



Andrea Tietz

Die Saga von Þorsteinn bæjarmagn
Saga af Þorsteini bæjarmagni
Übersetzung und Kommentar

Herbert Utz Verlag

Andrea Tietz

Die Saga von Þorsteinn bæjarmagn

Saga af Þorsteini bæjarmagni – Übersetzung und
Kommentar

Münchener Nordistische Studien
Band 12

EBook-Ausgabe:
ISBN 978-3-8316-7002-4 Version: 1
Copyright© Herbert Utz Verlag 2014

Alternative Ausgabe: Softcover
ISBN 978-3-8316-4183-3
Copyright© Herbert Utz Verlag 2012

Andrea Tietz

Die Saga von Þorsteinn bæjarmagn

Saga af Þorsteini bæjarmagni

Übersetzung und Kommentar



Herbert Utz Verlag · München

Münchener Nordistische Studien

herausgegeben von
Annegret Heitmann und Wilhelm Heizmann

Band 12

Titelbild: Handschrift AM 510 4to, 32v
mit freundlicher Unterstützung der Stofnun Árna Magnússonar á Íslandi

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten
sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt.
Die dadurch begründeten Rechte, insbesondere die der Übersetzung, des Nachdrucks,
der Entnahme von Abbildungen, der Wiedergabe auf photomechanischem oder ähnlichem
Wege und der Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen bleiben – auch bei nur
auszugsweiser Verwendung – vorbehalten.

Copyright © Herbert Utz Verlag GmbH · 2012

ISBN 978-3-8316-4183-3

Printed in EU

Herbert Utz Verlag GmbH, München
089-277791-00 · www.utzverlag.de

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3
1 Einleitung	4
1.1 Zuordnung der Saga zu den Fornaldarsögur	4
1.2 Aufbau der Arbeit	5
2 <i>Saga af Þorsteini bæjarmagni</i>	7
2.1 Inhalt	7
2.2 Literarische Betrachtung der Saga	15
2.2.1 Aufbau und Form	15
2.2.2 Struktur der Saga nach dem semiotischen Rechteck Greimas´	17
2.3 Handschriftliche Überlieferung der Saga	21
2.4 Editionen und Übersetzungen	25
2.5 Rezeption der <i>Þorsteins saga</i>	27
2.5.1 Die Rímur	27
2.5.2 Neuere Lyrik	30
3 Übersetzung	32
4 Anmerkungen zum Text der Saga	80
5 Kommentarteil	106
5.1 Intertextualität	106
5.1.1 Þórrs-Mythen	106
5.1.1.1 Der Geirrøðr-Mythos	107
5.1.1.2 Þórrs Fahrt zu Útgarðaloki	113
5.1.1.3 Aurvandill hinn frækni	116
5.1.2 Saxo Grammaticus: <i>Gesta Danorum</i>	119
5.1.3 Angewendete hypertextuelle Verfahren	128
5.1.4 Fazit	131

5.2 Zu einigen Motiven der <i>Saga af Þorsteini bæjarmagni</i>	131
5.2.1 Der dankbare Zwerg und seine Gaben	131
5.2.2 Goðmundr af Glæsisvöllum	142
5.2.3 Unsichtbarkeit	155
5.2.4 Trinkhörner	161
5.2.4.1 Die Hvítungar-Hörner	161
5.2.4.2 Grímr hinn góði	164
5.2.5 Riese ist nicht gleich Riese: <i>risar, jötnar, tröll</i>	169
5.2.6 Größenthematik	176
6 Die Rolle des Christentums in der Saga	181
7 Schluss	186
Literaturverzeichnis	188

Vorwort

Die vorliegende Arbeit, im Herbst 2010 an der Ludwig-Maximilians-Universität München als Magisterarbeit eingereicht, wurde für die Veröffentlichung auf eigenen Wunsch geringfügig überarbeitet und ergänzt. Von großer Bedeutung war hierbei ein Aufenthalt an der Stofnun Árna Magnússonar á Íslandi in Reykjavík, wo ich die Gelegenheit hatte, die dem hier abgedruckten Text der *Saga af Þorsteini Þajarmagni* zugrundeliegende Handschrift AM 510 4to sowie drei weitere für mich relevante Manuskripte zu untersuchen.

