

**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:** 6: Von Bauern, Knechten und Königssöhnen : die sozialen Dimensionen des Fremden  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-858187>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. 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. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **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. [Voir Informations légales.](#)

### **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. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 19.02.2025

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

## 6. Von Bauern, Knechten und Königssöhnen – die sozialen Dimensionen des Fremden

*People are strange, when you're a stranger,  
faces look ugly, when you're alone ...*<sup>363</sup>  
**The Doors: People are strange, 1967**

Als Textbeispiel für die Untersuchung der sozialen Dimensionen des Fremden soll im Folgenden die *Ála flekks saga* dienen. Die Sage ist um 1400 herum entstanden und wird, ebenso wie die *Valdimars saga*, gerne in die Nähe der Fornaldarsögur gestellt. Sie eignet sich zum einen besonders gut für die Darstellung der sozialen Ebene des Fremden, weil hier Vertreter unterschiedlicher sozialer Gruppen miteinander interagieren – Könige und Kleinbauern, Knechte und wohlhabende Hofbesitzer. Dass einige dieser Figuren der Menschenwelt angehören, während andere dem Reich der Trolle entstammen, verleiht dem literarischen Spiel mit den sozialen Rollen eine besondere Brisanz. Zum anderen bietet sich die *Ála flekks saga* an, weil sie diverse Motive aus der einheimisch-norröhen Tradition aufgreift und insbesondere auch ungewöhnlich viel bäuerliches Handlungspersonal aufführt, so dass sich hier vielleicht Berührungspunkte zum sozialen Milieu der Rezipienten finden lassen, die ja ebenfalls häufig dem (aristokratisierten) Großbauerntum entstammten. Als Textgrundlage der Untersuchung dient die Edition Åke Lagerholms.<sup>364</sup>

### 6.1 Der Fremde im eigenen Sozialsystem

Wie jedes soziale System besitzt auch die fiktive Gesellschaft der originalen Riddarasögur verschiedene Positionen, sei es nun König oder Jarl, Großbauer oder Knecht. Auf den ersten Blick mag es abwegig erscheinen, hierin eine potentielle Quelle für Erfahrungen von Fremdheit zu sehen. Immerhin gehören alle diese Positionen einem gemeinsamen Rahmensystem an, stellen sich also nicht gegenseitig in Frage, sondern bedingen sich sogar. Ein König und ein Bauer sind einander nicht *fremd*, sondern sie sind im Waldenfelsschen Sinne *anders*. Trotzdem kann es auch innerhalb eines solchen Sozialsystems zu Konstellationen der Fremdheit kommen. Immer dann, wenn eine Figur ihren angestammten Platz im sozialen Gefüge verlässt und eine Position einnimmt, die ihr eigentlich nicht zukommt, überschreitet sie Grenzen und stellt Kategorien in Frage. Dies gilt für den ehrgeizigen Jarlssohn, der

---

<sup>363</sup> Aus dem Album *Strange Days*, erschienen 1967 bei Elektra Records (Produzent: Paul A. Rothschild).

<sup>364</sup> Lagerholm 1927:84–120. Der Text wird im Folgenden mit AS und Seitenangabe abgekürzt. Die Absatzzählung dieser Ausgabe wird in den Zitaten nicht wiedergegeben.

nach der Stellung des Kaisersohnes strebt, genauso wie für den Königssohn, der unerkannt bei bäuerlichen Zieheltern aufwächst. Beide sind Fremde in einem sozialen Raum, dem sie nicht angehören und in den sie von außen eingedrungen sind. Die Bewegung erfolgt hier nicht auf einer konkreten räumlich-geographischen Ebene, doch sie kann zu ähnlich hybriden Konstellationen führen wie die Interaktion mit grotesken Monstern in fernen Weltgegenden. »Es gibt keine Welt, in der wir je völlig zu Hause sind, und es gibt kein Subjekt, das je Herr im eigenen Hause wäre.«<sup>365</sup> Dieses Waldenfelsche Diktum über das moderne Subjekt gilt im übertragenen Sinne auch für die erzählten Gesellschaften der originalen Riddarasögur: Keine von ihnen ist so komplett in einem unverrückbaren Eigenen verankert, dass sie völlig ohne selbstentfremdende Widersprüche wäre. Wie solche Konflikte in den Sagas narrativ umgesetzt und ausgedeutet werden, soll der Untersuchungsgegenstand dieses Kapitels sein.

Bei der Betrachtung des Fremden auf der sozialen Ebene muss jener Umstand besonders berücksichtigt werden, den Glauser »[d]ie pragmatische Dimension mittelalterlicher Literatur« nennt.<sup>366</sup> Damit ist gemeint, dass Literatur im Mittelalter stets einen Sitz im Leben als Auftragsliteratur einer bestimmten Klientel hat, deren Bedürfnisse in den Texten angesprochen werden. Bevor die erzählten Gesellschaften der originalen Riddarasögur betrachtet werden können, stellt sich die Frage, in was für einer Gesellschaft eigentlich dieses literarische Genre entstanden ist und welches soziale Milieu an der Produktion dieser Texte interessiert war.

Die Entstehungszeit der originalen Riddarasögur reicht von der Zeit um 1300 bis weit in die Neuzeit hinein. Sie entstammen also nicht der Godenzeit des isländischen Freistaats, sondern der Zeit nach der norwegischen Machtübernahme um 1262/64. Die ältere Forschung hat dies zum Anlass genommen, eine Kausalverbindung zwischen dem politischen Geschehen und der Literaturgeschichte zu ziehen und in den originalen Riddarasögur eine abgeflachte Literatur der Weltflucht zu sehen, deren Entstehung direkt mit dem Verlust der politischen Unabhängigkeit einhergeht.<sup>367</sup> Im Gegensatz zu dieser Simplifizierung zeichnet Glauser ein deutlich differenzierteres Bild: Nach dem Ende des Bauernfreistaats bildeten sich auf Island zunächst im Umfeld des norwegischen Statthalters neue soziale Eliten heraus, deren Mitglieder oft den alten Godenfamilien entstammten, nun jedoch aristokratische Titel als Gefolgsleute des norwegischen Königs trugen. Diese norwegisch geprägte Feudalaristokratie wurde im Laufe des Spätmittelalters durch weitere Familien ergänzt, die Reichtum durch den Besitz von Fischereistationen in den Westfjorden gewonnen hatten, war doch der Handel mit Stockfisch im Zuge des wachsenden englischen Einflusses auf Island immer mehr zu einem dominanten Wirtschaftsfaktor für die Insel geworden. Auch diese ‚neureichen‘ Familien legten Wert auf aristo-

<sup>365</sup> Waldenfels 1997:11.

<sup>366</sup> Glauser 1983:61.

<sup>367</sup> Vgl. ebd.:1–10. Glauser bezeichnet diese Sichtweise als »einen Mythos [...], der sich nicht zuletzt vortrefflich für die Herausbildung einer isländischen nationalen Identität instrumentalisieren ließ [...]«.« Glauser 1998:10.

kratische Selbstdarstellung und Prachtentfaltung, wenn sie auch nicht im direkten Umfeld eines Hofes standen. Macht und Reichtum akkumulierten sich in den Händen dieser neuen Eliten, die häufig blutige Kämpfe untereinander austrugen, während weite Teile der einfachen Landbevölkerung zusehends verarmten.<sup>368</sup> In diesem Zusammenhang spricht Glauser davon, dass die originalen Riddarasögur »als Ausdruck dieser Zeit ausgeprägter sozialer Gegensätze entstanden«<sup>369</sup> seien und benennt als sozialen Träger der Texte »die neue, durch die um 1300 einsetzenden sozialen und ökonomischen Veränderungen reich gewordene, dünne Schicht von Kleinadligen, Großbauern und Fischereiunternehmern.«<sup>370</sup> Die originalen Riddarasögur sind demnach die Literatur einer neu aufgestiegenen Oligarchie mächtiger isländischer Familien, die nach aristokratischer Selbstdarstellung strebten.

Solche Selbstdarstellung in literarischer Form bietet bekanntlich die kontinentale höfische Literatur des Hochmittelalters. Der materielle Reichtum und die Privilegien der feudalen Oberschicht werden hier legitimatorisch mit einem System sozialer Werte und Tugenden verbunden, die der äußeren Prachtentfaltung innere Sinnhaftigkeit verleihen.

Nach der Schilderung der Dichter erhielt der ganze höfische Gesellschaftsbetrieb mit seinem materiellen Prunk und seinen zeremoniellen Umgangsformen überhaupt erst einen Sinn, wenn man ihn auf das Ideal der *Courtoisie*, der höfischen Vollkommenheit, bezog [...].<sup>371</sup>

In seinem großen Überblickswerk zur höfischen Kultur betont Joachim Bumke, dass jenes Ideal der *Courtoisie* keineswegs der gelebten Wirklichkeit der Oberschicht entspricht, sondern vielmehr deren literarische Überhöhung darstellt, in gewisser Hinsicht gar einen Gegenentwurf zu den realen, nur allzu unvollkommenen Verhältnissen. Höfische Literatur ist also einerseits auf die Bedürfnisse einer bestimmten sozialen Schicht ausgerichtet, die sie in ihren adligen Protagonisten auch abzubilden versucht, stellt jedoch andererseits keine mimetische Darstellung realhistorischer sozialer Verhältnisse dar, sondern vielmehr die Konstruktion einer Idealgesellschaft, deren höchste Krone der Artushof ist. Hierbei spielt insbesondere eine Vielzahl von ritterlichen Tugenden eine zentrale Rolle, die weit über die Anforderungen des Waffenhandwerks hinausreichen:

Der Ritter sollte nicht nur Weisheit, Gerechtigkeit, Mäßigung und Tapferkeit besitzen, er sollte nicht nur vornehm, schön und geschickt in den Waffen sein, sondern er sollte auch die feinen Sitten des Hofes beherrschen, die Regeln des Anstands und der Etikette, die richtigen Umgangsformen, den guten Ton, vor allem gegenüber den Damen.<sup>372</sup>

Äußerliche Tüchtigkeit, innere Werte und die Befolgung sozialer Normen sind untrennbar miteinander verbunden und implizieren sich gegenseitig. Äußere Schön-

---

<sup>368</sup> Vgl. ebd.:29–60.

<sup>369</sup> Ebd.:60.

<sup>370</sup> Ebd.:77.

<sup>371</sup> Bumke 2008:381.

<sup>372</sup> Ebd.:425.

heit und höfische Prachtentfaltung sind ein Spiegel der inneren Vollkommenheit, höfische Umgangsformen werden so zum direkten Ausdruck von Tugenden.

Die enorme Wirkungsmacht dieser ideologischen Selbstdarstellung weit über das Hochmittelalter hinaus ist bekannt, beeinflussen solche Vorstellungen doch selbst unser zeitgenössisches Bild von ‚ritterlichem‘ Verhalten oder den Tugenden eines ‚Kavaliers‘. So ist es nicht weiter verwunderlich, dass auch der norwegische König Hákon Hákonarson Mitte des 13. Jahrhunderts auf die höfische Literatur zurückgriff, um seine frisch erstarkte Zentralherrschaft ideologisch zu untermauern.

