Zeitschrift: Schweizer Monatshefte : Zeitschrift für Politik, Wirtschaft, Kultur
Herausgeber: Gesellschaft Schweizer Monatshefte
Band: 62 (1982)
Heft: 7-8

Artikel: Von der Edda zur Saga
Autor: Häny, Arthur
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-163937

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: 07.01.2026

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

Arthur Häny

Von der Edda zur Saga

Island zwischen Eis und Feuer

Man sagt gelegentlich, dass Island das Land zwischen Eis und Feuer sei. Wenn man vom Ozean her die Insel anfliegt – oder auf den einsamen Naturstrassen durch ihre Sand- und Steinwüsten fährt, so wird man auch immer wieder einen der mächtigen Gletscher entdecken, die weite Teile des Landes unter sich begraben haben: den ungeheuren Vatnajökull zum Beispiel, den Langjökull, oder im äussersten Westen den Snaefellsjökull, diese wohlgerundete Eiskuppe von klassischer Schönheit. Kein Zufall also, dass Island Island heisst; aber es könnte auch Eldsland, das heisst «Feuerland», heissen.

Nicht weniger eindrücklich bekundet sich nämlich das Feuer. Ganze Talschaften sind der Vegetation abgestorben, weil sie unter der Lava verschüttet sind. Diese Lavawüsten voll zackiger, dunkler Gesteinsbrocken gehören mit zum typischen Bild. Nicht nur die paar wenigen Geysire, diese Touristenattraktionen, gehören zum Image der Insel. Im ganzen Lande findet man immer wieder die Solfataren, aufsteigende Dampffontänen, tief in den Ebenen oder am Rande von einsamen Dörfern. Ich erinnere mich an den Námaskard in Nordostisland, östlich des Myvatn-Sees, wo am Fuss eines kahlen, gelblichen Berges Schlammtümpel kochen und blubbern und einen stechenden Schwefelgeruch verbreiten. Nach dem Rauch, der aus vulkanischer Erde aufsteigt, heissen manche Ortschaften *Reykir* («Rauch»), *Reykholt* («Rauchwald»), ja der Name der Hauptstadt selber, *Reykjavík,* bedeutet nichts anderes als «Rauchbucht», obwohl dort von solchen Dampffontänen nichts mehr zu sehen ist.

Während also die Gebirge oft weithin von Eis bedeckt sind, kocht vielerorts unter der Erde das Feuer. Davon zeugen die grossen historischen Vulkanausbrüche der Hekla und Askja, aber auch die 1963 aus dem Ozean emporgestiegene Vulkaninsel Surtsey und die Eruption des Helgafell auf der Westmännerinsel Heimaey im Jahre 1973. So ist es denn kaum übertrieben, zu behaupten, dass die Isländer zwischen Eis und Feuer leben. Sie sind sich dessen auch bewusst.

Germanische Mythen

Es ist nun faszinierend zu sehen, dass schon die alten Germanen – deren Nachfahren ja auch die Isländer sind – die bewohnbare Welt als eine Mitte zwischen Eis und Feuer begriffen haben. Die Edda nennt die von Menschen bewohnte Welt Midgard, *«mittlere Umzäunung, mittlerer Wohnort»*. Die Germanengötter, die Asen, haben den Menschen diese Stätte des Bleibens geschaffen und sie mit einem wehrhaften Zaun abgeschirmt gegen die Aussenwelt. Im Norden von Midgard hausen nämlich die Reif- oder Frostriesen, ungeschlachte, fürchterliche Kerle, die der Bauerngott Thor mit seinem Hammer zerschmettert. Wenn er diesen Hammer drohend in die Luft hebt, so blitzt und kracht *«alle Luft und das Meer»*. Thor ist der Gewittergott, und anlässlich des Weltuntergangs, des *ragnarökr,* wird er sich gegen die anstürmenden Riesen mit diesem Hammer verteidigen.

