



universität
wien

MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Gestaltwandel und Gestaltwandler in der
altwestnordischen Erzählliteratur“

verfasst von / submitted by

Sarah Zwirner, BA

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Art (MA)

Wien, 2016 / Vienna 2016

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

A 066 868

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Skandinavistik

Betreut von / Supervisor:

Ao. Univ.-Prof. Dr. Robert Nedoma

Inhaltsverzeichnis

Danksagung	4
1. Einleitung	5
2. Naturvölkervorstellungen	6
2.1. Totemismus	8
2.2. Tierverwandlungserzählungen und -darstellungen	9
2.3. Weitere Entwicklung der Verwandlungserzählungen	12
3. Verwandlungs- und Seelenbegriffe	13
4. Einzelanalyse	18
4.1. Hrólfs saga kraka (ok kappa hans)	18
4.1.1. Überlieferung und Inhalt	18
4.1.2. Analyse der Gestaltwandlungsmotive	19
4.2. Völsunga saga	32
4.2.1. Überlieferung und Inhalt	32
4.2.2. Analyse der Gestaltwandlungsmotive	32
4.3. Ála flekks saga	50
4.3.1. Überlieferung und Inhalt	50
4.3.2. Analyse der Gestaltwandlungsmotive	50
4.4. Sigrgarðs saga frækna	56
4.4.1. Überlieferung und Inhalt	56
4.4.2. Analyse der Gestaltwandlungsmotive	57
5. Gesamtanalyse	69
5.1. Gestaltwandler	70
5.1.1. Walküren - Vogelverwandlungen	70
5.1.2. Werwolfsverwandlungen	82
5.2. Art des Gestaltwandlungsprozesses	105
5.2.1. Verwandlung durch Manifestation einer seelenähnlichen Form	105
5.2.2. Gestalttausch bzw. Verwandlung in eine andere Person	109
5.3. Funktion bzw. Zweck der Gestaltwandlungen	113
5.3.1. Schadenzufügung bzw. Rache durch einen Fluch - álog	113
5.3.2. Verwandlung im Kampf	119
5.3.3. Flucht bzw. Verbergen vor Feinden	125

5.4.	Selbstverwandlung	126
5.5.	Fremdverwandlung.....	127
5.6.	Verwandlungs- und Rückverwandlungsprozess	128
5.6.1.	Animalisches Medium.....	128
5.6.2.	Transformationsmerkmale.....	132
5.6.3.	Verwandlungsdauer.....	133
6.	Zusammenfassung	134
	Bibliografie.....	141
	Anhang	151
	Norsk sammenfatning	156
	Abstract	161
	Lebenslauf	162

Danksagung

An dieser Stelle möchte ich mich bei all jenen bedanken, die mich während der Anfertigung dieser Masterarbeit unterstützt und motiviert haben.

Insbesondere möchte ich mich bei meiner „Zwillingsschwester“ bedanken, die mit mir durch dieses Studium gegangen ist und mit der ich nicht nur gemeinsam in Unmotivation schwelgen konnte, sondern auch alle Erfolge feiern durfte. Danke für den letzten Rest deiner Geduld und deiner Hilfe als große Schwester in jeder Hinsicht!

Außerdem möchte ich mich bei meinen Eltern bedanken, die mich während meines Studiums immer wieder unterstützt haben und ihrer Durchhalteparolen nicht müde geworden sind.

Nicht zuletzt gilt mein Dank Herrn a.o. Univ. Prof. Dr. Nedoma, der meine Masterarbeit betreut und begutachtet hat. Für die hilfreichen Anregungen und die konstruktive Kritik bei der Erstellung dieser Arbeit möchte ich mich herzlich bedanken.

1. Einleitung

Verwandlungen von mythischen Wesen und Menschen treten in den Vorstellungen vieler Kulturen auf und sind neben den Germanen u.a. auch bei den Griechen und Römern belegt. Dabei tritt das Gestaltwandlungsmotiv im Wesentlichen in Mythen, Sagen und Märchen auf. Die Naturvölkermythen, die germanische, griechische und auch römische Mythologie sowie Sagen und Märchen erzählen von Menschen, die sich in Tiere, Pflanzen oder unbelebte Materie transformieren.

Auch die nordische Mythologie kennt die Verwandlungsfähigkeit der Götter in verschiedene Tierwesen, jedoch bleiben die Metamorphosen hier auf die Selbstverwandlung der Götter beschränkt und werden von diesen nicht in Form der Fremdverwandlung auf Menschen gelegt. Die altwestnordische Erzählliteratur enthält jedoch sowohl Selbst- als auch Fremdverwandlungen von Menschen und menschenähnlichen Wesen.

In der vorliegenden Arbeit werden nun die verschiedenen Gestaltwandlungsmotive innerhalb der altwestnordischen Erzählliteratur analysiert, und Kategorisierungsmöglichkeiten aufgezeigt, aus denen die Frequenz ihres Vorkommens, ihre Funktion und eventuelle Besonderheiten geschlossen werden sollen. Dabei können die mythologischen Vorstellungen, mit Ausnahme der Walküren, nur als Vergleiche dienen, werden jedoch nicht in den Gesamtkontext der Betrachtungen einbezogen, da Götterverwandlungen hauptsächlich Gegenstand der Dichtung sind, die für eine aussagekräftige Analyse auch beachtet werden müsste.

Daneben soll auf die Frage eingegangen werden, inwiefern die Gestaltwandlung in der Erzählliteratur einer archaischen Vorstellung der Naturvölker entspricht, d.h. in welcher Ausprägung positiv konnotierte Tierverwandlungen auftreten, und inwiefern das Gestaltwandlungsmotiv als Abgrenzungssymbolik zur Gesellschaft eingesetzt wird bzw. ob auch andere Arten und Motivationen der Gestaltwandlung auftreten. Dazu soll im Vorfeld eine kurze Untersuchung der Mensch-Tier-Beziehung erfolgen, wie sie den Verwandlungsvorstellungen der Naturvölkererzählungen bzw. deren Glaubensauffassung unterliegt, sowie die weitere Entwicklung der späteren Kulturen angesprochen werden.

Das Untersuchungskorpus für die Detailanalyse beschränkt sich dabei auf insgesamt vier Sagas, denen Vergleichsbeispiele aus verschiedenen Sagagattungen hinzugefügt werden sollen, die im Wesentlichen originale Rittersagas, Vorzeitsagas und Isländersagas umfassen. Angeführte Vergleichsbeispiele, die nicht aus der Erzählliteratur stammen, und aus Werken des 18. und 19. Jahrhunderts entnommen wurden, werden nicht im Analysefazit

berücksichtigt. Die Datierung und Gattungszuordnung sind zum Großteil aus dem *Lexikon der altnordischen Literatur*¹ von Simek/Pálsson entnommen.

Die Detailanalyse wird anhand der *Hrólfs saga kraka*, der *Ála flekks saga*, der *Völsunga saga* und der *Sigrgarðs saga frækna* durchgeführt. Auswahlkriterium hierfür war vor allem, dass diese Sagas die bedeutendsten Gestaltwandlungsmotive abdecken, und somit stellvertretend für die jeweilige Kategorie analysiert werden können. Abweichungen und Variationen davon sollen dann in der Gesamtanalyse behandelt werden. Daneben fungieren die Gestaltwandlungsmotive in diesen Sagas großteils nicht nur als ein Nebenmotiv, sondern nehmen eine zentrale Stellung im Handlungskomplex ein.

Die Analysemethode der ausgewählten Sagas richtet sich nach folgenden Punkten: Ursache der Verwandlung, Eigenschaften der metamorphen Person, Erlösung bzw. Rückverwandlung sowie die Funktion des Gestaltwandels innerhalb der Erzählung.

Personennamen werden im Nominativ der altwestnordischen Form wiedergegeben. Alle anderen Kasusformen werden der deutschen Sprache angepasst, d.h. bis auf die Genitivbildung mit dem suffigierten –s, wird keine Kasusflexion gebildet. Die Schreibung von Personen und auch Saga- sowie Ortsnamen erfolgt nach der altisländischen Form.

2. Naturvölkervorstellungen

Das Verwandlungsmotiv der Sagaliteratur mag auf den ersten Blick rein fiktional erscheinen, jedoch gründen solche Vorstellungen in der Realitätsauffassung vieler Urvölker. Vor allem die Tierverwandlung spielt in diesen Naturvölkererzählungen eine wesentliche Rolle, da das Tier im Allgemeinen hier eine zentrale Stellung einnimmt. Mythische Tiergeschichten sind speziell in Jagdkulturen weit verbreitet und spiegeln häufig vorherrschende Glaubensvorstellungen wider. Oft ist in diesen Geschichten ein noch ursprüngliches Verhältnis zum Tier zu bemerken, das dem Menschen gleichgestellt oder sogar überlegen ist. Das Verbundenheitsgefühl zwischen Mensch und Tier reicht bislang soweit, dass eine Wesensgleichheit oder ein animalisches Wesen im Menschen selbst empfunden wird.² Die Empfindung der Wesensgleichheit entsteht durch die Betrachtung der Tiere als eine Person, die ebenso wie der Mensch ein grenzenloses Überfließen von tierischem und menschlichem Wesen in sich trägt. So ist in einigen Mythen nicht mehr erkennbar, ob die Person als Mensch oder als Tier agiert, da sich diese Wesensvermischung in der Fähigkeit zur Transformation in sowohl Mensch als auch Tier äußert. Auch die Vorstellung der Mensch-Tier-Ehe entstammt

¹ Simek/Pálsson 2007.

² Brunner Ungricht 1998, 13-18.

dieser Wahrnehmung, die eine idente geistliche Substanz von Mensch und Tier voraussetzt, welche die sichtbare äußere Hülle bedeutungslos werden lässt. Die Vermischung von animalischem und menschlichem Wesen durch ein solches Ehebündnis zeigt sich in zahlreichen Erzählungen verschiedenster Urvölker. So erzählen die Ofayé-Indianer Südbrasilien von einer Ehe zwischen einem Mädchen und einer Ameise, welche die Grenze zwischen Mensch und Tier auflöst. Der Mensch wird hier dem Tier als gleich betrachtet, ebenso wie das Tier offenbar nichts Wesentliches vom Menschen trennt.³ Sälzle erklärt dieses Verbundenheitsgefühl der Urvölker durch eine Art Bewunderung, die der Mensch den tierischen Eigenschaften entgegenbrachte. „Was der Mensch selbst nicht vermochte, gelang dem Tier oft so mühelos, daß er ihm von Anfang an übernatürliche Kräfte zubilligte.“⁴ Die Fähigkeiten der Tiere stellten für den Menschen eine unerreichbare Macht dar, die das Tier in eine Art göttliche Sphäre verschob, und ihm so einen religiösen Wert beigemessen hat. In der vorzeitlichen Göttervorstellung der griechischen Mythologie zeigen sich etwa Poseidon und dessen Partnerin Demeter als Ross und Stute. Poseidons Urgestalt ergibt sich aus einer Verbindung zur Erdgöttin, die in den Kulturen Arkadiens und alten Mythen bewahrt ist. Danach haben sich Poseidon und die Erdgöttin in Rossgestalt gepaart. Der alten Vorstellung nach gehört das Ross der Erde und der Unterwelt an, und Poseidon selbst galt als Vater und Schöpfer des Rosses. Diese symbolische Bedeutung des Tieres zeigte sich auch in Poseidons Macht, die Erde erbeben lassen zu können, die auch später zu seinen zahlreichen Beinamen beigetragen hat.⁵

Im Bewusstsein der Naturvölker ist dem Tier durch seine unerklärlichen Kräfte sowohl eine höhere Geistlichkeit als auch ein höheres Wissen und Macht zugeordnet worden, derer sich der Mensch als unterlegen empfand. Diese Verehrung des Tieres hängt nicht zuletzt damit zusammen, dass der Mensch einen Großteil seiner grundlegenden Existenzbedürfnisse durch die Tiere zu stillen wusste.⁶ Die übermenschlichen Fähigkeiten der Tiere führten jedenfalls in vielen ursprünglichen Kulturen zu einer Glaubensansicht, wonach eine bestimmte Tierart als ein Schutzgeist über einem Menschen bzw. einer Gruppe wacht. Die Beziehung zwischen Mensch und Tier beruht in dieser Glaubensvorstellung des s.g. Totemismus auf „einer symbiotisch-sympathetischen oder mystischen Verwandtschaft“⁷ eines Individuums oder einer Gruppe, dem Clan, mit einem naturgebundenen Lebewesen, meist also dem Tier, jedoch auch mit Pflanzen oder sogar leblosen Dingen (wie etwa Mineralien,

³ Vgl. Sälzle 1965, 16-21.

⁴ Sälzle 1965, 34.

⁵ Vgl. Sälzle 1965, 34.

⁶ Vgl. Sälzle 1965, 478.

⁷ Brunner Ungrecht 1998, 17.

Himmelskörper etc.).⁸ Röhrich meint dazu: „Durch den Erwerb eines tierischen Schutzgeistes ergänzt der Mensch seine eigene Unvollkommenheit an denjenigen Eigenschaften, in denen er das Tier sich überlegen weiss.“⁹ Im Nachfolgenden soll eine kurze Beschreibung des Totemismus und seine Rolle in den Tierverwandlungsvorstellungen der Urvölker erfolgen.

2.1. Totemismus

Der Begriff des Totems wurde ursprünglich als Bezeichnung für den religiösen Aberglauben eines amerikanischen Indianerstammes von Long 1791 geprägt. Als *Totam* bezeichnete er deren Vorstellung von einem tierischen individuellen Schutzgeist, der sich in Tiergestalt manifestierte und weder getötet noch gegessen werden durfte. Es sollte sich herausstellen, dass diese Art von Vorstellung beinahe überall auf der Erde verbreitet war. Auch in Australien existierte eine solche mystische Verbindung zum Tier. Die Bezeichnung hierfür ist das australische Wort *Kobong*, und ist dem Totem des genannten Indianerstammes nur darin verschieden, dass es nicht alleine auf ein Individuum bezogen ist, sondern auf eine Gruppe. Die spätere Totemismusforschung erkannte sowohl die soziale als auch religiöse Bedeutung und definierte das Totem als eine Klasse materieller Objekte, aus der alle Mitglieder von dem Wilden mit abergläubischem Respekt behandelt werden, und mit diesem in einer intimen und absolut besonderen Beziehung stehen. Nach der Art der Beziehungsgruppe wurde später nach Clan-, Geschlechts- und Individualtotem unterschieden. Das Clantotem bezieht sich auf eine Gruppe von Menschen und vererbt sich innerhalb der Generationen weiter. Das Geschlechtstotem ist entweder nur für Männer oder nur für Frauen zuständig, und das Individualtotem nur für eine Einzelperson, wobei dieses nicht weitervererbt wird. Der Name eines Totems wird von allen Mitgliedern einer Totemgemeinschaft angenommen, die sich dadurch mit dem Tier selbst zu identifizieren scheinen. Der Totemismus im engeren Sinn wird dann auch als Clantotemismus verstanden, dem die Vorstellung einer Art Blutverwandtschaft zu dem jeweiligen Totem unterliegt und bezeichnet daher ein verwandtschaftliches Abstammungsverhältnis zu demselben. D.h. der Mensch denkt sich selbst als ein Wesen dieser Gattung. Neben den pflanzlichen und leblosen Elementen scheint das Tier als primäres Totem zu gelten, und entspricht denjenigen Tieren im Wohn- und Jagdgebiet der einzelnen Stämme. Das Beziehungsverhältnis der australischen Urbevölkerung zum Totem wurde entweder als mit diesem ident, verwandt oder befreundet empfunden. Als Gott wurde das Totem nicht verehrt, sondern galt nur als Helfer und Beschützer. Im Totemismusglauben wird das Tier also nicht als ein dem Menschen verschiedenes Wesen

⁸ Vgl. Brunner Ungricht 1998, 16ff.

⁹ Röhrich 1953, 167.

wahrgenommen. So waren auch die Ureinwohner Australiens nicht zur absoluten Identifizierung von Mensch und Tier fähig. Als diese etwa die Weißen mit ihren Packochsen sahen, glaubten sie, die Ochsen seien die Frauen der Weißen, welche die Last für ihre Männer tragen mussten, ebenso wie auch die australischen Frauen das taten. Auch in Zentralbrasilien herrschte unter den Eingeborenen die Auffassung, dass zwischen Mensch und Tier keine entscheidende Abgrenzung möglich war, „[...] für sie war der Mensch ein Wesen, das Pfeile, Hängematten und andere Geräte besaß, wohingegen das Tier in ihren Augen sich nur darin vom Menschen unterschied, daß es diese Gegenstände eben nicht hatte; im übrigen wurde es als vollkommen gleichwertig anerkannt.“¹⁰ Daneben existieren im Süden und Südosten der Erde Glaubensvorstellungen, wonach die Menschen ursprüngliche Bewohner der Erde waren, die sich später in Tiere verwandelten. Anderen Auffassungen in Australien zufolge sind jedoch die Tiere ursprüngliche Bewohner der Erde gewesen, aus denen dann die Menschen hervorgegangen sind.¹¹

Der Totemismus steht also schon in enger Beziehung zum Verwandlungsmotiv, das sich hier jedoch nicht aus einer Divergenz zwischen den verwandelten Lebewesen ergibt, sondern aus einer Gleichartigkeit, die keine Unterscheidung zulässt. Das Tier konnte genauso gut Mensch sein, wie der Mensch ein Tier sein konnte. Wobei der Wunsch nach den animalischen Kräften sicher in die Vorstellung dieses Verwandtschafts- bzw. Transformationsverhältnisses hineinspielt.

2.2. Tierverwandlungserzählungen und -darstellungen

Die nun schon eingangs erwähnte Häufigkeit von Tierverwandlungserzählungen bzw. Tiererzählungen der Naturvölker ist natürlich eine Konsequenz dieser ursprünglich tiefen Verbundenheit zwischen Tier und Mensch. In diesen Erzählungen ist dem Tier nicht nur eine zentrale Rolle zugeordnet, sondern deren Darstellung und Handlung bilden eine geglaubt Realität ab.¹² In den Verwandlungserzählungen treten sowohl Transformationen vom Mensch zum Tier auf als auch vom Tier zum Menschen. Letzteres zeigt die Schwanenfrau-Erzählung, die in ähnlicher Darstellung in vielen Ländern zu finden ist. Diese verweist besonders auf die Gemeinsamkeit, welche Tier und Mensch verbindet. Eine burjatische Fassung dieser Erzählung berichtet von Schwänen, die an einem See ihr Vogelkleid ablegen und zu schönen Frauen werden. Ein vorbeikommender Jäger nimmt einer von ihnen das Schwanenkleid ab und versteckt es. Unfähig, sich ohne das Federhemd zurückzuverwandeln, heiratet sie den

¹⁰ Findeisen 1956, 47.

¹¹ Vgl. Findeisen 1956, 42-47.

¹² Vgl. Brunner Ungricht 1998, 18.

Jäger und verbringt viele Jahre mit ihm. Als sie eines Tages das Vogelkleid zurückerhält, verlässt sie ihren Mann und fliegt davon. Beim Wegfliegen ruft sie den Zurückbleibenden zu, dass ihr zu Ehren jeden Frühling und jeden Herbst besondere Zeremonien abgehalten werden sollen. Die Erzählung bezeugt von der Vorstellung, dass auch Ehen zwischen Mensch und Tier möglich waren, denn auch im Tier befindet sich etwas Menschliches, das hervortritt, wenn die tierische Haut abgelegt wird. In dieser Fassung ist zudem eine Erhöhung des Tieres festzustellen, die durch die Anweisung zur Ehrung desselben angezeigt wird.¹³ Ausführlicher soll diese Fabel im Kapitel 5.1.1 Walküren, im Zusammenhang mit der *Völundarkviða* der *Lieder Edda*, noch behandelt werden, und sei deshalb an dieser Stelle nur erwähnt, um die Mensch-Tier-Beziehung in den Verwandlungserzählungen besser erfassen zu können.

Auch umgekehrt, wenn das Tier Mensch sein kann, muss der Mensch auch zum Tier werden können. Ebenso wie die Vorstellung existierte, dass das Tier sein Fell abzulegen vermochte, um sein Menschliches zu enthüllen, konnte auch der Mensch die Tierhaut überziehen und selbst zum Tier werden. Die Verhüllung mit einem Tierfell ist altmenschheitlich-jägerisch, da der zum Tier ‚verwandelte‘ Mensch in dieser Gestalt sowohl Einfluss auf das entsprechende Tier ausüben als auch sein geistig-schöpferisches Wesen verwirklichen konnte, das seinen mystischen Vorstellungen und der Möglichkeit, selbst Magie anzuwenden, entsprach. Solche realen Tierverwandlungen, die der Mensch durch Überziehen eines Tierfelles bzw. Tiermasken angedeutet hat, sind in zahlreichen Kulturen in verschiedentlichen kultischen Tänzen zur Anwendung gekommen, in denen die Bewegung des Tieres nachgeahmt wird. Die Fellverkleidung der frühen Völker, durch die der Mensch gleichzeitig Tier als auch Mensch sein kann, ist etwa auch auf französisch-spanischen Höhlenmalereien belegt.¹⁴

Diese Vereinigung bzw. dieser Parallelismus von Animalischem und Menschlichem erscheint auch im Werwolfsglauben, der in den Kulturen von Ost- und Mitteleuropa, bis Afrika, Asien und Amerika zu finden ist. In all diesen Kulturen tritt die Werwolfsgestalt in einer beinahe einheitlichen Darstellung bzw. Wahrnehmung auf, d.h. es existieren überall wiederkehrende Charakteristika des Werwolfes. Die Wesentlichste ist die Transformation eines Menschen in eine Tiergestalt, die jedoch nicht zwingend ein Wolf sein muss, sondern je nach Land auch ein Löwe, eine Hyäne oder ein Leopard sein kann. Die große Verbreitung weist daraufhin, dass es sich hier um ein Erlebnisgebilde handelt, welches aus einer altmenschheitlichen Tierwahrnehmung hervorgegangen ist. Der Parallelismus, welcher durch die Transformation entstanden ist, zeigt sich auch in dem Begriff *Werwolf* selbst, da ahd. *wer*

¹³ Vgl. Findeisen 1956, 14.

¹⁴ Vgl. Findeisen 1956, 70ff.

