

Zeitschrift: Schweizerisches Archiv für Volkskunde = Archives suisses des traditions populaires

Herausgeber: Empirische Kulturwissenschaft Schweiz

Band: 75 (1979)

Heft: 3-4

Artikel: Das Polyphem-Abenteuer in der altnordischen Sagaliteratur

Autor: Naumann, Hans-Peter

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-117314>

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: 29.01.2026

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

Das Polyphem-Abenteuer in der altnordischen Sagaliteratur¹

Von *Hans-Peter Naumann*

I

In seiner 1976 erschienenen Aufsatzsammlung zum Thema «Sage und Märchen» untersucht Lutz Röhrich in einem anregenden Beitrag die frühesten mitteleuropäischen Redaktionen des Polyphem-Märchens in ihrem Verhältnis zur weitverzweigten ausserhomerischen Tradition². Als ältestes deutschsprachiges Zeugnis des Polyphem-Stoffes, das sich nicht direkt an die homerische Fassung anschliessen lässt, wird eine Leipziger Handschrift aus dem 15. Jahrhundert benannt. Ihr Text geht auf den um 1185 verfassten lateinischen Dolopathos des lothringischen Mönches Johannes aus der Zisterzienserabtei Alta Silva (Jean de Haute Selve)³ zurück und liefert wiederum die Vorlage zur Erzählung vom «Räuber und seinen Söhnen» in den Kinder- und Haussmärchen der Brüder Grimm. Abgesehen von diesem geradlinigen Traditionssstrang sind Polyphem-Erzählungen im deutschen Sprachbereich weder ausgesprochen volkstümlich noch sonderlich verbreitet, denn aus der Überlieferung des 19. und 20. Jahrhunderts lassen sich lediglich 5 Variantenbelege beibringen.

Anhand einer umfassenden Motivvergleichung, die über die beiden mittelalterlichen Redaktionen weit hinausgreift, kann Röhrich nun allerdings zeigen, dass das lateinische Dolopathos-Polyphem-Märchen eine Version vertritt, die unabhängig neben der homerischen steht und auf zeitgenössischer, mündlicher Überlieferung basiert. Es finden sich keinerlei Anhaltspunkte dafür, dass der lothringische Verfasser eine

¹ Nach einem Vortrag vor der Schweizerischen Gesellschaft für skandinavische Studien am 30. Mai 1978 in Zürich.

² Lutz Röhrich, Die mittelalterlichen Redaktionen des Polyphem-Märchens und ihr Verhältnis zur ausserhomerischen Tradition, in: Sage und Märchen. Erzählforschung heute, Freiburg-Basel-Wien 1976, 235–252, Anmerkungen und Literatur 326–328. Zuerst erschienen in: *Fabula* 5 (1968) 48–71. Vgl. auch Sigfrid Svensson, Einführung in die Europäische Ethnologie (= Textbücher zur Europäischen Ethnologie 1), Meisenheim am Glan 1973, 5–8 sowie zuletzt László Vajda, Zum Polyphem-Abenteuer, in: *Ethnologische Zeitschrift Zürich* 1 (1975) 245–257.

³ Ausgabe: *Historia septem sapientium II. Johannis de Alta Silva Dolopathos sive de rege et septem sapientibus*, hrsg. von Alfons Hilka (= Sammlung mittel-lateinischer Texte 5), Heidelberg 1913, 73–75.

der im Mittelalter umlaufenden lateinischen Bearbeitungen der Odyssee verwertet haben könnte. Vielmehr besteht zwischen den homer-abweichenden Erzählzügen des Dolopathos und dem neuzeitlichen volkstümlichen Variantenhorizont einerseits, andererseits mit der ausserhomerischen antiken Überlieferung, die vor allem durch Vasenmalereien repräsentiert ist, ein signifikanter Zusammenhang. Zu diesen dominierenden Abweichungen gehören Zweiäugigkeit des Riesen und die dadurch bedingte Art und Weise der Blendung, Flucht im Widderfell statt unter dem Bauch des Tieres, Kochen bzw. Braten der getöteten Gefährten, kontinentale Land- gegen mittelmeerische Seefassung sowie zusätzliche Einzelzüge, die die Befreiung des Gefangenen ausmalend akzentuieren.

Mit dem Dolopathos von 1185 gewinnt man somit einen frühen Prototyp der ausserhomerischen Volksüberlieferung und folglich eine Vergleichsgrösse, mit der man die mittelalterlich-nordischen Fassungen des Polyphem-Abenteuers, um die es in diesem Beitrag geht, ebenso wird konfrontieren müssen wie mit der klassisch-literarischen Vollform der Erzählung.

Gemessen an der schmalen deutschsprachigen Tradition bietet der nordische Polyphem-Kreis ein weit reicheres, in den Zusammenhängen aber auch wesentlich differenzierteres Erscheinungsbild. Welch nachhaltiger Beliebtheit sich Erzählabläufe vom geblendetem und durch listige Flucht übertölpelten Riesen in neunordischen Märchen und Sagen erfreuen, zeigt das 1961 überarbeitete Typenverzeichnis von Aarne-Thompson (= FF Communications 184), das zum Typ 1137 nicht weniger als 19 schwedische, 8 neuisländische und 3 norwegische Varianten anführt. Die mittelalterliche Sagaliteratur liefert – soweit ich sehe – aus drei verschiedenen Quellengruppen insgesamt 6 Belege, die überwiegend auf das 13. Jahrhundert zurückgeführt werden können, wenn auch die handschriftlichen Redaktionen zum Teil ein- bis zweihundert Jahre jünger sein mögen.

Von diesen 6 Polyphem-Fassungen stammt ein relativ umfangreiches Zeugnis aus der sehr früh gepflegten und ausserordentlich populären isländischen Legendenliteratur, genauer aus der sog. Mariensaga. Einen weiteren Beleg steuert eine märchenhaft-romantische Rittersaga bei, während sich die vier übrigen Varianten auf ebensoviiele *Fornaldarsögur* verteilen, d. h. auf Vorzeitsagas vom Typ der sog. Wikingersaga oder Abenteuersaga, die eine wikingerahaft-phantastische oder rein abenteuerlich-heroische Vorzeit schildern. Es lässt sich nicht übersehen, dass die Motivpräferenz mit Sagatypen

korrespondiert, die eindeutig märchenhaft oder märchenähnlich charakterisiert sind⁴.