Aber es droht Midgard auch Gefahr aus den Reichen des Feuers. Das wird spätestens bei Gelegenheit des Weltuntergangs klar werden. Die Völuspá, das grosse Edda-Gedicht vom Weltanfang und Weltende, berichtet:

Surt fährt von Süden mit dem Verderben der Zweige

Surt ist der vorderste und mächtigste der Feuerriesen, und nach ihm wurde ja auch die 1963 aus dem Ozean aufgestiegene Vulkaninsel *Surtsey,* das heisst «Insel des Surt», genannt. «Das Verderben der Zweige» aber ist nichts anderes als eine Kenning, eine dichterische Umschreibung für das Feuer. Die Welt wird einst im Feuer untergehen. In dem furchtbaren Schlusskampf, der dann anhebt, werden zwar die Götter alle fallen – denn die Germanengötter sind sterblich – aber ihre Feinde ebenso: Loki, die Verkörperung der Verschlagenheit, der Fenriswolf, der die Sonne verschlingt, und die Midgardsschlange, die sich, am Boden des Ozeans, rund um die Welt herumgelegt hat, dann aber auftaucht . . . Auch Odin, der oberste Gott, wird sterben. Aber die Söhne der Götter, verspricht die Völuspá, werden zurückkehren; eine neue, immergrünende Welt wird wieder entstehen. Auch Baldur, der Gott des Schönen und Guten, wird aus dem Exil seines Todes zurückkehren, und die Erde wird für immer vom Bösen befreit sein:

Dort sollen tüchtige Scharen wohnen und für immer Glück geniessen.

Gemeingermanische Tradition

Das sind einige Züge aus dem germanischen Weltentwurf, wie er sich aus der Edda ableiten lässt. Nun haben zwar sowohl die Vers- als auch die

Prosa-Edda ihre Ausprägung auf Island erhalten. Aber solche Mythen waren nicht auf Island beschränkt; sie müssen, mehr oder weniger, germanisches Gemeingut gewesen sein.

Vergleichen wir nämlich die Versformen der im 13. Jahrhundert – auf Grund von viel älteren Überlieferungen – aufgezeichneten Vers-Edda mit den Relikten althochdeutscher, mit den Zeugnissen altenglischer oder altsächsischer Poesie, so fällt sogleich die allenthalben recht ähnliche Versform auf. Es herrscht der Stabreim vor, und jeder Vers zerfällt in zwei Halbverse mit je zwei Starktönen. Erstaunlicherweise finden sich aber auch im Vokabular genaue Entsprechungen, über grosse Distanzen und Zeiträume hinweg. So antwortet etwa auf den Vers des «Wessobrunner Gebetes» (Bayern, nach 800):

dass die Erde nicht war noch der Himmel darüber

der Vers aus den ersten Strophen der Völuspá (Island, um 1270):

die Erde gab es gar nicht und nicht den Himmel darüber.

Vergleichen wir ferner damit eine schwedische Runeninschrift, die sagt: *«Die Erde wird bersten und der Himmel darüber»* und eine altenglische Zauberformel: *«Ich bitte (oder beschwöre?) die Erde und den Himmel darüber»,* so bekommen wir eine Ahnung von den Gemeinsamkeiten altgermanischer Dichtung.

Zu diesem gemeingermanisch-dichterischen Wortschatz gehören Vokabeln wie die folgenden (ich beschränke mich auf die altisländische und die althochdeutsche Form): *firar/firiha* «Menschen», *midgards/mittilagart* «bewohnte Welt», *urdi/(we)wurt* «(schlimmes) Schicksal», *bani/bano* «Mörder» usw. *Stefan Sonderegger* hat in seinem Buch «Althochdeutsche Sprache und Literatur» sehr schön dargestellt, wie dieses heidnisch-germanische Vokabular im Bereich unserer südlichen Germania im Zuge der Christianisierung allmählich abstirbt[1]. In Island blieb es sehr viel länger lebendig, die Christianisierung erfolgte dort zurückhaltender, man identifizierte sich gewissermassen mit der germanischen Überlieferung, sie wurde als ein nationales Gut begriffen. Und während «Muspells Söhne» in Island mythische Feuerriesen des Südens blieben, haben die bairischen und alemannischen Mönche aus dem «Muspilli» geradezu das Jüngste Gericht und die Hölle gemacht.