Surely the king whom Matthew of Paris characterized as *vir discretus et modestus atque bene litteratus* must have been well-informed of literary trends in other countries, and realized the advantage of emulating prestigious European courts in literary matters.<sup>373</sup>

Unter seinem Einfluss wurde der norwegische Königshof für einige Jahrzehnte zu einem höchst fruchtbaren literarischen Milieu, das altnordische Übersetzungen verschiedener volkssprachlicher Stoffe hervorbrachte, u. a. auch die ersten übersetzten Riddarasögur nach dem Vorbild der französischen arthurischen Literatur. Eine primäre soziale Funktion dieser Texte bestand auch in Norwegen darin, eine prestigeträchtige, idealisierte Selbstdarstellung der adligen Oberschicht zu bieten.<sup>374</sup> Der Wirkungsgrad der übersetzten Riddarasögur beschränkte sich jedoch nicht auf den norwegischen Hof. Die Sagas wurden auch auf Island bereitwillig aufgenommen und abgeschrieben – die meisten von ihnen liegen heute nicht mehr in einer altnorwegischen Fassung vor, sondern in jüngeren altisländischen Abschriften. Vor diesem Hintergrund liegt es nah, dass auch die neu entstandene (Quasi-)Aristokratie des spätmittelalterlichen Island ihren Selbstaussdruck in den Projektionen der höfischen Literatur gesucht hat.<sup>375</sup>

Im Gegensatz zu Kalinke, die vor allem den Charakter der Riddarasögur als prestigeträchtiges Unterhaltungsprogramm der Oberschicht betont, sieht Barnes die soziale Funktion dieser Texte auch in ihrer didaktischen Funktion. Die Kürzung von Passagen, die die *amor cortois* zum Thema haben, erfolgt nach Barnes in den Riddarasögur v. a. »in order to focus attention on kings and heroes.«<sup>376</sup> Dieser neue Fokus der Aufmerksamkeit soll dazu dienen, dem Rezipienten beispielhafte Vertreter der ritterlichen Tugenden vor Augen zu führen: »[...]he *riddarasögur* served essentially the same function as their later French counterparts: to instruct the nobility in the more practical ideals and duties of chivalry by means of example in a palatable literary form.«<sup>377</sup> Barnes sieht die Riddarasögur funktional in der Nähe solcher Gattungen wie dem Königsspiegel und als weltliches Gegenstück zu den *exempla* der heil-

<sup>373</sup> Kalinke 1981:20.

<sup>374</sup> Vgl. Kalinke 1981:20–45. Man kann Kalinkes Ausführungen vorhalten, dass sie den didaktischen Wert der Riddarasögur zu sehr zugunsten ihrer Funktion als elitäre Unterhaltung abwerten, doch ist nicht zu bestreiten, dass der Transfer des Prestiges ferner Höfe nach Norwegen einen zentralen Motivator für die Übersetzung höfischer Texte unter König Hákon darstellt.

<sup>375</sup> Zur Geschichte der übersetzten Riddarasögur vgl. Glauser 2005.

<sup>376</sup> Barnes 1975:153.

<sup>377</sup> Ebd.

*agra manna sögur*.<sup>378</sup> Ihr didaktischer Zweck ist demnach ähnlich stark zu bewerten wie ihre Funktion als standesgemäße Unterhaltung.

Gerd Wolfgang Weber hingegen grenzt seinen Ansatz dezidiert von Barnes' Ausführungen ab. Nach seiner Lesart sind die Riddarasögur nicht für eine didaktische Funktion geeignet, da sie bei ihrer Übernahme in den Norden ihren höfischen ideologischen Überbau verloren hätten – was nicht verstanden wurde, sei ausgelassen worden. Weber bezeichnet diesen Prozess als »decadence of feudal myth«<sup>379</sup> und bezieht sich darauf, dass die Geschichten in Skandinavien im Prinzip auf jenes Niveau zurückfallen, das sie als volkstümliche Stoffe vor der Sinnstiftung durch Chrétienens *belle conjointure* hatten:

[T]hese foreign texts were stripped bare of their feudal ideology and thereby reduced to story-patterns which resembled the traditional story patterns which were autochthonous: the fornaldarsaga, the fairy tale and the mythic story-patterns.«<sup>380</sup>

Aus der Entwicklungsgeschichte des arthurischen Helden wird so eine lineare Aneinanderreihung von sinnentleerten Reiseabenteuern: »[...] the sequence of aventure loses its ‚meaning‘ and becomes a mere addition of events [...]». <sup>381</sup> Webers Deutung reiht sich in den Impetus der älteren Forschung ein, dass es sich bei den Riddarasögur um eine Art literarische Schwundstufe handelt, die eine holzschnittartige flache Welt entwirft und nicht mehr viel vom semiotischen Gehalt der kontinentalen höfischen Literatur in sich trägt.

Allerdings ist Sinnstiftung keineswegs nur durch abstrakte Exkurse über höfische Werte oder eine psychologisierende Entwicklung des Protagonisten möglich – auch die anderen Aspekte der erzählten Welt tragen unzählige implizite Semiotisierungen in sich, die zusammen ein sinnstiftendes Ganzes ergeben. Es wird im Folgenden zu zeigen sein, dass die soziale Funktion der höfischen Kultur in den originalen Riddarasögur nicht etwa geschwunden ist, sondern an die Bedürfnisse des neuen Zielpublikums angepasst wurde.

Die Entstehung dieses Genres kann als Versuch gedeutet werden, eine aktualisierende *translatio* des höfischen Diskurses durch die Schaffung eigener Texte mit einem ähnlichen Erzählsujet vorzunehmen.<sup>382</sup> Wenn im Folgenden die sozialen Aspekte des Fremden in den originalen Riddarasögur näher untersucht werden, soll darum insbesondere die Frage im Vordergrund stehen, inwiefern die Texte einerseits die sozialen Normen der kontinentalen höfischen Literatur widerspiegeln, sie aber andererseits auch dekonstruieren und an die speziellen Bedürfnisse der isländischen Rezipienten anpassen.

<sup>378</sup> Ebd.:157–158.

<sup>379</sup> Weber 1986:415.

<sup>380</sup> Ebd.: 425.

<sup>381</sup> Ebd.:451.

<sup>382</sup> Vgl. Glauser 1983:219–233. Dieser Gedanke wird im Schlusskapitel wieder aufgegriffen.

## 6.2 Die soziale Ebene des Fremden in der *Ála flekks saga*

### 6.2.1 Áli als verlorener Sohn – zwischen Königshalle und Bauernkate

Bereits im ersten Kapitel der *Ála flekks saga* werden soziale Abgrenzungen als zentrales Erzählthema vorgestellt: »Kotbœr einn var skammt frá hǫllinni. Þar átti atsetu karl, sá er Gunni hét. Hann átti sér kerlingu, þá er Hildir hét. Þau váru bæði mjök óríkr.«<sup>383</sup> Diese kontrastive Gegenüberstellung von Königshalle und Bauernkate etabliert plakativ zwei der sozialen Welten, deren Interaktion die weitere Saga-Handlung prägt. Áli, der Sohn des Königs von England und Held der Saga, überschreitet gleich zu Beginn der Handlung die Grenzen dazwischen. Aufgrund einer ungünstigen Geburtsprophezeiung wird er in der Wildnis ausgesetzt. Das Bauernpaar Gunni und Hildir nimmt sich des unbekanntes Kindes an und zieht es auf. Später wird Áli auf einem Fest am Königshof von seiner leiblichen Mutter wiedererkannt und schließlich von seinem Vater als Sohn angenommen.<sup>384</sup> Noch vor dem Einsetzen der eigentlichen Haupthandlung vollzieht der Protagonist also einen zweifachen Wechsel von der höfischen Welt seiner Geburt in die Lebenswelt der Bauern und wieder zurück. Dass er als gebürtiger Königssohn in der Bauernkate stets ein Fremder bleiben wird, zeigt sich, als seine Zieheltern ihm einen Namen zu geben versuchen:

En hvert þat nafn, sem þau [Gunni und Hildir] gáfu honum at kveldi, mundu þau aldri at morni. [...] Einhvern morgun stóð karl upp snemma, ok gekk at rúmi því, er sonr hans lá í, ok þá mælti hann: ‚Sefr þú, Áli flekkr?‘ En hann sagði sik vaka. Þetta nafn bar hann síðan.<sup>385</sup>

Lagerholm deutet diese Begebenheit so, dass die ersten Namen, die von Áli regelrecht ‚abgeleitet‘, wohl als bäuerliche Namen aus der Lebenswelt der Zieheltern stammen und dementsprechend dem Protagonisten unangemessen sind, seine wahre Natur nicht widerspiegeln.<sup>386</sup> Erst der Name Áli, der in Verbindung mit dem Bei-

<sup>383</sup> AS:85. *Eine Bauernkate war nah bei der Halle. Dort hatte ein Alter, der Gunni hieß, seinen Wohnsitz. Er hatte eine alte Frau, die Hildir hieß. Sie waren beide sehr arm.*

<sup>384</sup> Es ist auffällig, dass »qllum beztum mǫnnum« (*alle besten Menschen*) (AS:87) zu dem Fest eingeladen sind. Wenn man diese allerdings als die Großen und Mächtigen des Reiches interpretiert, die zum Gefolge des Königs gehören, stellt sich die Frage, warum auch Ális Zieheltern anwesend sind, die explizit als »mjök óríkr« (AS:85) charakterisiert werden. Hier wird in der Saga der Widerspruch aufgeworfen, dass Áli einerseits fern der höfischen Welt bei ärmlichen Bauern aufwächst, andererseits aber im Rahmen einer prunkvollen höfischen Festivität in den Kreis seiner Standesgenossen wiederaufgenommen wird.

<sup>385</sup> AS:86–87. *Und an jeden Namen, den sie [Gunni und Hildir] ihm am Abend gaben, erinnerten sie sich am Morgen nicht mehr. [...] Eines Morgens stand der Alte früh auf und ging zu dem Bett, in dem sein Sohn lag, und dann sprach er: ‚Schläfst du, Áli flekkr?‘ Und er [Áli] sagte, dass er wach sei. Diesen Namen trug er fortan.*

<sup>386</sup> Vgl. Lagerholm 1927:86, Anmerkung zu Z.15/16. Zudem wird hier auch als möglicher Grund für das Misslingen der ‚Namensanhaftung‘ (*nafnfestri*) erwogen, dass ein passendes Geschenk zu diesem Anlass fehle. Dieser Aspekt scheint in der *Ála flekks saga* allerdings von untergeordneter Be-

namen *flekkr* dem Ziehvater eines Morgens beiläufig und scheinbar zufällig über die Lippen kommt, bleibt schließlich an ihm ‚haften‘. Gunni, dem ja die höfische Herkunft seines Ziehsohnes nicht bewusst ist, wird in einem quasi-prophetischen Akt dazu inspiriert, ihn plötzlich mit einem angemessenen Namen anzusprechen. Dies fügt sich in den Umstand ein, dass König Ríkarðr, Ális leiblicher Vater, über die Sehergabe verfügt, wodurch er um das künftige schwere Schicksal seines Sohnes weiß.<sup>387</sup> In der Namensgebungsszene wird nun Gunni eine vielleicht prophetische, zumindest aber unbewusst-wahre Verkündigung in den Mund gelegt, wodurch die explizit benannte Sehergabe des königlichen Vaters implizit auf den bäuerlichen Ziehvater projiziert wird.

Hierbei ist beachtenswert, dass die Vergabe des angemessenen Eigennamens zusammen mit dem besagten Beinamen erfolgt, der wohl als ‚Fleck‘ im Sinne des auffälligen Muttermals zu deuten ist, das den Helden kennzeichnet: »hann hafði flekk á hœgri kinn.«<sup>388</sup> Dieses namensgebende Merkmal scheint jedoch für die Handlung der Saga keine besondere Rolle zu spielen und wird, nachdem es einmal eingeführt wurde, nicht weiter erwähnt. Wenn man allerdings bedenkt, dass Ális Jugendgeschichte eine Geschichte von Verlust (die Aussetzung in die Welt außerhalb des Hofes) und Wiedervereinigung (seine Wiedererkennung durch die Königin) ist, kommt dem *flekkr* dennoch eine entscheidende Bedeutung zu: Er entspricht dem klassischen Topos, dass die Wiedererkennung eines Vermissten bevorzugt durch ein besonderes körperliches Kennzeichen erfolgt, insbesondere durch ein unverwechselbares Muttermal. In der *Ála flekks saga* wird ein solches Kennzeichen als Bedingung der Wiedererkennung nicht explizit erwähnt. Die Verbindung des auffälligen, ansonsten nicht motivierten Beinamens mit der geschilderten Jugendgeschichte legt jedoch die Überlegung nahe, ob das Wiedererkennungsszenario am Königshof nicht im Kontext dieses verbreiteten Topos zu denken ist. Vor diesem Hintergrund lässt sich dann auch der Umstand deuten, dass Áli den Beinamen zusammen mit seinem Eigennamen erhält: Sein Ziehvater Gunni verleiht dem Sohn nicht nur spontan einen angemessenen Namen, sondern er spricht zudem auch mit dem Beinamen einen unfreiwilligen prophetischen Hinweis darauf aus, dass Áli schließlich später bei Hofe (anhand seines ‚Flecks‘) wiedererkannt werden und somit wieder in jene Welt eintreten wird, der er eigentlich zugehörig ist.