Sämtliche Zeugnisse möchte ich zunächst mit notwendiger Ausführlichkeit vorstellen, nach möglichen Interrelationen befragen und auf ihre Beziehungen zur klassischen Ausgangsform wie zur volkstümlich-mündlichen Überlieferung hin überprüfen. An diesen Motivvergleich, der gesamthaft bisher noch nicht vorgenommen wurde⁵, soll sich indessen unmittelbar die Frage nach Textposition und Funktionalität im Stoffgefüge der Sagas anschliessen, d. h. es wird zu diskutieren sein, ob und inwieweit ein identifizierbares Polyphem-Motiv blosses Versatzstück im Gesamtverlauf der Saga bleibt oder als handlungsförderndes, strukturbildendes Erzählmoment wirksam wird und somit die Basis für eine auf den gesamten Kontext bezogene narrative Analyse abgeben könnte. Ausgenommen von letzteren Überlegungen muss freilich das Polyphem-Abenteuer der *Mariu saga* bleiben, das als in sich abgeschlossenes Erzählstück in Legendenform einen von allen übrigen altnordischen Versionen abweichenden Überlieferungstyp repräsentiert.

⁴ Die Texte und ihre Ausgaben in der Reihenfolge der anschliessenden Behandlung:

1. *Mariu saga. Legender om jomfru Maria og hendes jertegn. Efter gamle haandskrifter udgivne af C. R. Unger*, Bd. I-II, Christiania 1871, Text: 1054–1058.
2. *Sigurðar saga þogla. Late Medieval Icelandic Romances II*. Ed. by Agneta Loth (= *Editiones Arnamagnæanæ. Ser. B*, vol. 21), Copenhagen 1963, Text: 117–120.
3. *Hálfs saga ok Hálfsrekka*. Hrsg. von A. Le Roy Andrews (= Altnordische Saga-Bibliothek 14), Halle a. S. 1909, Text: 78f.
4. *Ǫrvar-Odds saga*. Hrsg. von R. C. Boer (= Altnordische Saga-Bibliothek 2), Halle a. S. 1892, Text: 21–25.
5. *Hrólfs saga Gautrekssonar*. In: *Zwei Fornaldarsögur*, hrsg. von Ferdinand Detter, Halle a. S. 1891, Text: 32–37.
6. *Egils saga einhenda ok Ásmundar berserkjabana*. In: *Drei Lygisögur*, hrsg. von Åke Lagerholm (= Altnordische Saga-Bibliothek 17), Halle a. S. 1927, Text: 41–48.

⁵ Oskar Hackman, Die Polyphemsage in der Volksüberlieferung, Helsingfors 1904, nennt unter Nr. 37, 38, 39 lediglich die Belege aus *Mariu saga*, *Hrólfs saga Gautrekssonar* und *Egils saga einhenda*. Hinweise von recht unterschiedlichem Gewicht liefern außerdem: Kr. Nyrop, *Sagnet om Odysseus og Polyphem*, in: *Nordisk Tidskrift for Filologi* N. R. 5 (1880–82) 216–255, bes. 226–234; R. C. Boer, über die *Ǫrvar-Odds saga* II, in: *Arkiv för nordisk Filologi* 8 (1892) 246–252; A. Le Roy Andrews, Einleitung zur Ausgabe (wie Anm. 4) 11f.; Lee M. Hollander, *The Gautland Cycle of Sagas I. The Source of the Polyphemos Episode of the Hrólfs saga Gautrekssonar*, in: *The Journal of English and Germanic Philology* 11 (1912) 61–81; Å. Lagerholm, Einleitung zur Ausgabe (wie Anm. 4) XXXII–XXXIV; Helga Reuschel, Untersuchungen über Stoff und Stil der *Fornaldarsaga*, Bühl/Baden 1933, 112f.; Einar Ól. Sveinsson, *Um íslenzkar þjóðsögur*, Reykjavík 1940, 67, 224, 231.

II

Die *Mariu saga* enthält neben einer Vita Mariae eine aus zahlreichen Quellen zusammengetragene Sammlung von etwa 200 Marienlegenden. Die Entstehung dieser Kompilation, die die ausführlichste uns vorliegende Polyphem-Redaktion bietet, dürfte kurz nach 1200 angelegt werden. Die Legende mit der Überschrift «Unsere Frau erlöst den Klosterbruder vom Riesen» ist allerdings nur in einer Handschrift vom Ende des 14. Jahrhunderts (AM 635, 4^o) bewahrt⁶:

Zwei Mönche, die mit Kaufleuten das *Eystrasalt*, d.h. die Ostsee befahren, verirren sich während einer Flaute auf einer öden Insel und geraten, als sie in frommen Gesprächen begriffen sind, an einen bösartigen Riesen, der auf lateinisch Monoculus genannt wird (*er at latinu mali kallazt monoculus*), weil – so die folgende Erklärung – er nur ein Auge inmitten der Stirn habe. Sie werden ergriffen und in die Höhle des Riesen verschleppt, wo der ältere der beiden unmittelbar auf eine Eisenstange gespiesst, im Feuer geröstet und aufgefressen wird. Der zweite Mönch fleht Gott, besonders aber die segensreiche Jungfrau Maria um Rettung an, macht die Stange, während sich der Riese zur Ruhe gelegt hat, am Feuer glühend und treibt sie dem Schlafenden ins Auge. Der Geblendete wütet vor Schmerz, befiehlt aber sofort der Höhle, sich durch Trollkunst zu schliessen. Im Hintergrund der Höhle befinden sich in einem Verschlag die Ziegen des Riesen, übergrosse Tiere, wie Trollvieh zu sein pflegt. Der Mönch ergreift den stärksten Bock, schneidet ihm so vorsichtig die Kehle durch, dass kein Meckern zu hören ist, und schlüpft selbst in die abgezogene Haut. Am nächsten Morgen ruft der Riese das Vieh zwischen seinen Beinen zur Höhle heraus, zuletzt kriecht der Mönch unsicher durch die Öffnung. Der Riese betastet auch ihn und sagt: «Ho, ho, mein lieber Ziegenbock, flach ist der Rücken, feist sind die Seiten, die Klauen poltern und scharren am Stein, Wind scheint aufzukommen». (*Ho, ho, fostri minn, flatt er enn bakit ok feitar sidur, brakar i klaufum, blamar i helli, vind mun aa vita*). Auf diese Weise trennen sich die beiden. Aus sicherer Entfernung flucht der Mönch dem Riesen, der ihm in blinder Wut nachsetzt, über eine Felswand stürzt und sich den Hals bricht. Die wartenden Schiffsgenossen nehmen den Mönch an Bord, der nun Gott und der Gottesmutter für seine wundersame Errettung danken kann.