Heldenlieder

Neben den kosmischen Visionen nehmen in der Edda auch die Heldenlieder einen breiten Raum ein. Auch sie sind gewissermassen germanisches

Gemeingut. Es sind analoge Geschehnisse, die in der Vers-Edda zu balladesk-geballten und mythischen Strophen verarbeitet worden sind, in der mittelhochdeutschen Epik dagegen breit ausladend in zahllosen reimenden Strophen einhergehn. Der Nibelungenstoff, der seiner geschichtlichen Herkunft nach in den Süden Germaniens gehört, hat seinen Weg auch in den entlegensten Norden gefunden. Sîvrit entspricht dem Sigurd, Gunther dem Gunnar, Hagen dem Högni, Etzel dem Atli usw. Es sind Stoffe aus der Völkerwanderungszeit, burgundische und gotische Stoffe, die hier ins Mythische gesteigert und heroisiert worden sind. In der mittelhochdeutschen Version macht sich der Einfluss des Feudalismus geltend; die Ideale des Rittertums kommen zum Zug. In der nordischen Version dagegen herrscht noch das ungeschlachte germanische Reckenwesen vor, das sich keiner Instanz ausser der eigenen Kraft und Grösse verpflichtet weiss.

In der Edda herrscht der Glaube an ein unverrückbares Schicksal. So wie die Griechen ihre Moiren, die Römer ihre Parzen hatten, die über das Schicksal eines Menschen entschieden, so hatten die Germanen ihre drei Nornen. Gute Nornen verleihen ein gutes Leben, sagt die Prosa-Edda, und böse Nornen ein böses. Dem vorbestimmten Ablauf des Daseins kann niemand entrinnen. Diese Erkenntnis lähmt aber die germanischen Helden durchaus nicht; in tapferem Kampfe zu fallen, gilt mehr als der Tod aus Gründen des Alters oder der Krankheit. Die Walküren erküren ja die Gefallenen des Schlachtfelds, um sie zu Odin in seine glänzende Walhalla emporzutragen!

Was macht den germanischen Helden zum Helden? In erster Linie seine ungebrochene *Aktivität*. Worauf diese Aktivität sich richtet, ist weniger wichtig; mörderische Helden sind nicht weniger «gross»; ja sie rühmen sich gar der hohen Zahl der Totschläge, die sie begangen haben. Das gilt nicht nur für die Edda, sondern auch für die Wikingersaga und die Isländersaga. Eine schwedische Runeninschrift aus dem elften Jahrhundert sagt:

> *Sie fuhren mannhaft fern nach dem Gold und gaben im Osten*
> *dem Adler (Speise); sie starben im Süden in Serkland.*

Diese markige Grabinschrift auf Wikinger könnte im Prinzip für alle Germanenhelden gelten. «Sie gaben dem Adler Speise», das heisst, sie erschlugen, ohne viel Federlesens, zahlreiche «Feinde»; dabei erlitten sie zuletzt dasselbe Schicksal, wie es sich auch gehört! Die weitausgreifenden Züge der Wikinger sind ein Musterbeispiel solcher unbekümmerten Aktivität.

In zweiter Linie gehört zum germanischen Helden die *Tragik*. Tragik besteht, meines Erachtens, schon darin, dass er den Zusammenhang zwischen seiner überhitzten Aktivität und seinem meist bitteren Schicksal nicht zu erkennen vermag. Das ist sozusagen seine subjektive Tragik; die objek-

tive aber besteht darin, dass er des öftern in die Verstrickung gegensätzlicher Pflichten und Forderungen gerät. Ein Beispiel aus der Völsungasaga: Sigurd kommt an den Hof des Königs Gjuki und heiratet dessen Tochter Gudrun. Dann schwört er Eide der Waffenbrüderschaft mit ihren Brüdern Gunnar und Högni. Gunnar aber will die von einer Waberlohe, einem Flammenwall, umringte Brynhild zur Frau gewinnen. (Das ist die gleiche Prünhilt, von der es im Nibelungenlied heisst, sie sei die Königin von Island!) Weil nun Gunnar selber zu schwach ist, um durch die Waberlohe zu reiten, besorgt das Sigurd für ihn, nachdem er Gunnars Gestalt angenommen hat. Wenn er auf diese Weise seine Pflichten gegen die Schwäger vollkommen erfüllt hat, so ist er doch auf der andern Seite in eine Falle geraten. Denn Brynhild hat sich gelobt, nur denjenigen zu heiraten, der die Flamme durchreiten kann; sie meint, das sei Gunnar gewesen; aber infolge eines Frauenzanks zwischen ihr und Gudrun kommt dann die Sache aus; es beginnt eine mörderische Hektik, und Brynhild hetzt ihren Gatten Gunnar und seine Brüder zum Mord an Sigurd auf. So geht der Held denn seinem unausweichlichen tragischen Schicksal entgegen.

