprechend dringt er wie ein Ungeheuer der Außenwelt in die Burg ein; er ist fremd wie ein Troll, weil ihm ein angemessener Platz im sozialen Gefüge fehlt. *Eigenes* und *Fremdes* werden in seiner Wahrnehmung der Burg als Berg dabei in ihrer perspektivischen Gebundenheit entlarvt: Für den ‚Naturburschen‘ Vilmundr ist der Hof nicht etwa das Zentrum der Welt, sondern ein Berg, ein peripherer Bestandteil der menschenfeindlichen Wildnis.

Die Erscheinungen, die Jarlmannr beobachtet, sind vielgestaltige Repräsentanten des Monströsen, deren groteske Körper als kulturelle Körper gelesen werden wollen.

---

<sup>681</sup> Ende 1984:12.

Sie bilden die Fremdartigkeit des heidnischen Königreichs ab, in das der Held sich auf seiner Reise gewagt hat.

Victor schließlich erblickt im höfischen Ritter Blávus ein Spiegelbild seiner selbst. Sein Gegenüber ist kein wilder *blámaðr*, der bezwungen werden muss, sondern ein Repräsentant des Hofes mit einem fremdartigen Äußeren. Das Eigene erkennt sich hier im Fremden wieder, die Spiegelsymmetrie ermöglicht eine fruchtbare Kommunikation und verweist ebenfalls auf die Perspektivgebundenheit der Weltwahrnehmung.

All diese Begegnungen mit dem Fremden sind zudem raumsemantisch konnotiert: Victor begegnet Blávus im Wald, also im topischen Außenraum jenseits des Hofes, wo Abenteuer und Gefahren lauern. Die Ungeheuer treten Jarlmannr aus einer Felswand entgegen, überschreiten die Grenze zwischen der Menschenwelt und einem diffusen Jenseitsreich, das im Verborgenen bleibt. Auch Vilmundr ist ein Grenzüberschreiter, dringt er doch vom *Außen* ins *Innen* ein, ohne es zu bemerken, da seiner begrenzten Perspektive die nötigen Begrifflichkeiten fehlen. Nitida schließlich muss bis an die äußersten Grenzen der Welt vordringen, um jene Mittel zu besorgen, die ihre soziale Sonderstellung als *meykóngr* sichern – geographische Marginalität bereitet die soziale Marginalität vor.

Die Raumkonstellationen wirken auf den ersten Blick dichotom, wird doch in jedem der geschilderten Fälle mit deutlich erkennbarem Innenraum und Außenraum gearbeitet. Boklunds höfische Raumsemantik scheint sich zu bestätigen. Dieser Eindruck wird jedoch relativiert, wenn man einen näheren Blick auf die Sagas wirft, in die die Begegnungen eingebettet sind: Victor und Blávus treffen im weiteren Verlauf der Handlung auf Brüderpaare von Wikingern und Gestaltwandlern, denen sie im Kampf gegenüberstehen. Sie dienen den Waffenbrüdern als dunkler Zerrspiegel und sind auch untereinander gespiegelt, machen also aus der scheinbar simplen Gegenüberstellung ein komplexes Spiel mit mehreren Spiegelachsen.<sup>682</sup> Jarlmannr betrachtet nicht nur groteske Ungeheuerlichkeiten aus der Außenperspektive, sondern wird selbst bald zu einer hybriden Ungeheuerlichkeit werden, wenn er zum Schein die Verlobung mit dem monströsen Trollweib eingeht, das den Ungeheuern vorsteht – als Steigerung der Hybridität ist sie zudem die Halbschwester des örtlichen Königs. Der Held steht hier dem Monströsen nicht einfach gegenüber, sondern überschreitet die Grenze zu ihm. Vilmundr, der weltfremde Außenseiter, wird sich bald zu einem herausragenden Vorkämpfer des Hofes wandeln; die monströs übersteigerte Kraft, die er aus dem Außenraum mitbringt, wandelt sich zur Stütze des Innenraums. Nitida wechselt ihre soziale Position immer wieder in einem komplexen Ablauf von Intrigen und Gegenintrigen, leiht einmal gar einer einfachen Schweinemagd ihre Gestalt; ihre Stellung erweist sich als uneindeutig und instabil. Die Sagas sollen an dieser Stelle nicht weiter besprochen werden. Die Beispiele dürften jedoch ausreichen, um aufzuzeigen, dass das Fremde sich in den originalen Riddarsögur nicht mit einfachen Binäritäten wie *höfisch versus nicht-höfisch* fassen lässt. Die Ergebnisse, die