‚Mann‘ bedeutet, sich somit zu ‚Mannwolf‘ zusammensetzt. Der zum Tier gewordene Mensch nimmt während seines Erlebens in dieser Gestalt die animalischen Eigenschaften so weit an, dass er sich zur Gänze mit dem Tier identifizieren kann, d.h. er wird wild, heult und tötet Tiere sowie Menschen. Die Verwandlung in einen Werwolf ist jedoch oftmals an eine bestimmte Voraussetzung geknüpft. Findeisen erwähnt hier ein Beispiel aus Masuren, wo man glaubte, dass eine Werwolfsverwandlung ausgelöst wurde, wenn die Paten bei der Taufe an Werwölfe dachten. Die Verwandlung kann auch übermenschliche Eigenschaften mit sich bringen, die sich etwa als eine außergewöhnliche Körperstärke manifestiert, und von denen der Betreffende nach der Rückverwandlung keine Erinnerung mehr besitzt. Diese Fähigkeiten bzw. Eigenschaften sind vermutlich durch eine Art Trancezustand hervorgerufen worden, in dem sich der Mensch ganz dem Tiersein bzw. dem Animalischen hingibt.¹⁵

Auch in den Kunstwerken der Urvölker wird die Beziehung zwischen Mensch und Tier, die in Verbindung mit dem Parallelismus von Animalischem und Menschlichem steht, dargestellt. Diese Art von Kunstwerken findet sich in ganz Mesoamerika, also bei den Hochkulturen Mexikos, Yukatans, Guatemalas, Mittelamerikas und des Andengebietes meist in Form von Bildwerken bzw. Plastiken. Auf einer solchen Darstellung etwa aus Tula wird ein Menschengesicht gezeigt, das aus einem Tierrachen, eines vermutlich mythischen Tieres, herausblickt. Der Ausdruck des Menschengesichtes verweist nach Sälzle auf einen ekstatischen Zustand, der aus einer innigen Vereinigung von Mensch und Tier hervorgeht. Eine ganz ähnliche Darstellung wurde beispielsweise auch in Form einer aztekischen Steinfigur gefunden, bei der ein Menschengesicht aus dem Rachen einer Schlange blickt. Solche Plastiken wurden auch mit derselben Darstellung in der Variation mit einem Vogel bzw. mit einem Jaguar gefunden. Sälzle ist der Ansicht, dass es sich hier nicht um eine Art Tierverkleidung handelt, sondern um den bildlichen Ausdruck eines Alter Ego-Glaubens, der dem Menschen eine zweite, animalische Persönlichkeit zudenkt, die, ganz ähnlich dem Totemismusvorstellungen, als eine Art Schutzgeist und Gefährte fungiert. Ein solcher animalischer Schutzgeist existierte auch in den Vorstellungen der sibirischen und eskimoischen Völkern, wo er jedoch auf bestimmte privilegierte Stammesmitglieder wie Häuptlinge und Schamanen bzw. Medizinmänner beschränkt war. Auch in Südamerika dürfte das animalische Alter Ego ursprünglich nur für diesen ausgewählten Personenkreis bestimmt gewesen sein. Die Verbundenheit zwischen dem menschlichen und dem animalischen Geist muss in den Vorstellungen der genannten Urvölker jedenfalls sehr stark gewesen sein, da der Tod oder die Verwundung des einen dieselben Auswirkungen auch auf das zweite Ich hatte.

¹⁵ Vgl. Findeisen 1956, 74ff.

Die sibirischen Völker etwa glaubten, dass das animalische Ego des Schamanen in Tiergestalt kämpfen konnte, während der Schamane selbst im Schlaf lag. Stirbt die ausgesandte Tierseele im Kampf, so muss auch der schlafende Schamane sterben.¹⁶ „Nun ist das Alter-ego-Tier in seinem wahren Sinn stets etwas Spirituelles, etwas außerhalb der Person Existierendes, das allerdings mit der leiblichen Körperlichkeit korrespondiert, indem es eine auf Leben und Tod aufgebaute Schicksalsgemeinschaft mit ihr bildet.“¹⁷

Die erstaunlich ähnliche Wahrnehmung des Tieres in den Kulturen vieler Urvölker, die eine enge Verbindung zum Animalischen aufweist, hat sich in die Glaubensvorstellung einer Mensch-Tierverwandlung projiziert, welche nichts anderes gewesen sein mag, als der Wunsch, dem Tier in seiner Art und seinen Fähigkeiten gleich zu sein.

Der Reiz, den man in der Tierverwandlung wahrgenommen hat, wird auch in dem Verlangen gelegen haben, die Grenzen der menschlichen Kultur, wie Sitte, Moral und Recht, zu überwinden. Das Animalische unterliegt nicht den Gesetzen des Gewissens, das zur Einhaltung dieser Gebote drängt, sondern bietet die Möglichkeit der völligen Freiheit, die der Mensch in seiner eigenen Gestalt und Welt nicht kennt.¹⁸

2.3. Weitere Entwicklung der Verwandlungserzählungen

Im ursprünglichen Volksglauben ist das Tier also noch nicht in einer menschlich-sittlichen Systemordnung untergeordnet, sondern ist in der natürlichen Lebensordnung gleichgestellt. Dieses archaische Verhältnis zur animalischen Welt spiegelt sich etwa auch später im Typus des Bärensohnmärchens wider, wo die Frau von einem Bären entführt wird und ihm einen Sohn schenkt. Dieser Erzähltypus mag als eine Erklärung der übermenschlichen Kräfte des Helden entstanden sein, die aus der Tierabstammung resultiert, aber auch ein ursprünglich gedachtes Abstammungsverhältnis zum Tier ist hier noch möglich. Die Beziehung zwischen Mensch und Tier zeigt sich in den ursprünglichen Tierverwandlungsvorstellungen auch nicht als eine Strafe, sondern wird von dem Menschen selbst und freiwillig durchgeführt. Erst später bedarf es dazu einer magischen Handlung, die dann das Übernatürliche erklären soll. Das christliche Weltbild hat schließlich die dazu fähige, zauberkräftige Person in das Dämonisch-Böse transferiert und durch sie die fremdverschuldete Tierverwandlung als Schadenszauber entstehen lassen. Hier ist die Verwandlung eine erniedrigende Entmenschlichung, aus der nur die Erfüllung bestimmter

¹⁶ Vgl. Sälzle 1965, 195, 429-433.

¹⁷ Sälzle 1965, 433.

¹⁸ Vgl. Findeisen 1956, 76f.

Bedingungen wieder herausführt.¹⁹ Die ursprünglich eher als Tiergestalt gedachten Götter der griechischen Mythologie besitzen eine Verwandlungsfähigkeit, die willkürlich und ohne Magie durchgeführt werden kann, jedoch nur in das ihnen zustehende Tier erfolgt. In der griechischen Mythologie existiert auch bereits die unfreiwillige Fremdverwandlung, die vermutlich aus einer späteren Kulturperiode stammt. Hier werden die Menschen von den Göttern aus Rache, Mitleid oder Gunst in Tiere verwandelt.²⁰

In Ovids *Metamorphosen*, aus dem ersten Jahrzehnt n. Chr., kommen ebenfalls sowohl Selbstverwandlungen von Göttern als auch Fremdverwandlungen durch Götter in verschiedene Tiere, Wesen, Materialitäten, Pflanzen und andere Personen vor, die in der Regel zu keiner Rückverwandlung führen.²¹ Als Sonderform der Gestaltwandlung gilt der wechselseitige und einseitige Gestalttausch, welcher besonders in der Mythologie auftritt, und häufig zur Zeugung eines Helden eingesetzt wird. Der Gestalttausch ist sowohl in keltischen, griechischen als auch indischen Erzählungen zu finden.²²

3. Verwandlungs- und Seelenbegriffe

Um eine Begriffsdefinition des Gestaltwandels in der altwestnordischen Literatur vornehmen zu können, sind im Vorfeld Untersuchungen zu den Seelenkonzepten der heidnischen Vorstellungswelt nötig, wie sie in der altisländischen Literatur auftreten. Für die spätere literarische Analyse muss zumindest im Ansatz geklärt werden, ob ein Seelenglaube existiert hat, der mit dem Gestaltwandel in Verbindung gebracht werden kann, und aus dem sich die Frage ergibt, ob der Verwandlungserzählung die Vorstellung unterliegt, dass ein Bewusstsein bzw. eine Seele existiert, die ebenso eine Transformation erfährt oder, ob die Metamorphose eine bloße körperliche Veränderung ist.

Der Glaube an das Weiterleben einer Seele in heidnischer Zeit kann, mangels anderer Quellen, am besten aus der späteren isländischen Literatur rekonstruiert werden, die jedoch nicht zwingend ursprünglich und unbeeinflusst von bereits christlichen Glaubensvorstellungen und den damit verbundenen Umbrüchen ist. Der einzige Anhaltspunkt für einen nordischen Seelenglauben in der Literatur stellen die so genannten Fylgjen (aisl. *fylgja*, Pl. *fylgjur*) dar, die in Frauen- und auch Tiergestalten auftreten und nicht mit dem Körper im eigentlichen Sinn verbunden sind. Sie können unabhängig vom lebenden Körper handeln, und sterben entweder mit demselben oder wechseln zu Verwandten über. Fylgjen

¹⁹ Vgl. Röhrich 1953, 175-180.

²⁰ Vgl. Brunner Ungricht 1998, 25.

²¹ Vgl. *Metamorphosen*.

²² Vgl. Bozóky 1987, 1212-1214.

sind häufig nur in Träumen erkennbar, und weisen in ihrer sichtbaren Form eine unterschiedliche Funktion auf. In der Gestalt einer Frau zeigen sie sich meist als Schutzgeist für die Person und repräsentieren eine Art Familienzugehörigkeit. Diese Erscheinungsform und ihre Funktion verweist auf die Genien, die römischen Schutzgeister, stellt sie jedoch in ihrer Schutzfunktion den christlichen Schutzengeln nahe, was zumindest in der literarischen Überlieferung einen christlichen Einfluss wahrscheinlich macht. In Gestalt eines Tieres sind die Fylgjen von ihrem physischen Träger selbst nur dann zu sehen, wenn sie dessen nahen Tod ankündigen, wohingegen die Fylgja eines Feindes sichtbar und dann auch gefährlich sein kann. Die Art der Tiergestalt, als die sich die Fylgja zeigt, kann als ein wichtiges Indiz für die Gesinnung und soziale Stellung des Trägers gelten. Dadurch wäre sie als eine Verkörperung des Charakters zu verstehen und kann als ein zweites Ich handeln, was sie schließlich als Seelenwesen im engeren Sinn auszeichnet.²³

Für den Begriff des Gestaltwandels sind die Fylgjen somit insofern von Bedeutung, da sie eine Verbindung zwischen einem anderen, demnach einem tierischen Ich bzw. Bewusstsein, herstellen, das sich in einer anderen Gestalt als der ursprünglichen manifestieren kann.

In direktem Zusammenhang mit dem physischen Formwandel stehen die so genannten Hamingjen (aisl. *hamingja*), die entweder als personifiziertes Glück und Schutzgeister auftreten können, und in dieser Funktion somit den Fylgjen nahe stehen, oder aber einen Menschen bezeichnet, der seine Gestalt, meist in einen Tierkörper, verwandeln kann. Die Bezeichnung *hamingja* setzt sich vermutlich aus **ham-gengja* zusammen, was eine Person bezeichnen würde, die ihre Hülle bzw. Körper (aisl. *hamr*) verlässt. Für einen solchen Gestaltwandler ist in der altwestnordischen Literatur auch die Bezeichnung *hamhleypa*, also wörtlich dt. ‚Hüllen-Läuferin‘, vertreten, die in diesem Sinne ein Wesen mit vertauschter Gestalt meint.²⁴

Das Wort aisl. *hamr* kann jedoch nicht nur als die menschliche Hülle bzw. Gestalt verstanden werden, sondern bezeichnet auch die tierische Haut oder das Fell. In der altisländischen Literatur finden sich vielfache Beschreibungen der Gestaltwandlung, in der ein Gott oder Mensch ein solches Fell, mit dem Wortlaut *hamr*, überzieht und so in das entsprechende Tier verwandelt wird. Das Überziehen eines *hamr* aus Federn ist ein relativ häufiges Motiv in der altwestnordischen Literatur, wie beispielsweise in der *Völundarkviða*, wo die Verwandlung der Schwanenjungfrauen auf diese Weise bewirkt wird. Nicht minder zahlreich sind Werwolfsverwandlungen vertreten, die durch das Ankleiden eines Wolfsfelles

²³ Vgl. Grönbech 1937, 213; Vgl. Simek 2003, 202f; Vgl. Röhn 1998, 288f; Vgl. Turville-Petre 1946, 228f.

²⁴ Vgl. Falk 1926, 171; Vgl. Simek 2003, 203; Vgl. Turville-Petre 1946, 230; Vgl. Beck 1999, 478ff.

(aisl. *vargshamr* bzw. *úlframr*) herbeigeführt werden. Im altisländischen Wortschatz sind die Termini aisl. *vargr* und *úlfr* für die Bezeichnung des Wolfes zu finden.²⁵ Gemeinsam bilden sie das Kompositum *vargúlfr*, welches für den Ausdruck des Werwolfes verwendet wird, jedoch nicht ursprünglich aus dem altisländischen Wortschatz stammt, sondern vermutlich eine Neuschöpfung aus der Übersetzung von Maries de France Lay *Bisclavaret* ist. Ebenso sind die Verben aisl. *hamask*²⁶ dt. ‚eine andere Hülle annehmen‘, und aisl. *hamskiptask* dt. ‚die Hülle wechseln‘, im Zusammenhang mit Tierverwandlungen zu finden, wobei *hamskiptask* wiederum eine Neuschöpfung des Übersetzers von Maries de France *Bisclavaret*²⁷ im Kontext der Werwolfsverwandlung gewesen sein muss, da dieser Begriff nur hier erscheint.²⁸ Daneben wird Verwandlung auch mit aisl. *skipta hómum* dt. ‚die Gestalten wechseln‘ angezeigt.

Neben diesem Begriff für die Werwolfsverwandlung und anderen Verwandlungen zu wolf- oder bärenartigen Gestalten werden zudem aisl. *vargstakkr* dt. ‚Wolfsrock-/mantel‘, aisl. *úlfeðinn* dt. ‚Wolfshaut bzw. -fell‘ und aisl. *berserkr* dt. ‚Bärenhemd‘ verwendet. Die Übersetzung des Begriffes *berserkr* ist allerdings in der Forschung umstritten, da das Präfix *ber-* zum einen von der weiblichen Form von aisl. *bera*, also Bär, abgeleitet werden kann, zum anderen aber auch von **berr* stammen könnte, was so viel wie nackt bzw. bar etwas sein bedeutet. Demnach wurden Berserker entweder als Bärenfellträger oder als Krieger ohne Hemd bzw. Rüstung interpretiert. Die Übersetzung des Bärenfellträgers scheint jedoch wahrscheinlich, da in der *Haraldskvæði berserkir* neben *úlfeðnar* genannt werden, die Seite an Seite kämpfen.²⁹ Daraus resultiert demnach, dass eine Unterscheidung zwischen diesen zwei verschiedenen Tier ekstasekriegern bestanden haben muss, die sich aus der Art des Tierfelles ergibt, das bei den *berserkir* eben die Bärenhaut und bei den *úlfeðnar* die Wolfshaut war.³⁰ Auch Simek versteht die Deutung als rüstungslos kämpfende Krieger als ein Missverständnis der älteren Forschung, dass bereits auf Snorris Beschreibung der Berserker in der *Ynglinga saga* zurückgeht, die hier ohne Rüstung kämpfen³¹ und auch durch die Erwähnung von nackt kämpfenden germanischen Krieger bei Tacitus (Hist II, 22) bekräftigt wurde.³²

²⁵ Vgl. Guðmundsdóttir 2007, 279f.

²⁶ In der Literatur steht dieser Begriff auch im Kontext von Berserkererzählungen bzw. in Hindeutung auf den berserkertypischen Ekstasezustand und bedeutet so viel wie ‚in Berserkerwut geraten‘ bzw. ‚einen Wutanfall bekommen, rasen‘; siehe hierzu: Baetke 2006.

²⁷ Vgl. Strengleikar, Bisclaret, 86-99.

²⁸ Vgl. Tuczay 2011, 36f.

²⁹ Vgl. Das Haraldlied, Str. 8, 193.

³⁰ Vgl. Guðmundsdóttir 2007, 280; sowie: Vgl. Güntert 1912, 19; anders: Vgl. Kuhn 1968, 222.

³¹ Vgl. Ynglinga Saga, K. 6, 7.

³² Vgl. Simek 2006, Berserker, 50.

Der Vorgang des Gestaltwandels wird nun durch das Überziehen des *hamr* bewirkt, das in der Literatur jedoch nicht genau beschrieben, sondern häufig nur angedeutet wird in den Ausdrücken isl. *verða að* (werden zu) oder *bregða á sig* (annehmen) einer bestimmten Form.³³ Eine genauere Beschreibung erfährt zuweilen jedoch die psychische Veränderung der Personen, die besonders deutlich in den Berserkererzählungen greifbar ist, wobei nicht immer eindeutig hervorgeht, ob es sich nun um eine bloße psychische Wandlung oder auch um eine körperliche Wandlung handelt, da in diesem Zusammenhang der Begriff isl. *hamrammr* steht, der im Sinne von Gestaltwechsel als auch Kampfesekstase verstanden werden kann. Die psychische Veränderung, die sich in dieser Ekstase äußert, wird in der Literatur, beispielsweise der *Egils saga*, ident mit der Bedeutung des Begriffes isl. *berserksgangr* verwendet, der ebenfalls die Kampfeswut bzw. Raserei bezeichnet, welche den Berserkern eigen ist.³⁴

Neben der Art des Gestaltwandels, die sich nur auf die Veränderung der äußeren Erscheinungsform bezieht, steht demnach die psychische Metamorphose, die sich den Eigenschaften und Charakterzügen eines Tieres angleicht. Der Terminus isl. *hamrammir*, wörtlich dt. ‚gestaltzauberkräftig‘, bezeichnet jedoch ebenso wie isl. *eigi einhamr*, wörtlich dt. ‚nicht an eine Gestalt gebunden‘, auch Personen, welche die Macht besitzen, ihre Seele in einem anderen Körper zu lenken. Der oben beschriebenen physischen und psychischen Form des Gestaltwandels steht nun der Gestaltwechsel gegenüber, der durch das Heraustreten der Seele verursacht wird, die sich dann in einem anderen Körper, zumeist einem Tierkörper, manifestiert.³⁵ In diesem Zusammenhang tritt auch der Begriff isl. *hugr* auf, welcher als seelische Kraft beschrieben wird, die aus der Fähigkeit des Denkens und Planens hervorgeht. Der *hugr* kann diese Person, ähnlich der *fylgjen*, auch verlassen und sich in Tiergestalt manifestieren. Hasenfratz bezeichnet diese Form der Seele als einer „Exkursionsseele“ ähnlich, die in Traum- und Ekstasezuständen aus dem Körper austritt und frei handeln kann.³⁶

Dieser Gestaltwechsel ist beispielsweise in der *Hrólfs saga kraka* in der Erzählung über Þóðvarr Bjarki zu finden, die in dieser Arbeit noch einer genaueren Analyse unterzogen wird und hier nur erwähnt sei.

Zusammengefasst ergeben sich also verschiedene Formen und Begriffe des Gestaltwandels, die jedoch nicht gänzlich voneinander abgegrenzt stehen können, da die

³³ Vgl. Guðmundsdóttir 2007, 280.

³⁴ Vgl. Tuczay 2011, 38f.

³⁵ Vgl. Guðmundsdóttir 2007, 280f; Vgl. Simek 2005, 95ff.

³⁶ Vgl. Hasenfratz 1986, 20f, 24.

Begriffsdefinition unterschiedliche Auslegungen zulässt und eine Abgrenzung in der Literatur häufig zu undeutlich ist. Es lässt sich jedoch vorerst eine vage Einteilung in drei Kategorien vornehmen, die anschließend durch die literarische Analyse der ausgewählten Texte zu einer genaueren Definition finden soll:

Physische Gestaltwandlung: Diese Form beschreibt die tatsächliche Verwandlung bzw. Veränderung des eigenen Körpers, häufig durch das Überziehen eines Tier-*hamr*. Die tierischen Eigenschaften gehen hier jedoch meist Hand in Hand mit der äußeren Erscheinung und beanspruchen deshalb auch sekundär eine Verwandlung auf psychischer Ebene.

Psychische Verwandlung: Die psychische Metamorphose entspricht wohl oft einer Kampfeckstase, die ähnlich jener der Berserker ist, und die insofern im Zusammenhang mit einem Gestaltwandel gesehen werden kann, da sie eine Wandlung der inneren Gestalt, also der Psyche und der Gemütsart, entspricht. Diese psychische Wandlung wird durch den Anspruch auf tierische Eigenschaften und Kräfte hervorgerufen, die sich auch in der äußeren Erscheinung zeigen kann und sich nach dem Aussehen des jeweiligen Tieres richtet.³⁷ Die psychische Metamorphose geschieht hier jedoch auf primärer Ebene, während die körperliche Veränderung nur sekundär, u.a. durch die Begriffsverwendung aisl. *úlfeðinn* (Wolfshaut bzw. -fell) und aisl. *berserkr* (Bärenhemd), greifbar ist. Inwieweit aber gleichzeitig eine tatsächliche äußere Verwandlung stattfindet und die Kategorie der Tierkrieger als Gestaltwandler zu bezeichnen ist, soll durch die nachfolgende Analyse ermittelt werden.

Außerkörperliche Gestaltmanifestation: Diese Art des Gestaltwandels steht als eine Zwischenform von körperlicher und psychischer Veränderung, da hier der animalische Teil des Bewusstseins bzw. der Seele in die reale Welt manifestiert wird, während der menschliche Körper unverändert bleibt. Ein möglicher Zusammenhang kann hier in der tiergestaltigen Form der Fylgjen gesehen werden, welche als Repräsentanten der tierischen Eigenschaften des Menschen erscheinen können.

In der vorliegenden Arbeit sollen nun nur jene Transformationen als Gestaltwandlungen gelten, die tatsächlich als eine Veränderung der körperlichen Erscheinung beschrieben werden bzw. eine Manifestation von seelenähnlichen Gestalten darstellen, die in der realen Welt agieren können. Rein psychische Verwandlungen und Transformationen, die in Träumen auftreten, sind hier nicht als Gestaltwandlung definiert, und werden, soweit überhaupt genannt, nicht in das Endfazit der Arbeit einbezogen.

³⁷ Vgl. Guðmundsdóttir 2007, 281.

4. Einzelanalyse

4.1. *Hrólfs saga kraka (ok kappa hans)*

4.1.1. Überlieferung und Inhalt

Die *Hrólfs saga kraka ok kappa hans* ist eine Vorzeitsaga mit Elementen der Heldensage und Volksmärchen. Ihre Entstehung ist in das 14. oder 15. Jahrhundert zu datieren. Die Haupthandschriften der Saga AM 9, fol; AM 11, fol; und AM 285, 4to; sind zwischen 1600 und 1700 überliefert.³⁸ Die Handlung konzentriert sich überwiegend um die Person des Hrólfr kraki, dem letzten der völkerwanderungszeitlichen dänischen Skjöldungenkönige. Zwar wird auch über andere Skjöldungenkönige berichtet, jedoch ist die Erzählung nicht an historischen Fakten orientiert.³⁹

Elemente der Saga sind auch in den *Bjarkamál* enthalten, einem Heldenlied, welches von der letzten Schlacht Hrólfs und dessen Tod berichtet. Bruchstücke davon sind in der *Snorra Edda* unter dem Titel *Bjarkamál en fornu* enthalten. Vollständig überliefert sind die *Bjarkamál* jedoch nur in lateinischer Übersetzung in der *Gesta Danorum* von Saxo Grammaticus, welche wie die *Snorra Edda* aus dem 13. Jahrhundert stammt.⁴⁰ Es wird jedoch angenommen, dass Elemente der Saga bereits in einer mündlichen Urform vor dem 13. Jahrhundert existiert haben, oder in der verlorenen *Skjöldunga saga* von etwa 1200 enthalten waren, die 1596 von Arngrímur Jónsson ins Lateinische übertragen wurde. Parallelen zeigen sich zudem in den *Bjarkarímur* aus dem 15. Jahrhundert und im altenglischen Heldenepos *Beowulf*, in dem die Figur Hrólfs zwar vorkommt, jedoch nur eine Nebenrolle einnimmt und die Erzählung abweichend dargestellt wird.⁴¹

Die *Hrólfs saga kraka* erzählt ihre Geschichte in einer Kompilation von *þættir*, die jeweils auf die Geschehnisse rund um eine bestimmte Gruppe von Figuren gerichtet sind, jedoch alle mit der Person Hrólfs durch verwandtschaftliche oder dienstliche Beziehungen verbunden sind. Die Saga beginnt mit dem *Froða þáttur* („Erzählung von Fróði“), in dem über den Streit zwischen König Fróði und seinem Bruder Halfdan um die Herrschaft Dänemarks berichtet wird. Das *Helga þáttur* („Erzählung von Helgi“) schildert das Leben von Hrólfs Vater Helgi, in den *Svipdags þáttur*, *Böðvars þáttur*, *Hjalta þáttur* („Erzählungen von Svipdag“, „Böðvarr Bjarki und Hjalti“) wird über die Kämpen von Hrólfr kraki erzählt. Erst in den Abschnitten *Uppsalaferð* („Fahrt nach Uppsala“) und *Skuldarbardagi* („Kampf der Skuld“) ist

³⁸ Vgl. Simek/Pálsson 2007, *Hrólfs saga kraka (ok kappa hans)*, 195; ONP [Sigla Hrólfr, *Hrólfs saga kraka*].