Was hier von den Helden der Edda angedeutet ist, das gilt auch für die Helden der Saga. Überhaupt sind die Analogien zwischen der älteren Vers- und der jüngeren Prosadichtung auffällig. Beide schöpfen ihren Stoff aus der Geschichte: die Edda aus den Kämpfen der Burgunder, Goten und Hunnen – die Saga dagegen aus den isländischen Bauernfehden. Beide stellen die persönlichen Schicksale ihrer «Helden» ins Zentrum, ohne sich allzusehr um ihre Umwelt, um die sogenannte «Gesellschaft», zu kümmern. Beide berichten unermüdlich von Streit, Aufwiegelung, Kampf und Tod. Beide verherrlichen einen hochgemuten, unerschrockenen Sinn, ein kämpferisches Ethos, das sich aber des öftern mit Unbedachtsamkeit, ja mit Leichtsinn paart. Und beide beklagen sie gleicherweise die Härte des Schicksals.

Edda und Saga

Dennoch sind nun auch die Unterschiede zwischen den beiden Gattungen beträchtlich. Die Edda besingt, die Saga erzählt. Die Edda spricht in feierlich stabreimenden Strophen und enthält manche Dunkelheiten; die Saga dagegen spricht – und das ist in dieser Zeit des Hochmittelalters das Moderne – in ganz realistischer Prosa. Die Helden der Edda sind Könige und Königinnen und ihr ranghoher Anhang; die Helden der Saga sind Grossbauern mit ihren Familien, samt Knechten und Mägden. In der Edda dämmern noch die Kämpfe der Völkerwanderung auf, von den östlichen

Fernen des Dnjepr und Don bis zu den Katalaunischen Feldern in Frankreich; die Saga beschränkt sich auf die Fjorde, Heiden und Bergrücken Islands, wenn sie nicht etwa mit den Wikingern weit übers Meer fährt ... Die Edda ballt das Geschehen, drängt es in die entscheidenden Augenblicke zusammen. Die Saga dagegen breitet es episch aus; in ihren gelungensten Gestaltungen, der Njáls-, Grettis- oder Egilssaga, erreicht sie eine romanhafte Breite. Wollte man das Verhältnis beider Gattungen in einem Bilde veranschaulichen, so könnte man sagen: die Saga ist eine Bauerntochter der Edda – sie hat noch manche Ähnlichkeit mit ihrer königlich gestrengen Mutter; aber sie «schreitet» nicht mehr so feierlich einher, sondern geht gemessen, aber rüstig ihren alltäglicheren Wege.

Um das zu verdeutlichen, wollen wir ein analoges Motiv, den Besuch des Gottes Odin bei einem Fremden, in der Edda- und der Sagafassung miteinander vergleichen.

Edda, Wafthrudnirlied 5–9: *Auszog Odin,*
des allweisen Riesen
Klugheit zu erkunden.
Zur Halle kam er
und zum Heim des Thursen,
rasch trat Odin ein.

Odin: *«Heil dir, Wafthrudnir!*
In die Halle komm ich,
dich selber zu sehn.
Wissen will ich,
ob du weise bist
und dich allwissend bewährst.»

Wafthrudnir: *«Wer ist der Mann,*
der in meinem Saal
sein Wort auf mich wirft?
Nimmer kehrst du,
bist du der Klügere nicht,
aus meiner Halle heim.»

Odin: *«Gagnrad heiss ich,*
gegangen komm ich
hungrig zur Halle dein.
Zutritt, Riese –
bin gezogen weit –
und Gastgruss begehre ich.» [2]

Und nun eine vergleichbare Szene aus der Saga. Dass es in diesem Fall nicht ein Ausschnitt aus der Isländersaga ist, sondern aus Snorri Sturlusons «Heimskringla», der Geschichte der Könige von Norwegen, macht keinen Unterschied. Denn Snorri selber war Isländer, und er hat beide Arten des Berichtes stilistisch gleich behandelt.