---

<sup>682</sup> Vgl. Lambertus 2009.

im Hauptteil in Einzelanalysen gewonnen wurden, lassen sich auch auf andere Texte des Genres übertragen.

Das Fremde ist ein zentrales Erzählthema der originalen Riddarasögur und kann die Gestalt zahlloser Motive vom tumben Riesen bis hin zur sozial entfremdeten Königin annehmen. Zugleich ist die Technik der Verfremdung auch ein zentrales Erzählprinzip der Gattung. Zu Beginn wird eine einfache, durchschaubare Welt präsentiert, deren Zentrum der ideale Hof des heldenhaften Königssohnes ist. Diese Welt wird durch ein Eindringen des Fremden von außen erschüttert, etwa durch den angreifenden Flugdrachen in der *Valdimars saga*, so dass die Fronten für das sich entwickelnde Geschehen klar zu sein scheinen: *Innen gegen Außen, Hof gegen Wildnis, Eigen gegen Fremd*. Diese Erwartungshaltung auf kunstvolle Art und Weise zu enttäuschen, macht den erzählerischen Reiz der originalen Riddarasögur aus. Sie versprechen eine Schema-Welt nach einfachen Regeln und durchbrechen die selbstgestellten Regeln mit einer Vielzahl von hybriden Grauzonen-Konstellationen, bis die erzählte Welt am Ende zu einem hochkomplexen Gebilde geworden ist, das sich solcher simplen Kategorisierung entzieht. In dieser Hinsicht sind die Sagas selbstreflexiv – sie entwerfen ein simplifizierendes Weltbild und problematisieren es immer wieder in den Wirrungen ihrer Handlung, bis der Held endlich seine finale Position in einer oft hybriden Konstellation gefunden hat.

Dabei werden verschiedene Ebenen des Fremden gerne übereinander projiziert: Wer die soziale *gender*-Ordnung verletzt, nimmt zugleich auch monströse Züge an. Wer in weiter räumlicher Ferne lebt, kann der Vertreter eines grotesk anti-höfischen Sozialsystems sein. Wer sich dem Hof entfremdet, kann zur nicht-menschlichen Bestie werden. Die genaue Art und Weise, wie und auf welchen Ebenen das Fremde zum Tragen kommt, ist dabei der Gestaltung der individuellen Sagas überlassen. Es gibt keine gattungsumfassende ‚Poetik des Fremden‘, wohl aber ein dominierendes Erzählprinzip der spielerischen Verfremdung, das in zahlreichen Varianten auftreten kann. Das Fremde präsentiert sich dabei stets als Bruch eines bestehenden Systems und Problematisierung bestehender Kategorien im Sinne Waldenfels'. Die unzähligen Grauzonen, die durch seine beständigen Grenzüberschreitungen entstehen, lassen sich mit dem Terminus der Hybridität nach Bhabha beschreiben.

Die originalen Riddarasögur folgen den Schemata der höfischen Erzählwelt und verwerfen sie zugleich. Der ritterliche Held erweist sich auf seiner Reise als Vorkämpfer der Ordnung und kann ein Happy End an einem stabilisierten Hof garantieren, doch ist diese Ordnung keineswegs eine klare Dichotomie zwischen Eigenem und Fremdem, sondern ein dynamisches Kontinuum verschiedener Einflüsse. Der Hof büßt seine Absolutheit als unumstößliches Zentrum der Erzählwelt ein, die transportierte Weltsicht ist eher post-höfisch relativierend als höfisch im klassischen Sinne.