Obwohl die Errettung des Mönchleins offenbar paradigmatisch für den Triumph christlicher Tugend und Standhaftigkeit zu stehen

⁶ Vgl. Unger, Einleitung zur Ausgabe (wie Anm. 4) XIII f.

hat, zeugt das als Marienwunder verkleidete Polyphem-Abenteuer von sichtlicher Erzählfreude, die gut zu komponieren weiss, und trotz devotionaler Retardationen schreitet die Handlung zügig voran. Das volle Erzählschema des Polyphem-Typs, das sich in seiner Struktur auf die Stoffpartikel Gefangenschaft, Blendung, Überlistung des Riesen und geglückte Flucht reduzieren lässt, bleibt gewahrt. Nicht zwingend vorgegeben ist der Tod des Riesen. Diese Situation kommt zwar den Intentionen eines geistlichen Moralisationstextes entgegen, muss aber sicherlich als finale Märchenfunktion interpretiert werden: nämlich als Beseitigung des Schädigers und dadurch Restauration der Ordnung. Auch die Zubereitung der anthropophagischen Mahlzeit des Riesen, die Flucht *im Bocksfell*, der Verschluss der Höhle durch Zauberei, die Anonymität von Riese und Held sowie dessen Isolierung vom einzigen Gefährten sind durchwegs Züge, die auf märchenhafte, d.h. nichtliterarische, volkstümliche Überlieferung deuten, wie sie der lothringische Dolopathos von 1185 vertritt. Anderseits sind die Konvergenzen mit der Odyssee nicht zu übersehen, so dass diese Bezugspunkte noch nicht den Rückschluss auf mündliche Quellen erlauben, auch wenn das Motivinventar nahezu bruchlos in nordische Erzählatmosphäre überführt scheint. Wegen der schwierigen Überlieferungslage ist es bisher nicht gelungen, sämtliche Stoffgrundlagen für die Wundersammlung der *Mariú saga* in der lateinischen Legendenliteratur zu identifizieren⁷. Dies gilt besonders für die Polyphem-Erzählung, die im Gegensatz zu anderen Legendengruppen nur in einer einzigen Textredaktion vorliegt und kaum zum ursprünglichen Bestand der *Mariú saga* gehört haben wird⁸. Immerhin könnte die Zitation des Monoculus auf eine lateinische Vermittlung deuten, obwohl der Sprachstil des Textes ansonsten kaum Merkmale einer übersetzten Vorlage aufweist.

III

Wie deutlich sich der legendarische Polyphem von anderen altnordischen Zeugnissen abgrenzt, lässt sich bereits am nächsten Beispiel ablesen, das der *Sigurðar saga þögla*, der Saga von Sigurd dem Schweigsamen, entnommen ist:

Vilhjálmur, der Bruder der Titelfigur der Saga, segelt mit seinen Genossen durch die Ostsee. Als sie der Küste nahekommen, sehen sie

⁷ Vgl. Ole Widding, *Marialegender. Norge og Island*, in: Kulturhistorisk leksikon for nordisk middelalder, bd. XI, København 1966, 401–404.

⁸ So bereits Nyrop, *Sagnet om Odysseus og Polyphem* (wie Anm. 5) 234.

einen Riesen, der ihnen mit einer grossen Stange Zeichen gibt. Es kommt ihnen so vor, als ob das Schiff dabei wie durch Zauberei an Land gezogen würde. Der Riese – so seine Beschreibung – besitzt ein einziges grosses Auge, und zwar hinten am Nacken, aus der Stirn ragt ein vier Ellen langes Horn, Zähne hat er wie ein Narwal, die Unterlippe ist so lang, dass er sie nach hinten werfen kann, um das Auge zu bedecken. Das Ungeheuer ist überdies nasenlos und behaart. Diese Art von Trollen, so versichert uns der Text, werde in Büchern Zyklopen genannt (*pess battar trollakyn er kallat j bokum Ciclopes*). Die Helden befürchten, dass noch weitere Riesen hinzukämen und, da sie Menschenfresser seien, sie berauben und totschlagen würden. Wilhelm ergreift deshalb einen Spiess mit Wurfleine, wirft damit und trifft den Riesen ins Auge. Dieser schleudert mit dem Horn rasend Geröll empor und stirbt am Strand. Neun weitere Riesen eilen herbei, es kommt zur Schlacht, die Riesen fliehen, aber auch die Helden setzen eilends Segel und fahren neuen Abenteuern entgegen.

Die *Sigurðar saga þögla*, die erst 1963 nach einer Handschrift des 15. Jahrhunderts kritisch ediert wurde, gehört zu einer umfangreichen, aber auch höchst heterogenen Textgruppe der Sagaliteratur, die nahezu 270 Einzelwerke umfasst und sich weder typologisch noch terminologisch eindeutig klassifizieren lässt⁹. Die gewöhnlich verwendeten Bezeichnungen Märchensagas, Rittersagas oder Lügensagas dienen einer weitesten Umschreibung der bunten Inhalte, die reine Unterhaltungsbedürfnisse befriedigen wollen. Unsere Polyphem-Reminiszenz, die blosse Arabeske bleibt, markiert im schematischen Ablauf des Sagageschehens nur eine unter vielen herbeigeholten Episoden, die zwar auf hyperbolische Effekte zielen, in ihrer Häufung jedoch verflachen. Die Vorstellung von einäugigen, menschenfressenden Zyklopen, die notwendigerweise geblendet werden müssen, wird dem anonymen Verfasser als wie auch immer geartete Lesebrucht zugekommen sein¹⁰.

Die ritterlich-romantischen Märchensagas entstanden als isländische Neuschöpfungen in der Nachfolge der höfischen Übersetzungsliteratur, der sie sich imitativ anzunähern suchen, ohne freilich jemals das Niveau einer *Tristrams saga* oder *Ívens saga* zu erreichen. Bezogen auf ihre Schauplätze hat man gelegentlich die Bezeichnungen *Forn-*

⁹ Vgl. zu den terminologischen Problemen Kurt Schier, Sagaliteratur, Stuttgart 1970, 105 f.