> *Heimskringla I, Kap. 64: Es heisst nun, dass, während der König auf der Gastung in Ögvaldsnes war, eines Abends dorthin ein alter und sehr redekluger Mann kam. Der hatte einen breitkrempigen Hut und nur ein Auge. Dieser Mann konnte aus allen Landen erzählen. Der Mann kam nun mit dem König in ein Gespräch, und der König fand grosses Gefallen an seinen Reden. Er frug ihn nach vielen Dingen, und der Gast gab gute Auskunft auf alle Fragen, und so sass der König lange mit ihm am Abend zusammen . . . Da es aber schon tief in der Nacht war, erinnerte der Bischof den König, dass es Zeit wäre schlafen zu gehen. Der König tat dies auch. Als er sich aber ausgekleidet hatte und im Bette lag, da setzte sich der Gast auf den Tritt vor seinem Lager und redete noch lange auf den König ein. Der König wünschte immer ein neues Gespräch, wenn das alte zu Ende war. Da sprach der Bischof eindringlich zum König, es wäre jetzt Zeit zum Schlafen. Der König tat dies denn auch, und der Gast ging hinaus.*
> *Kurze Zeit darauf erwachte der König wieder, und er frug da nach dem Gast und hiess ihn wieder hereinholen, doch der Gast war nirgends zu finden . . .»* [3]

Es stellt sich dann nachher heraus, «dieser Mann sei kein Mensch gewesen, sondern vielmehr Odin, an den die Heiden lange Zeit geglaubt hätten».

In der Edda erscheint er noch in göttlichem Glanz, als der übermächtige, allweise Rater und Fürst, dem niemand ungestraft den Fehdehandschuh hinwirft. Der Riese Wafthrudnir wird das erfahren. In der Saga hat Odin zwar seine Allwissenheit noch behalten, auch ist er noch immer der ewige Waller und Wanderer, der auf seinen Fahrten die Welt der Götter, der Riesen, der Menschen und der Elfen durchforscht. Aber er wirkt doch, scheint mir, schon etwas vergammelt mit seinem breitkrempigen Hut und dem einzigen Auge. (Das andere hat er dem Wasserriesen Mimir hinterlegen müssen, als Pfand für seine Allwissenheit.) In der Edda ist Odin zumeist der strahlende «Allvater» – obwohl auch sie gelegentlich von düsteren Augenblicken seines Lebens zu erzählen weiss. In der Saga dagegen erscheint er schon eher als der Umgetriebene, der Unerlöste und Schattenhafte. Der Bischof bekreuzigt sich sozusagen vor ihm, er verdächtigt den alten Mann, ein Zauberer und Betrüger zu sein. Die Saga nimmt bereits einen christlichen Standpunkt ein, und all die Geschichten von den Heiden-

göttern, sie werden nach und nach zu Fabeleien, und aus mächtigen Göttern werden verdammenswerte Gespenster!

Ein Beispiel: die Saga von Grettir

Zum *Stil* der Saga ist zu sagen, dass sie sich ganz objektiv gibt. Der Erzähler tritt hinter das Erzählte zurück, so als wäre er ein neutraler Berichterstatter. Er behält beim Erzählen immer einen kühlen und klaren Kopf; Gefühlsausbrüche gibt es keine. Höchstens dass er hier und da einmal mit einem knappen, sprichwortartigen Ausdruck seine eigene Meinung andeutet. Im übrigen gibt sich die Saga so, als wäre alles, was sie erzählt, in der Tat genau so geschehen. Und die Isländer haben das auch sehr lange geglaubt; erst in unserem Jahrhundert ist die Geschichtlichkeit der Saga von der Wissenschaft – mit guten Gründen – in Zweifel gezogen worden. So sehr tritt der Erzähler hinter das Erzählte zurück, dass uns nicht einmal die Autoren bekannt sind. Sie sind, im Dienst ihres Werks, anonym geblieben.

Ein moderner Zug an der Saga ist, dass sie das Schicksal ihres Helden aus seinem Charakter ableitet. Zahlreich vertreten sind jähe und zornige Charaktere, die, einmal gereizt, die Kränkung gleich mit dem Schwert vergelten. Aber nachher können sie nicht mehr zur Ruhe kommen, denn eine Untat zieht die andere nach. Es gelten die Gesetze der *Blutrache,* und die Ehre einer Sippe bliebe schmählich verletzt, wenn sie sich nicht rächen wollte. Und auch wenn ein Held in die Verbannung ausser Landes geht, so kehrt er doch nachher meist ebenso heissblütig zurück, und das Verhängnis nimmt seinen Fortgang.