## 10.2 Die vielen Gesichter des Fremden

Die vorliegende Untersuchung hat ergeben, dass sich auf den verschiedenen Betrachtungsebenen unterschiedliche Strategien der narrativen Gestaltung und Funktionalisierung des Fremden ausmachen lassen. Sie sollen im Folgenden noch einmal systematisch zusammengefasst werden, bevor dann die Frage nach dem Lebenskontext einer solchen ‚Literatur des Fremden‘ im spätmittelalterlichen Island gestellt werden wird.

Auf der Ebene der räumlichen Darstellung des (fernen) Fremden besteht ein Spannungsverhältnis zwischen der topologischen Polarisierung in absolute Räume wie *Hof* und *Wildnis* einerseits und einer relativen Geographie andererseits. Diese Geographie folgt der Tradition der klassischen lateinischen Kosmographie und reichert die Sagas mit allerlei Eigennamen an, die aus der altnordischen Länderkunde bekannt sind. Der Grad der Fremdheit, der imagologisch mit einem bestimmten Land verbunden ist, steht dabei chiffreartig für die Entfernung des reisenden Helden vom Eigenen, wobei die Abfolge der Länder mit Vorliebe klimaktisch aufgebaut ist. Konkrete geographische Bezeichnungen sind mit vagen Topoi wie ‚*im Wald*‘ verwooben, konkrete und unkonkrete Räume gehen fließend ineinander über. Die Folge ist eine Vielzahl von hybriden Grauzonen- und Grenzräumen, wo das Fremde in vielfältiger Form zu Hause ist.

Bei der Darstellung des monströsen Fremden kommt es zur Durchmischung scheinbar klarer Erzählkategorien wie *Held* und *monströser Widersacher*. Der Held kann zu einem hybriden Geschöpf werden, indem er sich etwa mit Riesen einlässt und z. T. ihre Natur annimmt. Umgekehrt treten auch die grotesken Repräsentanten des Fremden häufig als hybride Erscheinungen auf, die immer wieder Grenzen überschreiten und in Frage stellen. Monster agieren im Cohenschen Sinne als Durchbrecher fest gefügter Kategorien und dominieren vielfach die Handlung. Sie machen auf die Arbitrarität kultureller Normen aufmerksam und enthüllen die Wahrnehmung des Fremden als eine Frage des perspektivischen Standpunkts.

Die soziale Dimension des Fremden kommt vor allem dann zum Tragen, wenn die Grenzen eines sozialen Standes überschritten werden und etwa ein Königssohn bei Bauern aufwächst oder eine trollische Magd ihren adligen Herrn verflucht. Wer sich innerhalb eines festen Sozialsystems in eine Kategorie begibt, die ihm nicht angemessen ist, stellt sich außerhalb seiner Grenzen und macht sich zu einem Fremden. Der soziale Stand stellt jedoch nicht nur eine Grenze dar, sondern zugleich ein verbindendes Spektrum des Eigenen – der reisende Sagaheld wird auch in fernsten Weltregionen sofort unter seine adligen Standesgenossen integriert. Konstellationen wie ein monströser Hof von Trollen am Ende der Welt zeigen, dass auch soziale Kategorien dabei einem hybridisierendem Spiel unterworfen werden können.

Durchbrochene Kategorien von *gender*-Konzepten gehen in der narrativen Darstellung der Sagas in der Regel ebenfalls mit Topoi aus der Ebene des Monströsen einher. So ist etwa ein offensives Sexualverhalten ein Attribut fremdartiger Trollfrauen, und auch ein menschlicher *meykóngr* kann zum Monstrum stilisiert erschei-

nen. Gleichzeitig berühren solche Konstellationen die Entfremdung auf der sozialen Ebene, wird doch ein *meykóngr* auch dadurch zu einem Fremden, dass er die Grenzen seiner angestammten sozialen Funktion durchbricht. Dass jedoch der Held zum Monster werden muss, um den *meykóngr* in seine angestammte *gender*-Rolle zu reintegrieren, macht diese einseitige Zuschreibung zweifelhaft und lässt die Werte des Hofes in einem bedenklichen Licht erscheinen – auch hier entzieht sich die erzählte Welt der originalen *Riddarasögur* einer klaren Polarisierung.