Für die Ermöglichung dieses Studienaufenthaltes durch ein Kurzzeitstipendium sowie für die Aufnahme meiner Arbeit in die Reihe der Münchner Nordistischen Studien möchte ich Herrn Prof. Dr. Wilhelm Heizmann meinen herzlichen Dank aussprechen. Bei den Mitarbeitern der Stofnun Árna Magnússonar möchte ich mich für ihre Hilfsbereitschaft, die angenehme Arbeitsatmosphäre am Institut und die Anfertigung und Bereitstellung der Photographie für den Bucheinband bedanken. Des Weiteren danke ich Andreas Fischnaller für die hilfreichen Gespräche während unserer gemeinsamen Magistrandenzeit und Christina Kiesewetter für das Korrekturlesen der Magisterarbeitsfassung.

Zu guter Letzt gilt mein Dank meinem Mann Sebastian von Herzen für seine Geduld, moralische Unterstützung und die regelmäßige Erinnerung daran, dass es auch ein Leben neben der Magisterarbeit gibt.

Ingolstadt im Juni 2012

Andrea Tietz

1 Einleitung

1.1 Zuordnung der Saga zu den Fornaldarsögur

Die *Saga af Þorsteini bæjarmagni* – im Folgenden auch kürzer als *Þorsteins saga* bezeichnet – die man in der Sekundärliteratur häufig auch unter der Bezeichnung *þáttr* findet, gehört zum Corpus der sogenannten *Fornaldar sögur Norðrlanda*. Da dieses Textgenre bereits oft an anderer Stelle ausführlich behandelt wurde, soll hier nur kurz darauf eingegangen werden. Der Begriff ›Fornaldarsaga‹ wurde in der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts von dem Dänen Carl Christian Rafn geprägt, der unter diesem Namen eine dreibändige Sammlung mit etwa 30 Sagas herausgab.¹ Gemein ist ihnen, dass sie in der mythischen Vorzeit Skandinaviens, vor der Besiedlung Islands (um 870) spielen und inhaltlich mehr oder weniger stark ausgeprägt phantastisch-unrealistische Züge aufweisen. Seit der Sammlung Rafns wurde das Corpus nur leicht überarbeitet – es gab sowohl Ausschlüsse wie auch Hinzunahmen einzelner Texte, und heute gelten etwa 35 Texte als den Fornaldarsögur zugehörig.

Wie verhält es sich nun mit der *Þorsteins saga* im Speziellen? Auffällig ist gleich der für eine Fornaldarsaga ungewöhnliche Einstieg des Textes, dessen Handlung »[í] þann tíma er Hákon jarl Sigurðarson réð fyrir Noregi«² (»zu der Zeit, als Jarl Hákon Sigurðarson über Norwegen herrschte«) einsetzt. Wir befinden uns hier somit in der Zeit kurz vor 1000, relativ weit entfernt also von der für die Fornaldarsögur typischen mythischen Vorzeit. Dennoch steht die *Þorsteins saga* mit ihrer ungewöhnlichen zeitlichen Ver-

¹ Vgl. FAS.

² »Saga af Þorsteini bæjarmagni«, Kap. 1.

ortung im Corpus nicht alleine: Die *Yngvars saga víðförla* setzt ebenfalls zur Regierungszeit Jarl Hákons ein.³ Auch dass die Saga nicht in der Sammlung Rafns erscheint, schließt sie – da, wie gesagt, eine leichte Umstrukturierung stattgefunden hat – nicht automatisch aus dem Corpus der Fornaldarsögur aus. Denn inhaltlich erweist sich die *Þorsteins saga* als typische Erzählung des Genres: Der Protagonist reist in phantastische Unter- und Anderswelten und trifft dabei auch auf allerlei nicht-menschliche Figuren wie Zwerge und verschiedene Arten von Riesen. Darüber hinaus lässt sich die Saga keiner der anderen Gattungen der altnordischen Literatur zuordnen; es handelt sich weder um eine der realistisch(er)en Íslendingasögur, noch um eine Samtíðarsaga, noch um eine Konungs- oder Biskupasaga. Auch von den originalen Riddarasögur ist sie abzugrenzen. Wir haben es hier also trotz der zeitlichen Verortung und des Fehlens des Textes in der Sammlung Rafns mit einer Fornaldarsaga zu tun.