Ein solcher Typ ist auch Grettir. Im 14. Kapitel bezeichnet ihn die Saga als schwierig, einsilbig und streitsüchtig. Seine Reizbarkeit nimmt überall Anstoss. Er kann zwar nichts für den Charakter, den er mitbekommen hat; aber er sollte viel früher begangene Fehlleistungen begreifen und daran gehen, sich selber zu überwinden. Weil er dazu ausserstande zu sein scheint, so ergibt sich aus seinem jähen und ungeselligen Charakter ein hartes Schicksal. «Es kann keiner dem entrinnen, was ihm bestimmt ist», sagt seine Mutter Asdís im 69. Kapitel. Grettir ist eine Kraftnatur, er strotzt geradezu vor Kraft: einmal schleppt er einen Ochsen auf dem Rücken nach Hause (50. Kap.). Er vermag die Ansprüche seines Ichs nicht mit den Ansprüchen der Umwelt in Einklang zu bringen. Dazu kommt eine notorische Arbeitsscheu, eine Neigung zum Nichtstun. Schon als Junge erlaubt sich Grettir beim Gänse- und Pferdehüten rohe Scherze mit den Tieren, und seinem Vater Asmund striegelt er gar einmal den Rücken blutig, statt ihn nur angenehm zu reiben, wie es der Vater erwartet hatte (14. Kap.).

Später erschlägt Grettir einen Knecht, der ihm einen Proviantsack hatte stehlen wollen und in der Auseinandersetzung um diesen Sack als erster die Axt erhoben hatte. Für unser Gefühl ist er hier im Recht – wie auch später noch oft –, aber er hätte sich gar nicht erst provozieren lassen sollen. Nun wird er für drei Jahre des Landes verwiesen. Er fährt nach Norwegen ins Exil. Während der Überfahrt liegt er auf der faulen Haut; er hat sich in die Frau des Steuermanns verliebt und träumt und faulenzt. Erst am Schluss, da das Schiff ein Leck bekommen hat, legt er sich ins Zeug und schöpft das eingedrungene Wasser so rüstig in die Bottiche, dass acht Männer kaum in der Lage sind, es schnell genug über Bord auszuschütten. In Norwegen leidet er zunächst an seiner Ungeselligkeit. Dann aber wachsen seine Kräfte ins Ungeheure. Er befreit die Insel, auf der er zu Gast ist, von einem bösen Gespenst, und das ist, aparterweise, der verstorbene Vater seines Gastgebers. Er dringt in den Grabhügel des tückischen Alten ein, besiegt ihn in einem furchtbaren Kampf und tötet den Toten noch einmal.

Er gerät jetzt in einen Rausch von Krafttaten hinein, zieht sich dementsprechend Feindschaften zu und kann mit knapper Not aus Norwegen fliehen. Ruhmbeladen kehrt er nach Island zurück. Der physische Höhepunkt ist zugleich der moralische Tiefpunkt. Grettir lässt sich dann auf einen Kampf mit Glam ein, einem besonders widerwärtigen Wiedergänger (d. h. einem herumgespensternden Toten, der keine Ruhe gefunden hat). Nach einem grauenhaften Kampf besiegt er den Glam, haut ihm den Kopf ab und «legt ihn ihm an die Hinterbacken». Aber Glam hat den Grettir, im Verenden, noch mit einem Fluch belegt: er muss jetzt immer Glams Totenaugen vor sich sehen und fürchtet sich sehr vor der Finsternis.

Die Nachtseite der Dinge gewinnt Gewalt über ihn. Auch auf seine besten und edelsten Taten fällt jetzt der Schatten der Zweideutigkeit. Alles, was noch folgt, ist ein Wettlauf seiner Tapferkeit mit seinem Unglück. Eine zweite Norwegenfahrt schlägt ihm, unverschuldeterweise, zum Verderben aus. Er kehrt wieder heim nach Island und wird von der obersten juristischen Instanz, dem Thing, geächtet. Ein gehetztes Leben beginnt: sich ständig vermummend, in schwarzer Kutte, die Kapuze übergezogen, treibt er sich in abgelegenen Gegenden herum. Oft muss er sich seinen Lebensunterhalt als Räuber verschaffen. Immer seltener findet er bei Verwandten oder Freunden Zuflucht, haust in Stein- oder Gletscherwüsten, und nur seine Unerschrockenheit übertrifft noch sein Unglück und sichert ihm des Lesers Sympathie.