¹⁰ Die *Yngvars saga vþófþla*, hrsg. von Emil Olson, København 1912, erwähnt ebenfalls Zyklopen (34: *Pess kyns lyd kalla menn cikoples.*), doch besteht hier nicht die geringste Verbindung mit der Polyphem-Sage.

sögur Suðrlanda – «alte Geschichten aus dem Süden» – oder «Südländsfabeln» verwendet, um sie auf diese Weise von den typologisch verwandten, aber ganz einem nordischen Milieu verhafteten «Nordländsfabeln» oder *Fornaldarsögur Norðrlanda* abzugrenzen. Auch die *Fornaldarsögur*, «Vorzeitsagas», ziehen die verschiedenartigsten Stoffe an sich, doch stellt sich dieser Stoffhunger zu einem guten Teil aus oralen Quellen. Diesen mündlichen Überlieferungsschichten entstammen nicht nur Bruchstücke nordisch-germanischer Heldensage, Altertümlichkeiten aus schwedisch-norwegischer Lokalsage oder Erzählreflexe aus der kulturhistorischen Vergangenheit der Wikingerzeit, sondern in mündlicher Tradierung dürften überdies die vielfach verwerteten gängigen Welterzählstoffe und internationalen Wandermotive zugeflossen sein, mögen sie sich auf orientalisch-byzantinische, antike oder keltische Herkunft berufen. Eine auffällige und schon deshalb erklärungsbedürftige Affinität zeigt die Vorzeitsaga allerdings zum geblendeten Riesen, und die Polyphem-Versionen, die nicht weniger als viermal zum Repertoire eines Sagaerzählers gehören und merkwürdige Abwandlungen erfahren, bleiben nirgends blindes Motiv wie in der vorher berührten *Sigurðar saga þogla*.

IV

In ihrer vorliegenden Form wohl kurz vor 1300 aufs Pergament gekommen und erhalten in einer Handschrift des 15. Jahrhunderts ist die Geschichte von König Hálfs und den Hálfskämpen, die *Hálfs saga ok Hálfsrekka*. Sie setzt mit dem genealogischen Vorbericht über zwei Königssippen ein, deren gemeinsamer Abkömmling Hálfs im Verlauf der Haupthandlung nach kurzem, doch bewegtem Wikingerleben während eines Gastmahls mit einem Teil seines Gefolges einem verräterischen Mordbrand zum Opfer fällt – freilich nicht ohne unfreiwillige Komik, denn seine Kämpen sind dermassen betrunken, dass sie, obwohl sie das Feuer bemerken, einer um den andern wieder in den Schlaf sinken, ehe sie zur Waffe greifen. Die Blendung des Riesen verknüpft sich mit der Vorgeschichte:

König Hjørleif, der Vater Hálfs, teilt vor der Dwina-Mündung am Weissen Meer seine Mannschaft in drei Haufen, unternimmt mit einem davon einen Vorstoss nach Finnmarken und übernachtet vor der Küste. Sie zünden am Land Feuer an, während zwei Begleiter zum Wasserholen an einen Bergbach geschickt werden. Dort erblicken sie einen *brunnmigi*, d.h. «einer, der in Brunnen uriniert», und zwar in Gestalt eines Riesen oder Trolls. Der König macht im Feuer einen

Speer glühend, wirft und spricht dazu die Strophe: «Geh weg vom Brunnen – du sollst mich nicht belästigen! – erbärmlicher Knecht, in deine Höhle! Ich werde dir einen glühenden Speer senden, der deinen Schnauzbart besudeln (d.h. mit Blut färben) wird.» Nach dieser Drohung verschwindet der Riese in seiner Höhle, worauf sie nun Wasser schöpfen können. Als sie wieder am Feuer sitzen, antwortet der Riese mit einer weiteren Strophe, in der zwei Verszeilen leider defekt sind, die aber eine bösartige Prophezeiung erkennen lässt. Da greift Hjørleif erneut zum Speer und trifft den Troll ins Auge.

Diese verstümmelte Nachbildung charakterisiert den Zyklopen mit dem im Altnordischen sonst nur einmal belegten Appellativ *brunnmigi*¹¹ als Brunnenverschmutzer, der den Zugang zur Quelle verwehrt. Die knappe Darbietungsform enthält mit Mannschaftsteilung, Inselsituation, Höhlentopos, Blendung mit glühender Waffe und Verspottung des einäugigen Wesens bloss rudimentäre Erzählelemente des Polyphem-Schemas, das wegen der fortgeschrittenen Motivschrumpfung weder dem homerischen noch einem volkstümlichen Zweig zugeordnet werden kann. Bemerkenswert ist die Integration von zwei losen Strophen im eddischen Versmass. Ihr Wortschatz deutet auf eine altertümliche Überlieferungsschicht, und sie wurden nicht ohne Grund von Heusler und Ranisch als Beispiele für Trollbesprechung und Weissagung in die «*Eddica minora*» aufgenommen.¹² Es lässt sich allerdings kaum entscheiden, ob die strophengleitende Prosa lediglich den erzählerischen Zusammenhang herzustellen hat und damit den Rahmen für Trollverhöhnung und Gegenprophezeiung abgibt oder ob die Stropheninformationen sich von Anfang an auf ein Polyphem-Abenteuer beziehen. Aber auch wenn der Prosakommentar erst nachträglich vom Verfasser auf die Strophen situation hingeführt sein sollte, so ist er doch fester Bestandteil im Weissagungsprogramm der Saga und erfüllt damit eine strukturbildende Funktion. Denn die Zukunftsweisung des Riesen, die sich von der Blendungshandlung ja nicht trennen lässt, greift über das aktuelle Geschehen hinaus und findet in einer späteren Erzählphase mit dem Tod der Gemahlin Hjørleifs ihre Bestätigung.

¹¹ Vgl. Johan Fritzner, *Ordbog over det gamle norske Sprog*, Kristiania 1886, Bd. I, 200.

¹² *Eddica minora*. Dichtungen eddischer Art aus den Fornaldarsögur und anderen Prosawerken. Zusammengestellt und eingeleitet von Andreas Heusler und Wilhelm Ranisch, Dortmund 1903, Einleitung: LXXVIII, LXXXIII; Text: 89, 49; vgl. auch Le Roy Andrews (wie Anm. 4) 79, dessen Übersetzung der Strophe ich herangezogen habe.