1.2 Aufbau der Arbeit

In der vorliegenden Arbeit soll die – wie das Gros der Fornaldarsögur – bisher in der Forschung eher stiefmütterlich behandelte *Saga af Þorsteini bæjarmagni* genauere Betrachtung erfahren. Zunächst geht dazu ein einführendes Kapitel auf den Inhalt der Saga und ihre Form ein. Danach wird die handschriftliche Überlieferung des Textes betrachtet, wobei das Hauptaugenmerk auf den fünf Handschriften liegt, die der Edition des Textes in der Edition der *Fornmanna sögur* zugrunde liegen und von denen vier im Zuge eines Aufenthaltes an der Stofnun Árna Magnússonar á Íslandi im Original untersucht wurden. Als nächster Punkt werden kurz die

³ Olson (Hg.) 1912, S. 1: »J þann tíma ried Hakon jarl fyrir Norigi« (»Zu der Zeit herrschte Jarl Hákon über Norwegen«).

vorhandenen Editionen und Übersetzungen angesprochen. Ein Blick auf die Rezeption der Saga in der isländischen Rímur-Dichtung und der neueren Lyrik schließt den einleitenden Teil ab.

Nach einer Erläuterung zur Wiedergabe altnordischer Orts- und Personennamen folgt die Übersetzung, bei der zur besseren Nachvollziehbarkeit auch der altnordische Text mit abgedruckt ist. Im Anschluss findet sich ein Kapitel mit Anmerkungen zu den Stellen der Saga, die einer näheren Betrachtung oder Erklärung bedürfen.

Im folgenden Kommentarteil soll dann näher auf die Besonderheiten des Textes eingegangen werden. Zunächst wird dabei die Intertextualität der Saga beleuchtet, da sich eindeutige Parallelen in anderen Texten des mittelalterlichen Skandinaviens finden – so in dem skaldischen Gedicht *Pórsdrápa*, in der *Snorra Edda* und in den *Gesta Danorum* des Dänen Saxo Grammaticus. Den nächsten Unterpunkt bilden einige interessante Motive der Saga. Im Einzelnen sind dies der ›dankbare Zwerg‹ und die magischen Gaben, die Þorsteinn von diesem erhält; der Komplex um den mythischen Ort Glæsisvellir und dessen Herrscher Goðmundr; das Motiv der Unsichtbarkeit, durch die Þorsteinn seine Freunde ungesehen in verschiedenen Wettkämpfen unterstützen kann; die in der Saga vorkommenden außergewöhnlichen Trinkhörner und zuletzt noch der Gegensatz zwischen dem guten Riesen Goðmundr und dem schlechten Jöten Geirrþór sowie der Größenhumor, der sich durch den gesamten Text zieht. Abschließend soll der teilweise in der Forschung postulierte christliche Gedanke der Saga kritisch betrachtet werden. Mit einer Zusammenfassung der gewonnenen Ergebnisse und einem Ausblick auf Anknüpfungspunkte zukünftiger Untersuchungen schließt die Arbeit.

2 *Saga af Þorsteini bæjarmagni*

Im Folgenden wird zunächst eine Inhaltszusammenfassung der *Þorsteins saga* gegeben, um den Text ausgehend von dieser Grundlage im Anschluss unter literarischen Gesichtspunkten betrachten zu können. Dabei soll auf Form und Aufbau der Saga eingegangen werden, wie auch auf die von Bernard K. Martin erstellte Übertragung der Struktur des Textes auf das semiotische Rechteck von Greimas. Danach folgt ein Überblick über die Geschichte des Textes – seine handschriftliche Überlieferung, die vorhandenen Editionen und Übersetzungen sowie die Rezeption der Saga in der isländischen Dichtkunst.

2.1 Inhalt

Die Saga setzt mit der eingangs erwähnten für Fornaldarsögur untypischen zeitlichen Verortung im Norwegen des Jarl Hákon Sigurðarson ein. Daraufhin wird der Protagonist vorgestellt: Þorsteinn ist außergewöhnlich groß, sogar so groß, dass »es kaum solche Türen gab, durch die er mühelos gehen konnte« (»trautt fengust þær dyr at honum væri hægt um at ganga«)⁴, weshalb er den Beinamen *bæjarmagn* »Kraft des Hofes« trägt. Da er von schwierigem Charakter ist, stattet ihn sein Vater mit einem Schiff und Mannschaft aus und Þorsteinn begibt sich auf für ihn erfolgreich verlaufende Heer- und Handelsfahrten. Nachdem Norwegen unter die Herrschaft König Óláfrs Tryggvason kommt, schließt sich Þorsteinn diesem an. Während er beim König aufgrund seines

⁴ »Saga af Þorsteini bæjarmagni«, Kap. 1.