Nach weiteren Krafttaten gegen Trollweiber und Riesen setzt er sich auf seine letzte Bastion ab, die schroffe, unzugängliche Felseninsel Drangey im Skagafjord. Zusammen mit seinem treuen jüngeren Bruder Illugi und einem schwatzhaften, höchst unzuverlässigen Knecht namens Glaum haust

er dort auf der Insel. Den Glaum hat er nur mit aufgenommen in dem bedrückenden Gefühl seiner Einsamkeit. Immer wieder machen sich solche zwielichtigen Gestalten, zu seinem Verderben, an ihn heran. Die heroische Felseninsel weit draussen im Fjord symbolisiert noch einmal eindrücklich seine herbe Kraft, aber auch seine Einsamkeit. Dort scheint er unangreifbar; aber den verruchten heidnischen Zauberpraktiken einer alten Amme gelingt es dann, ihn zu verderben; und zwar geschieht das mit Hilfe von Runen, die in Holz geritzt und mit Blut bemalt sind. Aber noch im allerletzten Kampf fällt er zwei Feinde, obwohl er, infolge des Teufelszaubers, schon selber am Sterben ist.

Doch über seinen Tod hinaus wirken die Gesetze der Blutrache fort. Da auch der unschuldige Illugi umgekommen ist, obliegt jetzt Grettirs Halbbruder Thorstein Dromund die Rache. Er verfolgt den Mörder über Land und Meer bis nach Konstantinopel, wo er ihn umbringt – trotz seinen «dünnen Armen», über welche Grettir voreinst gespottet hatte. Diese weit in der Ferne vollzogene Rache stellt einen letzten Beweis von Grettirs Grösse dar. Dann aber wendet sich die Saga ins Christliche. Dromund und seine Geliebte, Spes, haben dank ihrer Menschenfreundlichkeit ein viel glücklicheres Schicksal. Dennoch entsagen sie zuletzt der Welt, pilgern nach Rom zum Papst und beenden ihr Leben als gottesfürchtige Klausner . . .

Hier beginnt nun die Saga zum erstenmal irgendwelchen erbaulichen Legenden des Hochmittelalters zu ähneln. Wie passt dieser lammfromme Schluss zu der trotzigen Heroik all dessen, was vorausgegangen ist? Der Verfasser war höchst wahrscheinlich ein Geistlicher – wie das auch auf andere Sagas zutrifft – und verfolgte, zuinnerst im Texte versteckt, eine christliche Tendenz. Zwar kennt er die altgermanischen Traditionen noch gut: er kommt ja auch nicht ohne Runenzauber und Hexerei, ohne Trollweiber und Wiedergänger aus. Aber er ist doch überzeugt, dass all diese Dinge des Teufels sind und niemandem Segen bringen. Die Saga steht im Zwielicht zwischen heidnischem Reckentum und hochmittelalterlichem Katholizismus. Es ist den Isländern des 13. Jahrhunderts vorbehalten geblieben, die Spannung zwischen diesen so gegensätzlichen Polen literarisch fruchtbar zu machen.

«Mit Gesetzen soll man das Land bewohnbar machen»

Die Saga gibt sich oft blutrünstiger als uns lieb ist. Darin spiegelt sich zum Teil auch das alte germanische Reckentum mit seiner starken Sippenbindung und den überspitzten Ehrbegriffen. Zum Teil spiegelt sich darin aber auch die Epoche, in welcher die Sagas aufgeschrieben worden sind; es ist

dies die sogenannte Sturlungenzeit um 1250, in welcher in Island bürgerkriegsähnliche Wirren herrschten und alle möglichen Gewalttätigkeiten vorfielen. Es ist nicht möglich, vergangene Zeiten zu beschreiben, ohne dass die eigene Zeit, in der man lebt, darauf abfärben würde. Ausserdem war in der Ära, da die Sagas *aufgeschrieben* wurden – zwischen 1200 und 1300 – jene andere Ära, von welcher die Sagas *berichten* – zwischen 870 und 1030 – schon recht weit entfernt. Obwohl sich die Sagas sehr objektiv gebärden, ist also von ihnen keine historische Zuverlässigkeit zu erwarten. Es sind eine Art folkloristische Kunstwerke, und sie wurden nicht als Chroniken geschrieben, sondern zum Zwecke der Unterhaltung.