Vorausdeutungen auf zukünftiges Geschehen in Form von Prophezeiungen und Verwünschungen oder als Vorgriffe aus auktorialer Erzählerperspektive spielen in den *Fornaldarsögur* überhaupt eine grosse Rolle. Es würde sich gewiss lohnen, ihrer Bedeutung als erzähltechnisches Mittel der Phasengliederung und der thematischen, aber auch spannungsfördernden Strukturierung der Gesamtvorgänge einmal nachzugehen.¹³

In unserem nächsten Belegtext, der *Orvar-Odds saga*, fungiert eine Prophezeiung als Vorausdeutungsmoment in der Weise, dass sie rahmenbildend die Gesamterzählung umspannt. Die innere Ereigniskette ergibt sich aus der Wikingerbiographie des Oddr Grímsson aus dem berühmten norwegischen Geschlecht der Leute von Hrafnista. Zu Beginn der Saga wird dem jungen Oddr, der als Ziehsohn auf dem befreundeten Hof Berurjóðr in der Nähe von Stavanger aufwächst, gegen seinen Willen von einer Seherin die Zukunft gedeutet. Sie weissagt ihm, dass er 300 Jahre leben, viele Länder kennenlernen, aber schliesslich zu Berurjóðr den Tod durch seinen Hengst Faxi finden werde. Oddr erschlägt sofort das Pferd und vergräbt es, ohne allerdings seinem Schicksal zu entrinnen. Denn nach einem Leben voller Abenteuer treibt ihn als hochbetagten König von Húnaland die Sehnsucht noch einmal an seinen Geburtsort Hrafnista, und auf der Rückreise kann er der Versuchung nicht widerstehen, auch Berurjóðr zu besuchen. Gerade als er die düstere Prophezeiung der Seherin aufgehoben glaubt, stösst sein Fuss gegen einen unter der Erde verborgenen Pferdeschädel, aus dem eine Natter hervorschnebelt und ihn sticht. Oddr stirbt an der Verletzung und wird auf Berurjóðr bestattet. Das erste Abenteuer, das in diese rahmenumspannende Untergangsprophetie eingeflochten ist, führt ihn nach Finnland und in die Bezirke der Riesen:

Vom Sturm verschlagen geht Oddr mit seinen Genossen an Land, muss aber – wie Odysseus – entdecken, dass er sich auf einer Insel befindet, die reich an Wäldern und Wildbret ist. Auf dem gegenüberliegenden Festland geraten Riesen in ihr Gesichtsfeld, die Oddr eines

¹³ Zu anderen Gattungen der Sagaliteratur, den Isländersagas vor allem, liegen eine Reihe von Untersuchungen vor, die sich aber zumeist mit der Vorausdeutungsfunktion von Träumen befassen. Vgl. Gerhard Loescher, Gestalt und Funktion der Vorausdeutung in der isländischen Sagaliteratur, Diss. Tübingen 1956; zuletzt Robert James Glendinning, Träume und Vorbedeutung in der íslendinga saga Sturla Thordarsons (= Kanadische Studien zur deutschen Sprache und Literatur 8), Bern-Frankfurt 1974 (mit Lit.). Methodisch richtungsweisend der Aufsatz von Harald Burger, Vorausdeutung und Erzählstruktur in mittelalterlichen Texten, in: Festschrift für Max Wehrli, Zürich 1969, 125–153.

Abends zusammen mit seinem Ziehbruder Ásmundr belauscht. Sie hören, wie der Riesenkönig die Riesenmaid Gneip auffordert, die *skeggþorn*, d. h. die beiden bärtigen Menschenkinder, zu töten. Gneip, die eine Eisenstange bei sich führt, wirft dreimal Felsbrocken nach ihrem Boot, ohne ihnen jedoch schaden zu können. Oddr seinerseits benutzt die magischen Pfeile Gusisnautar, die ihm sein Vater beim Abschied von Hrafnista geschenkt hatte, und blendet die Riesin auf beiden Augen. Die Genossen dringen anschliessend bis in die von Feuern erleuchtete Trollhöhle vor, wo der Riesenfürst den Schützen mit dem Namen Pfeil-Odd (Orvar-Oddr) belegt. Orvar-Oddr antwortet mit einer Verhöhnung und schießt ihm mit einem seiner Wunderpfeile ebenfalls ein Auge aus. Im einsetzenden Getümmel gelingt den Helden unbeschadet die Flucht aus der Höhle. Der Prosabericht wird durch zwei Strophen ergänzt, die Blendung und Namensgebung in poetischer Form nachvollziehen.

Die Wikingersaga vom Pfeil-Oddr wurde zwischen 1265 und 1275 verfasst und ist in einer relativ frühen Handschrift von ca. 1350 erhalten. Sie gehört nicht nur zu den ältesten Sagas ihres Genres, sondern dürfte im Erzählkern weit in vorisländisch-norwegische lokale Sagentradition hinabreichen. Obwohl eine Abfolge von Abenteuern die Binnenhandlung nur locker zusammenhält, steht gerade der Aufenthalt im Riesenland nicht isoliert: Rückwärtsverweisend ist der Erzählauschnitt durch das magische Geschenk des Vaters, vorwärts durch die prädisponierende Benennung Odds als Pfeilhelden in den Gesamtverlauf eingebunden. Das Polyphem-Schema bleibt wie in den zuvor erwähnten rudimentären Fassungen bei Koinzidenz in Einzelzügen unerfüllt. Zusätzlich homerentsprechend wäre die Geste der Steinwürfe, während mit dem femininen ersten Gegner, mit Doppelung der Pfeilblendung und vor allem mit Zweiaugigkeit der Geblendetene neue Elemente volkstümlicher Art hinzutreten. Es lässt sich zeigen, dass das Riesenabenteuer Odds trotz der Motivverschmelzung mit der klassischen Sage ein Erzählmuster kopiert, das in der Abfolge bestimmter invariabler Elemente einer typischen Märchensequenz entspricht.

Denn interpretiert man die Sagaphase gerechnet vom Aufbruch aus Hrafnista bis zum Abschluss des Riesenabenteuers nach den Kategorien der strukturalen Funktionenanalyse, wie sie von Propp am russischen Zaubermaerchen entwickelt¹⁴ und von Greimas auf erzähl-

¹⁴ Vladimir Propp, Morphologie des Märchens, München 1972.

semantische Ebene übertragen wurden,¹⁵ so lassen sich zunächst einmal folgende konstitutive Funktionen im Sinne Propps isolieren: Im Handlungskreis des Schenkens tritt der Vater Grím auf, der dem Helden mit den Wunderpfeilen Gisisnautar das Zaubermittel über gibt. Auf diese Funktion – ‘Empfang eines Zaubermittels’ – folgt die nächste, die Propp als ‘Raumvermittlung’ definiert. Diese räumliche Versetzung führt Oddr und seine Wikinger durch einen von zauber kundigen Finnen verursachten Sturm ins Riesenland und damit an den Ort der folgenden Funktion mit der Charakteristik ‘Kampf’. Nachdem der Held in direktem Zweikampf die Riesin Gneip beidäugig geblendet und damit überwunden hat, wird er mit dem Beinamen Pfeil-Oddr gekennzeichnet. Der ‘Markierungsfunktion’ schliesst sich der Sieg über den eigentlichen Gegenspieler, den Riesenkönig an; dies ist die konfliktlösende und finale Funktion der ganzen Sequenz. Ich verzichte auf eine formale Darstellung, doch sollte selbst in der gebotenen Verkürzung die Märchenhaftigkeit einer Strukturkonstante, wie sie mannigfach im europäischen Zaubermärchen wiederkehrt, deutlich geworden sein. Fragt man mit Greimas nach dem aktantiellen Objekt der Bemühungen Odds, so wäre als thematische Triebkraft eines Wikingers natürlich das Streben nach Ruhm zu nennen. Da Oddr aber erst am Anfang seiner Laufbahn steht, korrespondiert mit dem Bedürfnis nach heroischer Betätigung die negative Komponente noch fehlender Auszeichnung. Dieses Mangelement wird durch den Sieg über die Riesen behoben.