Mächtiger als Schwert und Speer ist das Wissen des Helden für die Bewältigung des Fremden. Wo die erzählte Welt der Saga kosmographischen Traditionen folgt, lässt sich das Fremde zuweilen auf ein bloßes *Anderes* reduzieren, das seinen festen Platz an den Marginalien einer geschlossenen Welt hat, etwa im Falle der klassischen Wundervölker. Dennoch ist auch in solchen Kontexten das Fremde keineswegs seiner verstörenden Wirkmächtigkeit beraubt: Sobald es von den Marginalien ins Zentrum vordringt, wird es zu einem relationalen Fremden, das die bestehende Ordnung bedroht und an seinen angestammten Platz verwiesen werden muss. Umgekehrt wird der Held zurückgedrängt und muss seine Bewegungsrichtung hin zum Zentrum ändern, wenn er sich zu weit an die Ränder der Welt hinauswagt, wo das unzugängliche Fremde verortet ist.

Vielfach treten in den originalen *Riddarasögur* Konstellationen auf, in denen das Fremde als gespiegelter Widerpart des Eigenen agiert. Dann entzieht es sich einer Bekämpfung durch herkömmliche Mittel, käme doch seine Vernichtung einer Selbstvernichtung gleich. Eine solche symmetrische Spiegelung kann auf jeder der besprochenen Ebenen des Fremden stattfinden. Auf die Spitze getrieben wird eine solche Spiegelung, wenn mehr als ein höfisches Zentrum existiert, mit dessen Perfektion ein Absolutheitsanspruch verbunden ist, der kein weiteres Zentrum dulden kann. Zur Auflösung des Konflikts ist die Anerkennung der hybriden Konstellation notwendig, dass Fremdes sich im Eigenen ebenso findet wie Eigenes im Fremden.

### 10.3 Funktionen des Fremden

Angesichts einer solchen Fülle von Motiven des Fremden und verfremdenden Erzählelementen stellt sich zwangsläufig die Frage, was dieser Befund für den ‚Sitz im Leben‘ der originalen *Riddarasögur* im spätmittelalterlichen Island bedeutet. Hierbei lassen sich drei wesentliche Betrachtungsebenen unterscheiden: das Fremde als literarisches Spiel und Experiment, die Konfrontation mit dem Fremden als Medium der Weltbewältigung angesichts kolonialer Erfahrungen sowie das Fremde als potentieller (Zerr-)Spiegel der sozialen Situation des Rezipienten. Die drei Aspekte sollen im Folgenden näher ausgeführt werden.

#### 10.3.1 Literarisches Spiel und die Lizenzen der Marginalie

Die originalen *Riddarasögur* sind eine Gattung des freien, imaginativen Spiels und des erzählerischen Experiments. Diese spielerische Tendenz der originalen *Riddara-*

sögur wurde gelegentlich schon in der Forschung erwähnt, so etwa bei Schlauch, die die *Victors saga ok Blávus* in der Tradition literarischer Parodien sieht,<sup>683</sup> oder bei Barnes, die konstatiert, dass

the riddarasögur offer both an Icelandic reading of monarchical power, with ludic overtones, and a sophisticated reading of chivalric romance which provides its audience with wish-fulfilment and surface glamour but simultaneously encodes an underlying critique of the conventions of the genre.<sup>684</sup>

Die Sagas gewinnen ihren besonderen Reiz dadurch, dass sie auf einen Baukasten vertrauter Motive und Erzählschemata zurückgreifen, diese begrenzten Vorgaben jedoch durch kühne Neukombination und Umdeutungen *ad infinitum* ausweiten. Der Rezipient ist einerseits in der Erzählwelt zu Hause, deren charakteristischen Motive und Gestalten er schon aus anderen Texten des Genres kennt, wird aber andererseits bei jeder unbekanntem Riddarasaga aufs Neue überrascht, in welcher Form die Vorgaben diesmal verfremdet und ausgeweitet werden.