Warum war denn das unwirtliche Island jemals besiedelt worden? Seit 874 wagten norwegische Grossbauern die weite Überfahrt über das Meer, weil sie sich dem Herrschaftsanspruch König Harald Haarschöns nicht fügen wollten. Kraftvolle Einzelgänger waren das, beinahe Abenteurer, die um der Freiheit willen das Ungewisse dem Gewissen vorzogen. Dieser ungebändigte Freiheitsdrang wirkte in den nachfolgenden Generationen weiter, und auch aus diesem Blickwinkel muss man das oftmals so tumultuöse Geschehen der Saga begreifen. In Island selber, in dieser ungeheuren Weite von Heiden und Wäldern (ja, anfangs gab es noch Wälder, die dann unsinnigerweise abgeholzt wurden, so wie es heute wieder in weiten Regionen der Erde geschieht!), in dieser Öde von Sandwüsten, Lavawüsten und Basaltgebirgen, da konnte kein straff organisierter Staat entstehen. Da war jeder auf sich selber angewiesen. Und wenn sich trotz der Weite des Landes die einzelnen Bauern zu nahe kamen, dann herrschte eben das Recht des Stärkeren vor.

Um solchen Missständen abzuhelfen, führte man – als oberste juristische Instanz – das *Thing* ein, die alljährliche Versammlung der freien Bauern, entsprechend den schweizerischen Landsgemeinden. Hier suchte man die Zwistigkeiten zu schlichten. Der Gesetzessprecher musste das gesamte bestehende Recht, und das war nicht wenig, auswendig kennen; er galt daher als überaus weiser Mann und genoss hohes Ansehen. Das Thing konnte die volle Acht beschliessen, und der so Geächtete war dann vogelfrei; Gefängnisse gab es im alten Island keine! Es konnte auch die Landesverweisung verfügen; in vielen Fällen wurden Geldbussen verhängt. Das Thing war in jedem Sommer das grosse politische und gesellschaftliche Ereignis im Lande. Ein bekanntes Sprichwort lautete:

> *Mit Gesetzen soll man das Land bebauen (= bewohnbar machen), aber mit Gesetzlosigkeit wird man es verderben.*

Die lose Gemeinschaft der Grossbauern versuchte also, mit dem schwachen Band der Gesetze das Land zusammenzuhalten. Es war, im Grunde genom-

men, der frühe Versuch einer *europäischen Demokratie,* nicht ganz unähnlich der etwas später entstandenen Eidgenossenschaft. Island hatte weniger Glück: nach den schlimmen Wirren der Sturlungenzeit kam es 1263 unter norwegische und später unter dänische Fremdherrschaft.

Das Gesetz versucht den Schwächeren gegen den Stärkeren zu schützen, gültige Grundsätze des Zusammenlebens zu formulieren. Im Island der Saga bleibt das noch oft ein vergebliches Bemühen. Die Njáls-Saga erzählt einmal, wie einer ihrer Protagonisten, Gunnar, eine Geldforderung gegen einen Widersacher erhebt. Dabei stolpert er über verschiedene juristische Finessen – da geht ihm die Geduld aus, und er fordert den andern kurzerhand zum Zweikampf heraus! So droht das Gesetzesrecht immer wieder ins Faustrecht abzugleiten. Aber die Bemühung um ein objektives Recht ist doch schon da und wird wegweisend für die Zukunft.

Wir haben eingangs festgestellt, dass die Germanen die bewohnbare Welt als eine Mitte zwischen Eis und Feuer begriffen haben. Überträgt man diese Idee von der Edda auf die Saga, so heisst das mutatis mutandis: *menschliches Zusammenleben ist nur möglich im Bereich der Gesetze.* Nur sie erstreben den Ausgleich zwischen all den verfeindeten Sippen. Nur sie bilden eine gleichsam temperierte Mittelzone zwischen den eisigen Leidenschaften des Neides und Hasses, den glühenden Leidenschaften des Zorns und der Begierde. Ja, man könnte einen Schritt darüber hinausgehen und sagen: jene Frostriesen und Feuerriesen, sie stecken in jedem einzelnen selber drin; er muss sie besiegen, sonst besiegen sie ihn!

[1] Sammlung Göschen 8005, Seite 246–254. – [2] Die Edda, Eugen Diederichs Verlag 1981, S. 37. – [3] Sammlung Thule, Bd. 14, S. 271.