V

Von den Wikingersagas, die in ihrem Kolorit wenigstens teilweise an die skandinavische Expansionsepoke erinnern und wie die *Hálfs saga* und *Orvar-Odds saga* zu ernsterer Grundstimmung tendieren, heben sich die sogenannten Abenteuersagas durch reine Aventurenhaftigkeit und glücklichen Ausgang ab. Ihr dominierendes Handlungsschema ist die Brauterwerbung, sei es durch List, Gewalt, wunderbare Fügung oder durch alles zugleich, und diesem Schema ordnen sich die verschiedensten Motivkomplexe volkstümlich-nordischer wie fremder Provenienz unter¹⁶.

Drei Brautfahrten bestimmen die Komposition der *Hrólf's saga Gautrekssonar*, deren erste der in Västergötland beheimatete König

¹⁵ Algirdas Julien Greimas, *Strukturelle Semantik*, Braunschweig 1971.

¹⁶ Siehe dazu Verf., *Die Abenteuersaga. Zu einer Spätform altisländischer Erzählkunst*, in: *skandinavistik* 8 (1978) 41–55.

Hrólfr für sich selbst, die zweite für seinen Bruder Ketill, die dritte und gefährlichste für den Waffengefährten Ásmundr unternimmt. Zwischen die beiden ersten Brautzüge fällt die Polyphem-Episode. Sie resultiert in der Gewinnung des magischen Schwertes Risanautr (*nautr* bedeutet Geschenk oder Gabe), das Hrólfr im weiteren Verlauf der Geschichte zu aussergewöhnlichen Leistungen befähigen wird.

Während eines Sturmes wird das Drachenschiff Hrólfs, das er zuvor einem Bösewicht namens Grímar abgenommen hat, von der übrigen Flotte getrennt und nach einer bewaldeten Insel verschlagen. Hrólfr geht mit dem Blutsbruder Ásmund und zehn seiner Leute an Land. Sie gelangen bald an ein grosses Haus, verschaffen sich gewaltsam Eintritt und sehen im Inneren ein riesiges Bett und darüber an einem Pfeiler ein gewaltiges Schwert aufgehängt. Hrólfr vermutet eine Riesenbehausung, sendet sechs Mann – um nicht unnötig viele der Gefahr auszusetzen – zurück zum Schiff und wartet mit den Tapfersten. Am Abend kehrt der Riese mit einem erlegten Eisbären heim, den er schlachtet, siedet und auftischt. Auch die Fremden lädt er zum Essen ein, doch Hrólfr lehnt ab. Der Riese erklärt nun, *er* habe den Sturm entfesselt, der das Schiff an die Insel trieb, um die Erschlagung seines Bruders Grímar an Hrólfr zu rächen. Er macht im Feuer eine gegabelte Eisenstange glühend, mit der er zwei Begleiter aufs Mal aufspiesst und ins Feuer wirft. Der Vorgang wiederholt sich, so dass nur Hrólfr und Ásmundr übrigbleiben, denen für den nächsten Tag ein noch qualvollerer Tod angekündigt wird. Der Riese legt sich schlafen, nicht ohne vorher die Türe zu verrammeln. Hrólfr schlägt dreimal mit einem Brett gegen die Wand. Das erste Mal erwacht der Riese und droht wütend, das zweite Mal zuckt er zusammen, das dritte Mal liegt er im Tiefschlaf. Hrólfr lässt Ásmund auf seine Schultern steigen, um das hängende Schwert zu erreichen. Ásmundr löst es von der Säule, es entgleitet ihm, Hrólfr fasst es im Fallen gerade noch an der Scheide. Ásmundr macht nun die Eisengabel glühend und treibt sie dem Riesen in beide Augen, während Hrólfr dem Schlafenden gleichzeitig das erbeutete Schwert unter die Schulter stösst. Wie der Riese auffährt, wirft Hrólfr laut hörbar ein Holzscheit gegen die Tür. Die Gegner dort vermutend, tappt der Geblendete zum Ausgang, fällt mit der Tür krachend nach aussen, wo ihn die Blutsbrüder mit grossen Holzknüppeln erschlagen.

Aus strukturaler Sicht endet Hrólfs Riesenerlebnis präzis bei denjenigen Erzählfunktion, mit der Qrvar-Odds Abenteuer begann: beim Empfang des Zaubermittels. Die Sequenz ist folglich durch vorausliegende Funktionen im Inventar Propps besetzt und wird eingeleitet

durch die räumliche Bewegung des Helden, konkret durch eine neuerrliche Seereise Hrólfs. In der sich anschliessenden Aktion, der sogenannten ‘Ersten Funktion des Schenkers’, wird der Held – ich zitiere Propp – «auf die Probe gestellt, ausgefragt, überfallen usw., wodurch der Erwerb des Zaubermittels eingeleitet wird»¹⁷. Da der künftige Schenker als auf Blutrache sinnender Riese eindeutig feindlich auftritt, fällt auch die ‘Reaktion des Helden’ – die nächste Funktion – negativ aus: «Der Held rettet sich vor dem Anschlag auf sein Leben, indem er das Mittel des feindlichen Wesens gegen dieses selbst in Anwendung bringt.» Dies geschieht in unserem Fall gleich doppelt, nämlich als Blendung mit der Eisengabel und als Schwertstoss. Der abschliessende Gewinn des Zaubermittels, der magischen Waffe Risanautr, lässt sich mit Greimas, um eine ergänzende Interpretation hinzufügen, als Konsequenz aus einer qualifizierenden Prüfung des Helden charakterisieren. Diese Prüfung kann als syntagmatisches Schema von 5 Funktionen beschrieben werden. Auf das binäre Bedeutungspaar mit der Notation ‘erste Funktion des Donators versus Reaktion des Helden’ folgt ‘Konfrontation versus Gelingen’ und als spezifizierende Konsequenz der ‘Empfang des Adjuvanten’¹⁸. Mit dieser Erprobung ist der Held für weitere entscheidende Prüfungen qualifiziert, die im Falle der *Hrólfs saga* schliesslich zum Erwerb des Wunschobjekts, der Prinzessin, führen. Da Hrólfr dreimal auf Brautfahrt zieht, sind jedem Werbungszug wiederum entsprechende Prüfungen untergeordnet, so dass sich im ganzen aus einer Folge von invarianten Grundkomponenten der schematische Gesamtbauplan dieser Abenteuersaga ergibt.