In diesem Kontext sei an die besonderen erzählerischen Lizenzen erinnert, die die Ansiedlung der Handlung an den Marginalien der Welt mit sich bringt:<sup>685</sup> Wenn es darum geht, die Geschehnisse fiktiver Helden und Monster in weiter Ferne zu erzählen, kann der Erzähler bei der Gestaltung der Geschichte auf eine erstaunliche Gestaltungsfreiheit zurückgreifen. Er ist nicht an die autoritative Überlieferung über die heimischen Könige oder die mächtigen Familien Islands gebunden, sondern kann nach Belieben aus allen Traditionen schöpfen, um einen neuen Text zu kreieren. Die Lizenz der Ferne ermöglicht es, das Ungeheure literarisch-experimentell auszukosten und sich zugleich im wortwörtlichen Sinne davon zu distanzieren. Der Schöpfer einer originalen Riddarasaga besitzt somit ähnliche ‚künstlerische Freiheiten‘, wie der Steinmetz, der einen grotesken Gargoyl erschafft – was fern vom Zentrum ist, darf den Kanon spielerisch in Frage stellen, ohne dass es zu Sanktionen kommen muss. Der Erzählgegenstand des extravaganten Fremden erweist sich so als machtvolle erzählerische Legitimation für freies Spiel und subversives Hinterfragen von Konventionen.<sup>686</sup>

### 10.3.2 Koloniale Erfahrungen und die Bewältigung einer uneindeutigen Welt

Es hat sich gezeigt, dass Konstellationen von hybrider Uneindeutigkeit und *in-between spaces* zwischen scheinbar eindeutigen topologischen Positionen konstitutiv für die narrative Gestaltung der originalen Riddarasögur sind. Der Nährboden, aus dem diese theoretischen Konzepte hervorgegangen sind, ist die Auseinandersetzung

---

<sup>683</sup> Vgl. Schlauch 1976.

<sup>684</sup> Barnes 2000:283.

<sup>685</sup> Siehe S. 126–127.

<sup>686</sup> Diese Freiheiten sind natürlich dann zurückgenommen, sobald sich eine Saga stark an der Autorität der gelehrten Überlieferung orientiert. Doch selbst in diesem Rahmen sind durch die freie Kombination der überlieferten Elemente durchaus spielerisch-experimentelle Konstellationen möglich.

mit kolonialen Machtdiskursen in den *Postcolonial Studies*. Es stellt sich die Frage, inwiefern der kulturelle Hintergrund der originalen Riddarasögur Momente aufweist, die man als ‚koloniale Erfahrungen‘ im weitesten Sinne deuten könnte.

Zunächst einmal stellt natürlich Island *per se* einen prädestinierten Hintergrund für koloniale Konzepte dar, ist man sich in den literarischen Diskursen der Insel doch nur zu bewusst, dass die Landnahme von Norwegen aus noch nicht allzu lange zurückliegt. Aspekte wie Mobilität, Entdeckungen, Aneignung fremder Länder und Interaktion mit der nicht-skandinavischen Bevölkerung durchziehen die komplette Sagaliteratur – man denke nur an die *Vínland*-Fahrten, die Eroberung einzelner Teile Irlands und Schottlands oder die Etablierung der Siedlungen auf Grönland. Dieser in der literarischen Tradition verwurzelte historische Hintergrund mag einer der Gründe dafür sein, dass die Bewältigung einer fremdartigen Welt sich als zentrales Erzählthema der originalen Riddarasögur etablieren konnte.