Ális Aufenthalt in der Welt seiner bäuerlichen Zieheltern ist ein Aufenthalt in der Fremde, in einer Umgebung, der er genau so wenig angehört wie den fernen geographischen Regionen, die er im späteren Verlauf der Saga bereist. Das Problem der Namensgebung zeigt, dass es Gunni und Hildr nicht gelingt, ihren Ziehsohn in ihre eigene Welt zu assimilieren und zu einem Dazugehörigen zu machen<sup>389</sup> – der einzige

---

deutung zu sein, da ja auch die erfolgreiche spontane Benennung des Helden durch seinen Ziehvater Gunni nicht mit einem Akt des Schenkens verbunden ist.

<sup>387</sup> Vgl. AS:84.

<sup>388</sup> AS:86. *Er hatte einen Fleck an der rechten Wange.*

<sup>389</sup> Dieser Versuch drückt sich auch darin aus, dass Hildr nach dem Auffinden des ausgesetzten Säuglings einen Geburtsvorgang simuliert, um Áli symbolisch zu ihrem leiblichen Sohn zu machen. Vgl.



Name, der an ihm haften bleibt, ist ein Name der höfischen Welt, zudem noch verbunden mit dem Beinamen des ‚Flecks‘, der schon seine spätere Reintegration in den Königshof vorausdeutet. Die Interaktion von Fremdem und Eigenem ist in der Saga bereits als zentrales Handlungsmoment vorhanden, noch ehe der Held zu seiner ersten Reise aufgebrochen ist. Der Wechsel zwischen den andersartigen sozialen Lebenswelten etabliert das Fremde in der eigenen Heimat, wodurch das schematische Konzept des eigenen, vertrauten Hofes im Kontrast zur fremden, nicht-höfischen Außenwelt, die es zu erkunden gilt, um eine weitere Achse ergänzt und zugleich hinterfragt wird. Die spiegelbildliche Aufspaltung der prophetischen Gabe auf den König als leiblichen Vater einerseits und den Bauern als Ziehvater andererseits weist schon darauf hin, dass es nicht um eine simple antithetische Gegenüberstellung dieser beiden sozialen Welten geht. Ein Blick auf den weiteren Verlauf der Saga-Handlung offenbart, dass das Verhältnis der beiden Jugendwelten Ális sich differenzierter gestaltet.

### 6.2.2 Áli als Bestie – zwischen Ausgrenzung und Integration

Nachdem er bis ins ferne Tataria in der Welt herumgekommen ist, kehrt Áli schließlich unter denkbar ungünstigen Umständen in seine englische Heimat zurück: Der Fluch eines Trolls hat ihn in einen Werwolf verwandelt, der reißend über Mensch und Tier herfällt und, als besondere Zuspitzung des Fluches, dazu verdammt ist, im Reich des eigenen Vaters zu wüten. Der zur Bestie gewordene Held hat die Grenzen der Menschlichkeit überschritten und ist als Fremder heimgekehrt, der die monströsen, unheimlichen Aspekte der von ihm bereisten Außenwelt in den geschützten Bereich des Eigenen hinein transportiert, die Fremde gleichsam mit sich führt. Nachdem Áli seine Jugend als Königssohn unter Bauern verbracht hat, wird er an dieser Stelle erneut als Fremder in der eigenen Heimat dargestellt, zu einem Monster unter Menschen verfremdet.<sup>390</sup>

Als König Ríkarðr Kunde von dem Ungetüm erhält, das in seinem Reich umgeht, handelt er entschlossen: Er lässt den Werwolf für vogelfrei erklären und ein Kopfgeld auf ihn aussetzen. Als dieser Versuch fruchtlos bleibt, beteiligt er sich selbst mit seinem Gefolge an der Jagd auf den Wolf, der ihm jedoch entkommt. Im Anschluss an diese erfolglose Jagd wird eine Begegnung des verfluchten Áli mit seinen alten Zieheltern geschildert:

---

AS:86. Hierin zeigt sich die Vergeblichkeit des Vorhabens, einen gebürtigen Abkömmling des Hofes dauerhaft ins Bauernleben zu integrieren.

<sup>390</sup> Eine ausführliche Darstellung der Kulturgeschichte des Werwolf-Motivs findet sich bei Roberts 1999. Áli ähnelt nach Roberts' Darstellung dem Typus des »sympathischen« Werwolf[s], der seit dem 12. Jahrhundert in der Literatur anzutreffen ist. Ebd.:568. »In diesen Geschichten ist der Werwolf immer das Opfer eines Fluches, den eine treulose Person aus seiner nächsten Umgebung bewirkt hatte; im Gegensatz zu Gestaltwandlern, die freiwillig oder durch göttliche Bestrafung verwandelt wurden.« Ebd.:571. Zum Gestaltwandel-Motiv in der altnordischen Literatur vgl. Davidson 1978 und Abschnitt 5.2.1.

Eitt kveld kemr vargrinn í garðshorn til Gunna ok Hildar. Þar lét vargrinn allt í friði, ok s[ett]iz í garð þann, er var fyrir bæ karls. Kerling sér þetta, ok mælti við karl sinn: ‚Engi aug[u] hefi ek líkari sét, en í vargi þessum ok var í Ála flekk!‘ ‚Ekki sýniz mér svá‘, segir hann.<sup>391</sup>

Bei der Darstellung dieser Szene fällt auf, dass sie komplett der begrenzten Perspektive Gunnis und Hildrs folgt. Der abendliche Besucher des Hofes wird lediglich als »vargrinn« bezeichnet, ohne dass die Erzählinstanz erwähnen würde, dass es sich um Áli handelt, von dessen Verwandlung die Zieheltern nichts wissen.<sup>392</sup> Hildr vermeint dennoch ihren Ziehsohn in dem Wolf zu erkennen, da sie seine Augen deutlich an die Ális erinnern. Diese Beobachtung wird dadurch relativiert, dass Gunni sie nicht teilt. Hier werden zwei aus dem begrenzten Wissen der Figuren heraus getroffene Aussagen nebeneinandergestellt, ohne dass eine übergeordnete Instanz ihre Widersprüchlichkeit auflösen würde. Ális Fremdartigkeit in der Gestalt des Werwolfs wird narrativ dadurch Rechnung getragen, dass er wie ein unbekanntes, von außen in die Menschenwelt eindringendes Wesen geschildert wird, das nur in der Wahrnehmung der mit ihm konfrontierten Menschen sichtbar ist und vom Erzähler durch die lapidare Bezeichnung »vargrinn« auf seine bloße Kreatürlichkeit reduziert wird. Die Perspektive der Saga hat sich an dieser Stelle zeitweilig umgekehrt: Sie folgt nicht länger dem Schicksal des Helden in der Fremde, sondern sie nimmt die Position derjenigen ein, in deren Welt der verfremdete Held von außen eindringt. Áli wird nicht nur auf der Inhaltsebene zum Ungeheuer – durch den auffälligen Perspektivwechsel wird er auch erzähltechnisch wie ein solches behandelt.

In der Gegenwart seiner Zieheltern zeigt der wolfgestaltige Áli Züge seiner alten Menschlichkeit, indem er sich friedlich verhält und von Hildr mit Abfällen füttern lässt, ehe er sich wieder in den Wald zurückzieht. Doch nimmt er noch in derselben Nacht sein bestialisches Wüten wieder auf: »Þat er nú af varginum at segja, at hann hljóp á skóg, ok reif fé til da[uða, ok á] þessi nótt drepr hann þrjá hjarðarsveina konungs.«<sup>393</sup> Der Kontrast zum friedlichen Umgang mit den Zieheltern wird dadurch noch gesteigert, dass die drei Hirtenknaben die ersten Opfer des Werwolfs sind, die in der Saga direkt genannt werden, während es ansonsten nur recht abstrakt heißt, dass das Ungeheuer »reif þar bæði menn ok fé til dauðs«<sup>394</sup>. Außerhalb der ziehel-

<sup>391</sup> AS:101–102. *Eines Abends kommt der Wolf in die Hütte zu Gunni und Hildr. Da verhielt sich der Wolf ganz friedlich und setzt sich auf den Hof, der vor der Hütte des Alten war. Die Alte sieht das und sprach zu ihrem Alten: ‚Keine Augen habe ich ähnlicher gesehen als in diesem Wolf, und das war bei Áli flekk [ = ich habe keine Augen gesehen, die Áli flekks Augen ähnlicher waren, als bei diesem Wolf]!‘ ‚Mir scheint das nicht so‘, sagt er.*

<sup>392</sup> Die bestimmte Artikelendung *-inn* weist den Leser natürlich implizit darauf hin, dass es immer noch um den in einen Wolf verwandelten Áli geht. Während jedoch im Vorkapitel auch sein Eigenname Verwendung findet, wird dieser nun konsequent vermieden und durch den Begriff *vargr* ersetzt, solange die Perspektive auf der Fremdwahrnehmung der vermeintlichen Bestie liegt.

<sup>393</sup> AS:103. *Das ist nun von dem Wolf zu berichten, dass er in den Wald lief und das Vieh zu Tode riss, und in dieser Nacht tötet er drei Hirtenjungen des Königs.*

<sup>394</sup> AS:100. *sowohl Menschen als auch Vieh zu Tode riss.*

Beachtenswert ist an dieser Stelle, wie in der Saga der klassische Topos vom Gegensatz ‚Wolf und Schaf bzw. ‚Wolf und Hirten‘ aufgegriffen wird, um den Wolf Áli als Mörder der Hirten deutlich

terlichen Welt, wo er schon einmal als Fremder angenommen wurde, ist der Held wieder ganz eine reißende Bestie.

Der König reagiert, indem er eine große Treibjagd auf den Wolf ausrufen lässt, zu der auch Gunni und Hildr hinzugezogen werden. Schließlich wird der Werwolf in die Enge getrieben und von einem vierfachen Mannesring festgesetzt. Als der König dazu ansetzt, die Tötung des Wolfes zu verfügen, bittet Hildr für diesen um Gnade und verspricht, ihn von weiteren Untaten abzuhalten, wenn er ihr überlassen würde. Entgegen dem Rat seiner Hofleute gewährt der König die Bitte mit der Begründung: »Veita mundi Áli þér, Hildr! Þessa böen, ef hann væri hér«<sup>395</sup>. Der Wolf Áli wird um des Menschen Áli willen gerettet, der seiner Ziehmutter ihre Bitte gewährt hätte. Dass König Ríkarðr von Áli als einem Nichtanwesenden spricht, zeigt in dieser absurden Zuspitzung sehr deutlich, dass er seinen Sohn, im Gegensatz zu Hildr, nicht zu erkennen vermag.<sup>396</sup>

Der bäuerlichen Ziehmutter gelingt hier etwas, woran der königliche Vater gescheitert wäre: Áli wird gerettet, da die Aufhebung des Fluches daran gebunden war, dass eine Frau für die Bestie um Gnade bittet.<sup>397</sup> König Ríkarðr verhält sich in jeder Hinsicht so, wie es von einem gewissenhaften Landesherrn zu erwarten ist: Er versucht seine Untertanen vor dem Werwolf zu schützen, lässt Jagden auf ihn ausrichten und beteiligt sich schließlich persönlich daran. Dennoch führt sein vorbildliches Verhalten fast zur Katastrophe: Dadurch, dass er den zum Fremden gewordenen Áli nicht in dem Werwolf wiedererkennt und ihn als einen Feind behandelt, steht er kurz davor, den Verwandtenmord am eigenen Sohn auf sich zu laden und zudem noch den einzigen Erben seines Reiches auszulöschen. König Ríkarðr handelt als idealer höfischer Herrscher und wird der Situation damit doch nicht gerecht. Der dichotome Ansatz vom eigenen Hof, den es zu bewahren gilt, im Gegensatz zur fremden, ordnungsbedrohenden Außenwelt, die in der Gestalt des Werwolfs bekämpft werden muss, erweist sich als fatal. Die Bauersfrau Hildr hingegen, die nicht in die Kategorien des Hofes eingebunden ist, vermag die Grenze von Fremdem und Eigenem zu verwischen und den verlorenen Ziehsohn in der Bestie wiederzuerkennen.<sup>398</sup> Damit wird zugleich das Motiv der Wiedervereinigung verdoppelt, da zuvor

---

außerhalb der menschlichen, wohlgeordneten Gesellschaft zu situieren, was umso mehr zugespitzt wird, wenn man dazu das christliche Symbol vom guten Hirten bedenkt.