³⁹ Vgl. Simek/Pálsson 2007, *Hrólfs saga kraka (ok kappa hans)*, 195.

⁴⁰ Vgl. Marold 1978, 51f.

⁴¹ Vgl. Landolt 2000, 158ff.

die Erzählung auf Hrólfr kraki selbst fokussiert und berichtet über den Kampf mit König Aðil in Uppsala, den er mit seinen Kämpfen erfolgreich für sich gewinnt. Schließlich wird über den Tod Hrólfr krakis und seinen Kämpfen in der Schlacht gegen Hrólfs Schwestergatten Hjórvardr in Lejre erzählt.

4.1.2. Analyse der Gestaltwandlungsmotive

Innerhalb dieser Saga werden die beiden Gestaltwandlungen von Björn und Bøðvarr Bjarki analysiert. Es handelt sich hier beide Male um eine Bärenverwandlung, die zwar in verschiedenen Abschnitten der Erzählung vorkommen und anders motiviert sind, jedoch inhaltliche Relationen aufweisen und in ihrer Funktion innerhalb der Saga zusammenhängen.

Björn

Die erste dieser Verwandlungen tritt im *Bøðvars þáttr* auf, indem von Bøðvarr Bjarkis Vater Björn und seiner Verwandlung in einen Bären erzählt wird. Nach dem Tod seiner Mutter heiratet Björns Vater, König Hringr, die Tochter des Finnenkönigs. Das Auftreten der Stiefmutter Hvít wird als herrschsüchtig und arrogant beschrieben, wobei sie gegenüber Björn eine zugetane Haltung zeigt, die er jedoch nicht erwidert. Als der König auf Wikingerfahrt geht und Björn gemeinsam mit Hvít das Land verwalten soll, zeigt Hvít offen ihre Absichten gegenüber Björn, der während der Abwesenheit seines Vaters mit ihr das Bett teilen soll, da dieser durch den großen Altersunterschied nicht passend für sie wäre. Björn reagiert darauf jedoch entrüstet und schlägt seine Stiefmutter. Erniedrigt und eifersüchtig auf seine Geliebte Bera, verwandelt sie Björn schließlich durch einen Fluch in einen Bären. Die Ursache des Metamorphose-Prozesses ist hier also im Motiv der bösen Stiefmutter zu finden. Wobei es sich hier um die Gruppe der verschmähten Stiefmutter handelt, nach der diese ihren Stiefsohn in ein Tier oder einen Unhold verwandelt.⁴² Hvíts Erniedrigung und Eifersucht resultieren folglich aus Björns Verhalten ihr gegenüber, welches bereits in der charakterlichen Skizzierung der Königin greifbar wird: [...] *ekki var hún vinsæl af alþýðu, en við Björn lét hún allblítt, en hann þektiz þat lítt.*⁴³ ‚[...] sie war nicht beliebt beim Volk, aber zu Björn war sie sehr freundlich, aber ihn kümmerte es wenig.’

Der schlechte Charakter Hvíts wird zusätzlich durch ihre Beschreibung als [...] *ríklunduð ok drambsöm.*⁴⁴ ‚[...] herrschsüchtig und arrogant.’ bestärkt, aus dem die Verwandlung schließlich als ein Akt des Bösen hervorgeht, der alleine das Ergebnis einer

⁴² Vgl. Hrólfs saga kraka - Übersetzung, 142 (Anm. 1).

⁴³ Hrólfs saga Kraka og Bjarkarímur, K. 18, 49.

⁴⁴ Hrólfs saga Kraka og Bjarkarímur, K. 18, 49.

berechtigten Abweisung ist: *Björn tekr þessu máli þungliga ok sló hana kinnhest mikinn ok bað hana dragaz í burt ok hratt henni frá sér.*⁴⁵ ‚Björn nahm diese Rede übel und schlug ihr eine heftige Ohrfeige und befahl ihr sich hinweg zu scheren und stieß sie von sich weg.’

Von Hvíts Standpunkt aus ist der Fluch jedoch eine Bestrafung für die Schmach, die sie von Björn erfährt:

*Hún kvaðz þessu óvön, at hún væri hrókt eða barin – „ok þykki þér betra, Björn, at spennu heldr karlsdóttur, ok er þér þat makligt, sem verra er ok svívirðiligrá en njóta minnar ástar ok blíðu, ok væri þat ekki fjærri, þótt nokkut kæmi í mót þrá þinni ok heimsku“.*⁴⁶

‚Sie sagte, dass sie dieses ungewöhnt sei, dass sie verstoßen und geschlagen werde – „und es scheint dir besser, Björn, eher die Bauernstochter zu umarmen, und es ist dir das passend, was schlimmer und beschämender ist, als meine Liebe und Freundlichkeit zu nutzen, und es würde nicht viel fehlen, dass etwas gegen deine Widerspenstigkeit und Dummheit käme.“

Demzufolge ergibt sich die Verwandlung aus dem Stiefmuttermotiv, welches in die Wechselwirkung von Ablehnung bzw. Erniedrigung und Rache eingebunden ist.

Die Initiation der Verwandlung wird durch einen Fluch (aisl. *álag*, n. Pl. *álog*) erwirkt, den Hvít mittels Worten und Taten durchführt. Die Fähigkeit, einen solchen Gestaltwandlungsfluch auszuführen, wird vermutlich durch die Erwähnung ihrer finnischen Abstammung vorausgesetzt.⁴⁷ Das Schlagen mit einem Wolfshandschuh (aisl. *úlþanzka*) ist jedenfalls ein zusätzliches und wohl auch entscheidendes Mittel, um den Fluch zu realisieren. Möglicherweise symbolisiert der Wolfshandschuh hier ein animalisches Medium, ähnlich dem Bären- oder Wolfsfell, das zur Tierverwandlung benötigt wird. Allerdings wird der Protagonist wider Erwarten nicht in einen Wolf, sondern einen Bären verwandelt:

*Hún lýstr nú til hans með úlþanzka ok segir, at hann skyldi verða at einum híðbirni ólmum ok grimnum – „ok nýta þér þó enga fæzlu aðra en fé fjoður þíns; skaltu drepa þat þér til matar meir en dæmi sé til, ok aldrei skaltu úr þessum álogum fara, ok skal þér þessi minning verri en engi.“*⁴⁸

‚Sie schlug nun nach ihm mit einem Wolfshandschuh und sagte, dass er zu einem wilden und grausamen Höhlenbären werden soll, – „und du sollst dennoch keine andere Nahrung verzehren, als das Vieh deines Vaters; das sollst du dir als Nahrung töten, mehr als Beispiele vorhanden sein mögen, und niemals sollst du aus diesem Fluch kommen, und diese Rache wird dir schlimmer als irgendeine.“

⁴⁵ Hrólfs saga Kraka og Bjarkarímur, K. 19, 49.

⁴⁶ Hrólfs saga Kraka og Bjarkarímur, K. 19, 49f.

⁴⁷ Zur Assoziation der Finnen mit Zauberei in der aisl. Literatur: Vgl. Nesheim 1970, 7-14; Vgl. Gering 1902, 11.

⁴⁸ Hrólfs saga Kraka og Bjarkarímur, K. 19, 50.

Ein typisches Verwandlungswort, welches explizit auf eine Transformation der Gestalt hinweisen würde, d.h. aisl. *skipta hǫmum* („die Gestalt wechseln“) oder ähnliches, erfährt in der Verwünschung keinen Gebrauch, sondern wird nur mittels aisl. *verða at* (werden zu) angedeutet.

Auch die Verwandlung selbst wird hier nicht beschrieben, einzig die im Fluch genannten tierischen Taten, d.h. das Töten von Vieh, folgen im Erzählverlauf und weisen auf die vollzogene Gestaltwandlung hin. Ein genauerer Hinweis zur Verwandlung zeigt sich jedoch kurz vor Björns Tod, nachdem er Bera in Menschengestalt die zukünftigen Ereignisse vorausgedeutet hat und sich am Morgen in Bärengestalt aus seiner Höhle begeben will: *Hann segir henni fyrir marga hluti, ok steypiz síðan bjarnarhamrinn yfir hann, ok gengr Björninn svá út [...]*⁴⁹ „Er sagte ihr noch vieles Geschick voraus, dann zog er die Bärenhaut über, und ging so als Bär hinaus [...]“

Das Bärenfell (aisl. *bjarnaharmr*) tritt also hier neben dem aisl. *álǫg* und dem Wolfshandschuh als ein weiteres Mittel auf, dass zur Erwirkung der Verwandlung gebraucht wird.

In den *Bjarkarímur* wird die Verwandlung des Königs Sohnes, der hier zudem auch Bǫðvarr und nicht Björn heißt, auf völlig andere Weise dargestellt. Der Stiefsohn wird, gemeinsam mit seinen Brüdern Þórir und Fróði, nicht durch einen Fluch, sondern durch verzauberte Hemden in ein Tier verwandelt:

*Anza réð svó galdra Gná,
„gjört hef eg yðr stakka þrjá,
fari þér i sem fljótast má,
fegra skal eg, ef lýti eru á“.*

*Fóru i stakk og fengu undr,
Fróði elgr, en Þórir hundr,
að birninum varð þá sá hauga lundr,
Bǫdvar sá þeir rifust isundr.⁵⁰*

„Ich habe“, fuhr die Zauberin fort, „für euch drei Röcke angefertigt, zieht sie schnell an; wenn an ihnen etwas fehlt, will ich sie verschönern.“ Sie zogen den Rock an und wurden verzaubert, Fróði in ein Elchtier, Þórir in einen Hund, Bǫðvarr in einen Bären; er sah, wie sie einander zerrissen.⁵¹

⁴⁹ Hrólfs saga Kraka og Bjarkarímur, K. 20, 52.

⁵⁰ Hrólfs saga Kraka og Bjarkarímur, Bjarkarímur II, 119f.

⁵¹ Die Geschichte von Hrólfr Kraki, K. 18, 52 (Bj. II₆).

In den späteren *Bjarkarímur* wurde demnach das Bärenfell der *Hrólfs saga kraka* als initiiertes Medium der Verwandlung in Form der Hemden an den Anfang des Verwandlungsvorganges gestellt.

Ein weiteres Mittel in der *Hrólfs saga kraka*, das ebenfalls im Zusammenhang mit der Verwandlung steht, wenn auch nicht in auslösendem Sinn, ist der Ring, der unter dem linken Arm des toten Björn liegt, und den Bera an sich nehmen soll. Dieser kann als ein Symbol für die Verbindung zwischen Körper und Geist interpretiert werden, das in Verwandlungserzählungen auch in Form eines Seiles oder einer Kette auftritt.⁵² Derselbe Ring dient später auch als ein Erkennungszeichen, durch den König Hrólfr schließlich seinen Sohn im getöteten Bären erkennt, und durch den er Bera Erzählung über die zugetragenen Ereignisse Glauben schenken kann.

Bei Björn vollzieht sich eine vollständige physische Metamorphose, durch die er im Äußeren nur noch als Bär wahrgenommen werden kann. Nur die Augen scheinen menschlich zu bleiben und sind auch das einzige Indiz, woran Bera ihn nach der vollzogenen Verwandlung schließlich erkennt: [...] *í þessum birni þykkiz hún kenna augu Bjarnar konungssonar, ok forðaz hún þat lítt; [...]*⁵³ ‚[...] in diesem Bären meinte sie die Augen des Königssohnes Björn wieder zu erkennen, und sie scheute sich wenig vor ihm [...].‘ Da die Augen hier als ein Spiegel der Seele interpretiert werden können, muss angenommen werden, dass die Seele Björns bei der Verwandlung also menschlich bleibt.⁵⁴

Trotz der unveränderten Seele, wird eine teilweise psychische Metamorphose durch die Annahme von tierischen Eigenschaften sichtbar. Björn lebt nicht nur in einer für den Bären typischen Höhlenwohnung, sondern reißt, gemäß diesem Tier, auch das Vieh des Königs, wie der Fluch es bestimmt hat. Zudem besitzt er Kräfte eines Bären, die er im Kampf gegen die Gefolgsleute des Königs einsetzt: [...] *meiddi hann marga menn fyrir þeim, áðr hann yrði sótt, ok alla hunda deyddi hann. [...] snýr hann þá þangat, sem konungr stendr, ok þrífr þann mann, sem næstr stóð honum, ok reif hann kvikan í sundr; [...]*⁵⁵ ‚[...] er verletzte viele Männer von ihnen, ehe er gefasst wurde, und alle Hunde tötete er. [...] er wandte sich da dorthin, wo der König stand, und ergriff diesen Mann, der ihm am nächsten stand, und riss ihn lebendig entzwei; [...].‘

In einer vorausdeutenden Rede berichtet Björn seiner Geliebten kurz vor seinem Tod über deren gemeinsame zukünftige Söhne und warnt sie vor den Intrigen der Königin. Ob

⁵² Vgl. Die Geschichte von Hrólfr Kraki, K. 20, 56 (Anm. 3).

⁵³ *Hrólfs saga Kraka og Bjarkarímur*, K. 20, 50.

⁵⁴ Vgl. Die Geschichte von Hrólfr Kraki, K. 20, 54 (Anm. 2).

⁵⁵ *Hrólfs saga Kraka og Bjarkarímur*, K. 20, 52f.

diese Gabe der Vorräusdeutung mit der Verwandlung erworben wird, ist jedoch unklar, da Björn diese nur in Menschengestalt sprechen kann, wobei er sich in den *Bjarkarímur* an dieser Stelle als Bärengestalt zeigt.

Eine vollständige Erlösung aus Björns Bärenverwandlung wird durch den Wortlaut des Fluches ausgeschlossen, indem explizit gesagt wird, dass Björn niemals von dem Fluch loskommen soll. Auch wenn die Rückverwandlung oder Erlösung in solchen Verwandlungsflüchen bzw. im *áloq* allgemein häufig durch einen solchen Zusatz verwehrt werden soll, schafft der betreffende Protagonist es, sich aus dem Fluch zu lösen, indem er die genannten Bedingungen erfüllt. Hier werden jedoch weder solche Bedingungen für eine mögliche Rückverwandlung genannt noch erfolgt diese durch anderweitige Vorgänge. Eine temporäre Rücktransformation in einen Menschen vollzieht sich jedoch jeden Abend, wodurch die Verwandlung demnach als zyklisch gelten kann. Innerhalb der Erzählung erfährt der Leser diesen Umstand nur im Gespräch zwischen Björn und Bera, nachdem sie Björn in seine Höhle folgt: [...] *hann kallar henni þat ósæmiligt at vera þar hjá honum, því at hann sé dýr um daga, en maðr um nætr.*⁵⁶ ‚[...] er erklärte ihr es sei unangemessen dort bei ihm zu sein, denn er sei ein Tier am Tag, aber ein Mensch in der Nacht.‘ Auch nach seinem Tod tritt keine Rückverwandlung ein, wodurch der König seinen getöteten Sohn auch nicht erkennt.

Insgesamt entspricht die Verwandlung selbst, in ihrer Auswirkung auf den metamorphen Protagonisten dem Typus von Marie de France' *Bisclavret*, für den die Werwolfsverwandlung ebenso Fluch und nicht Vergünstigung durch tierische Eigenschaften und Kräfte ist.⁵⁷

Bøðvarr Bjarki

Die Verwandlung Bøðvars ist in die Schlachterzählung bei Hleiðargarðr, rund um den Tod König Hrólf's und seinen Kämpen, eingebettet. Nach der Rache an Hvít tritt Bøðvarr in die Gefolgschaft von König Hrólf'r als einer seiner zwölf Kämpen ein und bestreitet als solcher zahlreiche Kämpfe. Zum entscheidenden letzten Kampf bei Hleiðargarðr kommt es durch die zauberkundige Skuld, die Halbschwester des Königs, die ihren Mann Hjørvarðr gegen Hrólf'r kraki aufhetzt. In der Schlacht kämpft Bøðvarr schließlich als Krieger in Bärengestalt und stirbt dort gemeinsam mit dem König und seinen Kämpen.

Das Motiv zur Gestaltwandlung scheint primär im Willen zur Kraftsteigerung zu liegen, die Bøðvarr für den Kampf beansprucht, um seiner Treue dem König gegenüber, und zur Erlangung von Heldenruhm Ausdruck zu verleihen. Die Verwandlung ist hier also ein

⁵⁶ Hrólf's saga Kraka og Bjarkarímur, K. 20, 51.

⁵⁷ Vgl. Reuschel 1933, 114.

selbst gewählter Akt, der durch den eigenen Willen gesteuert wird. Quelle dieser Kraftsteigerung sind die tierischen Eigenschaften, die er in Bärengestalt besitzt.⁵⁸ Der Wille zur Kraftsteigerung im Kampf zeigt Ähnlichkeiten mit den Tierkrieger, die wie Bǫðvarr zu diesem Zweck auf ihre animalischen Kräfte zurückgreifen. Die Charakteristika und das Auftreten der Tierkrieger in anderen Sagaerzählungen werden an späterer Stelle (Kapitel 5.1.2) genauer behandelt.

Neben der Kraftsteigerung zeigt sich eine weitere Funktion der Verwandlung, die erst nach dem Verschwinden des Bären aus dem Heer deutlich wird. Diese Funktion scheint eine Art Abwehr gegen den Zauber der Skuld zu sein: [...] *hafði Skuld drotning engum brögðum við komit, á meðan björninn var í liði Hrólfs konungs*, [...] ,[...] die Königin Skuld war mit keinen Zauberkünsten dagegen gekommen, solange der Bär unter König Hrólfs Kriegsvolk war, [...]’⁵⁹

Der Gestaltwandel zum Zwecke des Kampfes bedient sich hier zwei initiierten Medien. Zum einen schöpft Bǫðvarr aus seinen bestehenden animalischen Eigenschaften und Kräften, die seiner angeborenen Tierseele entstammen mögen. Zum anderen ist ein Schlaf- bzw. Trancezustand nötig, um überhaupt seiner Tierseele Gestalt zu verleihen. Da ohne die animalischen Eigenschaften eine Manifestation in Gestalt eines Bären nicht möglich ist, müssen diese als primäres Mittel der Gestaltwandlung gelten, während der Schlaf- bzw. Trancezustand sekundär eingesetzt wird. Das primäre Verwandlungsmedium lässt sich nun, wie bereits erwähnt, aus der Verwandlungserzählung seines Vaters Björn herleiten, der nach seiner Transformation in einen Bären Bǫðvarr und zwei weitere Söhne mit Bera zeugt. Wenn nun die eingangs erwähnte Fylgjen-Vorstellung in den Verwandlungsvorgang miteinbezogen wird, muss Bǫðvars vererbtes animalisches Wesen demnach ausschlaggebend für die äußere Erscheinung seiner Tierseele sein, die sich entsprechend als Bär manifestiert. Zudem könnte die Bedeutung der Fylgjen als Repräsentanten der Familienzugehörigkeit hier zugrunde liegen.

Auch schon die Namen der Protagonisten *Björn*, *Bera* und *Bǫðvarr Bjarki* zeigen eine Relation zum Bären, die durch die Übersetzung der Namen aus dem Altisländischen sichtbar wird: *Björn* bedeutet Bär, *Bera* ist dazu die weibliche Form des Bären, *Bjarki* ist eine Koseform, die mit kleiner Bär zu übersetzen ist und *Bǫðvarr* lässt sich als Genitivform von *bǫð* ableiten, also ein poetischer Ausdruck für Schlacht, und demnach soviel wie Bär der Schlacht bedeutet.⁶⁰

⁵⁸ Vgl. Tuczay 2011, 40.

⁵⁹ Hrólfs saga Kraka og Bjarkarímur, K. 33, 102.

⁶⁰ Vgl. Davidson 1986, 144; Vgl. Bugge 1887, 57.

Auch das Stiefmuttermotiv spielt hier hinein, denn wie die Saga erzählt, zwingt sie Bera zum Essen des Bärenfleisches, was nun ebenso ausschlaggebend für die tierhaften Züge von Bǫðvarr und seinen Brüdern zu sein scheint, wie das animalische Wesen seines Vaters. Dadurch wird eine vorausgehende Verwandlung verursacht, aus der die tatsächliche Metamorphose im Kampf resultiert und erst möglich wird. Da auch hier das Verwandlungsmittel ein tierisches Element ist, kann der Verzehr von Tierfleisch abermals als ein animalisches Medium gelten. Die Wirkung desselben deutet Björn in seiner Warnung an Bera voraus:

*[...] drotning mun gruna þik, þá er þú ætlar í burt, ok mun hún gefa þér at eta af dýrsslátrinu, en þat skyldir þú eigi eta, því at þú ert kona eigi heil, sem þú veizt, ok muntu fæða sveina þrjá, er vit munum eiga, ok á þeim mun þat sjá, ef þú etr af dýrsslátrinu, [...]*⁶¹

.[...] Die Königin wird dich dann beargwöhnen, wenn du weg willst, und sie wird dir von dem Schlachtfleisch zu essen geben; aber du sollst es nicht essen, denn du bist eine schwangere Frau, wie du weißt, und wirst drei Knaben gebären, die wir beide haben werden, und an ihnen wird man es sehen, ob du von dem Schlachtfleisch gegessen hast; [...]

Demzufolge wirkt sich das gegessene Fleisch des verwandelten Björn nicht auf Bera selbst aus, sondern führt alleine zu einem animalischen Wesen der Söhne, die dann zunächst bis auf Bǫðvarr auch äußere Merkmale von Tieren zeigen. Während Elgfróði mit dem Rumpf eines Elches geboren wird, ist die Gestalt Þórir durch Hundefüße verunstaltet. In den *Bjarkarímur* wird die Ursache für die animalischen Merkmale der drei Brüder anders wiedergegeben, denn dort sind sie es selbst, denen Hvít durch eine List von dem Bärenfleisch zu essen geben will:

*[...] Froði sýgur stykkið þá,
en honum svó við átu brá,
að elgs fætr fekk hann upp til hnjá.*

*Þangað rann sem Þórir lá
hendi upp í hvóptinn brá,
hunds kló fekk á vinstri tá.*

*Dropi kom einn á diskinn niðr,
drap þar Bǫðvar tάνni viðr,
býsnum veldur bragða smiðr,
bjarnar nøgl hinn fremsti liðr.*⁶²

.[...] Fróði saugte an dem Stück, beim Essen ward er so verwandelt, dass er die Füße eines Elchtieres bis ans Knie bekam. Dann ging sie dahin, wo Þórir

⁶¹ Hrólfs saga Kraka og Bjarkarímur, K. 20, 51f.