Zudem ist auch zu bedenken, dass gerade das Spätmittelalter seit dem Ende des Freistaats 1262/64 sich als Epoche verstärkter Einflussnahme von außen auf Island darstellt – zum einen durch die Oberherrschaft des norwegischen Königs, zum anderen aber auch durch den zunehmenden wirtschaftlichen Einfluss Englands. Die Rezipienten der originalen Riddarasögur, die sich ja aus der oligarchischen Elite dieser Zeit zusammensetzen, sind dazu prädestiniert, die kolonialen Implikationen einer solchen Konstellation zu reflektieren, stehen sie doch als ‚Funktionäre‘ der norwegischen Krone oder Magnaten im Fischhandel genau an der Schwelle der Kontakte nach außen.

Als globaler Hintergrund der Gattung ist schließlich noch zu bedenken, dass Europa sich im Spätmittelalter verstärkt für die Welt jenseits der eigenen westlichen-christlichen Semiosphäre zu öffnen beginnt. Hierbei stellt natürlich die Entdeckung der Neuen Welt Ende des 15. Jahrhunderts ein Zentralereignis dar, ebenso wie die Erschließung des östlichen Handelsweges nach Indien, um nur die populärsten Punkte zu nennen. Die hier untersuchten Riddarasögur liegen historisch zu früh, um als Reaktion auf solche Veränderungen im Weltbild gedeutet zu werden, aber möglicherweise lässt sich die fortdauernde Produktivität der Gattung bis weit in die Neuzeit hinein u. a. darauf zurückführen, dass die Sagas fruchtbare Muster für die Deutung und Bewältigung einer größer gewordenen Welt liefern. Wenn den originalen Riddarasögur also auch kein ‚kolonialer‘ Diskurs im modernen Wortsinne zugrunde liegt, lassen sich in ihrem historischen Hintergrund und im literarischen Milieu ihrer Entstehungszeit doch genügend Aspekte finden, die eine literarische Verarbeitung mit ähnlich hybriden Darstellungsmustern bedingen können.

### 10.3.3 Ein Spiegel des Rezipienten

Im Kapitel über die sozialen Dimensionen des Fremden wurde gesagt, dass mittelalterliche Literatur nicht als Selbstzweck betrachtet werden darf, sondern stets im Kontext ihres Sitzes im Leben zu sehen ist, der für gewöhnlich den Interessen von Auftraggebern und Zielpublikum entspricht. Im Schlusskapitel seiner Märchensaga-

Monographie fasst Glauser die soziale Funktion der originalen Riddarasögur prägnant zusammen als »Literatur für Ritter, vor allem aber für solche, die es gerne geworden wären.«<sup>687</sup> Hiermit ist gemeint, dass die Sagas als aristokratische Selbstdarstellung einer Oberschicht gedient haben, die im höfischen Prunk der Ritterdichtung eine »feudale Utopie«<sup>688</sup> gesehen hat, selber aber eigentlich nicht im engeren Sinne zum ritterlichen Kleinadel gezählt werden kann. Wie schon ausgeführt worden ist, gehörten die Rezipienten der Texte vermutlich einer heterogenen Elite aus Großbauernfamilien, Kleinaristokratie und Fischereiunternehmern an. Diese dünne Schicht erhielt ihre Macht nicht unproblematisch, sondern war häufig in harte und verlustreiche Kämpfe um ihre Vorrechte verstrickt. In diesem Umstand sieht Glauser das besondere ‚utopische‘ Potential der originalen Riddarasögur:

In der Märchensaga ließ sich die Welt überschauen, konnten Konflikte gelöst werden, war das glückliche Ende vorprogrammiert, während die faktischen sozialen und politischen Widersprüche wohl oft genug die Form chaotischer und undurchschaubarer Ereignisse annahmen.<sup>689</sup>