<sup>395</sup> AS:103. *Áli wúrdi dir, Hildr, diese Bitte gewähren, wenn er hier wáre.*

<sup>396</sup> Dies steht in besonderem Kontrast zu der anfänglich eingeführten Sehergabe des Königs.

<sup>397</sup> Ális eigentliche Rückverwandlung erfolgt auf dem Hof seiner Zieheltern und ist zusätzlich noch mit dem Topos vom Verbrennen des Wolfsfells kombiniert. Dieser Zug dürfte ein Zugeständnis an die starke Verbindung von Gestaltenwandel und Tierkleid in der skandinavischen Tradition sein, da er ja handlungsfunktional eigentlich überflüssig ist – die Auflage des Fluches ist schließlich bereits durch Hildrs Gnadengesuch erfüllt. Vgl. die Ausführungen zum *hamr*-Motiv bei Davidson 1978.

<sup>398</sup> Diese Szene erinnert an den Lai *Bisclavret* der Marie de France. Auch hier wird der durch einen Fluch in einen Werwolf verwandelte Held vom König gejagt und schließlich gestellt. Er erfährt Gnade, weil er dem König flehentlich den Fuß küsst und so in seiner Menschennatur erkennbar wird. Vgl. Rieger 1980, V.135–160. Roberts führt diese Geschichte als typisches Beispiel des Motivs vom Werwolf als verfluchten Menschen auf, weist allerdings auch darauf hin, dass der Hinter-

ja schon Ális leibliche Mutter einst den zum Bauern verfremdeten Sohn wiedererkennt hat. Während die prophetische Vorausahnung auf Vater und Ziehvater aufgeteilt wird, ist das (Wieder-)Erkennen des Sohnes den beiden Müttern gegeben. Beide Elternpaare werden somit in ihrem Einfluss auf Áli über die Standesgrenzen hinweg gespiegelt dargestellt.

Zum zweiten Mal wird Áli durch seine bäuerlichen Zieheltern das Leben gerettet: Während sie ihn als Säugling vor dem Verhungern in der Wildnis bewahrt haben, beschützt Hildrs Einfühlungsgabe ihn nun vor der Welt des Hofes, die ihm feindlich gegenüberstehen muss, solange er ihre Ordnung als Bestie bedroht. Der heimtückische Mechanismus des Troll-Fluches, dass ein reißender Werwolf, der außerhalb der menschlichen Gesellschaft steht, wohl kaum auf eine Gnadenbitte hoffen kann, wird somit durchbrochen. Ális Hybridstellung zwischen seiner höfischen Herkunft und der bäuerlichen Welt seiner Zieheltern erweist sich hier als seine Stärke – hätte er in dieser Situation nur auf seinen Vater zurückgreifen können, wäre er als Bedrohung des Hofes ausgetilgt worden. Die anfängliche Gegenüberstellung von *hóll* und *kotbær* stellt somit keinen dichotomen Gegensatz in der Biographie des Helden dar, sondern vielmehr zwei Seiten seiner lebensprägenden Identität. Indem Áli im Verlauf der Saga-Handlung verschiedene Metamorphosen durchläuft, gelangt er über die Grenzen seiner sozialen Stellung hinaus und durchbricht den Topos des ritterlichen Helden, dessen Welt von fest gefügten Kategorien geprägt ist.

### 6.2.3 Blátönn und Glóðarauga – Trolle bei Hofe als Bedrohung von unten

Das hart Leben, das Áli von seinem Vater noch vor der Geburt prophezeit worden ist,<sup>399</sup> nimmt seinen Anfang, als Áli eines Abends am Königshof der Magd Blátönn begegnet. Diese spricht den Fluch über ihn aus, dass er in den Wald gehen und ihre Schwester Nótt, die Trollfrau, ehelichen solle. Áli reagiert mit einem Gegenfluch, der Blátönn in eine Steinplatte verwandelt, auf der man im *eldahúss* das Feuer anzündet und die schließlich zerspringt.<sup>400</sup> Das bewahrt ihn jedoch nicht davor, den väterlichen Hof unter Zauberzwang verlassen zu müssen, um sich auf den Weg zu Nótt zu machen.

---

grund von Bisclavrets Verwandlung letztendlich im Unklaren bleibt, so dass hier im Prinzip auch der Typus des freiwilligen, schurkisch agierenden Werwolfs vorliegen könnte – Marie de France betreibt hier nach Roberts ein geschicktes Spiel mit verschiedenen Topoi rund um den Werwolf. Vgl. Roberts 1999:571–572. Albrecht Classen sieht die Erkenntnis des Menschlichen im Werwolf als Zeichen für die potentielle Integrierbarkeit des Fremden in die höfische Gesellschaft, sofern es sich deren Verhaltensnormen beugt: »Der ‚Fremde‘ erscheint mithin, repräsentiert durch das fremdartige Tier, durchaus integrierfähig und wird tolerant in ihre Mitte aufgenommen, weil es über die gleichen Wertvorstellungen und Verhaltensmuster wie die Höflinge verfügt [...].« Classen 1996:17.

<sup>399</sup> Vgl. AS:85.

<sup>400</sup> Bei diesem Wechselspiel von Fluch und Gegenfluch handelt es sich um das klassische *álog*-Motiv, das die gesamte Saga als Handlungsmotor durchzieht. Vgl. Power 1987.

Man kann davon ausgehen, dass es sich bei Blátǫnn, die sich als Schwester einer *tröllkona* bezeichnet, ebenfalls um eine Trollfrau (oder zumindest eine Halbtrollin) handelt, auch wenn der Text dies nicht explizit macht und sie lediglich als »at ǫllu illa fallin«<sup>401</sup> bezeichnet. Ihre Zauberfähigkeit und die eher animalisch anmutende Beschreibung »Hon grenjaði hátt«<sup>402</sup> grenzen sie jedenfalls deutlich von den Menschen des Königshofes ab.<sup>403</sup> Ihre Stellung unter diesen Menschen ist denkbar schlecht: Sie steht als »ambátt«<sup>404</sup>, also als Magd, auf der untersten Sprosse der sozialen Leiter. Dies kommt auch in der Begründung zum Ausdruck, die sie für die Verfluchung Ális gibt: »Þú Áli!«, segir hon, »hefir mik aldri kvatt með góðum orðum, ob skal ek nú launa þér þat [...]«<sup>405</sup> Der Königsohn Áli hat die weit unter ihm stehende Magd Blátǫnn niemals mit freundlicher Aufmerksamkeit bedacht und wird darum von ihr verflucht. Diese Begründung entspricht einem Aufbegehren gegen die anerkannte soziale Ordnung durch die Trollmagd, die mit ihrem Los ‚ganz unten‘ unzufrieden erscheint. Blátǫnn wird gleich in doppelter Hinsicht als fremd dargestellt: zum einen durch ihre unmenschliche Natur als Trollfrau und zum anderen durch ihr Aufbegehren gegen die gegebene Sozialordnung.

Dadurch wird die Begegnung zwischen Menschen und Trolle, die in der Sagaliteratur häufig von Fremdheit und Feindseligkeit gekennzeichnet ist, im Rahmen einer neuen Bipolarität verortet: dem ‚klassischen‘ Gegensatz zwischen der geordneten Welt der Menschen einerseits und dem bedrohlichen Wildnisreich der Trolle in Wäldern und Bergen andererseits wird in der *Ála flekks saga* der neue Gegensatz zwischen dem hochadligen Status des Königsohnes einerseits und der niederen sozialen Position der Magd andererseits entgegengestellt. Feindseligkeiten entstehen nicht durch eine Konfrontation von Menschen und Ungeheuern in der Wildnis, sondern durch den Sozialneid der Trollmagd, die sich nicht in die Ordnung der Menschen einfügen will. Die Trollin am Königshof stellt somit eine Bedrohung von innen (genauer gesagt: von unten) für die höfische Welt des Protagonisten dar.

Eine Wiederholung dieser Konstellation findet sich im späteren Verlauf der Saga, als Áli im Begriff ist, den Mädchenkönig Þornbjörg zu heiraten.<sup>406</sup> Diesmal geht die Bedrohung von einem Knecht am Hofe Þornbjörgs aus: Glóðarauga, ein Bruder der Nótt und somit ebenfalls Angehöriger der Trollsippe, mit der Áli seit der Verfluchung durch Blátǫnn immer wieder aneinandergerät. Der Troll spricht kurz vor der

<sup>401</sup> AS:88. *in jeder Hinsicht schlecht beschaffen.*

<sup>402</sup> AS.:89. *Sie brüllte laut.*

<sup>403</sup> In diesem Kontext ist interessant, dass auch Áli als höfischer Held der Geschichte über die Fähigkeit verfügt, Flüche auszusprechen. Allerdings beschränkt er sich dabei konsequent auf Gegenflüche gegen die Übergriffe seiner trollischen Feinde, womit dem Handlungsschema des *álög* entsprochen wird (siehe Fußnote 400).

<sup>404</sup> AS:88. *Magd.*

<sup>405</sup> AS:89. *‚Du, Áli‘, sagt sie, ‚hast mich niemals mit guten Worten begrüßt, und das werde ich dir nun heimzahlen [...]‘.*

<sup>406</sup> Zum Motiv des *meykóngur* siehe Abschnitt 7.2.4. Bei Þornbjörg handelt es sich insofern um eine untypische Vertreterin des Topos, als sie den werbenden Helden nicht demütigt und auch umgekehrt nicht auf demütigende Weise besiegt wird. Vgl. hierzu auch Wahlgren 1938:64–65.

Hochzeitsnacht jenen Fluch über Áli aus, der ihn in einen Werwolf verwandelt.<sup>407</sup> Im Gegenzug verflucht Áli wiederum den Troll, der schließlich zu Tode kommt. Auch hier ist die Begründung der Verfluchung aufschlussreich: »Gott hyggr þú nú til, Áli!« segir hann ,at sofa hjá meykönungi; en nú skal ek launa þér þat, [er þú] lagðir á Blátönn, systur mína, ok því legg ek þat á þik, at þú verðir at vargi [...].«<sup>408</sup> Explizit gibt Glóðarauga Rache für seine verfluchte Schwester als Grund für sein Handeln an. Zusätzlich kommt in der höhnischen Einleitung »Gott hyggr þú nú til, Áli! [... ]at sofa hjá meykönungi« jedoch auch die unverhohlene Schadenfreude darüber zum Ausdruck, dem Königssohn die Verbindung mit einer standesgemäßen Braut verdorben zu haben. Auch hier erfolgt der zauberische Angriff auf Áli also durch einen Angehörigen der untersten sozialen Schicht, der ihm neidvoll entgegentritt und aus seiner angestammten Position in der höfischen Welt zu stoßen versucht. Wie in der Blátönn-Episode steht Ális Gegner ihm nicht nur als Ungeheuer,<sup>409</sup> sondern auch als sozial nicht ebenbürtiger (und somit unrechtmäßiger) Herausforderer gegenüber. Ein als Nicht-Mensch und Nicht-Aristokrat gleich doppelt verfremdeter Gegner attackiert Áli aus einer inferioren Position heraus mit einem Fluch, in dem neben trollischer Feindseligkeit auch Sozialneid mitschwingt.

Während die Saga bei Ális Interaktion mit seinen bäuerlichen Zieheltern die Standesgrenzen verwischt und die Werte des Hofes als einzigen möglichen Bezugsrahmen in Frage gestellt hat, entwirft sie hinsichtlich der feindseligen Trolldienerschaft das Gegenbild einer streng gefügten Standesgesellschaft, in der Magd und Knecht so weit vom Königssohn Áli entfernt stehen, dass sie noch nicht einmal menschliche Züge tragen. Ihre Angriffe auf Áli stellen in diesem Kontext eine Bedrohung dieser Gesellschaftsordnung durch zerstörerische Kräfte von innen dar, auf die der Held als ordnungsstiftende Instanz zu reagieren hat. Die Bewältigung des Konflikts findet klassischerweise durch einen (in diesem Falle unfreiwilligen) Auszug des Helden in die bedrohliche Welt außerhalb des Hofes statt.