Mutes in hohem Ansehen steht, ist er wegen seines Wesens bei den anderen Gefolgsleuten nicht sonderlich beliebt (Kap. 1).

Während einer seiner Fahrten für den König geschieht es, dass Porsteinn nicht weitersegeln kann, woraufhin er sich alleine an Land begibt, um sich die Zeit zu vertreiben. Auf einer Lichtung entdeckt er einen Hügel, auf dem ein kahlköpfiger Junge steht, der von seiner sich im Hügel befindenden Mutter Krummstab und Handschuhe verlangt, um damit in die Unterwelt zu reisen. Porsteinn gibt sich als Bjálfi (ein weiterer Sohn der Frau im Hügel) aus, erhält die gleichen Gegenstände und folgt dem Jungen. In der Unterwelt angekommen stellt er fest, dass er für die dortigen Bewohner unsichtbar ist. Dies verleitet ihn dazu, sich auf die *hamingja* – das ›Glück‹ – seines Königs zu verlassen und zwei sehr wertvolle Gegenstände zu entwenden. Bei seiner Flucht lässt er jedoch seinen Stab zurück, wird sichtbar und sogleich von den erzürnten Unterweltbewohnern verfolgt. Durch erneutes Anrufen König Óláfrs kann er zwar zunächst entkommen, doch beim Übergang zwischen den Welten – einem Fluss – muss er stehen bleiben. Er wehrt sich mannhaft und tötet viele seiner Verfolger, bis der Junge ihm schließlich seinen Stab bringt und sie in die menschliche Welt zurückkehren können. Wieder am Hügel geht sein Begleiter in diesen hinein und berichtet seiner Mutter sowie einer zweiten Frau von seiner Reise. Anschließend schließt sich der Hügel und Porsteinn begibt sich mit den neu gewonnenen Kostbarkeiten heim nach Norwegen. Der König zeigt sich sehr angetan von seinem Abenteuer und den ihm überreichten Geschenken und bietet ihm ein Lehen an. Dieses Angebot schlägt Porsteinn aus, da er nochmals nach Osten fahren will (Kap. 2).

Im nächsten Frühjahr unternimmt Porsteinn in einem Hafen erneut alleine einen Spaziergang an Land. Er kommt wieder zu einer Lichtung, auf der er diesmal einen furchtbar hässlichen Zwerg entdeckt, der heulend in die Luft starrt. Es stellt sich heraus, dass sein Kind von einem Adler entführt wurde. Sofort greift Porsteinn zu seinem Bogen, erschießt den Vogel, fängt das Zwergenkind auf und überbringt es dem nun übergelücklichen Vater. Das ihm angebotene Gold und Silber ablehnend, erhält Porsteinn von dem dank-

baren Zwerg vier magische Gegenstände: ein unverwundbar machendes Hemd, einen Ring, der Reichtum sichert, einen Stein, der unsichtbar macht sowie »til skemtunar«⁵ (»zum Zeitvertreib«) noch einen dreifarbigem Stein, der Schnee, Sonne und Feuer entstehen lassen kann und darüber hinaus, wie auch die dazugehörige Stahlspitze, als Wurfwaffe einsetzbar ist, die zu ihrem Werfer zurückkommt. Er dankt dem Zwerg und kehrt zu seiner Mannschaft zurück. Auf der Weiterfahrt »[k]oma nú á fyrir þeim myrkr ok hafvillur«⁶ (»kommt nun Dunkelheit vor ihnen auf und sie verlieren die Orientierung«), so dass sie sich auf See verirren (Kap. 3).