⁶² Hrólfs saga Kraka og Bjarkarímur, Bjarkarímur II, 123.

lag, gab ihm ein Stück zu essen, steckte ihm die Hand in den Mund – die Klaue eines Hundes bekam er auf der linken Zehe. Ein Tropfen fiel auf den Teller nieder, Bǫðvarr berührte die Stelle mit der Zehe, da ward das vorderste Glied der Nagel eines Bären.⁶³

Demnach wirkt sich also nicht nur der Genuss des Tierfleisches auf die Verwandlung aus, sondern, im Falle Bǫðvars, sogar das bloße Berühren des Blutes.

Innerhalb einer teilweisen und selbst gewählten Verwandlung finden sich in der *Hrólfs saga kraka* weitere Beispiele, in denen die Protagonisten von Tierischem zu sich nehmen, um Eigenschaften des betreffenden Tieres zu übernehmen. Elgfróði lässt Bǫðvarr Blut aus seiner Wade trinken, welche der eines Elchkörpers gleicht, und wodurch Bǫðvarr die Kraft von Elgfróði in sich aufnehmen kann und stärker wird.⁶⁴ Hjalti trinkt von dem Blut und isst vom Herz des geflügelten Ungeheuers und wird dadurch stark und mutig. Auch die *Bjarkarímur* und Saxo Grammaticus berichten über dieses Ereignis, wobei die *Gesta Danorum*⁶⁵ an Stelle des Ungeheuers einen Bären auftreten lässt und die *Bjarkarímur* eine Wölfin. Zudem ist die physische Wandlung Hjaltis in den *Bjarkarímur* stärker ausgebaut: [...] *minst var honum í litlu drátt, raunmjög sterkr og ramr sem tröll, rifnuðu af honum klæðin qll.*⁶⁶ [...] überaus stark ward er, riesenstark, seine ganzen Kleider zerrissen.⁶⁷ Das Zerreißen der Kleider deutet demnach auf eine sichtbare äußere Veränderung hin, welche durch die Kraftsteigerung verursacht wird. Der Wille zu einer solchen Kraftsteigerung ist also auch in diesen Verwandlungen ausschlaggebend.

Zusammenfassend kann folglich gesagt werden, dass dem primären Verwandlungsmedium, also dem animalischen Geist, eine Verbindung von gegessenem oder getrunkenem Tierfleisch oder Blut, und vererbtem Wesenszug bzw. Familienzugehörigkeit zugrunde liegt.

Das sekundäre Medium der Transformation tritt als ein Schlaf- bzw. Trancezustand auf, mittels dem Bǫðvarr seine Tierseele oder auch Freiseele in Bärengestalt in den Kampf schicken kann.⁶⁸ Der Schlaf- oder Trancezustand als solches Medium wird eher auf indirekte Art in der Saga vermittelt, da weder der Hergang dieser Verwandlung geschildert noch ausdrücklich gesagt wird, dass es sich bei dem Bären tatsächlich um Bǫðvarr Bjarki handelt. Erst im Laufe des Gesprächs zwischen Hjalti und Bǫðvarr wird klar, dass der Bär im Kampf

⁶³ Die Geschichte von Hrólf Kraki, K. 20, 55 (Bj. II₂₇).

⁶⁴ Vgl Gering 1902, 7 (Anm. 18).

⁶⁵ Vgl. *Gesta Danorum*, Liber II, 6,11 (4-5), 168.

⁶⁶ *Hrólfs saga Kraka* og *Bjarkarímur*, *Bjarkarímur* IV, 140.

⁶⁷ Die Geschichte von Hrólf Kraki, K. 23, 73 (Bj. IV₅₈).

⁶⁸ Vgl. Tuczay 2011, 40.

mit Bǫðvarr verbunden ist, denn nachdem Hjalti seinen Genossen weckt und ihn anreizt, endlich in der Schlacht zu dienen, verschwindet der Bär aus dem Kampf:

Hjalti hefr nú á rás ok heim til konungsins herbergja ok sér, hvar hann sitr ok hefz ekki at; Hjalti mælti: „[...] ok er þetta höfuðskömm, þvílíkr kappi sem þú ert, at konungrinn skuli leggja sik í háska fyrir oss, ok týnir þú svá þínu mikla lofi, sem þú hefir um stund haft“. Bǫðvarr stóð þá upp ok blés við ok mælti: „[...] ek segi þér at sonnu, at nú má ek mǫrgum hlutum minna lið veita konunginum, en áðr þú kallaðir mik upp heðan“. [...]Eptir þessa eggjan Hjalta stendr Bǫðvarr upp ok gengr út til bardagans; er þá björninn horfinn burt úr liðinu, [...].⁶⁹

Hjalti begann nun zu laufen, aber heim zu der Herberge des Königs und sah, wo er saß und nichts tat; Hjalti sagte: „[...] und das ist eine große Schande, ein solcher Kämpfe, wie du bist, dass sich der König für uns in Gefahr begeben soll, und du verlierst so deinen großen Ruhm, den du eine Weile gehabt hast“. Bǫðvarr stand da auf und seufzte und sagte: „[...] ich sage dir entsprechend der Wahrheit, dass ich jetzt in vielen Angelegenheiten dem König weniger Unterstützung zu leisten vermag, als bevor du mich aufriefst von hier“. [...] Nach dieser Aufhetzung Hjaltis stand Bǫðvarr auf und ging in die Schlacht hinaus, aber da war der Bär aus dem Heer verschwunden, [...]

Das Gespräch zwischen Hjalti und Bǫðvarr wird auch in der lateinischen Bearbeitung von Saxo Grammaticus in der *Bjarkamál*⁷⁰, in der Form eines dialogischen Ereignisgedichtes, wiedergegeben. Das Gedicht erzählt, wie Hjalti die Heerscharen des Hjǫrvarðr heranrücken sieht und Hrólfr und seine Genossen darauf zum Kampf weckt. Bjarki rüstet sich jedoch nicht für die Schlacht, sondern weist seinen Diener an, Feuer zu machen. Vor dem Kampf richtet Hjalti eine Rede an die Kämpen, in der er König Hrólfr preist, und erinnert sie an den Treueschwur, den sie dem König geleistet haben. Hjalti sieht schließlich den König in der Schlacht sterben und lobt dessen Taten. Während der Schlacht kehrt er immer wieder zu dem schlafenden Bjarki zurück, um ihn für die Schlacht anzureizen. Erst nach dem dritten Weckversuch begibt sich Bjarki dann endlich in die Schlacht und stirbt gemeinsam mit Hjalti als letzter unter den Kämpen.

Die Anreizungen Hjaltis dienen dem Dichter hier als ein Mittel, um den Dialog zwischen den Kämpen zu konstruieren. Jedoch wird weder in den *Bjarkamál* noch im Prosatext von Saxo Grammaticus der Grund für den späten Kampfeintritt Bjarkis erwähnt. Auch wenn die Prosa der *Hrólfs saga* im Gespräch der Kämpen ansonsten weitgehende Übereinstimmungen mit den Dialogpassagen der *Bjarkamál* zeigt, fügt nur sie den Bären hinzu, der an Bǫðvars Stelle im Kampf dient. Der ursprüngliche Sinn der anfänglichen

⁶⁹ *Hrólfs saga Kraka og Bjarkarímur*, K. 33, 101f.

⁷⁰ Vgl. *Gesta Danorum*, Liber II, 7,4-7,28, 170-187.

Kampfverweigerung Bjarkis bleibt also verschlossen und liegt nicht wie in der *Hrólfs saga* in dem notwendigen Trance- bzw. Schlafzustand, der für die Aussendung der Tierseele erforderlich ist.⁷¹

Die Rückverwandlung erfährt ebenso wie die Verwandlung keine genaue Beschreibung, sondern ist nur zu erahnen. Nachdem Bǫðvarr aus seinem Schlaf geweckt wurde, ist der Bär verschwunden und stellt damit genau jenen Augenblick der Rückverwandlung dar, der das Erwachen aus dem Trancezustand impliziert und hier wohl als ein unfreiwilliger Akt geschieht. Auch zu einer abermaligen Verwandlung scheint der Kämpfe hier nicht willens oder nicht im Stande zu sein.

Da die primäre Verwandlung bereits vor seiner Geburt stattgefunden hat, kann Bǫðvarr während seines gesamten Auftritts im Erzählverlauf als eine metamorphe Figur, zumindest im psychischen Sinn, beschrieben werden, die durch den Bluttrank aus Elgfróðis Wade noch zusätzlich eine Wandlung erfährt. Die Eigenschaften die Bǫðvarr hier, also vor seiner tatsächlichen äußeren Metamorphose in einen Bären, zeigt, sind wie bereits erwähnt, denen eines wilden Tieres ähnlich. Schon als Kind zeigen die drei Brüder ein wildes und grausames Verhalten und weisen unmenschliche Kräfte auf:

*[...] ok þá er þeir eru at leikum með qðrum mǫnnum, eru þeir grimmir ok óvægnir um alt; fá menn harðleikit af þeim; [...] Svá fór fram um hríð, þar til at þeir eru tólf vetra gamlir; þeir eru þá svá sterkir, at engir konungsmenn stóðuz fyrir þeim, [...]*⁷²

„[...] und wenn sie bei Spielen mit anderen Leuten waren, waren sie wild und rücksichtslos in jeder Hinsicht; die Leute wurden übel zugerichtet von ihnen. [...] So verging eine Zeitlang, bis dass sie zwölf Winter alt waren; sie waren da so stark, dass sich keiner der Königsmänner mit ihnen messen konnte, [...]“

Nach seinem Eintritt in König Hrólf's Dienst könnte man Bǫðvars Charakter und Verhalten als dem eines Berserkers gleichsetzen. Denn auch diese schöpfen im Kampf von animalischen Kräften und sind daher bereits mit dem Wesen des kindlichen Bǫðvars verwandt. In der *Hrólfs saga kraka* werden Bǫðvarr und auch sein Genosse Hjalti jedoch nicht mit den Berserkern des Königs gleichgestellt, sondern treten als dessen Kämpen auf. In der Saga erscheinen diese beiden Arten nebeneinander und werden gesondert genannt: *Hrólfr konungr býz nú til ferðar sinnar með hundrað manna ok auk kappar hans tólf ok berserkir tólf.*⁷³ „König Hrólf rüstete sich nun zu seiner Fahrt mit hundert Männern und noch dazu seine

⁷¹ Vgl. Eddica Minora, Die Biarkamál, XXI-XXIII.

⁷² Hrólf's saga Kraka og Bjarkarímur, K. 20, 54.

⁷³ Hrólf's saga Kraka og Bjarkarímur, K. 26, 75.

zwölf Kämpfen und zwölf Berserker.’ Schjødt schreibt diesem Kontrast zwischen den Kämpfen (aisl. *kappar*) und Berserkern (aisl. *berserkir*) einen literarischen Zweck zu, der nicht als Unterscheidung zweier Gruppen dienen soll, sondern der Beschreibung von Mut und Stärke in unterschiedlichem Grad. Da das Kampfverhalten und rohe Auftreten jedoch beiden Gruppen eigen ist, und diese in ihrer Funktion nicht wesentlich abweichen, können beide Gruppen als ident betrachtet werden.⁷⁴

Die metamorphe Figur, welche aus dem Trancezustand hervorgeht, zeigt eine abermalige Steigerung seiner Kräfte, die man als übernatürlich bezeichnen könnte und durch die der Kämpfer unbesiegbar wirkt:

*[...] hann drepr fleiri menn með sínum hrammi en fimm aðrir kappar konungs; hrjóta af honum högg ok skotvápn, en hann brýtr undir sik bæði menn ok hesta af liði Hjörvarðar konungs, ok alt þat, sem í nánd er, mylr hann með sínum tǫnnum, [...]*⁷⁵

.[...] er erschlug mehr Männer mit seiner Pfote als fünf andere Kämpfer des Königs; Hieb- und Schusswaffen prallten von ihm ab, aber er brach beides unter sich, Männer und Pferde vom Heer des König Hjörvarðs, und all das, was in der Nähe war, zermalmte er mit seinen Zähnen, [...]

Im Äußeren ist er ganz gleich dem Tier, in das er sich verwandelt hat, und wird dadurch weder von seinem Genossen Hjalti noch von König Hrólfur als Bǫðvarr Bjarki erkannt, denn beide stehen in der Schlacht und kämpfen neben dem Bären, wenn sie nach Bǫðvarr suchen: *Hjalti litaz nú um ok sér eigi Bǫðvar, féлага sinn, [...]*⁷⁶ ‚Hjalti sah sich nun um und sah Bǫðvarr, seinen Genossen, nicht, [...]

Conclusio

Die Bärenverwandlungen von Björn und Bǫðvarr unterscheiden sich durch ihre Art der Initiation und ihre verwendeten Mittel. Björns Verwandlung geschieht ungewollt und wird durch einen Fluch ausgelöst, der einen Schlag mit dem Bärenhandschuh als ein zusätzliches Hilfsmittel bedarf. Bǫðvars Verwandlung hingegen geschieht aus einer hereditären Fähigkeit heraus, die erst durch den Schlafzustand wirken kann.

Wie aus der vorangegangenen Analyse hervorgeht, erscheinen jedoch zwei verschieden motivierte Verwandlungen in der Erzählung über Bǫðvarr Bjarki. Die eine mag sowohl durch die böswillige Absicht der Stiefmutter als auch durch die familiäre Bindung entstanden sein und ist somit ebenso ungewollt vollzogen worden, die andere ist eine bewusst

⁷⁴ Vgl. Schjødt 2007, 145f.

⁷⁵ Hrólfur saga Kraka og Bjarkarímur, K. 33, 100.

⁷⁶ Hrólfur saga Kraka og Bjarkarímur, K. 33, 100.

freiwillige und gewollte Verwandlung, die dem Zweck der Kampfesstärke und damit dem Ausdruck der Treue gegenüber dem König dient.

Diese beiden Wandlungen erfolgen aus den zwei verschiedenen Rollen, welche der Protagonist Þoðvarr im Laufe der Erzählung einnimmt. Zum einen tritt Þoðvarr in der Rolle des Bären Sohnes auf und zum anderen in der Rolle des Kämpen, der treu im Dienste des Königs steht. Die Funktion als Bären-Sohn erfüllt der Protagonist auch in den *Bjarkarímur* auf ähnliche Weise, und ebenso die Bärenverwandlung im Kampf. In der *Gesta Danorum* des Saxo Grammaticus und der *Skjöldunga Saga* wird jedoch weder die Erzählung des Bärenvaters wiedergegeben, die zu einem animalischen Wesen Þoðvars beizutragen gehabt hätte, noch wird die tatsächliche Bärenverwandlung zum Zwecke des Kampfes erwähnt.⁷⁷

Auch der Name des Helden ist hier kein sicheres Indiz für die Bärenverwandlung von Þoðvarr. Bei Saxo Grammaticus tritt er als *Biarco* auf und auch der Name *belliger* wird erwähnt, welcher die lateinische Entsprechung zu *þoðvarr* ist. Wobei der ursprüngliche Geburtsname des Kämpen bei Saxo *Biarco* zu sein scheint und Þoðvarr nur ein erworbener Beiname sein dürfte. Die Verbindung dieser beiden Namen könnte jedenfalls hier auch eine bloße poetische Umschreibung für ‚Krieger‘ gewesen sein. Es wäre also denkbar, dass Saxo die Elemente der Bärenverwandlung nicht kannte und diese auch in den ursprünglichen *Bjarkamál* nicht vorkamen.⁷⁸

Auch Olsen vermutet die *Bjarkamál* bei Saxo noch unbeeinflusst von einer Bärensohnerzählung, da das Ungeheuer am Hof von König Hrólfur als Bär erscheint und die Saga nach Olsen nicht zulassen konnte, dass Þoðvarr sein wesensverwandtes Tier tötet. Erst durch die Einflüsse der nordenglischen *Siward Saga* seien die Elemente der Bärensohnerzählung und der Bärenverwandlung im Kampf in die Saga gelangt. Die Erzählung über Þoðvarr weist wesentliche Parallelen zu Siwards Leben auf und auch er stammt der Saga nach von einem Bären ab.⁷⁹ Folgt man nun Olsons Annahme, kann daraus geschlossen werden, dass die Bärenabstammung erst als ein ursprüngliches Element der *Hrólfur saga* gelten muss.

Friedrich Panzer schreibt dagegen der Gestaltwandlung von Björn im Wesentlichen eine einleitende Funktion für die Erzählung von Þoðvarr Bjarki zu und ordnet sie für die Gesamterzählung nur als sekundär ein. Der tierhafte Charakter von Þoðvarr Bjarki erhält alleine dadurch seine Legitimation und ist schließlich die Voraussetzung für Züge des Bärensohn-Märchens, die Panzer aus der Erzählung über Þoðvarr Bjarki ableitet, wobei die

⁷⁷ Vgl. Jones 1972, 135-138.

⁷⁸ Vgl. Davidson 1986, 144; Vgl. Bugge 1887, 57.

⁷⁹ Vgl. Olson 1916, 19f.

Vorgeschichte des Bärenvaters diesem Typus nicht entspricht.⁸⁰ Auch Reuschel sieht die Björn-Geschichte als ein Mittel zum Zweck, das durch eine spätere Anfügung an die wikingerzeitliche *Bjarkamál* in die Saga kam, um Bǫðvarr Bjarkis Namensherkunft eine Erklärung zu geben.⁸¹

Es ist also unklar, ob Bǫðvars Bärenverwandlung erst aus der Geschichte der Bärenabstammung resultiert und so eine erklärende Funktion für den Verbleib im Kampf einnimmt oder umgekehrt Voraussetzung für eine spätere Hinzufügung der Bären-Sohn-Erzählung war. Die *Bjarkamál* haben vermutlich keine der beiden Verwandlungen enthalten, jedoch kann der Kerngedanke des ursprünglichen Gedichtes einen eventuellen Rückschluss auf die Ergänzungen in der *Hrólfs saga* zulassen.

Die Bedeutung der *Bjarkamál* scheint ausschließlich in der Gefolgschaftstreue und dem Königspreis zu liegen. Die *Bjarkamál en fornu* werden vor der Schlacht von Stiklasstaðir im Jahr 1030 von dem Skalden Þormod Kolbrúnarskáld in der *Ólafssaga ens helga* gesungen, um die Krieger zu wecken und wohl zur Schlacht anzureizen. Sowohl der Sinn des Liedes wird durch den Einsatz in der *Ólafssaga ens helga* widergespiegelt als auch die frühe Entstehung desselben, die damit nicht vor 1030 anzusetzen wäre. In der *Hrólfs saga kraka* konzentriert sich die Handlung entgegen der ursprünglichen Bedeutung auf die Kampfdarstellung und lässt den König daher am Ende gemeinsam mit seinen Kämpen sterben. Die *Bjarkamál* geben durch den frühen Tod des Königs genug Platz, um dessen zu gedenken und zu rühmen, gemäß dieser Gefolgstreue sterben die Kämpen Bjarki und Hjalti dann schließlich zu Füßen ihres gefallenen Königs.⁸² Auch wenn die *Hrólfs saga kraka* nun den Kerngedanken nicht in jedem Detail übernommen hat, so ist trotzdem bei der Übernahme in die Saga der Ursprung nicht verloren gegangen. Die Abwesenheit des stärksten Kämpen in der Schlacht widerspricht der Grundbedeutung, die in der Gefolgschaftstreue liegt, wonach die Saga eine Bärenverwandlung entweder hinzugefügt oder aus einer früheren Quelle übernommen hat. Somit kann Bǫðvarr den Erwartungen eines treuen Gefolgsmannes entsprechen und gleichzeitig den Dialog mit Hjalti führen. Dass die *Bjarkamál* entgegen ihrer Bedeutung bei Saxo keine plausible Erklärung für den Verbleib Bǫðvars geben, mag in einer unvollständigen Überlieferung oder dem rhetorischen Konstrukt des Dichters liegen, der für den Königspreis den Dialog zwischen Bǫðvarr und Hjalti verlangt. Die Quelle, aus der die Bärenverwandlung der Saga im Falle einer neueren Hinzufügung schöpft, könnte in der Funktion als Kämpen des Königs liegen, in welcher der Held in animalischer Ekstase kämpft.

⁸⁰ Vgl. Panzer 1910, 376.

⁸¹ Vgl. Reuschel 1933, 114.

⁸² Vgl. Eddica Minora, Die Bjarkamál, XXI-XXIII.

Die Wesensgleichheit der Kämpen und der Berserker ist, wie bereits erwähnt, gegeben und ihre Bindung zum Animalischen wurden bereits einleitend kurz angesprochen.

4.2. *Völsunga saga*

4.2.1. Überlieferung und Inhalt

Die *Völsunga saga* wird zur Gruppe der Vorzeitsagas gezählt und ist vermutlich Mitte des 13. Jahrhunderts entstanden. Sie ist in einer Pergamenthandschrift um 1400 (NKS 1824 b, 4to) erhalten und in zahlreichen jüngeren Papierhandschriften, wie u.a. AM 6-7 fol. aus dem 17. Jahrhundert, überliefert. In den Handschriften ist die *Völsunga saga* gemeinsam mit der *Ragnars saga loðbrókar* überliefert, die als eine Fortsetzung der *Völsunga saga* betrachtet werden kann. Der Stoff der Saga basiert zum Großteil auf den älteren Heldenliedern der *Lieder Edda*. Als ihre Hauptquellen sind vor allem die *Helgakviða Hundingsbana I*, die *Reginismál*, die *Atlamál*, und die *Atlakviða* zu nennen. Die Erzählung der *Völsunga saga* orientiert sich bei der Stoffwiedergabe an der Reihenfolge der *Edda*. Zudem bezieht die Saga auch Stoffe aus verlorenen Heldenliedern, die im Codex Regius nicht erhalten sind. Die Prosa der *Völsunga saga* ermöglicht damit eine gewisse Rekonstruktion dieser Lieder.⁸³ Als Vorlage diente weiters noch die *Piðreks saga*, aus der die Beschreibung Sigurðs im Kapitel 23 entnommen wurde. Durch die Abhängigkeit von der *Piðreks saga* kann jedenfalls eine Entstehung der *Völsunga saga* vor der Mitte des 13. Jahrhunderts ausgeschlossen werden.⁸⁴ Inhaltlich gibt die Saga den völkerwanderungszeitlichen Nibelungenstoff wieder, der sich über fünf Generationen des Völsungengeschlechts erstreckt. Die Saga berichtet über deren Stammvater Óðinn sowie über Sigi, Rerir, Völsungr und Sigurðr und dem Untergang der Völsungen am Hof von König Atli. Weiters wird von Gruðruns Rache, Jörmunrekkr, Svanhilds Tod und der Rache der Gruðrunssöhne berichtet.⁸⁵

4.2.2. Analyse der Gestaltwandlungsmotive

Die Gestaltwandlungen der *Völsunga saga* können in drei Gruppen nach der Art ihrer Verwandlung eingeteilt werden. Zum einen sind hier die Wolfs- bzw. Werwolfsverwandlungen von Sigmundr, Sinfjötli und König Siggeirs Mutter zu nennen. Die Gestalten von Signý, Sigurðr und Gunnarr verändern sich hingegen durch den Tausch der jeweiligen Körper. Zu einer weiteren Gruppe gehören die Verwandlungen der Brüder Otr und Fáfnir, welche weder durch ihr äußeres Erscheinungsbild noch durch den Vorgang der

⁸³ Vgl. Lange 2006, 542; ONP [*Völsunga saga*].