#### 6.2.4 Nótt – eine anti-soziale Trollfrau in der Wildnis

Nachdem er durch Blátönnns Fluch vom Königshof fortgetrieben wurde, durchstreift Áli tagelang die Wildnis. Schließlich gelangt er in jenes Tal, wo die Trollfrau Nótt lebt, die der Fluch ihm als Gemahlin zugeordnet hat. War mit der Magd Blátönn zuvor noch eine Trollfrau als (inferiorer und potentiell zerstörerischer) Teil der Menschenwelt in Erscheinung getreten, wird an dieser Stelle nun eine Trollin in ihrem natürlichen Lebensraum vorgestellt: Nótt haust in einer Höhle, die für Áli nur durch

<sup>407</sup> Siehe Abschnitt 6.2.2.

<sup>408</sup> AS:99. *„Du freust dich nun sehr darauf, Áli!“, sagt er, „beim Mädchenkönig zu liegen. Und nun werde ich dir das heimzahlen, was du Blátönn, meiner Schwester, auferlegt hast, und darauf erlege ich dir das auf, dass du zum Wolf wirst [...].“*

<sup>409</sup> Auch im Falle Glóðaraugas wird die Entmenschlichung des Trolls durch sein tierhaftes Geheul zum Ausdruck gebracht: »Glóðarauga grenjaði þegar ógurliga« (*Glóðarauga heulte furchterrend*) AS:99.

eine Kletterpartie zu erreichen ist, bereitet sich »hrossakjöt ok manna«<sup>410</sup> als Nahrung zu, trägt einen unzünftig geschnittenen Kittel und verhält sich Áli gegenüber sexuell zudringlich. Damit ist eine ganze Reihe von stereotypen Topoi erfüllt, die in der Sagaliteratur immer wieder zur Darstellung weiblicher Trolle herangezogen werden.<sup>411</sup> Sandra Ballif Straubhaar weist in diesem Kontext darauf hin, dass die Konfrontation des Helden mit hässlichen Trollfrauen als Begegnung mit Repräsentantinnen kultureller Fremdheit gedeutet werden können, etwa als Reflexe skandinavisch-samischer Begegnungen, worauf insbesondere die Lebensweise der Trolle als Wildnisbewohner hinweist.<sup>412</sup> Sie entwickelt anhand mehrerer Fornaldarsögur das Schema eines Helden, der als Aggressor ins Gebiet der Trollfrauen eindringt und gegen sie gewalttätig wird, weil sie seine Vorstellungen von Sittsamkeit, Kultur und weiblichem Rollenverhalten in Frage stellen: »These trollwomen are embodiments of what an inept ‚hero‘ fears, and so it is no wonder they are marked as Other.«<sup>413</sup> Dieses Schema findet sich in der *Ála flekks saga* nicht wieder. Áli dringt nicht aus eigenem Willen in Nótts Tal ein, sondern gezwungen durch den Fluch. Er flieht aus der Höhle der Trollin statt aktiv gegen sie vorzugehen und lässt sich auch nicht auf einen Austausch verbaler Schmähungen mit ihr ein, was für die von Straubhaar untersuchten Begegnungen typisch wäre. Obgleich also die Trollfrau Nótt zweifelsohne mit allen typischen Merkmalen eines erschreckenden, nicht-menschlichen Gegners aus der Trollwelt gezeichnet wird, kommt es dennoch nicht zu einer direkten Konfrontation. Die Bewältigung des Fremden durch brachiale Gewalt, wie sie für die Begegnung von Mensch und Troll in der Wildnis topisch wäre, bleibt (vorerst) aus.

Nótt erweist sich als der gefährlichste von Ális Trollgegnern: Nicht nur, dass dem Helden bei ihrer ersten Begegnung nichts als die Flucht bleibt; im späteren Verlauf der Saga verflucht sie ihn zudem als Rache für Blátǫnns und Glóðaraugas Schicksal durch eine Traumerscheinung, womit sie dem Helden gleich zweimal in die Quere kommt. Getötet werden kann sie schließlich nur durch ihren Bruder, den Trollkönig Jötunoxi, als einzige Angehörige der Trollsippe, mit der Áli nicht aus eigener Kraft fertig wird. Das Motiv der Trollfrau, die als Rächerin ihrer Angehörigen auftritt und dabei deutlich gefährlicher als die männlichen Trolle wird, findet sich in diversen Texten der Saga-Literatur; hier wird in der Darstellung Nótts also ebenfalls ein verbreiteter Topos bedient.<sup>414</sup>

<sup>410</sup> AS:93. *Pferde- und Menschenfleisch.*

<sup>411</sup> Siehe auch die Analyse der Trollfrauen in der *Sigurðar saga þögla* in Abschnitt 7.2.1–7.2.3 sowie die Erwägungen zur Halbriesin Alba in der *Valdimars saga* in Abschnitt 5.2.3.

<sup>412</sup> Vgl. hierzu den ähnlichen Ansatz bei Lindow 1995.

<sup>413</sup> Straubhaar 2001:116.

<sup>414</sup> Puhvel geht davon aus, dass dieses Motiv durch den Einfluss keltischer Erzähltraditionen über kriegerische Hexengestalten in die altnordische Literatur gelangt ist, da es sich in älteren, z. B. eddischen Quellen in dieser Form nicht findet. Vgl. Puhvel 1987. Da sich in der *Ála flekks saga* auch andere Spuren keltischen Erzählguts nachweisen lassen (vgl. Power 1987), ist diese Annahme im gegebenen Kontext durchaus denkbar. Puhvel konstatiert, dass sich das Motiv der gefährlichen Trollfrau außer in manchen späteren Sagas im germanischen Raum nicht fände, geht dabei aber leider nicht auf die naheliegende Parallele im altenglischen ‚Beowulf‘ ein, wo Grendels Mutter als Rächerin ihres Sohnes auftritt und dabei dem Helden einen deutlich härteren Kampf liefert.

Während die *Ála flekks saga* bei der Darstellung der beiden ‚Unterschicht-Trolle‘ Blátönn und Glóðarauga eigene Wege geht und die Fremdheit des Trolls auf die soziale Ebene projiziert, bewegt sie sich mit der Einführung der Trollfrau Nótt ganz im Bereich der verbreiteten Topoi. An die Stelle des Sozialverbandes der Menschen, in dem die zerstörerischen Trolle als Fremdkörper Unheil stiften, tritt die menschenleere Wildnis, wo der Held sich als Fremder bewegt, der sich angesichts der Gefahren dieser Jenseits-Welt behaupten muss.<sup>415</sup> Die Darstellung der ‚klassischen‘ Trollfrau Nótt als Menschenfresserin im Ödland ist somit keineswegs ein bloßes Versatzstück aus althergebrachten Erzählmotiven, sondern eine spiegelbildliche Umkehrung der Grundkonstellation von Fremdheit und Vertrautheit: Nun bewegt sich der Held in der Welt der Trolle; hier hat Nótt die Oberhand, der höfische Königssohn ist als Eindringling in der inferioren Position und auf Hilfe angewiesen, um in dieser lebensfeindlichen Umgebung bestehen zu können. Diese erhält er von einem Wesen, das ebenso wie er die Grenzen der Welten zu überschreiten gewohnt ist.

### 6.2.5 Hlaðgerðr – die soziale Integration einer Halbtrollin

Bevor Áli bei Nótts Höhle angelangt, stößt er zunächst auf ein großes Haus in einem Tal. Hier lebt die Halbtrollin Hlaðgerðr, die ihre Herkunft mit folgenden Worten beschreibt: »Fyrir dal þessum ræðr móðir mín, er Nótt heitir, ok til hennar ertu sendr. Faðir minn var mennskr maðr, ok til hans bregðr mér meirr at betr er«<sup>416</sup>. Sie ist also die Tochter der Trollfrau Nótt und eines Menschenmannes, schlägt jedoch mehr nach ihrem Vater, was von ihr positiv bewertet wird.<sup>417</sup> Ganz im Gegensatz zu ihrer Mutter wird sie als »eina fríða kona«<sup>418</sup> beschrieben, was ebenfalls ihre Menschlichkeit betont, Elemente des Fremden jedoch stark zurücknimmt – kein äußeres Merkmal scheint auf ihre trollische Herkunft hinzuweisen, die nur dadurch bekannt wird, das Hlaðgerðr selber sie thematisiert. Auch der Umstand, dass sie ein Haus bewohnt, stellt sie in die Nähe der Menschenwelt: Die Halbtrollin hält sich in einem geschützten, häuslichen Raum inmitten der Wildnis auf, braucht also wie ein Mensch die Sicherheit eines Herdes, während ihre Trollmutter in einer Höhle haust und somit Teil der Wildnis ist, vor der ein Haus Schutz gewähren soll.

Hlaðgerðrs Fähigkeiten reichen jedoch über das menschliche Maß hinaus. Durch ihre Sehergabe erkennt sie Áli, der ihr noch nie zuvor begegnet ist, und weiß um seinen Fluch. Sie steht ihm als Schenker-Figur im Sinne der Märchen-Morphologie zur Seite und lässt ihm die Hilfe zuteil werden, die er später benötigen wird, um das

<sup>415</sup> Hier liegt der Fall eines unscharfen Raumes vor, der sich geographisch nicht fassen lässt und irgendwo zwischen England und Tartaría angesiedelt ist. Er ist lediglich topologisch als Gegenentwurf zum heimatlichen Hof definiert. Siehe Abschnitt 4.3.

<sup>416</sup> AS:90 *Über dieses Tal herrscht meine Mutter, die Nótt heißt, und zu ihr bist du gesandt. Mein Vater war ein menschlicher Mann, und nach ihm schlage ich mehr, was besser ist.*

<sup>417</sup> Zum Motiv der Halbtrollin siehe auch die Ausführungen zur Riesentochter Alba in Abschnitt 5.2.3.

<sup>418</sup> AS:90. *eine schöne Frau.*



Abenteuer in Nótts Höhle zu bestehen:<sup>419</sup> eine Axt, um den Aufstieg zur Höhle über Trittstufen zu bewältigen, ihren gewaltigen Schoßhund, der die verschlossene Höhle für Áli aufbricht, sowie Schweinefleisch, das Áli ausstreuen soll, um Nótt von der Verfolgung abzulenken. Hlaðgerðr setzt die zauberischen Mittel der Trollwelt ein, um dem Helden das Überleben in dieser für ihn bedrohlichen Umgebung zu ermöglichen. Sie fungiert als Mittlerfigur zwischen der fremden Welt der Trolle und dem Bereich der Menschen, aus dem Áli stammt.<sup>420</sup>

Auch diese Konstellation erfährt im späteren Verlauf der Saga eine Umkehrung: Nachdem Áli den Trollkönig Jötunoxi besiegt hat, wird er von dem sterbenden Troll dazu verflucht, nicht eher Ruhe zu finden, bis er Hlaðgerðr wiedergefunden hat. Dies gelingt ihm schließlich nach langer Suche in dem Menschenkönigreich Svíþjóð en mikla, also außerhalb der Trollwelt, wo er ihr zuvor begegnet ist. Diesmal ist es Hlaðgerðr, die sich in einer (im wahrsten Wortsinne) brenzligen Situation befindet und auf Hilfe angewiesen ist: »ok er hon hjá konungi, ok ætlar hann at láta brenna hana í eldi, þvíat hann ætlar, at hon sé tröllkona, ok á morgin skal þetta frammgenget verða.«<sup>421</sup> Der König von Svíþjóð beabsichtigt, Hlaðgerðr wegen des bloßen Verdachts auf ihre trollische Herkunft öffentlich verbrennen zu lassen; man beachte in diesem Kontext die vorsichtige Formulierung »hann ætlar, at hon sé«, es liegt also lediglich eine (im Konjunktiv geäußerte) Vermutung des Königs und noch nicht einmal Gewissheit vor. Die Halbtrollin, ein Eindringling aus der Wildnis, ist in der für sie fremden Menschenwelt ähnlich großen Gefahren ausgesetzt, wie es Áli zuvor als Eindringling in der Trollwelt war – die Eigenschaft der Fremdheit erweist sich hier als perspektivisch gebunden.<sup>422</sup>

<sup>419</sup> Vgl. Propp 1972:43–52.