Wie die vorliegende Analyse gezeigt hat, sind Verfremdung und Uneindeutigkeit ein Merkmal der originalen Riddarasögur. In diesem Umstand liegt der Schlüssel zum Verständnis ihrer sozialen Situierung: Die Sagas reflektieren die Situation einer quasi-aristokratischen Elite, die sich nur zu bewusst ist, dass ihre oligarchische Vormachtstellung nicht etwa statisch und gottgegeben ist, sondern erst vor Kurzem errungen wurde und jederzeit wieder verlorengehen kann. Die Helden der originalen Riddarasögur sind zwar Hochadlige von Geburt und somit ideale Projektionsfiguren für das Bedürfnis nach Prunk und Selbstdarstellung, aber sie sind vor allem auch Aufsteiger, die sich in einer fremdartigen Welt bewähren müssen. Sie übernehmen ihr Königtum und ihre standesgemäße Braut nicht unproblematisch, sondern müssen sich die stabile Machtstellung, die sie am Ende einnehmen, hart erkämpfen. Dabei agieren sie nicht einseitig als Vertreter des Hofes, die sich einer fremden Außenwelt erwehren müssen. Stattdessen gehen sie verschiedenste Interaktionen und Allianzen mit dieser Außenwelt ein, nützen die Macht ihrer Verbündeten geschickt und finden durch eine Mischung aus Kampfkraft und Findigkeit schließlich eine Möglichkeit, sich in der Dynamik der Welt zu behaupten.

Die Helden der originalen Riddarasögur stellen Aktualisierungen des höfischen Heldentypus nach den speziellen Bedürfnissen der isländischen Oberschicht im Spätmittelalter dar. Sie folgen oberflächlich den Idealen des Hofes und verteidigen sie gegen eine nicht-höfische Außenwelt, sind jedoch eigentlich geprägt von einem Ideal des tüchtigen Zupackens und Ergreifens von günstigen Gelegenheiten.<sup>690</sup> Sie sind Meister der Weltbewältigung im höfischen Gewande und verbinden so die

---

<sup>687</sup> Glauser 1983:233.

<sup>688</sup> Ebd.

<sup>689</sup> Glauser 1983:230.

<sup>690</sup> In eine ähnliche Richtung weist auch Kalinkes Charakterisierung des Riddarasaga-Helden als »a pragmatist with an intuitiv grasp of the means – now intellectual, now physical – most appropriate for attaining an end.« Kalinke 1983:854.

Aspekte der aristokratischen Selbstdarstellung, der unterhaltsamen Abenteuerliteratur und der Selbstreflexion der eigenen Situation der Rezipienten miteinander.

Der zentrale Aspekt des Fremden hat hierbei die Funktion, die Vielgestaltigkeit und Uneindeutigkeit der Erzählwelt auf den verschiedenen Betrachtungsebenen zu gewährleisten. Nur dadurch, dass der Held unterschiedliche Möglichkeiten der Bewältigung für unterschiedliche Situationen des Fremden findet, kann er seine Tüchtigkeit beweisen. Es geht nicht darum, eine ideal geordnete Welt darzustellen, sondern darum, verschiedene Möglichkeiten durchzuspielen, in einer ungeordneten Welt trotz aller Widrigkeiten einen angemessenen Platz (nämlich an der aristokratischen Spitze der Gesellschaft) zu erkämpfen.