⁸⁴ Vgl. Simek/Pálsson 2007, *Völsunga saga*, 427.

⁸⁵ Vgl. Lange 2006, 542.

Verwandlung in eine eigene Kategorie eingeteilt werden können. Vielmehr zeigt sich hier eine inhärente bzw. auch eine hereditäre Fähigkeit, also die bereits bei Geburt bestanden haben muss, und nicht erst durch einen Zauber oder Ähnliches herbeigeführt wird. Daneben tritt auch eine Krähenverwandlung einer Walküre in der *Völsunga saga* auf, die jedoch nicht hier, sondern in einem späteren Kapitel (5.1.1) einer genaueren Analyse unterzogen werden soll.

König Siggeirs Mutter

König Völsungr verheiratet seine Tochter Signý gegen ihren Willen mit König Siggeir von Gautland. Während der Hochzeitsfeier gerät König Siggeir mit Sigmundur, dem ältesten Sohn von König Völsungr, in Streit wegen eines Schwertes. Vor seiner Abreise lädt Siggeir König Völsungr und seine zehn Söhne zu sich nach Gautland ein, jedoch ist dieses Gastgebot nur ein Vorwand, um einen geplanten Verrat durchzuführen. Trotz der Warnung Signýs folgen sie der Einladung nach Gautland, wo König Völsungr schließlich getötet wird und seine zehn Söhne in die Gefangenschaft von König Siggeir geraten. Alleine die Bitte seiner Frau Signý hält ihn von der Ermordung seiner Gefangenen zurück. Jede Nacht kommt eine alte Wölfin in den Wald an das Lager der Gefangenen und tötet einen von ihnen, so lange bis nur noch Sigmundur von den zehn Brüdern übrig ist:

[...] en at miðri nótt þá kom þar ylgr ein ór skógi gømul at þeim, er þeir sátu í stokkinum, hon var bépi mikil ok illilig; henni varþ þat fyrir, at hon bitr einn þeira til bana, síðan át hún þann upp allan; eptir þat fór hún í brott. [...] nú netr í samt kom sjá in sama ylgr um miðnétti ok etr einn þeira senn til bana, unz allir eru dauðir, nema Sigmundur einn er eptir.⁸⁶

„Aber um Mitternacht kam dorthin eine alte Wölfin aus dem Wald zu ihnen, wo sie im Stock saßen, die war sowohl groß als auch grimmig; es kam dazu, dass sie einen von ihnen tot biss, darauf fraß sie ihn ganz auf; danach ging sie weg. [...] neun Nächte hintereinander kam diese Wölfin in gleicherweise um Mitternacht und biss einen von ihnen tot, bis sie alle tot waren, nur Sigmundur alleine war übrig.“

Signý erfährt vom Tod ihrer Brüder und versucht den letzten Verbleibenden zu retten. Sie schickt ihren Vertrauten zu Sigmundur, der ihm Honig gibt, den er in sein Gesicht und seinen Mund streichen soll, um so die Wölfin zu überlisten:

Um nóttina eptir þá kemr sú in sama ylgr at vanda sínum ok étlaði at bita hann til bana sem brøðr hans; en nú dregr hún veþrit af honum, þar sem hunangit var á riþit, ok sleikir andlit hans allt með tungu sér ok réttir síðan tunguna í munn honum; hann létr sér verða úbilt ok beit í tunguna ylginni; hon bregþr við fast ok hnykkir at sér hart ok rak fōtrna í stokkinn, svá at

⁸⁶ Völsungasaga, K. 5, 7f.

*hann klofnafi allr í sundr, en hann helt svá fast, at tungan gekk ór ylginni upp í tungurótunum, ok fekk af því bana.*⁸⁷

„In der Nacht darauf kam diese Wölfin in gleicherweise nach ihrer Gewohnheit und beabsichtigte ihn tot zu beißen wie seine Brüder; aber nun bekam sie Witterung von ihm, dort wo er mit Honig eingerieben war, und beleckte sein ganzes Gesicht mit der Zunge und streckte ihm dann die Zunge in seinen Mund; er nahm allen Mut zusammen und biss der Wölfin in die Zunge; sie wand sich heftig und zerrte kräftig und stieß die Füße in den Stock, so dass er ganz entzwei barst, aber er hielt so fest, dass die Zunge aus der Wölfin an der Zungenwurzel herausging und sie davon den Tod bekam.“

Einer tatsächlichen Gestaltwandlung wird der Leser alleine aus dem bereits Erzählten nicht gewahr. Auch zeigt die Wölfin in ihrer äußeren Erscheinung keine menschlichen Eigenschaften, d.h. weder spricht sie noch werden ihre Augen als menschlich erkannt. Sie ist also ganz gleich dem Tier, in das sie sich verwandelt. Erst nachdem die Wölfin tot ist, wird ihre Identität preisgegeben: *En þat er sögn sumra manna, at sú in sama ylgr véri móþir Siggeirs konungs, ok hafí hon brugþit á sik þessu líki fyrir trollsþapar sakir ok fjölkyngi.*⁸⁸ „Aber es wird von einigen Leuten erzählt, dass diese Wölfin König Siggeirs Mutter gewesen sei, und dass sie sich in diese Gestalt verwandelt habe mit Zauberkraft und Zauberei.“

Die Umstände des Verwandlungsvorganges bleiben also offen. Ob hier eine Aussendung der Tierseele, also der aisl. *fylja* oder aisl. *hugr*, stattgefunden hat, oder ob die Verwandlung durch das Umlegen eines Wolfspelzes herbeigeführt wurde, ähnlich wie später bei Sigmundr und Sinfjötli, kann nicht gesagt werden. Zudem bleibt unklar, ob die Königsmutter nur nachts zu einer solchen Verwandlung fähig ist oder aber über den gesamten Zeitraum in Wolfgestalt in Erscheinung tritt. Fest steht jedoch, dass die Mutter des Königs sich wohl selbst und durch Zauberkraft in eine Wölfin (aisl. *ylgr*) verwandelt hat.

Die Ursache für die Verwandlung mag in dem Versprechen König Siggeirs liegen, wonach er die Brüder nicht sofort töten lassen soll, sich selbst jedoch einen qualvollen Tod für seine Gefangenen wünscht: [...] „*Ör ertu ok örvita, er þú biþr bróþrum þínum meira böls, en þeir sé hoggnir en þó skal þat veita þér, þvíat at þess betr þykki mér, er þeir þola verra ok hafa lengri kvöl til bana.*“⁸⁹ „[...] „Von Sinnen bist du, dass du deinen Brüdern einen größeren Schaden erbittest, als dass sie getötet werden, aber das soll dir gewährt werden; es scheint mir um so besser, je Schlimmeres sie erleiden und längere Qualen bis zum Tod haben.“

Die Funktion, welche die Verwandlung hier einnimmt, dient nach Guðmundsdóttir einer Art Ritus, nachdem nur einer dazu bestimmt ist zu überleben und deshalb die anderen

⁸⁷ Völsungasaga, K. 5, 8.

⁸⁸ Völsungasaga, K. 5, 8.

⁸⁹ Völsungasaga, K. 5, 7.

Brüder von der Wölfin getötet werden müssen.⁹⁰ Für einen ähnlichen Zweck ereignet sich eine solche Selektion auch bei Sinfjötli und seinen Halbbrüdern, deren Mut und Stärke zu gering war, um überleben zu dürfen.

Signý

Signý schickt ihre beiden Söhne zu dem Erdhaus, in der Sigmundr im Wald lebt. Dieser soll sie testen, ob ihr Mut und ihre Stärke ausreichen, um den Bruderverlust der Mutter, an ihrem eigenen Vater zu rächen. Sigmundr befindet beide jedoch als zu schwach und tötet sie auf Anraten von Signý, da sie nicht den gewünschten Mut besitzen. Weiter wird erzählt, dass eine zauberkundige Frau zu Signý kommt und beide ihre Gestalt vertauschen:

[...] þá talar Signý við hana: „þat vilda ek,“ segir hon, „at vit skiptum hömum“; hon segir seiþkonan: „þú skalt fyrir ráða“; ok nú gerir hon svá af sínum brögðum, at þér skipta litum, ok sez seiþkonan nú í rúm Signýjar at ráði hennar ok ferr í rekkju hjá konungi um kveldit, ok ekki finnr hann, at eigi sé Signý hjá honum.⁹¹

„[...] da redete Signý mit ihr: „Das möchte ich“, sagte sie, „dass wir die Gestalten tauschen“; Die Zauberin sagte: „Du sollst darüber entscheiden“; und nun führte sie es aus ihren Zauberkünsten so durch, dass sie die Gestalten vertauschten, und die Zauberin setzte sich nun mit ihrer Zustimmung auf Signýs Platz und legte sich am Abend zum König ins Bett, und er bemerkte nicht, dass Signý nicht bei ihm war.’

Auch hier werden weder der Verwandlungsvorgang noch die dazu verwendeten Mittel genau beschrieben. So bleibt auch unklar, ob hier ihre Körper durch ein Austreten der Seele vertauscht werden, oder ob sich ihre äußere Erscheinung so verwandelt, dass sie der jeweilig anderen Person gleicht. Der Grund für diesen Gestaltentausch wird durch Signýs weiteren Vorgang preisgegeben. Sie begibt sich in der Gestalt der Hexe zu Sigmundr in den Wald und bittet ihn, dort die Nacht verbringen zu dürfen:

[...] nú ferr hon í herbergi til hans, ok setjaz til matar; honum varþ opt litit til hennar, ok líz konan vén ok fríþ. En er þau eru mett, þá segir hann henni, at hann vill, at þau hafí eina rekkju um nóttina, en hon brýz ekki við því, ok leggr hann hana hjá sér þrjár nétr samt. Eptir þat ferr hon heim ok hittir seiþkonuna ok baþ, at þér skipti aptr litum, ok svá gerir hon.⁹²

„[...] nun ging sie in die Herberge zu ihm, und sie setzten sich zum Essen; sein Blick fiel oft auf sie, und die Frau kam ihm schön und ansehnlich vor. Aber als sie satt waren, da sagte er ihr, dass er wollte, dass sie die Nacht in einem Bett verbrachten, und sie widersetzte sich ihm nicht, und er legte sie drei Nächte hintereinander zu sich. Danach ging sie zurück und traf die

⁹⁰ Vgl. Guðmundsdóttir 2007, 285.

⁹¹ Völsungasaga, K. 7, 9.

⁹² Völsungasaga, K. 7, 9.

Zauberin und bat, dass sie wieder die Gestalt tauschten, und so machte sie es.'

Damit wird nicht nur Sigmunds Unwissen darüber bestätigt, dass er mit seiner Schwester das Bett teilt, sondern auch Signýs Absicht klar, die mit ihrem Bruder ein Kind zeugen möchte, dass stark genug dazu ist, um die Rache an ihrem Mann auszuführen: *Ok er fram líðu stundir, fòþir Signý sveinbarn, sjá sveinn var Sinfjötli kallaþr; ok er hann vex upp, er hann béþi mikill ok sterkr ok vénn at álitu ok mjök í étt Vòlsunga [...]*⁹³, Und als die Zeit vorangegangen war, gebar Signý einen Knaben; dieser Knabe wurde Sinfjötli genannt; und als er aufwuchs, war er sowohl groß als auch stark und von schönem Äußeren und sehr nach dem Geschlecht der Vòlsungen.'

Wilhelm Hertz meint, dass durch Signýs Schwangerschaft kein vollständiger Austausch der Körper stattgefunden haben kann, da sonst die Zauberin nach der Rückverwandlung das Kind ausgetragen hätte. Damit verneint er also einen bloßen Wechsel der Seelenkörper und schließt daraus, dass sich die äußere Erscheinung an den jeweiligen anderen Körper angepasst haben muss.⁹⁴

Sigmundr und Sinfjötli

Als Zehnjähriger wird Sinfjötli zu seinem Vater Sigmundr geschickt, der jedoch nicht ahnt, dass Sinfjötli sein Sohn ist. Wie auch seinen Brüdern zuvor, wird ihm eine Giftschlange in das Mehl gegeben, aus dem er Brot backen soll, um seinen Mut zu testen. Sinfjötli knetet die Schlange einfach in den Teig mit hinein und wird dadurch von Sigmundr als fähig genug betrachtet, den Schmerz seiner Mutter zu rächen. Um Sinfjötli auf seine Aufgabe vorzubereiten, ziehen sie gemeinsam durch die Wälder, um Männer zu erschlagen und zu berauben. Auf einem dieser Streifzüge finden sie zwei schlafende Königssöhne vor, über denen Wolfspelze hängen:

*Nú er þat eitthvert sinn, at þeir fara enn á skóginn at afla sér fjár, en þeir finna eitt hús ok tvá menn sofandi í húsinu með digrum gullhringum; þeir hafa orþit fyrir úsköpum, þvíat úlfahamir hengu yfir þeim; it tíunda hvert dógr máttu þeir komaz ór hòmunum; þeir vóru konungasynir. Þeir Sigmundr fóru í hamina ok máttu eigi ór komaz, ok fylgþi sú náttúra, sem áþr var, létu ok vargsrøddu; þeir skilþu báþir røddina.*⁹⁵

,Nun geschah es einmal, dass sie wieder in den Wald gingen um sich Beute herbeizuschaffen, aber sie fanden ein Haus und zwei Männer schlafend in dem Haus mit dicken Goldringen; sie waren in ein Verhängnis geraten, denn

⁹³ Vòlsungasaga, K. 7, 9.

⁹⁴ Vgl. Hertz 1862, 54.

⁹⁵ Vòlsungasaga, K. 8, 10.

Wolfshäute hingen über ihnen; jeden zehnten Tag konnten sie aus den Häuten heraus kommen; sie waren Königssöhne. Sigmundr und Sinfjötli fuhren in die Häute und konnten nicht herauskommen; und sie waren mit der Beschaffenheit verbunden, die früher vorhanden war, sie heulten wie Wölfe; sie verstanden beide das Geheul.’

Sigmundr und Sinfjötli verwandeln sich demnach durch scheinbaren Zufall in Wölfe. Den Grund, warum die beiden überhaupt die Verwandlung auslösen, erfährt der Leser hier nicht, es kann jedoch angenommen werden, dass diese unbeabsichtigt vollzogen wird. Ebenso wenig wird die Funktion der Königssöhne und deren Ringe angegeben. Matthias Teichert misst dem Auftritt der Königssöhne eine bloße initiiierende Funktion für die Verwandlungserzählung bei, wohingegen er bei den Ringen ein Mittel zum Zwecke der Verwandlung in Betracht zieht.⁹⁶ Tatsächlich genannt wird eine solche Funktion jedoch nicht. Als einzig klares Verwandlungsmittel dienen hier die Wolfsbälge (aisl. *úlframr*). Auch wenn der Verwandlungsvorgang in gewohnt dürftiger Weise beschrieben wird, so erfährt man doch, dass ein ‚hineinfahren in die Wolfshaut‘ (aisl. *fara í hamina*), also ein Überziehen des Pelzes, notwendig ist, um die Verwandlung auszulösen. Zudem wird angegeben, dass die Verwandlung nach dem Überziehen der Wolfshaut genau neun Tage lang dauern muss und eine Rückverwandlung, wie bei den Königssöhnen, demnach nur jeden zehnten Tag möglich wird.

Im Weiteren gehen Sigmundr und Sinfjötli ihren eigenen Weg, treffen aber zuvor eine Vereinbarung, nach der sie sich gegenseitig mit einem Wolfsschrei zu Hilfe rufen sollen, falls die Anzahl der Gegner sieben überschreitet. Als Sinfjötli diese Vereinbarung aus Hochmut bricht und sich in seinem Mut über Sigmundr stellt, greift dieser den Jüngeren an und beißt ihn in die Kehle. Ob die gegenseitige Zwietracht aus einem Furor entsteht, der durch die Wolfsverwandlung ausgelöst wird, kann nicht mit Bestimmtheit gesagt werden, jedoch zeigt sich eine gewisse Reue bei Sigmundr, da er die Wolfsbälge verwünscht: *Pann dag máttu þeir eigi komaz ór úlfahömunum. Sigmundr leggr hann nú á bak sér ok berr heim í skálann, ok sat hann yfir honum, en þaþ troll taka úlframina*⁹⁷ ‚An diesem Tag konnten sie nicht aus den Wolfshäuten kommen. Sigmundr, legte ihn sich nun auf den Rücken und trug ihn heim in die Hütte, und saß bei ihm, aber er hieß die Trolle die Wolfshäute zu nehmen.’

Diese Passage zeigt abermals, dass die Umkehr der Transformation also nicht willkürlich und nach Wunsch der Verwandelten erfolgen kann. Die endgültige Rückverwandlung, und damit der Ausschluss für eine neuerliche Wolfsverwandlung, wird

⁹⁶ Vgl. Teichert 2009, 288f.

⁹⁷ Völsungasaga, K. 8, 11.

schließlich durch das Verbrennen der Wolfshäute erreicht: *Eptir þat fara þeir til jarphúss ok eru þar til þess, er þeir skyldu fara ór úlfhǫmunum; þá taka þeir ok brenna í eldi ok báðu engum at meini verða; ok í þeim úsköpum unnu þeir mǫrg frégþarverk í ríki Siggeirs konungs.*⁹⁸ ‚Danach gingen sie zu dem Erdhaus und waren dort so lange, bis sie aus den Wolfshäuten fahren sollten; da nahmen sie diese und verbrannten sie im Feuer und baten, dass keinem mehr geschadet werde; aber in ihrem Verhängnis hatten sie viele Heldentaten in König Siggeirs Reich vollbracht.‘

Die Gestaltwandlung ist für Sigmundr und Sinfjǫtli demnach nicht nur Fluch, sondern gleichzeitig auch ein Mittel, um große Taten vollbringen zu können und ihren Mut zu testen. Diese Mutprüfung, und damit die Wolfsverwandlung als Ganzes, könnte die Funktion einer Initiationserzählung einnehmen. Schjǫdt findet bereits in der Erzählung über Sigmundr Elemente einer solchen Initiation. Eine dieser Prüfungen ist der Überlebenskampf, den er mit der Wölfin zu bestreiten hat und ebenso das Leben, welches er im Untergrund des Waldes führen muss, kann als eine solche Prüfung gesehen werden. Der Wald und der Untergrund fungieren hier auch als eine symbolhafte räumliche Grenze, die den Ritus an sich in einen mythischen Schwellenraum einschließt. Ebenso entspricht der Gegensatz zwischen Unterwelt und Oberwelt, d.h. zwischen der zivilisierten und der unzivilisierten Welt, der Funktion des Initiationsritus, durch den diese Grenzen überwunden werden sollen. Die Überschreitung eines solchen Antagonismus zeigt sich auch durch die Verbindung zwischen Sigmundr und Signý, die gemeinsam mit der Wölfin den femininen Gegensatz zu Sigmunds Maskulinität bildet. Beide Male wird er hier durch einen Gestaltwandel getäuscht, wobei Signý damit eine sexuelle Funktion und die Mutter des Königs eine todbringende Funktion erfüllt, die schließlich auch die Überwindung der Schwelle zwischen Leben und Tod voraussetzt. Noch deutlicher tritt der Initiationsritus bei Sinfjǫtli hervor, der bereits als Kind Prüfungen bestehen muss. Nicht nur die Giftschlange im Mehl gilt hier als ein solches Initiationselement, sondern auch das Annähen der Kleidung an die Haut, wodurch er von Signý auf sein Schmerzempfinden und seine Tapferkeit überprüft wird. Das wichtigste Element der Initiation ist jedoch die Wolfsverwandlung. Durch die Wunde, die Sinfjǫtli während seines Wolfslebens empfängt, steht er nicht nur an der Schwelle zwischen Leben und Tod, sondern kann, wie auch Sigmundr, die Sprache der Wölfe verstehen, womit auch er die Grenze zum Animalischen vollständig überschreitet [...] *létu ok vargsrǫddu; þeir skilðu báþir rǫddina*⁹⁹ ‚[...] sie heulten wie Wölfe; sie verstanden beide das Geheul.‘). Schjǫdt betrachtet die Passage in der Sinfjǫtli durch den Biss von Sigmundr verletzt und später auch von ihm geheilt wird,

⁹⁸ Vǫlsungasaga, K. 8, 11.

⁹⁹ Vǫlsungasaga, K. 8, 10.

als den Tod und die gleichzeitige Wiedergeburt von Sinfjötli.¹⁰⁰ Das bedeutet also, dass hier der Tod überwunden wird und Sinfjötli das Leben als Jüngling beendet hat und nun zum vollwertigen Mann wird, womit sein Bestehen der Prüfungen belegt wird.¹⁰¹ Zudem wird das Blatt, welches Sinfjötli wieder ins Leben zurückholt, von einem Raben gebracht, der als Tier Óðins gesehen wird. Sein neues Leben kann damit als das eines Óðins-Kriegers beschrieben werden, welches in Verbindung mit einer wölfischen Gesinnung steht. Hier ist möglicherweise eine Verbindung zu dem Konzept der *úlfheðnar* bzw. *berserkir* gegeben. Denn nach Schjødt wird durch die Verbrennung der Wolfspelze zwar das Leben als Wolf endgültig beendet, jedoch bleiben Elemente der Wolfsnatur bestehen, wodurch der Gegensatz zwischen menschlicher und animalischer Natur aufgehoben wird.¹⁰² Auf die Vorgänge und weiteren Elemente dieses Initiationsritus kann hier nicht genauer eingegangen werden, da dies zu weit vom Thema der Arbeit abführen würde.¹⁰³

Die Wolfsverwandlung der *Völsunga saga* kann jedenfalls als ein wichtiger Bestandteil eines Initiationsritus gelten, der sich über die gesamte Erzählung von Sigmundur und Sinfjötli spannt.

Davidson schließt in ihre Analyse auch die Möglichkeit mit ein, dass sich die Wolfsverwandlung aus volkstümlichen Elementen entwickelt haben könnte.¹⁰⁴ Ebenso wurde eine symbolische Bedeutung des Tieres, also des Wolfes, in den sich die Protagonisten verwandeln, als mögliche Interpretation in Betracht gezogen. Wölfe werden vor allem mit Tieren des Kampfes assoziiert und besitzen einen weitgehend negativen Wert. Der Begriff ‚Wolf‘ (aisl. *vargr*) bezeichnete auch einen Geächteten bzw. Verbrecher, der das Recht auf ein Leben in der Gesellschaft verloren hatte. Vermutlich lässt sich der Terminus auf urnord. **warga-* (in der primären Bedeutung ‚Würger‘, sekundär ‚Verbrecher‘) zurückführen, der dann in den nordgermanischen Sprachen, neben dem Begriff aisl. *úlf*, auch zur Bezeichnung eines Wolfes verwendet wurde. Die Verbindung zwischen dem Terminus und der Straffälligkeit zeigt sich auch später in den Komposita *morðvagr* (‚Mörder‘) und *vargtré* (wörtlich ‚Wolfbaum‘, jedoch hier zur Bezeichnung von ‚Galgen‘), *vargrækr* (‚wie ein Geächteter zu vertreiben‘), und *vargdropi/vargdragi* (‚Kind eines Geächteten‘). Der Terminus *vargr* in der Bedeutung eines solchen Geächteten, der auch als aisl. *skóggangsmenn* bezeichnet wird, findet sich daneben im Gesetzestext der *Grágás*, in anderen Sagas, und der

¹⁰⁰ Vgl. Schjødt 2008, 307f; Höfler 1934, 200.