<sup>420</sup> Lotte Motz widmet in ihrer Untersuchung über weibliche Figuren im germanischen Mythos ein eigenes Kapitel den Helden der Fornaldarsögur, die in der Wildnis auf Trollfrauen treffen. Vgl. Motz 1993. Hierbei kommt sie zu dem Schluss, dass diese Erzählsequenzen häufig den Charakter von Initiationserzählungen haben: »The encounter with the woman in the cave, in all her forms, mistress, helpful friend, or captured princess, has added a new dimension to his [the hero's] life. [...] We thus meet here, as in many fairy tales, a combination of the scenarios of the male and of the female rites of passages. [...] It is always a giantess who is encountered by the hero, and it is in her home, amidst the rocks and glaciers of Giantland, where his manhood is created.« Motz 1993:63–64. Bei allen Vorbehalten, die gegenüber anthropologisch-verallgemeinernden Deutungen von Erzählungen gewiss angebracht sind, trifft dieses Erklärungsmodell auf die Begegnung von Áli und Hlaðgerðr doch zu: Der Held bricht als Jüngling vom väterlichen Hof auf, erlebt ein Abenteuer im Tal der Trollfrauen, und trifft im direkten Anschluss auf den Mädchenkönig Þornbjörg, den er ehelicht, womit er endgültig zum Mann wird. Hlaðgerðr durchbricht allerdings insofern das von Motz aufgezeigte Schema, als sie keineswegs eine wilde Höhlenbewohnerin ist, sondern zur Hälfte der Menschenwelt angehört und in einem Haus lebt. Die Trollfrau-Erzählfunktionen *bedrohliches Wildnisgeschöpf* und *Helferin des Helden* sind hier zwischen Nótt und Hlaðgerðr aufgespalten.

Vgl. zudem McKinnell 2005:181–196 zum Motiv der Riesin als Helferfigur.

<sup>421</sup> AS:117. *und sie ist beim König, und er plant sie im Feuer verbrennen zu lassen, weil er annimmt, dass sie eine Trollfrau sei, und am Morgen soll dies vollzogen werden.*

<sup>422</sup> Vgl. hierzu auch Straubhaars Bemerkung zu den Trollen in den von ihr untersuchten Fornaldarsögur: »The ‚trolls‘, male or female, are marked as deserving of death and shame because of their difference from the common run of humankind. [...] Thus here again, what we fundamentally

Áli übernimmt nun die Helferfunktion, die Hlaðgerðr zuvor für ihn ausgefüllt hat, und rettet die Halbtrollin vor dem Flammentod. Im Anschluss daran legt er vor König Eireik von Svíþjóð ein gutes Wort für Hlaðgerðr ein: »Hon er at öllu því vel fallin [...]þó at ætt [hennar] sum sé eigi góð.«<sup>423</sup> Auffällig ist, dass Hlaðgerðr hier genau mit der gegenteiligen Formulierung zu der Charakteristik beschrieben wird, mit der zu Beginn der Saga ihre trollische Tante Blátönn eingeführt wird: »at öllu illa fallin«<sup>424</sup>. Sie wird also zu der übrigen Trollsippe in direkten Gegensatz gestellt: Als spezifisches Individuum mit menschlichen Zügen kann sie als positive Figur bewertet werden, wenn auch in der deutlichen Abgrenzung zum Rest der Sippe der allgemeine Impetus bestehen bleibt, dass Trolle fremdartig und unheilbringend sind. Auch hierin wird ihr Sonderstatus als hybride Mittlerfigur deutlich, die die vorgegebene Opposition von feindseliger Trollwelt und höfischer Menschenwelt durchbricht.

Ális Fürsprache für Hlaðgerðr ist schließlich so erfolgreich, dass König Eireik um die Hand der Halbtrollin anhält, die plötzlich von der verfolgten, halb menschlichen Außenseiterin zur Königin eines Menschenreichs an der Spitze der sozialen Hierarchie aufsteigt. Dies ist zum einen mit dem Topos der glücklichen Heirat am Ende einer originalen Riddarasaga zu begründen, wobei häufig auch Nebenfiguren vermählt werden, um alle Erzählstränge zu einem Ende zu führen. Gleichzeitig stellt jedoch diese extreme Verbindung von König und Halbtrollin, die alle sozialen Schichten der Menschenwelt überspringt, auch noch einmal als deutliches Signal am Saga-Ende die festen Standeskategorien der höfischen Welt in Frage, die durch Ális bäuerliche Zieheltern und seine zeitweilige Werwolf-Metamorphose ja schon zu Beginn der Handlung problematisiert worden sind. Hlaðgerðrs halbtrollische Natur, vor Kurzem noch Grund genug, sie hinzurichten, stellt nun nicht einmal mehr einen Hinderungsgrund für eine Hochzeit in die höchsten Kreise dar. Schärfere Kontraste sind kaum denkbar, um die soziale Schichtung der höfischen Riddarasögur geradezu plakativ zu dekonstruieren.

In beiden Hlaðgerðr-Episoden wird das Motiv der Eheschließung zwischen Menschen und Trollen auf gegensätzliche Art und Weise aufgegriffen: Ális Abstecher in die Trollwelt erfolgt unter der Prämisse, dass er das böse Trollweib Nótt heiraten muss, wovor ihn Hlaðgerðrs Hilfe bewahrt. Bei ihrer zweiten Begegnung am Ende der Saga hingegen stellt die Heirat des Menschenkönigs Eireik mit der Halbtrollin einen Teil des obligatorischen Happy End dar, wozu Ális Hilfe maßgeblich beiträgt.<sup>425</sup>

---

have in these thirteenth- and fourteenth-century narratives are not simply legendary or mythic encounters, but also xenophobic, ethnocentric, and colonial ones.«

Straubhaar 2001:118–119.

<sup>423</sup> AS:118. *Sie ist in jeder Hinsicht gut beschaffen [...] obwohl ihre Familie zum Teil nicht gut sei.*

<sup>424</sup> AS:88. *in jeder Hinsicht schlecht beschaffen.*

<sup>425</sup> Diese Konstellation kann als Beispiel für die Vorliebe der originalen Riddarasögur betrachtet werden, spiegelsymmetrische Handlungsabläufe zu konstruieren. Auf diese Erzähltechnik wird in Kapitel 9 ausführlich eingegangen werden.

Die individuelle Disposition der Figuren scheint der Saga an dieser Stelle deutlich wichtiger zu sein als ein binäres Oppositionsschema zwischen ‚guten‘ Menschen und ‚bösen‘ Trollen: Während eine potentielle Heirat mit der abstoßend negativ dargestellten Trollfrau Nótt eine ernsthafte Bedrohung für den Helden darstellt, erlebt die Halbtrollin Hlaðgerðr, die sich als wohltätige Helferfigur betätigt, am Ende der Saga sogar den sozialen Aufstieg zur Königin (und somit letztlich auf eine Ebene mit Áli). In keiner anderen Figur kristallisiert sich die Vorliebe der *Ála flekks saga* für die Durchbrechung scheinbar fest gefügter sozialer Kategorien so klar heraus wie in dem hybriden Charakter der Hlaðgerðr – Trollfrau und Mensch, Ausgestoßene und Königin.

### 6.2.6 Jötunoxi – der Trollkönig am Ende der Welt

Bislang wurden Trolle als sozial benachteiligte Fremde in der Menschenwelt, Ungeheuer in der Wildnis oder, im Falle Hlaðgerðrs, Wanderer zwischen diesen beiden Welten betrachtet. Die *Ála flekks saga* fährt jedoch noch eine vierte Variation des klassischen Trollmotivs auf: Trolle als Bewohner eines eigenen Trollkönigreichs. Nachdem Áli durch eine Traumvision der Nótt mit unheilbaren Wunden geschlagen wurde, die nur durch einen Bruder der Nótt behandelt werden können, reist er in der Begleitung Þorbjörgs auf der Suche nach einem Heilmittel in der Welt herum. Im fernen Indien erfahren sie schließlich, dass der Troll Jötunoxi, König des Trollkönigreiches am Ende der Welt und Bruder der Nótt, eine wundersame Heilsalbe besitzt, die allein Áli zu helfen vermag.<sup>426</sup>

Hierbei fällt zunächst einmal die unbestimmte Ortsangabe des Trollkönigreichs auf: »Jötunoxi ræðr fyrir þ[ví l]andi, er allt er út við heimsendann«<sup>427</sup>. Unmittelbar zuvor wurde die ausgedehnte Suche nach dem Heilmittel durch solch exotische geographische Bezeichnungen wie »Affricám«, »Ásíám« und »Indíáland«<sup>428</sup> dargestellt, was sich ins Gesamtbild der Saga fügt, die auch sonst mit klangvollen Ortsnamen aus allen Winkeln der *mappa mundi* nicht zurückhaltend verfährt. Jenes Land aber, wo sich das Ziel der Suche befindet, wird nicht einmal mehr mit einem Eigennamen bedacht, sondern lediglich durch die wage Ortsbestimmung »við heimsendann« charakterisiert. Dieser Umstand weist darauf hin, dass das Königreich der Trolle nicht auf einer Ebene mit den diversen Ländern der bekannten Welt situiert ist. Es liegt außerhalb des kosmographischen Wissenssystems – am Ende der Welt, also an der weitestmöglich entfernten Peripherie, wo eine klare Kategorisierung durch sprachliche Benennung nicht mehr möglich ist. Somit ist es dem nicht näher benannten Trollwald, wo Áli einst auf Nótt und Hlaðgerðr getroffen ist, viel ähnlicher als den Ländern der Menschen, die der Held bislang bereist hat.

<sup>426</sup> Indien als Ort, wo man vom wundertätigen Heilmittel erfährt, reiht sich in die zahlreichen positiven Topoi, die in der altnordischen Literatur mit diesem fernen Land verbunden sind. Vgl. Johantzer 2007:83.

<sup>427</sup> AS:109. *Jötunoxi herrscht über das Land, das ganz außen am Ende der Welt liegt.*

<sup>428</sup> AS:108. *Afrika, Asien, Indien.*

Es handelt sich bei dem Trollkönigreich um einen unscharf definierten, jenseitigen Raum mit diffusen Grenzen. Dies wird besonders deutlich, wenn Jötunoxi im späteren Verlauf der Saga von seinem Königreich zur Höhle der Nótt reist. Über seine Rückreise heißt es: »ok fimm nóttum síðarr kemr hann heim í sitt ríki«<sup>429</sup>. Der Trollkönig hat also fünf Tage gebraucht, um sein Reich am äußersten Ende der Welt, in das Áli und Þornbjörg erst nach jahrelangen Irrfahrten gelangt sind, von jener Höhle aus zu erreichen, in die Áli einst binnen 18 Tagen von seiner englischen Heimat aus gelangt ist. Die Diskrepanz der Reisezeiten und Entfernungsverhältnisse ist überdeutlich; die trollischen Lebensbereiche lassen sich nicht in einem geographischen Bezugssystem fixieren.<sup>430</sup>

Während das Trollkönigreich in seiner räumlichen Situierung der unbestimmten Wildnis von Nótts Reich ähnelt, ist sein interner Aufbau durchstrukturiert und an die höfischen Verhältnisse der Menschenwelt angelehnt: Jötunoxi steht als König an der Spitze des Reiches. Seine beiden Brüder Leggr und Liðr unterstehen ihm als Vasallen. Der König residiert standesgemäß in einer Halle und empfängt die menschlichen Besucher würdig. Er ist zudem an einer Heirat mit Þornbjörg interessiert, die er zur Bedingung für Ális Heilung macht; er betrachtet die Ehe mit einer Menschenkönigin also als angemessene Verbindung. Zu der geplanten Hochzeit werden »CC flagða«<sup>431</sup> als stattliches Gefolge eingeladen.<sup>432</sup>

Das Trollkönigreich ist insgesamt als spiegelbildlicher Gegenentwurf zu den höfischen Königreichen der Menschen angelegt. Den Bodensatz der Gesellschaft bilden auch hier unfreie Diener: die beiden Menschenmänner Mandán und Andán, die dem Trollkönig nur unwillig dienen und die Jötunoxi einst, wie der Leser später erfährt, von ihrem Vater, einem Jarl, geraubt hat. Die Menschen sind Fremde im Trollkönigreich, ähnlich wie die Magd Blátönn oder der Knecht Glóðarauga in der Menschenwelt Fremde sind: »eru hér ok eigi fleiri mennskir en vit«<sup>433</sup>. Schließlich verbünden sich Mandán und Andán mit Áli gegen ihren Herren und tragen zu seiner Vernichtung bei. Die menschlichen Knechte entwickeln somit ein ähnlich zerstörerisches Potential der Bedrohung von innen bzw. von unten, wie dies zuvor schon die Trolle als sozialer Bodensatz bei den Menschen getan haben. Das Motiv des verräterischen Dieners, der den Hof von innen heraus destabilisiert, wird also in gespiegel-

<sup>429</sup> AS:113. *und fünf Nächte später kommt er nach Hause in sein Reich.*

<sup>430</sup> In diesem Kontext ist auch der Umstand bezeichnend, dass Áli von Nótts Höhle aus zu Fuß nach Tartaría gelangt. Er bricht also von den britischen Inseln auf, durchquert den Trollwald und findet sich plötzlich in Asien wieder. Vgl. AS:94–96. Siehe hierzu auch die Erwägungen zu den unscharfen Räumen der originalen Riddarasögur in Abschnitt 4.3.