Erst nach einem halben Monat erblicken sie wieder Land, doch ist dieses überaus seltsam. Keiner an Bord kennt es und obgleich sich ihrem Blick eine wunderschöne Landschaft bietet, können sie nirgends Lebewesen entdecken. Sie schlagen am Strand ein Lager auf und am nächsten Tag eröffnet Þorsteinn der Mannschaft, dass er das Land erkunden wolle. Seine Männer sollen sechs Nächte auf ihn warten und – sollte er bis dahin nicht wieder bei ihnen sein – alleine zurück nach Norwegen fahren. Alle Einsprüche helfen nichts, Þorsteinn macht sich auf den Weg. Er wandert den ganzen Tag durch einen Wald ohne ein tierisches oder menschliches Wesen anzutreffen. Am nächsten Morgen jedoch hört er menschliche Stimmen und erblickt 22 Männer, die ihn staunen lassen, da er nie zuvor solch große Menschen gesehen hat. Abgesehen von den an ihm vorbeireisenden Männern bleibt es den Vormittag über ruhig (Kap. 4). Dann jedoch sieht er drei weitere Reiter, die die vorigen nochmals an Größe übertreffen. Da sie ihn bemerken, tritt er auf sie zu. Die Männer brechen zunächst in schallendes Gelächter aus und Þorsteinn wird aufgrund seiner in ihren Augen geringen Größe prompt vom Anführer der Dreiergruppe von *bæjarmagn* in *bæjarbarn* »Kind des Hofes« umbenannt. Danach stellt dieser sich ihm als Goðmundr, Sohn des jüngst verstorbenen Königs über

⁵ Ebd., Kap. 3.

⁶ Ebd.

Risaland, vor. Begleitet wird er von Allsterkr und Fullsterkr, zweien seiner Gefolgsleute. Sie befinden sich auf dem Weg nach Geirrðargarðar, dem Sitz des über Jotunheimar herrschenden Königs Geirrðr. Diesem untersteht Goðmundr und soll nun von ihm die Königswürde verliehen bekommen, um das Erbe seines Vaters anzutreten. Die 22 Männer, die Þorsteinn am Morgen gesehen hatte, sind ebenfalls Gefolgsleute Goðmundrs, doch mussten sie einen längeren Umweg nehmen, da die beiden Reiche durch einen Fluss getrennt sind, der nur von besonderen Pferden durchschritten werden kann.

Nach einigem Bitten und der Zusicherung, dass König Óláfr seine *gæfa* – sein ›(königliches) Glück‹ – auf dieses Unterfangen richten werde, darf sich Þorsteinn Goðmundr letztlich anschließen und sie machen sich nun zu viert auf den Weg zum Fluss. Dort hüllen sie sich und die Pferde in spezielle Kleidung, die sie vor dem tödlich-kalten Wasser schützen soll. Dennoch wird einer von Þorsteinnns Zehen bei der Überquerung nass und friert sofort ab. Am anderen Ufer angekommen, schlägt er sich den Zeh ab und erntet von seinen neuen Gefährten Anerkennung für seinen Mut. Die Reise geht weiter und nachdem Þorsteinn sich mit Hilfe des Steines, den er von dem Zwerg erhalten hat, unsichtbar gemacht hat und Goðmundr wieder mit seinen Männern vereint ist, ziehen sie in Geirrðargarðar ein. In der Königshalle, wo Goðmundr sogleich empfangen wird, ist auch Jarl Agði anwesend, der Herrscher über Grundir und ein Gefolgsmann König Geirrðrs. Nach dem ereignislos bleibenden Beginn der Feierlichkeiten begeben sie sich zu Bett. Zwar wird Þorsteinn, als er sich zeigt, von den vorausgereisten Gefolgsleuten Goðmundrs verlacht, doch setzt sich Goðmundr für ihn ein und verbietet ihnen, Witze über ihn zu machen (Kap. 5).

Das Programm des nächsten Tages beginnt mit der Verleihung der Königswürde an Goðmundr, der zwar aufgrund seines jungen Alters keinen formalen Eid ablegt, König Geirrðr aber schwört, keinem anderen König zu folgen oder Gehorsam zu erweisen, solange dieser lebe. Zwei Gefolgsleuten des Agði, Jøkull und Frosti, missfällt die Situation, so dass einer von ihnen einen Knochen in die Gruppe Goðmundrs wirft. Þorsteinn bemerkt dies jedoch

rechtzeitig, fängt den Knochen ab und wirft ihn mit solcher Kraft zurück, dass er einen Mann damit bewusstlos schlägt, nachdem dieser durch die Wucht des Aufpralls alle Zähne verloren und sich die Nase gebrochen hat. Der König ist über dieses ungebührliche Verhalten in seiner Halle erzürnt und lässt seinen ›Goldball‹ holen, einen über 40 Kilogramm schweren brennenden Seehundkopf, mit dem die Männer nun einen Wettkampf bestreiten sollen, um herauszufinden, wer unter ihnen der Stärkste sei.