¹⁰¹ Vgl. Höfler 1934, 200.

¹⁰² Vgl. Schjødt 2008, 307f.

¹⁰³ Siehe hierzu genauer: Vgl. Schjødt 2008, 299-312 sowie: Vgl. Höfler 1934, 188-219.

¹⁰⁴ Vgl. Davidson 1986, 152.

Lieder Edda.¹⁰⁵ In der *Völsunga saga* wird bereits Sigi, Óðins Sohn und der Vorfahre der Völsungen mit dem Wolf verbunden, indem man ihn *varg i véum*¹⁰⁶, wörtlich dt ‚Wolf im Heiligtum‘ nennt. Dieser Ausdruck bezeichnet einen friedlosen Mann, also einen Geächteten, der den Frieden bricht. Sigi erhält diesen Namen, da er einen Knecht eines anderen erschlägt. Auffällig ist zudem, dass in den Sagas mit einer Wolfsverwandlung häufiger der Ausdruck *vargr* Verwendung findet, und dieser auch im Sinne einer Ächtung steht, wohingegen der Begriff *úlfr* das Tier an sich zu bezeichnen scheint.¹⁰⁷ Danach könnte also die Transformation von Sigmundr und Sinfjötli aus der Bedeutung des Wolfsbegriffes, also *vargr*, im Sinne einer Ächtung, entwickelt worden sein, die dann Sigmunds abgeschiedenes Leben im Wald symbolisieren würde.

Otto Höfler schließt jedoch eine solche symbolische Bedeutung der Werwolvesverwandlung aus, da die Saga keinen Hinweis auf eine Ächtung Sigmunds liefert. Hinzu kommt ein früherer Beleg des Wolfsmotives in der *Helgakviða Hundingsbana I* der *Lieder Edda*.¹⁰⁸ Hier wird Sinfjötli im Streitgespräch mit Guðmundr an seine Wolfsnatur erinnert:

[...] þú hefir etnar úlfa krásir
oc broðr þínom at bana orðit,
oft sár sogin með svöllum munni,
hefr í hreysi hvarleiðr scriðit.¹⁰⁹

‚Du hast gegessen der Wölfe Speise
und deinem Bruder den Tod gebracht,
Oft sogst du Wunden mit kaltem Maul,
bist gekrochen in der Steinhöhle allverhasst.‘

Stiúpr vartu Siggeirs,
lát und stoðom heima,
varglióðom vanr á viðom úti; [...] ¹¹⁰

‚Siggeirs Stiefsohn warst du,
lagst unter Stätten zu Hause,
an Wolfslaute gewöhnt draußen in den
Hölzern. [...]‘

Diese Stelle der Eddadichtung entspricht in etwa dem Kapitel 9 der *Völsunga saga*, in dem der Name Guðmundr durch Granmarr ersetzt wird.¹¹¹ Die Wolfsverwandlung scheint demnach bereits aus der Dichtung übernommen worden zu sein, und ist somit älter als die Saga. Es kann daher auch ausgeschlossen werden, dass die Verwandlung erst nachträglich als eine symbolische Übernahme des Ächtermotivs in die Saga gelangt ist, zudem das Wolfsleben von Sigmundr und Sinfjötli fest in die Sagastruktur eingebunden zu sein scheint. Viel eher ist das Wolfsmotiv als ein ursprüngliches Initiationselement zu sehen, durch das Sinfjötlis Übergang zur Männlichkeit symbolisiert wird. Ob dieser Initiationsritus erst später in eine

¹⁰⁵ Vgl. Beck 2006, 268-270; Vgl. Guðmundsdóttir 2007, 282f.

¹⁰⁶ *Völsungasaga*, K. 1, 2.

¹⁰⁷ Vgl. Guðmundsdóttir 2007, 283.

¹⁰⁸ Vgl. Höfler 1934, 192.

¹⁰⁹ *Lieder-Edda*, *Helgakviða Hundingsbana* in fyrri, Str. 36, 135.

¹¹⁰ *Lieder-Edda*, *Helgakviða Hundingsbana* in fyrri, Str. 41, 136.

¹¹¹ Vgl. *Völsungasaga*, K. 9, 14-17.

tatsächliche Wolfsverwandlung umgebildet wurde, ist unklar, jedoch könnte dann hier auch ein späterer keltischer Einfluss gewirkt haben. Die Funktion des ursprünglichen Ritus, nämlich die Initiation zur Männlichkeit, bleibt jedenfalls auch symbolisch in der Reinterpretation als Wolfsverwandlung bestehen.¹¹²

Daneben könnte der Name Sinfjötli selbst, als eine Bezeichnung für eine Wolfsart des mitteleuropäischen Raumes, gedient haben, was die Ursprünglichkeit eines Wolfsritus bzw. einer Wolfsverwandlung zusätzlich unterstreicht.¹¹³

Das Wolfsmotiv nimmt nicht nur im Handlungskomplex eines Initiationsritus eine wichtige Funktion ein, sondern dient auch der Identifikation für das Völsungengeschlecht selbst. In der Eddadichtung wird Sinfjötli *Ylfingar*¹¹⁴ genannt, den Guðmundsdóttir damit als einen Abkömmling der ‚Wölflinge‘ interpretiert. Die Verbindung mit dem Wolf als Tier und die wölfische Natur der Abkömmlinge könnte auch als eine Zugehörigkeit, und damit Identifikation mit dem Gott Óðinn als deren Stammvater aufgefasst werden. Der Wolf ist neben dem Raben als ein Aasfresser bekannt, und als Tiere Óðins dienen beide einer Symbolik, die stellvertretend für den Kriegsgott steht. Nach einem alten nordischen und germanischen Glauben kann der Wolf auch als Symbol einer siegbringenden Macht verstanden werden. Damit würde der Wolf als ein Totem für das Geschlecht der Völsungen gelten, die dann als eine Art WolfscLAN im Namen dieses Tieres ihre Taten ausführen. Aus dieser Annahme kann geschlossen werden, dass die wölfische Natur aus Sigmundur und Sinfjötli Krieger Óðins entstehen lässt, die durch die Wolfsverwandlung den oben beschriebenen Initiationsritus durchlaufen, um zu einem solchen Krieger zu werden. Guðmundsdóttir sieht innerhalb der gesamten Saga Hinweise auf die Verbindung zwischen einem Wolfstotem und dem Geschlecht der Völsungen. So verbindet sie unter anderem auch Sigurðs Antwort auf Fáfnirs Frage nach seinem Namen, mit dem Wolf, wenn er sagt: [...] *ek heiti gofugt dýr, [...]*¹¹⁵ ‚[...] ich heiße edelgeborenes Tier [...]‘. Als Argument für diese Relation, führt Guðmundsdóttir an, dass Sigurðr hiermit einen Hinweis auf seine Abstammung von den Ylfingen, also den Völsungen, geben will.¹¹⁶

Zusammenfassend kann also gesagt werden, dass die Wolfsverwandlung in der *Völsunga saga* nicht nur als ein Initiationselement gelten kann, sei es für die Zugehörigkeit zu einem Óðinn-Kriegertum oder für die Mut- und Männlichkeitsprüfung Sinfjötlis, sondern

¹¹² Vgl. Guðmundsdóttir 2007, 287f.

¹¹³ Vgl. Höfler 1934, 192.

¹¹⁴ Lieder-Edda, Helgakviða Hundingsbana in fyrri, Str. 34, 135.

¹¹⁵ Völsungasaga, K. 18, 29.

¹¹⁶ Vgl. Guðmundsdóttir 2007, 284ff.

möglicherweise auch gleichzeitig als ein Symbol für das Totem des Völsungengeschlechts steht.

Fáfnir, Otr und Andvari

In der Vorgeschichte des Hortes erzählt Reginn, wie der Goldschatz in den Besitz seiner Familie gelangt ist und wie das Schicksal seiner beiden Brüder Fáfnir und Otr mit diesem Schatz verbunden ist. Die Verwandlungen von Fáfnir, Otr und auch Andvari, welche in diese Erzählung eingebunden sind, werden in geringer Abweichung auch in der *Snorra Edda* wiedergeben.¹¹⁷

Sowohl Otr als auch Fáfnir dürften eine inhärente Fähigkeit zur Gestaltwandlung besitzen, wobei Otr, entgegen Fáfnir, seine Gestalt öfter zwischen der menschlichen Erscheinung und der eines Fischotters zu wechseln scheint: [...] *hann var veiþimaþr mikill ok umfram aðra menn ok var í otrs líki um daga ok var jafnan í ánni ok bar upp fiska með munni sér; [...] mjök hefir hann otrs líki á sér, kom síþ heim ok át blundandi ok einn saman, þvíat hann mátti eigi sjá, at þyrri.*¹¹⁸ ‚[...] er war ein großer Waidmann und über anderen Männern und er war in der Gestalt eines Fischotters am Tag und war immer im Fluss und trug sich Fische mit seinem Maul herauf. [...] viel hatte er von der Gestalt eines Fischotters an sich, kam spät nach Hause und aß blinzelnd und einsam, denn er konnte nicht sehen, dass es weniger wurde.’

Nicht nur der Name Otrs gibt also seine animalische Natur preis, sondern ebenso sein Tun und sein Gemüt, das auch in unverwandtem Zustand dem eines Fischotters gleichen mag. Es wird hier kein Mittel erwähnt, dass zur Verwandlung nötig gewesen wäre, demnach geschieht die Transformation alleine aus der angeborenen Fähigkeit und seinem Wesen an sich. Die Bedeutung von Otrs Verwandlungsfähigkeit zeigt sich in der Interaktion mit den Göttern Óðinn, Loki und Hönir, die Otr aus Versehen erschlagen:

*Óþinn, Loki, Hönir fóru leiðar sinnar ok kómu til Andvarafors. Otr hafði þá tekit einn lax ok át blundandi á árbakkanum. Loki tók einn stein ok laust otrinn til bana. Ésir þóttuz mjök hepnir af veiði sinni ok flógu belg af otrinum. Þat kveld kómu þeir til Hreiðmars ok sýndu honum veiðina; þá tóku vér þá höndum ok loðpum á þá gjald ok fjorlausn, at þeir fylði belginn af gulli ok hylði hann utan með rauðu gulli.*¹¹⁹

Óðinn, Loki und Hönir zogen ihrer Wege und kamen zu dem Andvarafors. Otr hatte da einen Lachs gefangen und aß blinzelnd am Flussufer. Loki nahm einen Stein und warf den Fischotter zu Tode. Die Asen dünkten sich sehr glücklich mit ihrem Fang und zogen das Fell vom Fischotter ab. Diesen

¹¹⁷ Vgl. Snorra-Edda: Skáldskaparmál, K. 39 u. 40, 45ff.

¹¹⁸ Völsungasaga, K. 14, 23.

¹¹⁹ Völsungasaga, K. 14, 24.

Abend kamen sie zu Hreiðmarr und zeigten ihm ihren Fang; da nahmen wir sie an den Händen fest und legten auf sie Bußleistung und Lösegeld, dass sie das Fell mit Gold füllten und ihn außen mit rotem Golde einhüllten.’

In weiterer Folge wird Loki ausgesandt, um das Gold von dem Zwerg Andvari zu beschaffen. Auch dieser hat die Fähigkeit, sich zu verwandeln und wird von Loki schließlich gefangen, als er sich in Gestalt eines Hechts im Andvarafors befindet. Die Fischgestalt scheint dem Zwerg schicksalhaft und von Geburt an auferlegt worden zu sein:

<i>Andvari ek heiti,</i>	‚Andvari heiße ich,
<i>Óinn hét minn faðir,</i>	Óinn hieß mein Vater,
<i>margan hefík fors of farit;</i>	Manchen Wasserfall habe ich durchzogen.
<i>aumlig norn</i>	elende Norne
<i>skóp oss í árdaga,</i>	bestimmte uns einstmals,
<i>at ek skylda í vatni vaða.</i> ¹²⁰	dass ich mich im Wasser bewegen sollte.’

Das Gold wird jedenfalls von Andvari mit einem Fluch belegt, der jedem Besitzer des Schatzes den Tod bringen soll. Otrs Verwandlungsfähigkeit erfüllt also insofern eine narrative Funktion, da sie überhaupt erst dazu führt, dass der fluchbeladene Schatz in den Besitz der Familie gelangt, und ist damit handlungsbestimmend für den gesamten weiteren Erzählverlauf.

Auch die Drachenverwandlung des Fáfnir ist eine Konsequenz, die sich aus dem Hortbesitz ergibt, da das Gold seine Gier noch weiter zu schüren scheint. Bereits im Vorfeld wird Fáfnirs Wesen als habgierig beschrieben: *Fáfnir var miklu mestr ok grimmastr ok vildi sitt eitt kalla láta alt þat, er var.*¹²¹ ‚Fáfnir war am größten und grimmigsten und wollte das alles sein Eigentum nennen lassen, was war.’ Sein Wesen treibt ihn schließlich dazu, seinen eigenen Vater zu ermorden, um das Gold für sich alleine zu beanspruchen. Seine innere Natur, die ganz von Habgier eingenommen ist, wird durch den Schatz so weit verstärkt, dass sie sich nach außen hin in seiner Gestalt zeigt, die nunmehr zum Wurm bzw. Drachen wird und transformiert sich damit zu der Schreckensgestalt, die er bereits in seinem Inneren ist: *Hann gerþiz svá illr, at hann lagþiz út, ok unni øngum at njóta fjárins nema sér ok varþ síþan at inum versta ormi ok liggr nú á því fé.*¹²² ‚Er wurde so böse, dass er sich in die Einöde begab, und gönnte keinem den Hort zu genießen außer sich und er wurde danach zu einem sehr üblen Wurm und lag nun auf diesem Hort.’ Die Macht der Zerstörung und des Chaos, die sich im Vatemord und der Habgier zeigen, werden nun durch die Drachengestalt

¹²⁰ Völsungasaga, K. 14, 24.

¹²¹ Völsungasaga, K. 14, 24.

¹²² Völsungasaga, K. 14, 25.

symbolisiert. Denkbar wäre auch eine absichtlich herbeigeführte Verwandlung, die der Verteidigung des Hortes dienen würde. Denn Fáfnir selbst erwähnt im Gespräch mit Sigurðr den abschreckenden Aspekt seines Äußeren:

[...] „*Ek bar ógishjálms yfir öllu fólki, síðan ek lá á arfi míns bróður, ok svá fnýsta ek eitri alla vega frá mér í brott, at engi þorði at koma í nánd mér, ok engi vápn hréddumz ek, ok aldri fann ek svá margan mann fyrir mér, at ek þóttumz eigi miklu sterkari, en allir váru hréddir við mik.*“¹²³

[...] „Ich trug den Schreckenshelm über alles Volk, seitdem ich auf dem Erbe meines Bruders lag; und so schnob ich Gift von mir weg in alle Richtungen, dass niemand wagte in die Nähe von mir zu kommen, und vor keiner Waffe schreckte ich mich, und nie fand ich so viele Männer gegenüber mir, dass ich mir nicht viel stärker vorkam, aber alle hatten Furcht mir gegenüber.“

Die abschreckende Gestalt, und damit die Verwandlung in einen Drachen, mögen jedoch nicht nur als Sicherung für Fáfnirs Eigentum alleine fungieren. Denn der Zweck, den die Schreckensgestalt erfüllt, kann auch als ein Schutz vor dem Hort selbst gesehen werden. Winder McConnell meint dazu: „Der Schatz ist verflucht, er repräsentiert zerstörerische, unbegrenzte Macht, Habgier und den Verlust jeglichen Maßes. So ist er machtvoll genug, die Harmonie, den ‚ordo‘ der Gesellschaft zu bedrohen, sogar zu zerstören.“¹²⁴ Somit kehrt sich der Drache als Symbol einer Chaosmacht in einen Beschützer der Ordnung, der die höfische Welt vor ihrem Verderben bewahren soll. Im Gespräch mit Sigurðr warnt Fáfnir sogar vor dieser Chaosmacht, und zeigt sich damit als weiser Ratgeber, der einer weiteren Symbolik des Drachen entspricht. Sigurðr ist jedoch uneinsichtig, und in ihm selbst vollzieht sich mit der Drachentötung und dem Bad im Drachenblut eine Verwandlung, die ihn vom Helden zum neuen Träger des Chaos werden lässt. Diese Transformation kann als eine Aneignung der Drachensymbolik betrachtet werden, die der Held mittels des Drachenblutes in sich aufnimmt. Durch Sigurðr wird also nicht nur die zerstörerische Kraft des Fluches freigesetzt, sondern auch in die höfische Welt transferiert, die ihrerseits in Chaos gestürzt wird.¹²⁵

Auch die *Piðreks saga* kennt die Drachenverwandlung und den Drachenkampf von Sigurðr. Hier sind jedoch die Namen der Protagonisten vertauscht, die Drachenverwandlung und der Kampf anders motiviert. Sigurðr wächst bei dem Schmied Mimir auf, dessen Bruder Reginn sich durch Zauberkraft in einen Drachen verwandelt hat: [...] *hann uar mikill fyrir ser oc allra manna verstr. oc honum uar þat oc gollit. at hann feck sua miklar gerningar oc*

¹²³ Völsungasaga, K. 18, 30.

¹²⁴ McConnell 1999, 177.

¹²⁵ Vgl. McConnell 1999, 175-179.

*kynzl at hann uarð at ormi. oc nu gerðiz sua at han var allra orma mestr oc verstr.*¹²⁶ ‚[...] Er war stark und von allen Männern der Schlimmste, und ihm wurde das vergolten, dass er so viel Zauberei und wunderliche Dinge einsetzte, dass er zu einem Wurm wurde, und er wurde so, dass er von allen der Schlimmste war.’

Hier steht weder die Drachenverwandlung noch der Drachenkampf mit einem Hort im Zusammenhang. Mimir bittet seinen Bruder Reginn, seinen Pflegesohn Sigurðr zu beseitigen, alleine aus Furcht vor demselben, denn dieser scheint übermenschliche Kräfte zu besitzen. Die Drachenverwandlung von Reginn vollzieht sich hier also scheinbar, nur aufgrund seiner Bösartigkeit. Ob die Transformation durch seine Zauberkraft herbeigeführt wird und ob diese eine unfreiwillige oder freiwillige ist, bleibt hier, wie im Grunde auch in der *Völsunga saga*, offen.

Als ein mögliches Verwandlungsmittel der Drachenverwandlung in der *Völsungasaga* zieht Matthias Teichert Fáfñirs Schreckenshelm (aisl. *ægishjálmr*) in Betracht, da das drachengestaltige Äußere von Fáfñir auch in der *Reginismál*, nur an einer anderen Stelle, mit dem Schreckenshelm in Verbindung gebracht wird.¹²⁷ *Sigurðr var þá iafnan með Regin, oc sagði hann Sigurði, at Fáfñir lá á Gnitahiði oc var í orms líki; hann átti ægishiálm, er öll qviqvindi hrædduz við.*¹²⁸ ‚Sigurðr blieb da gleichmäßig bei Reginn und er sagte zu Sigurðr, dass Fáfñir bei der Gnitahaide lag und in Wurmgestalt war; er besaß den Schreckenshelm, vor dem sich alle Lebewesen fürchteten.’

Zudem scheint nur Fáfñir einen Nutzen aus dem Helm zu ziehen, da zwar Sigurðr den Helm nach Fáfñirs Tod in sein Eigentum übernimmt, dieser jedoch sowohl in der *Völsunga saga* als auch in der *Reginismál* im Folgenden als ein blindes Motiv aus der Handlung ausscheidet.¹²⁹

Auch die *Snorra Edda* erwähnt den Schreckenshelm, von dem gesagt wird, dass er Fáfñirs Vater Hreidmarr gehört hat und den Fáfñir bald nach der Vertreibung Regins aufsetzt. Da erst an späterer Stelle von der Drachenverwandlung erzählt wird, ist jedoch anzunehmen, dass an keine Verbindung zwischen dem Helm und der Transformation gedacht ist.¹³⁰

Ein weiterer erwähnenswerter Aspekt der Verwandlung ist die offenbare Unumkehrbarkeit der Transformation, da keine Erwähnung über eine Rückverwandlung, selbst nach seinem Tod, existiert. Auch wird durch das Gespräch zwischen Fáfñir und Sigurðr klar, dass er selbst in Drachengestalt zur menschlichen Kommunikation in der Lage ist, ein Umstand der sowohl

¹²⁶ Þiðriks saga af Bern 1, K. 268 (163), 304.

¹²⁷ Vgl. Teichert 2009, 283f.

¹²⁸ Lieder-Edda, Reginismál, Prosa zwischen Str. 14 u. 15, 176.

¹²⁹ Vgl. Teichert 2009, 283f.

¹³⁰ Vgl. Snorra-Edda: Skáldskaparmál, K. 40, 46.

bei Otr als auch bei Andvari unerwähnt bleibt. Die Funktion, welche Fáfnir durch seine Verwandlung erfüllt, kann als eine Fortführung der Otr-Verwandlung betrachtet werden, da diese noch deutlicher mit der Hortewerbung Sigurðs, und dadurch mit dem Untergang der Gjukungen, verbunden ist. Teichert meint dazu: „Fáfnirs Verwandlung ist die Voraussetzung für den späteren Aufstieg Sigurðs zum Drachentöter und Horteigentümer und damit das sagenhistorisch wichtigste Verwandlungsmotiv der nordischen Nibelungenüberlieferung.“¹³¹

Sigurðr und Gunnarr

Der Gestalttausch zwischen Sigurðr und Gunnarr ist in die Brautwerbung um Brýnhildr eingebettet.

Nachdem Brýnhildr missgünstig gegen Óðinn gehandelt hat, legt dieser ihr auf sich zu vermählen. Brýnhildr umgibt jedoch eine schützende Waberlohe, die zur Prüfung ihrer Freier dient. Sie legt zudem ein Gelübde ab, demzufolge sie nur den Mutigsten heiraten will: [...] *en ek strengþa þess heit þar í mót at giptaz engum þeim, er hréþaz kynni.*¹³² „[...] aber ich legte dieses Gelübde gegen das ab, mich keinem zu verheiraten, der sich fürchten könnte.“¹³³ Sigurðr überwindet jedoch den Schildzaun und weckt Brýnhildr aus dem Schlaf, den ihr Óðinn als Strafe auferlegt hat. Von seiner Stärke und seinem Mut überzeugt, ist sie bereit, ihn zu heiraten und beide legen den Eid ab, sich zu vermählen. Durch den Vergessenstrank der Grímhildr lässt er von diesem Eid jedoch ab und heiratet Gruðrún. Grímhildr rät ihrem Sohn Gunnarr, schließlich zur Brautwerbung um Brýnhildr und gemeinsam mit Sigurðr begibt er sich zu deren Schildburg.