Inhaltlich stellt sich die recht spannend erzählte, mit sarkastischen Repliken durchsetzte und mit allerlei typischen Sagarequisiten ausstaffierte Geschichte selbst in gedrängter Zusammenfassung als einziges Motivkonglomerat dar. Nicht nur erinnert die durch Zauberwetter bewirkte Annäherung an die Insel an die *Qrvar-Odds saga*, die Art der Gefährtenpiessung an die Marienlegende, der Schauplatz des Hauses statt Höhle sowie die Zweiäugigkeit an die kontinentale Tradition des Dolopathos, sondern es findet sich auch reichlich Homerisches, wie etwa die Mannschaftsteilung mit Selektion der Tapfersten, das Eindringen in die Behausung bei Abwesenheit des Riesen, nacheinander je zwei Gefährten auf einmal tötet und frisst der klassische Polyphem, während Odysseus selbst zunächst den Plan hegt, dem

¹⁷ Morphologie des Märchens (wie Anm. 14) 43 ff.

¹⁸ Vgl. Greimas, Strukturelle Semantik (wie Anm. 15) 182 f.

Schlafenden «das geschliffene Schwert von der Hüfte zu reissen, um ihm die Brust zu durchgraben, wo Zwerchfell und Leber sich treffen, mit nachbohrender Faust» (Voss-Übersetzung, Vers 300f.). Das Kannibalenmahl des Zyklopen endlich dürfte zum Scheinverzehr des Eisbären tabuisiert sein. Andererseits signalisiert diese Fassung mit der besonderen Befreiungslist einen durchaus eigenständigen Zug, während anderes einem typisch sagamässigen Erzählvorrat entstammt. Man hat vermutet, dass der Verfasser der relativ jungen *Hrólfs saga* aus einer isländischen Familiensaga, der *Vatnsdæla saga*, und aus einer weiteren Vorzeitsaga, der *þorsteins saga Vikingssonar*, abgeschrieben hat¹⁹. Falls den dargelegten Motivbezügen zu trauen wäre, dann müsste der Sagamann ausserdem die *Orvar-Odds saga*, irgendeine lateinische Bearbeitung der Odyssee sowie weitere Quellen benutzt haben, um sein Riesenabenteuer zusammenzubrauen. Dies scheint doch wenig wahrscheinlich. Es erweist sich vielmehr, dass die genetische Motivvergleichung je mehr ins Leere stossen muss, je mehr Konvergenzen sich aus den verschiedensten Quellen und Beleggruppen ergeben. Berücksichtigt man ausserdem, dass in allen bisher erwähnten Fassungen durchaus variable Erzählkomponenten auftreten, die Kernfabel aber nie an einen bestimmten Helden gebunden ist, so wird man mit einem festgeformten nordischen Überlieferungstyp kaum rechnen dürfen. Umgekehrt wäre allerdings denkbar, dass das Strukturmuster der Heldenerprobung gewisse frei verfügbare Polyphem-Motive geradezu anzieht, sobald es auf die stereotype und verbreitete Topik der Wikingerfahrt ins Unholdland mit Trollhöhlenabenteuer oder Riesenkampf bezogen ist²⁰. Die *Hálfssaga ok Hálfrekka* und *Orvar-Odds saga*, aber auch die *Hrólfs saga Gautrekssonar* liefern hierfür die Beispiele. Anders verhält es sich mit dem legendarischen Polyphem der *Mariu saga*. In ihrem Falle wäre die Autorität einer mittelalterlichen Ausgangsform in Betracht zu ziehen, und ich denke dabei in erster Linie an den lothringischen Dolopathos, auf den mit der letzten altnordischen Polyphem-Version nun zurückzukommen sein wird.

VI

Dieses Zeugnis findet sich ebenfalls in einer Vorzeitsaga vom Abenteuertyp, in der *Egils saga einhenda ok Ásmundar berserkjabana*.

¹⁹ Dazu Lee M. Hollander, The Source of the Polyphemos Episode of the Hrólfs saga Gautrekssonar (wie Anm. 5).

²⁰ Vgl. Helga Reuschel, Untersuchungen über Stoff und Stil der Fornaldarsaga (wie Anm. 5) 112f.

Die Darbietungsform der Geschichte von Egil Einhand und Ásmund dem Berserkertöter ist eine Rahmenerzählung, die drei Lebensberichte vereint. Auf der Suche nach zwei entführten Jungfrauen gelangen Egill und Ásmundr nach den Jötunheimar zur Riesenkönigin Arin-nefja, die ihre Gäste mit einer Mahlzeit Grütze bewirtet. Während die Grütze im Kessel kocht, teilen die drei sich gegenseitig ihre Biographie mit, wobei Egils Jugend sich durch ein Riesenerlebnis überschattet erweist:

Beim Schwimmen im Meer wagt sich der zwölfjährige Egill zu weit hinaus, wird an eine fremde Küste gespült und dort von einem Riesen gefangengenommen, dem er acht Jahre die Ziegen hüten muss. Eines Tages findet er im Wald eine Katze, die er mit zur Höhle nimmt. Als der Riese ihn am Abend bei der Heimkehr fragt, wie er im Dunkeln den Weg gefunden habe, antwortet Egill, das verdanke er seinen Goldaugen, und zeigt ihm in der Finsternis die leuchtenden Katzenaugen²¹. Der Riese verspricht ihm die Freiheit, wenn er ihm die Augen einsetzt. Nachdem er sich für die Prozedur hat fesseln lassen, bohrt Egill ihm mit einem zweizackigen Spiess die Augen aus, worauf der Geblendete den Betrug erkennt, seine Fesseln zerreißt und sich in die Höhlenöffnung setzt, damit Egill nicht entkommen kann. Egill aber zieht dem grössten Bock die Haut ab und näht sie um sich. Als die Ziegen nach vier Tagen endlich aus der Höhle gelassen werden, betastet der Riese jedes Tier einzeln und sagt zum zuletzt herbeidrängenden Egill: «Wind scheint aufzukommen, es poltern die Klauen meines Bockes». (*Vind veit nú á, at brakar i klaufum á kjappa mínum.*) – und als Egill an ihm vorbei will, fasst er ihn mit beiden Händen: «Hoch kriechst du nun, Hornbart, und ziemlich dick bist du um die Schenkel.» (*Hægt hokrar þú nú, Hornskeggi!, ok heldr þykkr um bóguna.*) Egill jedoch reisst sich so heftig los, dass das Fell platzt und er in die Freiheit entschlüpft.