<sup>431</sup> AS:113. *200 Trollweiber.*

<sup>432</sup> In seiner Studie über die Feste von Riesen kommt Simek zu dem Schluss, dass die meisten Sagas »use these parties in order to enforce the image of the sinister side of giants and trolls [...].« Simek 2000:394. Dies bezieht sich vor allem auf die rauen Umgangsformen und brutalen Belustigungen, die topisch mit Riesenfesten verbunden sind. In der *Ála flekks saga* wird solches Verhalten der Riesen allerdings nicht beschrieben. Hier besteht die Funktion des Festes darin, den Charakter des Trollreiches als Anti-Hof zu betonen, stellt doch ein Fest einen höfischen Idealzustand der standesgemäßen Freude dar.

<sup>433</sup> AS:113. *Hier gibt es auch nicht mehr Menschen als uns beide.*

ter Form verdoppelt. Das Fremde bleibt potentiell bedrohlich, selbst wenn man es durch eine Einordnung in das herrschende soziale System scheinbar bewältigt hat.

Trollwelt und Menschenwelt interagieren in der *Ála flekks saga* auf vielfältige Art und Weise miteinander und sind keineswegs auf eine bloße Opposition beschränkt. Hierbei kommt insbesondere die Erzähltechnik der Spiegelung zum Einsatz, bei der eine bestimmte Konstellation einmal aus menschlicher Perspektive und einmal mit umgekehrten Vorzeichen aus Trollsicht umgesetzt wird.<sup>434</sup> Soziale Rollen als König oder Knecht, Dazugehöriger oder Außenseiter sind dabei ein weitaus dominanteres Unterscheidungsmerkmal zur Schaffung von Unterschieden als die bloße Abstammung aus der Troll- oder Menschenwelt. Die Saga spielt mit der Durchbrechung von Standesgrenzen auf der einen Seite und des scheinbar fest gefügten Gegensatzes von Trollen und Menschen auf der anderen Seite. Der menschliche Held kann zur Bestie werden, Trolle sind nicht nur bedrohliche Wildnisbewohner, sondern auch Helfer oder gar Angehörige eines eigenen (Gegen-)Hofes. Die Überschreitung von Grenzen und die Infragestellung von klaren Kategorien werden auch bei der Behandlung des klassischen Troll-Motivs als zentrales Anliegen der Saga erkennbar.

### 6.2.7 Der Held und seine Standesgenossen – der vertraute Hof in der Fremde

Auf seinen abenteuerlichen Reisen trifft Áli nicht nur auf diverse Vertreter der Trollwelt, sondern auch auf menschliche Bewohner ferner Länder, mit denen es zu interagieren gilt. Diese entstammen zumeist seinem eigenen adligen Stand, sind Könige, Jarle oder deren Kinder und somit ebenfalls der Welt des Hofes zugehörig.

Die erste Begegnung dieser Art vollzieht sich, nachdem Áli aus dem Wald um Nótts Höhle geflohen ist und in das Reich Tataria gelangt. Dort trifft er auf den Mädchenkönig Þornbjörg, seine spätere Frau, und hält sich zunächst unter einem falschen Namen bei Hofe auf, ohne auf seine königliche Herkunft hinzuweisen. Es ist bemerkenswert, wie rasch Þornbjörg dennoch die wahre Natur ihres Gastes errät:

Meykonungr spurði sína menn, hvat manna þeir ætlaðu hann vera. En þeir soggðuz þat eigi vita, ok fréttu hana, hvat hon ætlaði. Hon sagði þá: ‚Þat ætla ek‘, sagði hon, ‚at hann sé konungsættar, ok hafi orðit fyrir álogum‘; ok fell þar niðr þetta mál.<sup>435</sup>

Es fällt dem Mädchenkönig offensichtlich nicht schwer, in dem geheimnisvollen Wanderer einen fluchbeladenen Standesgenossen zu erkennen. Schließlich übernimmt Áli sogar das Kommando über das Heer des Mädchenkönigs, um die beiden Jarle von Indien abzuwehren, die Þornbjörg als unliebsame Brautwerber bedrängen. Auf seinen obligatorischen Sieg folgt die ebenso obligatorische Hochzeit mit dem Mädchenkönig, nun schon unter seinem wahren Namen als Sohn des Königs von England. Obgleich es den Helden mittellos in unbekannte Ferne verschlägt, bereitet

<sup>434</sup> Zu dieser Erzähltechnik siehe Kapitel 9.

<sup>435</sup> AS:96. *Der Mädchenkönig fragte seine Männer, was sie glaubten, was für ein Mann er [Áli] sei. Und sie sagten, dass sie das nicht wüssten, und fragten sie, was sie glaubte. Sie sprach dann; ‚Das glaube ich‘, sagte sie, ‚dass er aus einem königlichen Geschlecht stammt und unter einen Fluch gefallen ist.‘ Und das Thema wurde beendet.*

es ihm keine Probleme, sich am örtlichen Königshof zu integrieren. Die gemeinsame höfische Kultur zählt nach Darstellung der Saga mehr als räumliche Distanz, Sprachbarrieren oder mögliche kulturelle Unterschiede, die komplett ausgeklammert werden. Diese Zugehörigkeit zu einem gemeinsamen höfischen Bezugssystem über Landesgrenzen und beliebige Entfernungen hinweg geht soweit, dass Þornbjörg in Áli mit intuitiver Sicherheit ihresgleichen erkennt.

Auch Álfr und Hugi, die besagten Jarle von Indien, gehören diesem gemeinsamen Wertesystem an. Da sie jedoch als Aggressoren von außen auftreten und die Brautwerbung um Þornbjörg auch mit Gewalt durchzusetzen bereit sind, werden sie zunächst als Gegner behandelt und von Áli bekämpft. Hugi wird während der Kämpfe getötet, Álfr hingegen nach höfischer Manier verschont und durch einen Friedenseid gebunden, ehe man ihm freien Abzug nach Indien gewährt. Er tritt jedoch wieder in Erscheinung, als Áli und Þornbjörg später auf der Suche nach einem Heilmittel in sein Reich gelangen:

En er hann vissi, at Þornbjörg dróttning var þar komin, gengr hann sjálfr ofan til strandar með sína menn, ok er hann finnr Ála ok dróttningu, fagnar hann þeim vel ok verðr þó hryggur við þat at Áli er svá litt haldinn. Hann býðr þeim til sín með alle sína menn.<sup>436</sup>

Der ehemalige Feind, der Áli bei ihrer letzten Begegnung im Kampf gegenüberstand, verhält sich seinen Gästen gegenüber nun nach allen Regeln der höfischen Gastfreundschaft und nimmt sie gut bei sich auf; später übernimmt er sogar die Funktion eines Helfers, indem er ihnen von Jötunoxi und seiner Wundersalbe berichtet. Die gemeinsame höfische Identität, die bei der Begegnung von Áli und Þornbjörg schon über Grenzen und Entfernungen hinweg verbunden hat, kann nun sogar den kriegerischen Konflikt der Vergangenheit überbrücken. Die ausgesöhnten Gegner interagieren auf einer gemeinsamen, höfischen Kommunikationsebene als Gleichwertige und Verbündete nebeneinander. Das Konzept der Rache (immerhin hat Álfr im Kampf gegen Áli seinen Bruder verloren) wird in diesem Kontext nicht einmal angedacht.

Als Áli und Þornbjörg kurz darauf in Jötunoxis Königreich ankommen, weist im Text nichts darauf hin, dass sie es mit der Trollwelt zu tun haben:

Heldr dróttning nú í burt af Indíalandi, ok er eigi sagt af hennar ferð fyrr en hon kemr við land Jötunoxa. Ok er hann veit, at tignir menn eru komnir, lætr hann bjóða þeim heim til veizlu. Dróttning þiggr þat [...]. Gengr dróttning nú frá skipum með sínum monnum til hallar Jötunoxa, ok tekr hann vel við þeim ok fréttir dróttningu at nafni ok at erendum.<sup>437</sup>

<sup>436</sup> AS:108–109. Und als er erfuhr, dass Königin Þornbjörg dorthin gekommen war, ging er persönlich mit seinen Männern zum Strand hinab. Und als er Áli und die Königin trifft, heißt er sie gut willkommen und wird darüber traurig, dass Áli in einem so schlechten Zustand ist. Er lädt sie zu sich ein mit allen ihren Männern.

<sup>437</sup> AS:110–111. Die Königin bricht nun aus Indien auf und von ihrer Reise wird nichts berichtet, bis sie in das Land Jötunoxis kommt. Und als er erfährt, dass würdige Menschen gekommen sind, lässt er sie zu sich nach Hause zu einem Festmahl einladen. Die Königin nimmt dies an [...]. Die Königin geht nun mit

Der Empfang beim Trollkönig verläuft nach allen Regeln des höfischen Umgangs; die Beschreibung dieser Szene unterscheidet sich nicht wesentlich von der zuvor behandelten Ankunft im Menschenreich Indien. Die gemeinsame Zugehörigkeit zur höfischen Oberschicht greift hier selbst über die Grenze zwischen Menschen und Nicht-Menschen hinweg und ermöglicht die Kommunikation auf einer gleichen Ebene (in diesem Falle allerdings nur zum Schein, denn Áli und Þornbjörg nähern sich Jötunoxi unter falschen Namen, um an seine Heilsalbe zu gelangen). Auch der trollische Gegenhof fügt sich in das globale System der ‚höfischen Weltsprache‘ ein.

Natürlich erweisen sich auch Mandán und Andán, Ális heimliche Verbündete am Trollhof, letzten Endes als Jarlssöhne und Standesgenossen. Bezeichnenderweise bietet Áli ihnen zunächst die Schwurbrüderschaft an; erst nachdem dieser Bund geschlossen wurde, offenbaren sie ihm ihre Herkunft: »En Jötunoxi hertók okkr frá Pollíníu jarli, feðr okkrum.«<sup>438</sup> Auch hier liegt wieder eine Konstellation vor, in der sich adlige Standesgenossen intuitiv untereinander erkennen und auf eine gemeinsame Ebene begeben. Áli würde den beiden Dienern am Hofe des Trollkönigs wohl kaum die Schwurbrüderschaft anbieten, wenn er sie nicht für gleichwertig erachtete; für gewöhnlich bleibt dieser Bund in den Riddarasögur jedenfalls gleichermaßen vielversprechenden jungen Königssöhnen vorbehalten, die oft genug zuvor ihre Gleichwertigkeit in einem Zweikampf ausgetestet haben.<sup>439</sup> Ähnlich, wie Þornbjörg zuvor in dem Fremden an ihrem Hof den verfluchten Königssohn erkannt hat, erkennt Áli nun also in den beiden Dienern Seinesgleichen.