Auch Gunnarr versucht die Waberlohe zu durchreiten, doch sein Pferd sträubt sich und weicht vor den Flammen zurück. Selbst durch einen Pferdetausch mit Sigurðr, vermag Gunnarr nicht das Hindernis zu überwinden, denn auch Grani kann seinen Reiter nicht durch die Flammen führen. Daraufhin begehen Gunnarr und Sigurðr den verhängnisvollen Gestalttausch:

*Gunnarr ríþr nú at eldinum, ok vill Grani eigi ganga. Gunnarr má nú eigi ríþa þenna eld; skipta nú litum, sem Grímhildr kendi þeim Sigurþi ok Gunnari. Síþan ríþr Sigurþr ok hefir Gram í hendi ok bindr gullspora á fóttr sér. Grani hleypr fram at eldinum, er hann kendi sporans.*¹³³

„Gunnarr ritt nun abermals hin zum Feuer, aber Grani wollte nicht gehen. Gunnarr konnte nun nicht durch dieses Feuer reiten, sie vertauschten nun die Gestalten, wie Grímhildr Sigurðr und Gunnarr gezeitigt hatte. Dann ritt

¹³¹ Teichert 2009, 281.

¹³² Völsungasaga, K. 20, 33.

¹³³ Völsungasaga, K. 27, 46.

Sigurðr und er hatte Gram in der Hand und band Goldsporen an seine Füße.
Grani lief voran ins Feuer, als er die Sporen spürte.’

In ähnlicher Weise wird auch diese Verwandlungsszene in der *Snorra Edda* wiedergegeben, in der es heißt: *Þá skiptu þeir litum Sigurðr ok Gunnarr, ok svá nofnum, þvíat Grani vildi undir ðngum manni ganga nema Sigurði.*¹³⁴ ‚Da tauschten Sigurðr und Gunnarr ihre Gestalten und ebenso ihre Namen, da Grani unter keinem Mann gehen wollte außer Sigurðr.’

Der Vorgang des tatsächlichen Gestalttausches erfährt jedenfalls auch hier keine genauere Beschreibung. Ähnlich wie bei Signý und der Hexe, wird also weder ein Verwandlungsmittel erwähnt noch darauf hingedeutet, ob es sich um eine Veränderung des äußeren Erscheinungsbildes handelt oder um einen Austausch der Seelen. Alleine durch aisl. *skipta litum* wird, wie bei Signýs Verwandlung, gesagt, dass sie ihre Gestalt bzw. ihr Aussehen tauschen. Dass jedoch beim Tausch der Körper die Seelen unverändert bleiben, ist deutlich, denn alleine Sigurðs Mut lässt ihn die Waberlohe überwinden. Die Saga schöpft hier aus der Dichtung, die in der Weissagung des Grípir eindeutiger über den Gestalttausch spricht:

*Lit hefir þú Gunnars oc læti hans,
mælsco þína oc meginhyggior[...]*¹³⁵

‚Das Aussehen hast du von Gunnarr und
auch seine Art,
aber deine Redekunst und
Verstandeskraft [...]’

*[...] þá hómom víxlit, er it heim komit,
hefir hvárr fyrir því hyggio sína.*¹³⁶

‚[...] dann vertauscht ihr die Gestalten,
wenn ihr nach Hause kommt,
trotzdem hat jeder seinen Geist.’

Hertz übersetzt aisl. *hyggja* hier mit Seele, wobei damit auch der Geist im Sinne von Verstand gemeint sein könnte.¹³⁷

Wie bei Signý, sind auch bei Sigurðr und Gunnarr die Fähigkeiten, oder zumindest das Wissen einer Zauberin nötig. Diesen Platz nimmt hier Grímhildr ein, nach deren Anweisung sie den Verwandlungsvorgang durchführen. Dass Grímhildr tatsächlich über solches Wissen verfügt, wird nicht alleine durch ihre Fähigkeit indiziert, den Vergessenstrank für Sigurðr zu brauen, sondern auch eigens in der Erzählung genannt: *Gjúki átti Grímhildi ina fjölkunngu.*¹³⁸ ‚Gjúki war mit der zauberkundigen Grímhildr verheiratet.’

Die Dauer der Transformation richtet sich offenbar nach dem Willen der Verwandelten, da die Rückverwandlung erst erfolgt, nachdem Gunnarr drei Nächte bei

¹³⁴ Snorra-Edda: Skáldskaparmál, K. 41, 47f.

¹³⁵ Lieder-Edda, Griþispa, Str. 39, 170.

¹³⁶ Lieder-Edda, Griþispa, Str. 43, 170.

¹³⁷ Vgl. Hertz 1862, 54.

¹³⁸ Völsungasaga, K. 25, 42.

Brýnhildr verbracht hat und diese ihrem Gelübde folgt, sich mit demjenigen zu vermählen, der es vermag, durch die Waberlohe zu reiten: *Eptir þetta ríþr hann brott í þann sama eld til sinna féлага, ok skipta þeir aptr litum, [...]*¹³⁹ ‚Nachdem ritt er weg in dieses selbe Feuer zu seinen Kameraden, und sie tauschten wieder die Gestalten, [...]‘

Das Motiv des Gestalttausches wird hier für einen ähnlichen Zweck wie bei Signý eingesetzt, denn beide Male fungiert die Veränderung des Äußeren als eine Täuschung zum Zweck der Interaktion mit dem anderen Geschlecht. Da das Gewollte verwehrt bleibt, muss die betreffende Person getäuscht werden. D.h. also im Falle von Signý eine sexuelle Verbindung zu ihrem eigenen Bruder, die nur in der Gestalt einer anderen Person möglich ist, und im Falle von Gunnarr die Zustimmung von Brýnhildr, die nur durch Sigurðs heldenhaftes Wesen erreicht werden kann. Demnach bezweckt der Gestalttausch zwei konträre Arten der Täuschung, da Signý ihr Äußeres verändern muss und Gunnarr sein inneres Wesen, wobei nicht das Wesen an sich getauscht, sondern auch hier die äußere Erscheinung verändert wird.

Der Trug Brýnhildrs fungiert innerhalb der Erzählung jedenfalls als ein wichtiger Faktor im weiteren Handlungsverlauf. Die Täuschung wirkt sich nicht nur für sie selbst, sondern für ein ganzes Geschlecht, das der Gjukungen, verhängnisvoll aus.

Gunnars Werbung um Brýnhildr ist zwar auch in *Þiðreks saga* enthalten, jedoch ergeben sich hier größere Abweichungen, und der Gestalttausch zwischen Sigurðr und Gunnarr wird nur durch einen Kleiderwechsel angedeutet, nicht jedoch von einer tatsächlichen Veränderung der äußeren Gestalt gesprochen.¹⁴⁰

Conclusio

Zusammenfassend kann also gesagt werden, dass die Gestaltwandlungen in der *Völsungasaga* nicht nur innerhalb der einzelnen Erzählfrequenzen eine wichtige Rolle einnehmen, sondern in einigen Fällen sogar handlungsbestimmend für die gesamte Erzählung sind. Nimmt man die Wolfsverwandlungen als eine einheitliche Kategorie, so muss zumindest eine Abgrenzung erfolgen, nach der die Verwandlung von König Siggeirs Mutter als eine freiwillige und absichtlich herbeigeführte gelten darf, wogegen Sigmunds und Sinfjötlis Metamorphose keiner bestimmten Absicht unterliegen mag und von den Protagonisten als Verhängnis und Unglück (aisl. *óskapa*) wahrgenommen wird. Die Wolfsverwandlung von Sigmundr und Sinfjötli ist jedoch nicht nur von der Wolfsverwandlung der Königsmutter abzugrenzen, denn wie auch Teichert bemerkt, ist sie unter den Verwandlungen der nordischen Nibelungensage

¹³⁹ *Völsungasaga*, K. 27, 48.

¹⁴⁰ *Þiðreks saga af Bern* 2, K. 319 (229), 42.

die einzige, welche sowohl unbeabsichtigt als auch ungewollt vollzogen wird.¹⁴¹ Erzähltechnisch können beide Wolfsverwandlungen als Elemente einer Initiationserzählung betrachtet werden, die sich sowohl über Sigmunds als auch Sinfjötli's Leben spannt.

Neben der Wolfsverwandlung von Sigmundr und Sinfjötli nimmt auch Fáfñirs Metamorphose eine besondere Stellung innerhalb der Gestaltwandlungen des nordischen Nibelungenstoffes ein, denn die Drachenmetamorphose ist die einzig beständige Verwandlung und erfährt niemals eine Rückverwandlung. Sowohl der Gestalttausch wie auch Otrs und Andvaris Verwandlung, und die Wolfsverwandlungen sind nur temporär und können wohl aus eigener Kraft bzw. durch einen Zauber rückgängig gemacht werden.¹⁴² Dagegen bedarf die Wolfsverwandlung von Sigmundr und Sinfjötli nicht nur zur Auslösung der Metamorphose ein gegenständliches Verwandlungsmittel, nämlich das Wolfsfell, sondern auch zur endgültigen Umkehrung, und zwar indem dasselbe zerstört wird. Für den Gestalttausch von Sigurðr und Gunnarr bzw. Signý und der Hexe ist für die Initiation und die Umkehrung des Wechsels das Wissen einer zauberkundigen Person nötig.

Bei Otr und Andvari kann bzw. muss eine Transformation vermutlich ohne jegliches Verwandlungsmittel geschehen, und auch bei Fáfñir ist anzunehmen, dass die Fähigkeit zur Metamorphose eine hereditäre bzw. inhärente ist. Andvaris Verwandlung gleicht hier jedoch einem Fluch, da er scheinbar unfreiwillig diese Gestalt annehmen muss. Zumindest bei Otr und Fáfñir kann gesagt werden, dass sich das Wesen ihrer Verwandlungsgestalt auch in gewissem Maße in ihrem unveränderten Wesen widerspiegelt. Otrs Natur scheint mit der eines Fischotters vermischt zu sein, wogegen Fáfñir zur Schreckensgestalt wird, die dem Bedürfnis seiner Habgier gerecht wird, indem sie schützend das Eigentum bewacht. Daneben verwandelt sich Fáfñir aus der Notwendigkeit heraus, nicht nur den Hort als sein Eigentum zu schützen, sondern auch die äußere Welt vor dem Fluch des Horts zu bewahren. Zudem lässt sich Fáfñir hier von dieser Verwandlungsgruppe insofern abgrenzen, da er der einzige ist, der sich in eine mythische Gestalt verwandelt und die anderen beiden zu realen Tieren werden. Die Intention der Gestaltwandlungen innerhalb des Erzählverlaufes kann zumindest im Hinblick auf die Drachenverwandlung Fáfñirs und den Gestalttausch von Sigurðr und Gunnarr als grundlegend für den gesamten Handlungsverlauf der Saga gelten.

¹⁴¹ Vgl. Teichert 2009, 283.

¹⁴² Vgl. Teichert 2009, 283.

4.3. *Ála flekks saga*

4.3.1. Überlieferung und Inhalt

Die *Ála flekks saga* ist in über 30 Papierhandschriften und den Pergamenthandschriften AM 589 e 4to aus der zweiten Hälfte des 15. Jahrhunderts und AM 571 4to aus dem 16. Jahrhundert überliefert. Die Entstehung der Saga wird in die Zeit um 1400 bzw. in das 15. Jahrhundert angesetzt.¹⁴³

Åke Lagerholm gibt jedoch die Datierung schon vor 1400 an, da das geringe Auftreten von Lehnwörtern und der sprachlich einfach gehaltene Stil auf eine ältere Entstehung schließen lassen. Dieser sprachliche Stil gibt auch Anlass zu der Vermutung, dass die *Ála flekks saga* ursprünglich isländisch ist, wenn auch die Namen häufig fremde Herkunft glaubhaft machen wollen, so ist dies mehr den inhaltlichen Relationen zuzuschreiben. Die stilistischen Eigenheiten sind vor allem volkstümlicher Art und es sind wenige übersetzungstypische Wortwendungen enthalten. Insbesondere in den ersten fünf Kapiteln treten auch motivische Einflüsse des Volksmärchens hervor.¹⁴⁴

Die Saga hat sowohl Charakteristika der Märchensagas als auch der Vorzeitsagas, überwiegend sind jedoch märchenhafte Züge und Motive enthalten, womit sie den Märchensagas näher steht. Der Aufbau der *Ála flekks saga* entspricht im Wesentlichen einer Aneinanderreihung von Motiven, Personen und Orten, die durch eine Verflechtung von Fluch (aisl. *álög*) und Gegenfluch miteinander verbunden sind und insgesamt eine übergeordnete Einheitlichkeit präsentiert. Inhaltlich werden die gesamte Saga hindurch die Bedingungen der auferlegten Flüche erfüllt und mit einer erstaunlichen Vielzahl an unterschiedlichen Märchenmotiven verknüpft. Im 17. Jahrhundert wurde der Sagastoff von Gísli Jónsson für einen Rímurzyklus verwendet, der jedoch unveröffentlicht ist.¹⁴⁵

4.3.2. Analyse der Gestaltwandlungsmotive

Áli flekk und Blátönn

Bei der Verwandlung des Königssohnes *Áli flekk* handelt es sich um eine Wolfsverwandlung, die als ein Element innerhalb der Kette an *álög* -Motiven eingefügt ist.

Der Hauptprotagonist der Saga, *Áli flekk*, soll als Neugeborener, nach dem Befehl seines Vaters, König *Ríkarðr* von England, getötet werden. Da er die Gabe der Voraussicht besitzt, weiß er, dass das Kind ein schweres Leben führen wird, falls es ein Sohn wird. Seine

¹⁴³ Vgl. Isländische Märchensagas, Die Saga von *Ali Flekk*, 409f.

¹⁴⁴ Vgl. Drei *Lygisögur*, *Ála flekks saga*, LV-LXVII.

¹⁴⁵ Vgl. Isländische Märchensagas, Die Saga von *Ali Flekk*, 410f.

Frau lässt das Kind jedoch stattdessen im Wald aussetzen, während der König sich auf Kriegsfahrt befindet. Dort wird er schließlich von dem alten Ehepaar Gunni und Hildir gefunden und aufgezogen. Jahre später nimmt das Ehepaar Àli zu einem Gastmahl des Königs mit, wo die Königin meint, ihren Sohn wiederzuerkennen. Der König begreift, dass er getäuscht wurde, erklärt ihn jedoch daraufhin öffentlich zu seinem Sohn und nimmt ihn zu sich. An dieser Stelle der Erzählung beginnt das handlungsumspannende Geflecht von Fluch, Gegenfluch und Erlösung. Initiierend für die Motivkette der *áloq*-Flüche tritt die Magd Blátönn auf, die aus einem scheinbar nichtigen Grund einen solchen Fluch über Àli verhängt. Damit wird nicht nur der Anstoß für die folgende Fluchkonstellation gegeben, sondern auch der Grundstein für die Wolfsverwandlung gelegt, denn die Magd Blátönn ist die Schwester der Trollfrau Nótt, die immer wieder neuen Anlass für eine Fluchverhängung über Àli gibt, entweder durch sie selbst oder einer ihrer Geschwister, und damit auch indirekt mit der Gestaltwandlung von Àli flekk verbunden ist. Der Fluch der Blátönn bringt Àli erstmals in Verbindung mit Nótt und bindet ihn an die Trollfrau: „Þú, Àli“! *segir hon, „hefir mik aldri kvatt með góðum orðum, ok skal ek nú launa þér þat: þú skalt þegar í stað verða [at] fara á skóg, ok eigi fyrr léttu, en þú kemr til Nóttar, systur minnar; henni sendi ek þik til bónda.“*¹⁴⁶ „Du Ali“, sagte sie, „hast mich nie mit freundlichen Worten angesprochen, und das werde ich dir nun vergelten: Du sollst sofort in den Wald ziehen müssen und nicht vorher anhalten, bis du zu meiner Schwester Nótt kommst; ihr schicke ich dich als Ehemann.“

Als Reaktion auf diesen Fluch verhängt Àli ebenfalls einen *áloq* über die Magd, der sie in eine Steinplatte verwandeln soll: [...] „*Pat mæli ek um, at þú farir framm til eldahúss, ok verðir at einni hellu, ok kyndi þrælar eld á þér. En ef ek komumz frá Nótt tröllkonu, þá skaltu klofna í sundr, ok láta svá lífít.*“¹⁴⁷ [...] „Das verhänge ich über dich, dass du voran zur Küche gehst und zu einer Steinplatte wirst, und die Knechte sollen auf dir Feuer anzünden. Aber wenn ich von der Trollfrau Nótt freikomme, dann sollst du auseinander bersten, und so das Leben lassen.“ Beide Flüche werden im Weiteren vollzogen, wobei sich Àli dem *áloq* der Magd vorerst widersetzen kann, aus der Trollhöhle entkommt und den Mädchenkönig Þornbjörg heiratet.

Die Konsequenz, die sich aus Ális Gegenfluch ergibt, ist schließlich die Wolfsverwandlung, und damit direkte Ursache für die Gestaltwandlung. Denn Gloðarauga, der Bruder von Nótt und Blátönn, rächt den Fluch, welchen Àli über seine Schwester verhängt hat mit einem weiteren *áloq*, der Àli zum Wolf werden lässt:

¹⁴⁶ Ála flekks saga, K. 4, 89.

¹⁴⁷ Ála flekks saga, K. 4, 89.

[...] ok því legg ek þat á þik, at þú verðir at vargi ok farir á skóg ok drepir bæði menn ok flél, ok á þat fé grimmastr, er meykönungr á, ok at því mest leggjaz.“ [...] „Þat legg ek þó enn til við þik, Áli! at þá er þú hefir eytt öllu fé í [ríki] Þornbjargar dróttningar, skyndir þú í ríki föður þíns ok eirir þar hvárki fé né mönnum, ok ekki skal þér til unda[n]-lausnar annat um þína æfi, nema at nokkur kona verði til at biðja griða fyrir þik, þá er þú verðr handtekinn, ok verðir þú af því lauss; en þat mun aldri verða.“¹⁴⁸

,[...] und deswegen lege ich das auf dich, dass du zu einem Wolf wirst und in den Wald gehst und sowohl Menschen als auch Tiere tötest und mit dem Vieh sehr grausam bist, das dem Mädchenkönig gehört, und über dieses am meisten herfällt,“ [...] „Das lege ich zusätzlich auf dich, Ali! dass du dann wenn du alles Vieh im Reich der Königin Þornbjörg gefressen hast, in das Reich deines Vaters eilen sollst und dort weder Vieh noch Menschen verschonst, und du sollst zu keiner anderen Erlösung in deinem Leben finden, außer dass irgendeine Frau Gnade für dich erbitte, wenn du gefangen genommen wirst, und davon wirst du erlöst; aber das soll nie sein.“

Das Mittel der Verwandlung ist demnach der ausgesprochene *álög*, der ähnlich wie bei Björn in der *Hrolfs saga*, zusätzlich zum animalischen Äußeren, die Eigenschaften des betreffenden Tieres, nämlich das Töten von Vieh, verlangt. Auch hier soll es das Vieh im Reich der ihm nahe stehenden Menschen sein, d.h. seines Vaters und das seiner Frau. Ebenso werden keine weiteren Angaben zum Vollzug der Verwandlung gegeben, sondern nur mit [...] *hljóp Áli á skóg [ok] verðr at einum vargi*, [...] ¹⁴⁹, [...] Àli lief in den Wald und wurde zu einem Wolf [...]’ angedeutet. Der Fluch lässt jedoch die Möglichkeit zur Rückverwandlung offen, indem er eine Erlösungsbedingung nennt, gleichzeitig schließt er jedoch mit einem Zusatz die Erfüllung dieser Bedingungen aus.

Im Weiteren geschehen die Dinge, wie sie im Fluch genannt werden und Àli tötet sowohl das gesamte Vieh im Reich der Þornbjörg und im Land seines Vaters als auch die Menschen dort. König Ríkarðr setzt schließlich ein Kopfgeld auf das Tier aus und verkündet zudem, dass der Wolf vogelfrei ist: „*Þat er þá [m]itt ráð*,“ *segir konungr*, „*at vér leggjum [III] merkr silfrs til höfuðs varginum, ok gerum hann svá útlæ[gan]*; [...] ¹⁵⁰,“ „Das ist da mein Rad,“ sagte der König, „dass wir drei Silbermarken auf den Kopf des Wolfes aussetzen, und ihn so friedlos machen [...]’

Hierdurch entsteht der Eindruck, Àli wäre ein Mensch, da der verwandelte Àli in Wolfsgestalt wie ein Geächteter behandelt wird. Interessant ist daneben, dass der Wolf als Tier friedlos gesetzt wird, da dieses Raubtier als Bewohner des Waldes ohnehin ungestraft getötet werden durfte, und der Ausdruck *aisl. Vargr*, als Bezeichnung für den Wolf,

¹⁴⁸ Ála flekks saga, K. 8, 99.

¹⁴⁹ Ála flekks saga, K. 9, 100.

¹⁵⁰ Ála flekks saga, K. 10, 100.

vermutlich aus der Gleichsetzung mit einem Verbrecher entstanden ist, der das geordnete Leben verlassen muss, um im Wald zu wohnen.¹⁵¹ Denn wie dies bereits in der Analyse der *Völsunga saga* besprochen wurde, kann der Ausdruck aisl. *vargr* selbst schon als eine Bezeichnung für einen Geächteten gelten. Hier wird demnach in doppelter Weise auf die Abgrenzung zwischen geordnetem bzw. höfischem Leben und dem wilden, primitiven der Waldbewohner hingewiesen. Zum einen durch die Wolfsgestalt und die animalische Brutalität, zum anderen aber auch durch die Ächtung, und damit Ausschließung aus der Gesellschaft.

Das einzig Menschliche an Àli sind, wie bei Björn, die Augen, an denen jedoch nur Hildir meint, ihren Ziehsohn zu erkennen und ihrem Mann darüber berichtet: „*Engi aug[u] hefi ek líkari sét, en í vargi þessum ok var í Ála flekk!*“ „*Ekki sýniz mér svá,*“ *segir hann.*¹⁵² „Keine ähnlicheren Augen habe ich gesehen, als von diesem Wolfe und Àli flekk!“ „Mir erscheint es nicht so“, sagte er.’

Da keine Angaben zu einer temporären Rückverwandlung gegeben werden, ist anzunehmen, dass Àli die ganze Zeit über die Wolfsgestalt beibehält.

Die endgültige Erlösung erfolgt jedenfalls, als sich die Ereignisse so zutragen, dass die erforderlichen Bedingungen erfüllbar werden. Àli wird vom König selbst gefangen, der den Wolf nun zu töten gedenkt. Hildir nimmt schließlich den Platz, der im Fluch genannten Frau ein, die um Gnade für das Leben des Wolfes bitten muss. Der König gewährt ihr diese Bitte und sie nimmt den vorerst noch wolfgestaltigen Àli zu sich nach Hause, wo sie die Nacht über bei ihm wacht. Die Rückverwandlung ereignet sich dann jedoch, ohne dass Hildir dem Prozess derselben tatsächlich gewahr wird, und auch dem Leser bleibt dieser Vorgang verborgen:

*[...] ok er kemr [at] miðri nótt, þá kemr svefnhöfgi at Hildi; ok er hon vaknar, sér hon mann liggja í hvílugólfinu. Þekkir hon þar Ála flekk. En vargshamr sá, sem hann hafði í verit, lá þar niðri fyrir hjá [h]onum. Hildir stendr þá upp skyndiliga ok vekr Gunna ok biðr hann upp standa, ok segir honum, hvat um er, ok [se]gir, at hann fari til ok brenni sem skjótast þenna vargsham; ok hann gerir svá.*¹⁵³

.[...] und als es zur Mitternacht kam, da kam die Schläfrigkeit über Hildir; und als sie erwachte, sah sie einen Mann im Schlafraum liegen. Sie erkannte da Àli flekk. Aber die Wolfshaut, in der er gewesen war, lag dort unten neben ihm. Hildir stand da schnell auf und weckte Gunni und bat ihn aufzustehen, und sagte ihm, wie es war, und sagte, dass er gehen und die Wolfshaut schnellstens verbrennen sollte, und er machte es so.’