Nachdem die Regeln erörtert wurden – wer den Ball fallen lässt, soll all seiner Besitztümer beraubt werden und wer es nicht wagt, den Ball zu fangen, ist ein Feigling – (Kap. 6) beginnt das Spiel. Mit Hilfe des unsichtbaren Porsteinn gelingt es den Gefolgsmännern Goðmundr jedes Mal, den Ball zu fangen und weiterzuwerfen. Agðis Mann Frosti ist zwar stark genug, trägt aber dennoch Blessuren davon. Auch der Jarl selbst wird in Mitleidenschaft gezogen, da sein Bart durch das heiße Fett, das von dem Ball tropft, Feuer fängt. Goðmundr, stärker als seine Gefolgsleute, benötigt die Hilfe Porsteinns nicht und wirft den Seehundkopf zu König Geirröðr, der diesem jedoch ausweicht. Der Ball tötet zwei Männer, bevor er durch ein Glasfenster schlägt; das Spiel ist damit beendet. Beim anschließenden Trinken äußert Agði den Verdacht, dass mit Goðmundr und seinen Leuten irgendetwas nicht stimme, da er immer von einem seltsamen Gefühl ergriffen werde, wenn er sich ihnen nähere.

Als sie am Abend wieder unter sich sind, bedankt sich Goðmundr bei Porsteinn für die Unterstützung und gibt ihm einen Ausblick auf den morgigen Tag, an dem ein Ringkampf anstehen wird. Seine Befürchtungen, dass der Jarl sich an ihm und seinen Männern rächen werde, zerstreut Porsteinn mit den Worten, dass König Óláfr sie im Kampf stärken werde und dass sie darauf achten sollen, in seiner Nähe zu kämpfen. Wie angekündigt veranstaltet Geirröðr am nächsten Tag Ringkämpfe. Zunächst kämpfen je einer der beiden Gefolgsleute Agðis gegen einen Goðmundr. Durch das Eingreifen ihres menschlichen Helfers können Allsterkr und Fullsterkr die eigentlich stärkeren Kämpfer des Jarls besiegen, doch vermuten beide Besiegten nach ihrer Niederlage einen Betrug. Nun

sollen Goðmundr und Agði, den der König auffordert, seine Männer zu rächen, gegeneinander antreten. Gemeinsam mit Þorsteinn gelingt es Goðmundr, als Sieger aus dem Kampf hervorzugehen. Wie auch seine Männer glaubt der Jarl, dass der Wettkampf nicht fair abgelaufen sei (Kap. 7); eine Behauptung, die er beim folgenden Mahl erneut dem König gegenüber äußert. Geirröðr sagt ihm, er müsse nur Geduld haben, dann würden sie schon bald erfahren, was hier gespielt werde.

Nach dem Essen steht ein Trinkspiel an, bei dem aus den Hvítningar, zwei Trinkhörnern des Jarl Agði, getrunken wird. Dank Þorsteinn's Unterstützung entgehen die Leute Goðmundr's einer Strafe, da sie die Hörner immer auf einen Zug leeren können. Am Abend kündigt Goðmundr, nachdem er sich für die Hilfe bedankt hat, den Ablauf des letzten Festtages an: Der König wird sein Trinkhorn Grímr hinn góði bringen lassen, an dessen Spitze ein menschliches Haupt sitzt, welches die Zukunft vorhersagen und den König vor Gefahren warnen kann. Er befürchtet, dass dann ans Licht kommen werde, dass er einen Christen bei sich hat. Wiederrum kann Þorsteinn ihn beruhigen, indem er die Hilfe Óláfrs zusichert. Auf Nachfrage erfährt er noch, dass jeder das Horn beschenken muss und dass es für Grímr die größte Ehrerbietung ist, in einem Zug geleert zu werden, was aufgrund seiner unglaublichen Größe aber allein der König vermag.