Mit einer überraschenden Wendung bietet ihm nun der Riese als Dienstlohn einen goldenen Ring an. Wie Egill ihn nehmen will, zieht der Riese die Hand zurück und schlägt ihm das rechte Ohr ab. Egill haut seinerseits dem Riesen die rechte Hand ab und gewinnt so den Ring. Den Riesen lässt er leben – aber in Kummer – wie es in der abschliessenden Verhöhnung heisst, und zieht davon.

²¹ Die Episode mit den Katzenaugen findet sich übrigens auch in einem neu-norwegischen Märchen aus Sunnfjord; vgl. Hackman, Die Polyphemsage in der Volksüberlieferung (wie Anm. 5) 38; Lagerholm, Einleitung zur Ausgabe (wie Anm. 4) XXXIII.

Als erstes sei die Aufmerksamkeit auf die Übereinstimmungen mit dem Marienwunder gelenkt, die mit den Fluchtumständen im Bocksfell, besonders aber mit der Anrede des Riesen an seinen Bock bis zu wörtlicher Entsprechung reichen²². Obzwar beide Fassungen in anderen Zügen variieren, dürften sich diese Berührungs punkte nur durch gegenseitige Beeinflussung oder durch Abhängigkeit von einer dritten Quelle erklären lassen. Wie diese Quelle ausgesehen haben könnte, mag der lateinische Dolopathos von 1185 verdeutlichen: Hier wird von der Blendung eines zweiäugigen Riesen erzählt, die nicht im Schlaf, sondern durch ein Betrugsmanöver zustandekommt. Dem Helden gelingt die Flucht *im* Bocksfell, wobei der Riese die Veränderungen am vermeintlichen Tier ertastet und dazu bemerkt: «Du bist feist, du sollst mir heute den Bauch füllen.» Nachdem der Helden den Riesen händen mit einem Satz entsprungen ist, zieht der Riese einen Ring vom Finger und spricht: «Nimm diesen goldenen Ring als Gabe von mir; du hast ihn wohl verdient». Kaum an den Finger gesteckt, zwingt der Ring seinen Träger unaufhörlich zu rufen: «Hier bin ich! Hier bin ich!» Der Helden kann sich der Verfolgung durch den Riesen nur dadurch entziehen, dass er den Finger abbeisst.

In der *Egils saga einhenda*, die der lateinischen Redaktion am nächsten steht und die als einziges nordisches Zeugnis die abschliessende Ringepisode kennt, ist die magische Wirkung des Ringes verblassst oder umgestaltet, während das Motiv des sog. ‘kleinen Verlustes’ erhalten bleibt. Egill verliert zwar das rechte Ohr, behält aber wie der namenlose Helden des Dolopathos das Leben. Dieses Motiv wird sich beim nächsten und gefährlicheren Riesenabenteuer Egils wiederholen, in dessen Verlauf er den rechten Arm einbüßen und den Beinamen *einhendi*, «der Einarmige», davontragen wird. In der steigernden Wiederholung lassen sich somit wiederum bestimmte invariante märchenähnliche Sequenzen fassen, die mit der Kennzeichnung des Helden, d. h. mit der Markierungsfunktion im Sinne Propps enden.

Wie aber wäre nun das Verhältnis der *Egils saga einhenda* zum Polymorph-Märchen des Dolopathos zu erklären? Als direkter Überlieferungsträger dürfte die lateinische Redaktion des Welterzählstoffes von den «Sieben Weisen Meistern» aus verschiedenen Gründen kaum in Frage kommen. Nach dem Prosaroman des Johannes de Alta Silva schuf aber schon in den Jahren zwischen 1207 und 1210 der alt-

²² Auch das Geräusch der Bocksfüsse am Felsboden der Höhle wird in beiden Texten mit nahezu übereinstimmender Phrase wiedergegeben (Mariú saga: *ok blammadi fram aa bellisgolfinu*; Egils saga einhenda: *ok blammaði mjók við á bellisgólfinu*).

französische Dichter Herbert ein über 12 000 Achtsilber umfassendes Versepos gleichen Titels, das die Polyphem-Geschichte mit nur unwesentlichen Abweichungen übernimmt²³. Im Jahre 1226 beginnt mit der Übertragung des *Roman de Tristan et Iseult* durch den Bruder Robert jene ungemein fruchtbare Übersetzungstätigkeit am norwegischen Königshof, die den Norden mit den französischen und anglo-normannischen Stoffkreisen bekannt macht. Ein altfranzösischer Dolopathos gehört zwar nicht zu den erhaltenen Übersetzungen, was aber seine Kenntnis oder nachahmende Bearbeitung nicht zwingend ausschliessen muss. Dass eine andere Fabel aus den «Sieben Weisen Meistern» durch französische Vermittlung in nordisches Milieu transferiert wurde, hat der Uppsalienser Volkskundler Dag Strömbäck am *Hróa þátr heimska* der altisländischen *Flateyjarbók* nachgewiesen²⁴. Auch die *Egils saga einhenda*, die im Grunde wenig vom Charakter einer alten Vorzeitsaga bewahrt und in ihrem Stoffhunger eher den ritterlich-märchenhaften Texten nahesteht, könnte ihr Polyphem-Abenteuer auf diesem Wege bezogen haben.

Obwohl die stofflichen Indizien einiges Gewicht für sich beanspruchen dürfen, verlieren sich die genetischen Spuren letztlich wie so oft in der Mittelalterliteratur in der anonymen Tradition einer internationalen Erzählgemeinschaft. Vorrangig erscheint mir daher nicht die Frage nach dem woher – so interessant sie sein mag –, sondern das Augenmerk der Sagaforschung sollte sich stärker darauf konzentrieren, nach welchen Regularitäten sich die Verarbeitung einer Inhaltssubstanz vollzieht. Wie sich der nordische Polyphem in den Erzählgängen reproduziert und repräsentiert, darauf wollte dieser Beitrag wenigstens eine Teilantwort versuchen.

²³ Ausgabe: *Li Romans de Dolopathos*, hrsg. von Anatole de Mont-Aiglon, o.O. [Paris] 1856, Vers 8229–8563.

²⁴ Dag Strömbäck, Uppsala, Iceland, and the Orient, in: Early English and Norse Studies. Festschr. Hugh Smith, London 1963, 178–190.