Ihre letzte Anwendung in der Saga findet die höfische Kommunikationsplattform schließlich, als Áli sich vor König Eireik von Svíþjóþ für Hlaðgerðr ausspricht. Nachdem er sich dem König mit Namen und Herkunft vorgestellt hat, antwortet dieser folgendermaßen: »Görla þekki ek þína ætt [...] ok eru vit [fr]ændr«<sup>440</sup>. Hierauf folgt wieder das obligatorische Angebot höfischer Gastfreundschaft. Nachdem in der Fremde von Tataria oder Indien allein die gemeinsame höfische Kultur das verbindende Element zwischen Áli und seinen Standesgenossen gebildet hat, kommt an dieser Stelle noch ein weiterer Faktor hinzu: König Eireik kennt Ális Familie und ist sogar mit dieser verwandt. Svíþjóð liegt Ális Heimat England deutlich näher als die exotischen Länder Asiens und gehört bereits (zumindest im weiteren Sinne) zum vertrauten Bereich Europas. Entsprechend wird das Band der höfischen Kultur nun ergänzt durch die Bande von Vertrautheit und Verwandtschaft. Das Ergebnis ist das gleiche wie schon beim Umgang mit der Aristokratie des Ostens: Man kommt auf einer gemeinsamen Ebene zusammen, findet eine Einigung (in diesem Fall über das Schicksal Hlaðgerðr) und trennt sich in Freundschaft.

Die geteilten höfischen Werte ermöglichen es dem Saga-Helden, auch in weiter Ferne mit seinen Standesgenossen zu interagieren, als seien sie vertraute Verwandte.

---

*ihren Männern von den Schiffen fort zu Jötunoxis Halle, und er nimmt sie gut auf und fragt die Königin nach ihrem Namen und ihrem Anliegen.*

<sup>438</sup> AS:113. Und Jötunoxi hat uns von unserem Vater, dem Jarl Pollíníus, hierher geholt.

<sup>439</sup> Siehe hierzu die Beispiele aus der *Valdimars saga* und der *Viktors saga ok Blávus* auf S. 125.

<sup>440</sup> AS:118. Ich kenne deine Familie genau [...] und wir beide sind Verwandte.

Es wird somit eine Art Universalverwandtschaft durch einen gemeinsamen Standeshintergrund postuliert, die letztendlich fremden Weltregionen die Fremdheit raubt: Wenn der höfische Held an jedem Hof zu Hause ist und auf Unterstützung hoffen darf, kann auch eine noch so große geographische Entfernung ihn nicht von seiner vertrauten Umgebung trennen. Die höfische Kultur wird in der Saga als eine universelle Kommunikationsform dargestellt, durch die die Welt erstaunlich klein wird. Umso subversiver erscheinen in diesem Zusammenhang die oben besprochenen Grauzonen und Durchbrechungen von Kategorien im Umgang von Menschen und Trollen oder Adligen und Bauern, durch die dieses scheinbar so universell funktionierende Prinzip durchbrochen und in Frage gestellt wird.

### 6.2.8 Bárðr – ein Großbauer zwischen Bauernstand und Aristokratie

Als er auf seiner Suche nach Hlaðgerðr in Svíþjóð ankommt, übernachtet Áli am Hofe eines Bauern namens Bárðr. Obgleich dieser Hof zunächst durch die Formulierung »litlum bæ«<sup>441</sup> als klein bezeichnet wird, verfügt Bárðr doch über eine deutlich aufwendigere Hofhaltung als es etwa von Ális bäuerlichen Zieheltern berichtet wird: In Bárðrs Stube sitzen seine beiden Töchter »á palli«<sup>442</sup>, die ihren Vater und den Gast höflich begrüßen. Als dann die Tafel zum Essen gerichtet wird, kommen die »verkmenn«<sup>443</sup> des Bauern dazu, was darauf hinweist, dass Bárðr eine größere Wirtschaft mit mehreren Knechten unterhält. Nach dem Essen begibt man sich zur Ruhe: »Ok þá er þeir hofðu etit ok drukkit sem þá lysti, var framm borin fœðan ok ofan tekinn [borðbúnaðr], ok fóru menn at sofa. Áli lá einn saman.«<sup>444</sup>

Die Formulierung »sem þá lysti« erinnert eher an ein fürstliches Gastmahl als an die Tafel eines Bauern; Armut und Nahrungsknappheit scheinen Bárðrs Haushalt jedenfalls fremd zu sein. Dem Umstand, dass Áli alleine schläft, lässt sich zudem indirekt entnehmen, dass Bárðr auf seinem Hof über die Möglichkeit verfügen muss, Gäste in separaten Räumlichkeiten unterzubringen. Insgesamt wird so das Bild eines wohlhabenden Großbauern gezeichnet, der Áli gegenüber die Pflichten der Gastfreundschaft ähnlich gewissenhaft wahrnimmt wie seine diversen aristokratischen Gastgeber zuvor. Obgleich die Szene im bäuerlichen Kontext spielt, werden höfische Prachtentfaltung und Umgangsformen zumindest angedeutet.

Im Folgenden übernimmt Bárðr für Áli die Funktion eines Helfers, indem er ihn über Hlaðgerðrs Notsituation informiert und ihn am nächsten Morgen an den Ort begleitet, wo die Halbtrollin hingerichtet werden soll. Nachdem Áli Hlaðgerðr aus ihrer Bedrängnis befreit hat, übergibt er sie an Bárðr, der auf sie achtgibt, bis Áli den König davon überzeugen kann, ihr Leben zu verschonen. Bárðr wird als eine Persönlichkeit dargestellt, die die Macht besitzt, die gegen den Willen des Königs befreite

<sup>441</sup> AS:116. kleiner Hof.

<sup>442</sup> AS:116. auf dem Podest.

<sup>443</sup> AS:117. Knechte.

<sup>444</sup> AS:117. Und dann, als sie gegessen und getrunken hatten, wie es ihnen gelüstete, wurde die Speise fortgetragen und das Tischgerät abgetragen, und die Menschen gingen schlafen. Áli lag für sich alleine.



Halbtrollin für eine Weile beschützen zu können. Er steht dem Helden als Führer in dem fremden Reich Svíþjóð zur Seite und erweist sich dabei als wertvoller Verbündeter bei der Befreiung Hlaðgerðs. Dies alles fügt sich in die oben beschriebene Darstellung Bárðs als wohlhabender Großbauer, der eine aristokratisch anmutende Hofhaltung betreibt und sich in eine Reihe mit Ális adligen Helfern aus den zuvor bestandenen Abenteuern einordnen lässt.

Zwar muss in diesem Kontext einschränkend darauf hingewiesen werden, dass sich die Wege von Áli und Bárðr nach der Befreiung Hlaðgerðs sang- und klanglos wieder trennen, ohne dass der Bauer später belohnt würde oder auch nur Erwähnung fände. Áli geht zu ihm also keine vergleichbar verbindliche Beziehung wie zu den Helfern aus seinem eigenen Stand ein. Dennoch verkörpert Bárðr den Typus eines aristokratisch hofhaltenden Großbauern, der mit dem hochadligen Helden zwar nicht auf einer Augenhöhe verkehrt, für ihn aber einen ähnlich wichtigen Verbündeten wie die diversen adligen Helferfiguren darstellt. Während die beiden explizit als »órík«<sup>445</sup> bezeichneten Kleinbauern Gunni und Hildir zu Beginn der Saga in deutlichem Kontrast zur Welt des Hofes eingeführt werden, fügt Bárðr sich eher in diese Welt ein.

Auch für den Bauernstand wird in der Saga eine soziale Binnendifferenzierung vorgenommen, die jeweils mit unterschiedlichen erzählerischen Absichten verbunden ist: Ális bäuerliche Zieheltern stehen im größtmöglichen Kontrast zum prunkvollen Bereich des Hofes, um den hybriden Charakter des Helden als Kind zweier Welten umso eindrücklicher in Szene setzen zu können.<sup>446</sup> Bárðr hingegen verkörpert die Verbindung von bäuerlicher Wirtschaftsform und höfischen Tugenden. Für Rezipienten aus der agrarischen Oberschicht Islands dürfte die Figur Bárðr eine Art Bindeglied zwischen der exotischen, höfischen Welt des Sagahelden einerseits und der eigenen bäuerlichen Lebenswirklichkeit andererseits darstellen – ein Bindeglied, das zwar in einer eher marginalen Position am Rande der Handlung auftritt, aber dennoch fest in die Reihe der Helfer eingefügt ist, die den Helden auf den Weg zum Erfolg begleiten.

### 6.3 Das Spiel mit der verfremdeten Sozialordnung

Soziale Ordnungen haben in der *Ála flekks saga* sowohl die verbindende Funktion, ein gemeinsames *Eigenes* zu definieren, als auch die trennende Funktion, sich von einem *Fremden* abzugrenzen. Sie folgen dem Assmannschen Doppelbegriff von Identität und Alterität. Am deutlichsten wird dies am Beispiel des universalen Geltungsanspruchs der höfischen Gesellschaft, der adlige Standesgenossen auf der ganzen Welt von England über Tataria bis nach Indien einem umfassenden System zuordnet, das nur *Andere* und keine *Fremden* kennt. Seine Mitglieder sind dezidiert

<sup>445</sup> AS:85. *arm.*

<sup>446</sup> Wenn auch ihr Erscheinen auf dem Fest König Rikarðs diese Konzeption durchbricht, siehe S. 134.

abgegrenzt von solchen antisozialen Erscheinungen wie der Trollfrau Nótt, die einsam in der Wildnis haust. Angehörige niederer Stände ordnen sich dem System unproblematisch zu, solange sie auf ihrem angestammten Platz verweilen und somit seine Kategorien anerkennen.

Zu Ereignissen im Lotmanschen Sinne kommt es dann, wenn Standesgrenzen überschritten werden, also einzelne Figuren sich an soziale Positionen begeben, die ihnen nicht geziemen – sei es, dass der Königssohn Áli bei Bauern aufwächst, oder sei es, dass die Magd Blátönn gegen ihre inferiore Stellung aufbegehrt. Dabei sind Kategorien der sozialen Entfremdung direkt mit der Kategorie des Monströsen verbunden: Die beiden Knechte, die gegen ihre adligen Herrn vorgehen, sind zugleich monströse Trolle; ihre Standesgenossen, die von unten gegen den Trollkönig vorgehen, sind im Umkehrschluss Menschen. Bei flüchtiger Betrachtung ist das eine Konstellation, die von klarer Dichotomie geprägt ist: auf der einen Seite die Hofgesellschaft als globales System des Eigenen, auf der anderen Seite das Monster, das entweder außerhalb dieses Systems steht oder es als Fremdkörper von innen bedroht. Dynamische Grenzgänger wie Áli, der zum Werwolf wird, oder Hlaðgerð, die von der verfolgten Halbtrollin zur Königin aufsteigt, zeigen jedoch, dass die Grenzen des Systems durchlässig sind und beständig in Frage gestellt werden.

Es lässt sich also keineswegs mit Weber argumentieren, dass die originalen Riddarasögur ihren *feudal myth* von den Werten der höfischen Gesellschaft komplett zugunsten einer oberflächlichen Erzählwelt abgestreift hätten. Stattdessen wird das Konzept des Hofes als soziales Zentrum übernommen, sein universaler Geltungsanspruch jedoch dekonstruiert. Die erzählte Welt der originalen Riddarasögur ist geprägt von Dynamik und Hybridität, ihre Grenzen sind nicht nur auf der räumlichen Ebene unstet und verhandelbar, sondern auch auf der Ebene der erzählten Sozialbeziehungen. Somit wäre es zu simpel, ihren sozialen ‚Sitz im Leben‘ einfach nur als eskapistische Unterhaltungsliteratur der sozialen Elite Islands inklusive quasi-*aristokratischer* Selbstinszenierung festzumachen. Im Schlusskapitel wird näher darauf einzugehen sein, welche Rezipientenbedürfnisse stattdessen mit dem dynamischen Sozialsystem der originalen Riddarasögur angesprochen werden.