Þorsteinn weicht Goðmundr und seine Männer in den Plan ein, den er sich für den kommenden Tag überlegt hat. Zum einen will er sich öffentlich in der Halle zeigen, wovon ihn auch die Einwände der anderen nicht abbringen können, und zum anderen rät er Goðmundr, wie dieser sich Grímr gegenüber zu verhalten habe. Er solle Þorsteinn's unverwundbar machendes Wollhemd tragen, damit ihm nichts geschehe, auch wenn Gift im Trank sei, Grímr mit seiner Königskrone beschenken und ihm zuflüstern, dass er ihn viel mehr ehren werde, als Geirröðr dies tue (Kap. 8).

Am nächsten Tag lässt der König sie vor ihrer Abreise zu sich rufen, um auf ihre gute Fahrt zu trinken. Unter Musik wird ein grimmig dreinblickender Grímr in die Halle gebracht und als Besiegelung der zwischen ihm und König Geirröðr getroffenen Ab-

machung soll Goðmundr als Erster trinken. Er befolgt dabei die Anweisungen Þorsteinns und bringt das Horn damit zum Lachen. Als nächstes trinkt der König selbst und fragt, ob Gefahr drohe. Obwohl er Grímr in einem Zug leert, scheinen die Worte Goðmundrs gefruchtet zu haben, denn die Anwesenheit Þorsteinns wird nicht aufgedeckt. Jarl Agði wird, nachdem er getrunken hat, von Grímr als Feigling bezeichnet und als Jökull und Fullsterkr gemeinsam trinken sollen, bricht Ersterer einen Streit vom Zaun, so dass die beiden Parteien vom König wieder versöhnt werden müssen (Kap. 9).

Kurz darauf betritt ein kleiner Mann die Königshalle. Natürlich handelt es sich bei diesem um Þorsteinn, den Goðmundr als seinen Knappen vorstellt. Er bietet dem König an, dass er ihn haben könne, wenn er wolle, da der kleine Kerl allerlei Kunststücke beherrsche. Sogleich soll er eine Kostprobe seines Könnens geben und mit dem dreifarbigem Stein lässt er zunächst einen Schneesturm durch die Halle fegen, um die aufgetürmten Massen dann durch Sonnenschein wieder zu schmelzen. Der König ist sehr angetan und möchte nun auch das letzte von Þorsteinn angekündigte Spiel sehen. Durch die Halle laufend, sticht Þorsteinn mit der Stahlspitze auf die rote Stelle des Steins. Während die Gefolgsleute des Königs sich bereits schützend die Hände vor die Augen halten, möchte Geirrþór, dass das Spiel auf die Spitze getrieben wird. Durch heftigeres Zustecken springen Funken in die Augen des Königs. Þorsteinn läuft zur Tür, dreht sich noch einmal um und wirft mit dem Stein und der Stahlspitze auf Geirrþór, so dass er seine beiden Augen trifft und ihn dadurch tötet.

Draußen warten – seinem Rat folgend – bereits Goðmundr und seine Männer und sie reiten los. An der Stelle, wo sie sich getroffen hatten, trennt sich Þorsteinn von seinem neuen Freund. Ihm wird zwar angeboten, sich dem Gefolge Goðmundrs anzuschließen, doch will er erst später auf diese Offerte zurückkommen. Mit Geschenken für Óláfr ausgestattet, macht sich Þorsteinn auf den Weg zu seinen Männern (Kap. 10) und entdeckt unterwegs den Jarl, den er bis zu seinem Hof verfolgt. Dort kann er beobachten, wie Agði seiner Tochter Goðrún von den Ereignissen berichtet, wutent-

brannt seine Trinkhörner zu Boden wirft und dann mit der Absicht im Wald verschwindet, Þorsteinns Männer zu töten.

Þorsteinn tritt auf Goðrún zu und gewinnt sie ohne große Mühe dafür, mit ihm nach Norwegen zu reisen und den christlichen Glauben anzunehmen. Er hebt die Hvítningar-Hörner auf und gemeinsam gehen sie zum Schiff. Auf dem Weg treffen sie den Jarl an, der beim Anblick des Schiffes durch Schmerzen in den Augen geblendet wurde und somit seinen Plan nicht in die Tat umsetzen konnte. Glücklicherweise über die Rückkehr Þorsteinns legen die Männer ab (Kap. 11).