## 10.4 Ausblick

»The sagas [=die originalen Riddarasögur] are a fantastic web of narrative from many sources. No study of the present proportions could unravel the entire skein of incident, and countless features in these and other sagas await an explanation.«<sup>691</sup> So äußert sich Erik Wahlgren 1938 über die Ergebnisse seiner Analyse zum *meykóngr* in den originalen Riddarasögur. Heute, mehr als 70 Jahre nach dem Erscheinen von Wahlgrens Dissertation, bleibt dem wenig hinzuzufügen. Die originalen Riddarasögur haben nicht nur ihre Faszination bewahrt, sondern auch den größten Teil ihres Geheimnisses. Unzählige Aspekte der Gattung warten auf ihre Erforschung, gar nicht zu reden von Detailstudien zu einzelnen Sagas oder jenem immensen Corpus jüngerer Texte, die bislang noch unediert sind. Die vorliegende Studie hat es sich zum Ziel gesetzt, dem Netz des Verständnisses, das über den Texten liegt, die eine oder andere neue Verknüpfung hinzuzufügen. Die Gattung der originalen Riddarasögur stellt mit ihrer Fülle an extravagant verwobenen Stoffen der verschiedensten Provenienz und ihrer Vorliebe für das experimentelle Spiel zweifellos ein besonderes Faszinosum dar, bei dem noch viele weitere Verknüpfungen auf ihre Entdeckung warten. Möge diese Arbeit dazu anregen, dass an dem Netz auch zukünftig weitergeknüpft wird.

Daneben wäre auch zu überlegen, ob die Perspektive des Fremden auf die originalen Riddarasögur beschränkt bleiben muss. Wenn auch andere Gattungen weitaus weniger eklektisch im bunten Spiel der Traditionen und Motive sind, dürften sich dennoch überall weitere Konstellationen von Verfremdung und Uneindeutigkeit finden. Im engeren Sinne ist hierbei an Studien zu übersetzten Riddarasögur und Fornaldarsögur gedacht – bei Letzteren wäre insbesondere interessant, inwiefern die Komponente der ‚Vorzeit‘ auch eine temporale Komponente der Verfremdung mit sich bringt. Aber auch Isländersagas, Königssagas, Heiligenviten und zahllose weitere Texte mehr enthalten Momente des Fremden, die einer näheren Untersuchung wert sind. So wäre etwa zu prüfen, inwiefern fremdartige Elemente wie das Auftreten von *draugar* oder das Wirken zauberkundiger Menschen konstitutiv für die Erzähl-

---

<sup>691</sup> Wahlgren 1938:60.

welt der Isländersagas sind, deren ‚Realismus‘ die ältere Forschung ja ausführlich gepriesen hat. Auch wäre es gewiss aufschlussreich, näher zu untersuchen, inwiefern der Einfluss fremder Völkerschaften sich auf den Machtdiskurs der Königssagas auswirkt – man denke hierbei nur an Figuren wie Harald Schönhaars samische Frau Snäfrid. In den Heiligenviten schließlich wäre nicht nur interessant zu verfolgen, wie das oft fremdländische Milieu der Texte rezipiert wird, sondern zudem auch zu untersuchen, welche Erzählmomente des Fremden bei der Begegnung mit dem Jenseitigen wie Teufelerscheinungen oder göttliche Visionen aktiviert werden.

Darüber hinaus wäre es zudem lohnenswert, die Beschäftigung mit dem Fremden aus einer komparatistischen Perspektive anzugehen. Hierzu bietet sich etwa ein Vergleich der originalen Riddarasögur mit jüngeren höfischen Erzählgattungen aus anderen Kulturkreisen an, z. B. den mittelhochdeutschen nachklassischen Artusromanen oder manchen parodistisch angelegten Texten aus der englischen oder französischen Literatur. Es stellt sich die Frage, ob sich gewisse Muster ‚post-höfischen‘ Erzählens ausmachen lassen, die mit dem Ansatz der originalen Riddarasögur vergleichbar sind bzw. sich aufschlussreich von ihm angrenzen lassen. Auch hierzu möge die vorliegende Studie als Anregung dienen.

Das Fremde lauert überall, selbst dort, wo sich das Eigene am meisten zu Hause fühlt. Es dient als Spiegel und Zerrspiegel, der den Rezipienten immer wieder auf sich selbst zurückwirft und zur Reflexion herausfordert. Vielleicht können wir im Spiegel der originalen Riddarasögur nicht nur uns selbst erkennen, sondern auch schemenhafte Reflexe jener Menschen, die einst als Erste in diesen Spiegel schauen durften. Dann schaut uns über die Jahrhunderte hinweg ein Fremdes entgegen, das im Kern unser Eigenes ist.