In Norwegen angekommen, begibt sich Þorsteinn zu König Óláfr und überbringt ihm die Geschenke Goðmundrs sowie die Hvítningar-Hörner. Seine Abenteuer rufen allseits Bewunderung hervor. Goðrún wird vom König getauft und Þorsteinn erhält die Erlaubnis, sie zur Frau zu nehmen. In der Hochzeitsnacht jedoch erscheint auf einmal Jarl Agði, um Þorsteinn zu töten. Óláfr kann ihn zwar vertreiben, doch sind am nächsten Tag die Hvítningar verschwunden.

Mit Einverständnis des Königs reist Þorsteinn nach Osten, um Goðmundr zu besuchen. Dieser ist nun Alleinherrscher über alle Gebiete, da Geirrǫðr tot ist und Agði sich in einen Grabhügel zurückgezogen hat. Þorsteinn fordert die Besitzungen des Jarls ein, da diese ja dessen Tochter als Erbe zustünden. Goðmundr willigt ein, ihm das Gebiet zu unterstellen, wenn Þorsteinn sein Gefolgsmann werden wolle. Unter der Voraussetzung, dass nicht in seinen Glauben eingegriffen werde, einigen sich die beiden (Kap. 12).

Þorsteinn wird ein mächtiger Herrscher und hat mit Goðrún einen Sohn, jedoch liegt Agði nicht still, sondern entpuppt sich als Wiedergänger. Als er wieder einmal um den Hof schleicht, begibt sich Þorsteinn in den offen stehenden Grabhügel, entdeckt dort die Hvítningar-Hörner, die er an sich nimmt und errichtet dann, nachdem Agði zurück ist, ein Kreuz in der Öffnung und sperrt ihn damit ein. Ab diesem Zeitpunkt bleibt es ruhig. Ein letztes Mal reist Þorsteinn nach Norwegen, schenkt König Óláfr erneut die Hvítningar-Hörner und kehrt dann mit der Bitte des Königs, seinem Glauben treu zu bleiben, in sein Reich zurück, um nie wieder in der

Welt der Menschen aufzutauchen. »Lúkum vér þar þætti Þorsteins bæjarbarns.«⁷ (»Hier beenden wir die Erzählung von Þorsteinn bæjarbarn.«) (Kap. 13).

2.2 Literarische Betrachtung der Saga

2.2.1 Aufbau und Form

Der hier wiedergegebene altnordische Text der *Þorsteins saga* ist, wie sich aus der Inhaltszusammenfassung ergibt, in 13 unterschiedlich lange Kapitel unterteilt.⁸ Im Aufbau lassen sich fünf aufeinanderfolgende Teile identifizieren. So beginnt die Saga, die keine Strophen enthält, mit einer zeitlichen und räumlichen Verortung der Handlung, einer – wenn auch äußerst knapp gehaltenen – Genealogie des Protagonisten und seiner körperlichen sowie charakterlichen Beschreibung. Auch seine Reiseunternehmungen kommen bereits zur Sprache und sein Mut wird angedeutet. Auf diese Einleitung folgt die erste Abenteuerepisode, in der Þorsteinn in die Unterwelt reist und anschließend wieder in Norwegen angekommen hohes Ansehen beim König genießt. Die zweite Episode ist im Gegensatz zur ersten eher unspektakulär gehalten, doch erhält Þorsteinn in ihr diejenigen Gegenstände, die ihm sein Abenteuer in der anschließenden Hauptepisode erst ermöglichen. Mit – vom Treffen Þorsteinnis mit Goðmundr bis zur Trennung der beiden nach dem Tod Geirroðrs gerechnet – sieben Kapiteln nimmt

⁷ Ebd., Kap. 13.

⁸ Die Kapiteleinteilung stimmt mit der in der Edition der *Formmanna sögur* überein. Vgl. hierzu Erik J. Björner, der die Saga in 14 Kapitel einteilt: Die ersten zwei Kapitel der beiden Editionen stimmen noch überein, danach weichen die Einteilungen bis einschließlich Kapitel sieben voneinander ab. Die Kapitel acht bis elf sind dann wieder gleich, Kapitel zwölf und 13 der *Formmanna sögur*-Edition entsprechen bei Björner den letzten drei Kapiteln.