¹⁵¹ Vgl. Beck 2006, 268.

¹⁵² *Ála flekks saga*, K. 10, 102.

¹⁵³ *Ála flekks saga*, K. 10, 103f.

Im Ablauf dieses Erlösungsvorganges sind drei signifikante Motive eingebunden, die für die dauerhafte Rückverwandlung Voraussetzung sind, und einer weiteren Besprechung bedürften. Zuerst ist hier die im Fluch genannte Bedingung, welche verlangt, dass eine Frau um Gnade für den Verwandelten bittet. Hierin könnte ein märchenhafter Zug vermutet werden, da in den Erlösungsprozessen der Volksmärchen häufig eine Tat aus Zuneigung und Liebe erforderlich ist, um die Rückverwandlung zu bewirken. Dabei vollbringt die Erlöserfigur nicht selten instinktiv die richtige Handlung.¹⁵⁴

In den Märchen tritt an die Stelle der erlösenden Mutterliebe jedoch meist die Liebe zwischen Mann und Frau, die dann in einer Heirat resultiert bzw. auch die Geschwisterliebe. Die Bedeutung dieses Erlösungsmotivs liegt dabei in der menschlichen Gemeinschaft, aus der die verwandelte Person aufgrund ihrer Animalität ausgeschlossen ist und zu der sie erst durch eine andere Person wieder Zugang erhalten kann.¹⁵⁵ Die Bedingung der Erlösung stellt somit im eigentlichen Sinne das Erkennen der Menschlichkeit durch eine andere Person dar, wie auch Hildr durch die Augen des Wolfes ihren Ziehsohn, und damit das Menschliche im Wolf, erkennt.

Gabriela Brunner Ungricht nennt diese Art der Entzauberung eine spirituelle Erlösung, die zusätzlich oft neben einer materiellen Erlösung erforderlich ist. Als eine solche gilt die Vernichtung der animalischen Formen, die nach der Rückverwandlung übrig bleiben.¹⁵⁶ Das Ablegen und Vernichten der Tierhaut ist jedoch auf einen älteren Typ der Erlösung zurückzuführen, in der die äußerliche Tierhülle ‚abgelöst‘ werden kann.¹⁵⁷

Die dritte Voraussetzung für eine Rückverwandlung ist der Moment, in dem der Wolf unbemerkt und unbeobachtet wieder menschliche Gestalt annehmen kann. Erst nachdem Hildr eingeschlafen ist, und den Erlösungsvorgang nicht mehr beobachten kann, wird die Rückverwandlung vollzogen.¹⁵⁸ Eine Analogie hierzu zeigt sich auch im *Bisclarets ljóð* der *Strengleikar*, wo der verwandelte Bisclaret seine Kleider, die ihm eine Rückverwandlung ermöglichen, nicht in der Gegenwart des Königs und seinen Männern anziehen möchte: [...] *alldregi man hann her taka klæði sin. i augliti yðdru. ne or ganga ham sinum fyrir sua morgum monnum.*¹⁵⁹ ‚[...] Er wird niemals seine Kleider anziehen in eurer Gegenwart. Weder wird er aus seiner Gestalt gehen vor so vielen Männern.‘ Die Menschwerdung vollzieht sich

¹⁵⁴ Vgl. Brunner Ungricht 1998, 297f.

¹⁵⁵ Vgl. Röhrich 1953, 187-190.

¹⁵⁶ Vgl. Brunner Ungricht 1998, 298.

¹⁵⁷ Vgl. Röhrich 1953, 188.

¹⁵⁸ Vgl. Ála flekks saga, K. 10, 103. (Fußnote zu Zeile 24)

¹⁵⁹ Strengleikar, 96.

auch hier erst, nachdem man den Werwolf alleine mit seinen Kleidern in ein Zimmer einschließt.

Die ursprüngliche *álög*-Verwünschung, die im Weiteren zu der Tierverwandlung führt, und damit ursächlich für die Metamorphose des Protagonisten ist, geschieht in der *Ála flekks saga*, wie auch bei Björn in der *Hrólfs saga kraka*, aufgrund der Boshaftigkeit einer zauberkundigen Frau. Obwohl die Wolfsverwandlung zwar als Bestrafung für Blátǫnn's Verwünschung angegeben wird, erweckt der Verwandelte den Eindruck der Schuldlosigkeit.

Die *Ála flekks saga* weist hier insofern märchenhaftere Züge auf als die *Hrólfs saga kraka*, da sie tatsächlich eine Möglichkeit zur Erlösung des unschuldigen Helden bietet und diese auch realisiert. Darin entspricht die *Ála flekks saga* daneben auch der gängigen Verarbeitung des *álög*-Motivs.

Conclusio

Die beiden Gestaltwandlungen, die im Ablauf der *álög*-Flüche vorkommen, stehen sich konträr gegenüber, erscheinen jedoch in einem ursächlichen Zusammenhang. Primär steht hinter der Verwandlung von Æli und auch Blátǫnn die Trollfrau Nótt, sekundär ergibt sich die Wolfsverwandlung, jedoch aus der Verwünschung der Blátǫnn. Während der schuldlose Held jedoch wieder zum Menschen wird, ist die Gestaltwandlung der bösen Blátǫnn nicht mehr umkehrbar. Zudem wird sie zu etwas Leblosem und Starrem, aus dem keine Menschlichkeit mehr erkennbar ist.

Im Kontext der Erzählung steht die Wolfsverwandlung funktional als eine Trennung des Helden vom höfischen Bereich. Hendrik Lambertus hat den Einsatz von Magie in den originalen Rittersagas untersucht und ihre narrative Funktion als eine identitätsstiftende Abgrenzung von Eigenem und Fremdem in den Mittelpunkt seiner Analyse gestellt. Auch die Wolfsverwandlung der *Ála flekks saga* dient einer solchen Abgrenzung, die jedoch nur ein Element im Verlauf des *álög*-Zyklus darstellt, der immer wieder eine Entfremdung des Helden fordert. Alle vier *álög*-Flüche, die Æli treffen, fordern eine Ausfahrt in eine unbekannte Welt, welche die Trennung vom Bekannten, d.h. vom höfischen Leben, bedeuten. Besonders eindringlich zeigt dies jedoch die Wolfsverwandlung, da sie Æli direkt zum Ausschluss vom menschlichen Leben überhaupt zwingt und ihn zusätzlich, durch seine auferlegten animalischen Gräueltaten, zum Geächteten werden lässt. Durch die metaphorische Darstellung des Ausgestoßenen bzw. Geächteten, die mittels der Wolfsgestalt und der terminologischen Bedeutung des *vargr* konstruiert wird, zeigt sich die Entfremdung umso deutlicher. Die Trolle entsprechen hier dem Fremden, die als Knecht oder Magd keinen Zugang zum höfischen Bereich haben, und als magische Wesen einer fremden Welt

angehören.¹⁶⁰ Die schematische Verlaufsweise der Märchensagas impliziert stets einen geordneten Bereich, d. h. die höfische Welt, der am Anfang der Erzählung steht. Die Narration wird erst in Dynamik versetzt, wenn diese Ordnung mit einer äußeren Kraft konfrontiert wird. Die Grenzüberschreitung zwischen dem äußeren und inneren Raum erfolgt dann entweder durch den Auszug des Helden oder indem von außen in die höfische Sphäre eingedrungen wird. Dabei wird der Raum des Fremden immer als böse und der eigene Raum immer als gut definiert. Die darin lebenden Figuren sind ebenso charakterisiert und fungieren entweder als Träger eines abstrakten Bösen oder einer anerkannten Ordnung.¹⁶¹ So wird auch die Boshaftigkeit von Blátönn, Nótt und Gloðarauga nicht hinterfragt, sondern als eine inhärente Eigenschaft akzeptiert.

Durch die Werwolfsverwandlung wird Àli in die fremde Welt gezogen, wodurch er ebenfalls zu einer Figur des Bösen wird, die sich den höfischen Gesetzen widersetzt. Demnach findet nicht nur eine Verwandlung von Mensch zu Tier statt, sondern auch eine Transformation des „höfischen Helden“ zu einem „nicht-höfischen Ungeheuer“. Die Dichotomie zwischen Àli und den Trollen ist jedoch nicht ganz so klar abgegrenzt, da der Held selbst Magie anwendet, indem er auf die Flüche der Außenweltbewohner mit ebenso schadensvollen Gegenflüchen reagiert, anstatt seine Kontrahenten mit realen Mitteln, wie einem Schwertkampf, zu bezwingen.¹⁶²

Auf den weiteren Handlungsverlauf der Erzählung hat die Werwolfsverwandlung selbst, nach vollzogener Erlösung, keine Auswirkungen mehr.

4.4. *Sigrgarðs saga frækna*

4.4.1. Überlieferung und Inhalt

Die *Sigrgarðs saga frækna* ist in ungefähr 45 Handschriften überliefert, wobei die erhaltenen Pergamenthandschriften aus dem letzten Viertel des 15. Jahrhunderts (AM 556a, 4to), von ca. 1600 (AM 123, 8to) und aus dem 17. Jahrhundert (Gl.kgl.sml.1002, fol.) stammen. Die bedeutendsten Papierhandschriften sind im 17. Jahrhundert (AM 588m, 4to) und um etwa 1600 (AM 167, fol.) entstanden. Es handelt sich bei dieser Saga um eine Märchensaga, die den Vorzeitsagas nahe steht. Ihre Entstehung wird zwischen 1400 und 1500 vermutet. Intertextuelle Bezüge wurden vor allem zur *Viktors saga ok Blávus* hergestellt, die besonders

¹⁶⁰ Vgl. Lambertus 2014, 48-50.

¹⁶¹ Vgl. Glauser 1983, 196f.

¹⁶² Vgl. Lambertus 2014, 50f.

auf Sigrgarðs Werbungsfahrt, im ersten Teil der Saga, Einfluss genommen haben soll.¹⁶³ Auch zur *Bósa saga* lassen sich motivische Parallelen herstellen, die gemeinsam mit der *Sigrgarðs saga frækna* das früheste Zeugnis für das Lebensei-Motiv (aisl. *ffjoregg*) bietet. Das Konzept eines solchen Lebenseis ist mit der Vorstellung verbunden, dass die gesamte Lebenskraft einer Person darin enthalten ist, und findet sich ähnlich auch als Motiv internationaler Märchen wieder. Daneben können Einflüsse aus Volksmärchen und anderen Märchenmotiven außerhalb Islands vermutet werden, die sich vor allem in der Kombination des Stiefmuttermotivs mit dem *álög* zeigen. Das Auftreten der *álög*-Flüche verweist speziell auf Analogien in der *Ála flekks saga* und der *Hjálmþés saga Qlvís*.

Somit kann die *Sigrgarðs saga frækna* als eine Verbindung von mündlichen Traditionen der Volksmärchen und den literarischen Eigenheiten der Vorzeitsagas betrachtet werden.¹⁶⁴

Jürg Glauser bezeichnet die *Sigrgarðs saga frækna* als eine *meykongr*-Saga, die Machtkonflikte auf einer sexuellen Bedeutungsebene austrägt und eine „spezifische Mann-Frau-Aggressionsthematik“ bearbeitet. Diese Konflikte werden die gesamte Saga hindurch auf die Relation zwischen dem sexuell ausschweifenden Helden Sigrgarðr und der Jungfrauenkönigin Ingigerðr projiziert.¹⁶⁵

4.4.2. Analyse der Gestaltwandlungsmotive

Die motivische Struktur der *Sigrgarðs saga frækna* ist von Gestaltwandlungen durchzogen, die innerhalb der Verwandlungsthematik allgemein, d.h. der nicht unbedingt körperlichen bzw. sichtbaren äußerlichen Veränderung, eine wichtige Rolle im Gesamtkontext der Sagaerzählung spielen. Als tatsächliche Gestaltwandlungen können zumindest die an den Beginn der Erzählung gestellten Tierverwandlungen der Schwestern Signý und Hildir, die Tierverwandlungen der Hlégerðr sowie der zweimalige Gestalttausch von Sigrgarðr gelten.

Signý und Hildir

Die Tierverwandlungen von Signý und Hildir sind Resultat eines *álög*-Fluches, den ihre Stiefmutter Hlégerðr ausspricht. Kurz nach dem Tod ihres Vaters, einem König in Tartaría, verlangt Hlégerðr von der ältesten Tochter des Königs eine Heirat zwischen ihren Brüdern und den beiden Schwestern. Von Hlégerðr wird gesagt, ihre Herkunft sei unbekannt, was darauf schließen lässt, dass sowohl sie als auch ihre Brüder Skjoldr und Hjalmr Trolle sind.

¹⁶³ Vgl. Glauser 1983, 290f.

¹⁶⁴ Vgl. Hall et al. 2013, 85-88.

¹⁶⁵ Vgl. Glauser 1983, 208f.

Zudem verweist die älteste Schwester, Ingigerðr, mit den Worten: [...] *og fared til þess edles sem þier erud til skòpud, þviat at þier megud heita tròll*“, [...]”¹⁶⁶ ,[...] und geht zu dieser Natur nach der ihr erschaffen seid, so dass ihr Trolle genannt werden könnt“, [...]’. Die Fähigkeit zur Zauberei erfährt also schon damit eine Andeutung, da den Trollen im Allgemeineneinen solche Macht zugesprochen wird. Hlégerðr tritt jedenfalls in der Rolle der bösen Stiefmutter auf, die ihren *álög* über die Töchter des Königs verhängt. Hier ist der Fluch jedoch nicht nur eine Reaktion auf die Abweisung ihrer eigenen Person, sondern auch auf die ihrer Brüder. Die Abweisung erfolgt dezidiert im Gespräch mit Ingigerðr, die ihre Schwestern nicht verheiraten möchte und dadurch auch in den Fluch der Stiefmutter miteingeschlossen wird:

*[...] nü legg ek þat ä sistr þinar, at Hilldr skal verda ad gilltu, skulu griser miner süga hana, enn Signi skal verda ad flöka folalldi, skal minn gradhestr ellta hana, ok min stödhross henne illt gjöra, þangat <til> at þær verda fegnar at eiga brædr mina, ellegar skulu þær or þeim öskòpum alldrei komast ä medan þeir brædur lifa, enn þier er laginn höfðingskapr so mikell, at eg get honum ei hneckt. enn þat legg eg ä þig at þü skallt aungvum trüi vera, og hvorn *þinn *bidil forräda, aldrej er þier so vel til hans at þü skallt ei æ sitja um hans lif en þü skallt vera so eigingiorn, at þü skallt allt vilja eiga þat sem þü sier, en allt skalltu þat illu launa, ok skulu þesse ummæle halldast so leinge sem þü lifer nema þvi at eins at ejnhvor bidell þinn sprengje þat egg sem i er faled fiðr mitt i nòsum þier og eg gejmje siälf og villde eg at þat være seint i ydrum hòndum“, [...]”¹⁶⁷*

,[...] nun leg ich das auf deine Schwester, dass Hildir zu einer Sau wird, und meine Ferkel von ihr gesäugt werden, aber Signý soll zu einem zerrauften Fohlen werden, und mein unverschnittener Hengst soll sie jagen, und meine Zuchthengste sollen schlecht zu ihr sein, bis dass sie froh sind meine Brüder zu heiraten, sonst sollen sie aus diesem Unglück nie kommen solange meine Brüder leben, aber auf dir liegt so sehr die Art eines Häuptlings, dass ich sie dir nicht weggetrieben bekomme. Aber das lege ich dir auf, dass du niemandem treu ergeben sein sollst, und über jeden Freier die Herrschaft erlangst, nie sollst du so gut mit ihm sein, dass du ihm nicht nach seinem Leben trachtest, und du sollst so habgierig sein, dass du alles besitzen willst, was du siehst, aber das alles soll dir schlimm vergolten werden, und diese Worte sollen so lange du lebst halten, außer wenn einer deiner Freier das Ei an deiner Nase zum bersten bringt, in welchem mein Leben verborgen ist aber ich werde selbst darauf aufpassen und ich will, dass es spät in deine Hände gelangt“. [...]

Der Fluch als Mittel der Verwandlung enthält also wieder Bedingungen, die erst eine Rückverwandlung möglich machen. Die Erlösung erfolgt demnach im Falle der Schwestern,

¹⁶⁶ Sigrgarðs saga frækna, K. 2, 47.

¹⁶⁷ Sigrgarðs saga frækna, K. 2, 47f.

durch den Tod, der von ihnen zurückgewiesenen Freier, wohingegen Ingigerðr nur durch den Tod der Stiefmutter, d.h. durch die Zerstörung ihres Lebens, vom Fluch befreit werden kann, da die Ablehnung sich bei Ingigerðr direkt auf die Trollfrau bezieht. Im Gegensatz zur tatsächlichen Gestaltwandlung der Schwestern wird auch nicht Ingigerðs Äußeres verändert, sondern nur ihr Charakter, womit hier von einer psychischen Verwandlung gesprochen werden kann. Die Verwandlungen werden wieder als eine Bestrafung, aus der Sicht der Abgewiesenen, vollzogen. Signý und Hildir sollen in ihrer Tiergestalt unter schlechteren Bedingungen leben, als dies durch ihre Heirat mit den Troll-Brüdern der Fall gewesen wäre. Und auch Ingigerðr soll ihre Selbstbestimmtheit büßen, indem sie sich selbst ihr Glück durch ihren veränderten Charakter zerstören soll.

Wie auch Áli in der *Ála flekks saga* reagiert Ingigerðr mit einem Gegenfluch, der die Stiefmutter fortan sprachlos werden lässt.

Von der Gestaltwandlung der Schwestern wird jedoch weiter nichts berichtet, sondern kann nur erahnt werden, nachdem ihr Verschwinden vom Königshof erwähnt wird, und womit sie gemeinsam mit Hlégerðr und ihren Brüdern vorerst aus dem Handlungsgeschehen genommen werden. Die charakterliche Transformation der Mädchenkönigin wird jedoch durch eine scheinbare Vermännlichung ihrer Figurenzeichnung ausgedrückt: [...] *tök hun at sier Ríkiz stiörn og let kalla sig Inga, hun var riklind og stiörnsòm og stöd so mikel ögn af henne ad ejnqe vogade òdruvís at giöra enn hun villde, [...]*¹⁶⁸ ‚[...] sie ergriff die Herrschaft für sich und ließ sich Inga nennen, sie war hochmütig und tüchtig im Regieren und es bestand so große Furcht vor ihr, dass keiner wagte auf andere Weise zu tun als sie es wollte, [...]‘

Die Konstruktion der maskulinen Identität wirkt jedoch lückenhaft, da im Weiteren der angenommene männliche Vorname Ingi keine abermalige Erwähnung findet und auch sonst auf feminine Attribute der Königin hingewiesen wird. Die Betonung scheint hier hauptsächlich auf der Schlechtigkeit ihres Charakters und ihrem Mangel an idealtypischem weiblichem Verhalten zu liegen.¹⁶⁹

Die Bedingungen zur Erlösung der drei Schwestern werden schließlich vom Helden Sigrgarðr in der Gestalt des Wikingers Knútr, und seinen beiden Kumpanen Hqrðr und Stígandi ausgeführt. Diese Bedingungserfüllung erfolgt als eine erzwungene Gegenleistung für die Gewährung eines Winterquartiers, das sie von Ingigerðr erbeten haben:

[...] „þü Stígandi“ s(e)ger hun, „skallt sækja svín mín, þav eru 90 saman, [...] Um morgunenn epter gjeck Hòrdr fyrer meikonginn og spurdi, „hvörja sendiferd hefer þü mier ætlad“, „þü skalt sækja stödhross mín“ s(e)ger hün, „þau eru saman nüutiger, hestrenn er grär, siä so fyrer attu komer apr

¹⁶⁸ Sigrgarðs saga frækna, K. 3, 49.

¹⁶⁹ Vgl. Hall et al. 2013, 98.

*sumars/daginn fista með ömeidd hrossenn, þar liggr við líf þitt“ , [...] þrim nöttum síðar kalladi meikongren Knútr til sín, [...] „þú skalt sækja uxu mína þeir eru .c. saman, og koma þeim heilum og ömeiddum til mín sumarsdaginn fyrsta. [...] á þínum veg er eitt vatn, þar er í ejrn hölmur, þar á eg í eggvarp nockud. þau skaltu tina, þar liggr líf þitt á ef þú færir mér þau ei öll öbrotenn, og ef þú skilr nockud epter“ [...]*¹⁷⁰

„[...] „du Stígandi,“ sagte sie, „sollst meine Schweine suchen, es sind neunzig insgesamt, [...] Am Morgen darauf ging Hǫrðr vor die Jungfrauenkönigin und fragte, „Welche Sendfahrt hast du für mich beabsichtigt“, „du sollst meine Zuchthengste suchen“ sagte sie, „es sind insgesamt neunzig, der Hengst ist grau. Sorge dafür dass du am ersten Sommertag zurück kommst mit meinen unversehrten Pferden, daran liegt dein Leben“. [...] drei Nächte danach rief die Jungfrauenkönigin Knútr zu sich, [...] „du sollst meine Ochsen suchen es sind insgesamt hundert, und bringe sie heil und unversehrt zu mir am ersten Sommertag. [...] auf deinem Weg findet sich ein See, dort ist ein Holm, worauf ich etwas in einem Sammelplatz für Eier habe. Die sollst du aufsammeln, es liegt dein Leben daran wenn du sie mir nicht ganz unzerbrochen bringst, oder wenn du etwas zurücklässt“ [...]

Unter den Schweinen und Pferden befinden sich erwartungsgemäß die verwandelten Schwestern als Sau und Fohlen, die dem Fluch entsprechend unter schlechten Bedingungen leben. Bei der Befreiung der Tiere werden auch deren Wächter, Hlégerðs Brüder, getötet und damit die Voraussetzungen für die Rückverwandlung der Prinzessinnen erfüllt.

Die Transformation vollzieht sich jedoch nicht unmittelbar nach dem Tod der Trollbrüder, sondern erst nachdem Ingigerðr die Tierhaut von ihren Schwestern abzieht:

*meykongurinn hljop þá at. Ok greip j bustena. Ok snarade til Stíganda. Enn hann greip uid ok snere j burtu. Sau menn þæ at þar la kona fðgur sem hamurenn hafde uerit. meykongrinn let næra hana. Stígande brende suins haminn. [...] hon greip j fags floka folall<d>enu. Og uar þæ lauss belgurinn. ok slo um naser honum. enn hann snere j burt med. Ok brende þar sem engi uisse. enn menn sæ at litel mey læ þar sem fylbelgurinn hafde legit.*¹⁷¹

„Die Jungfrauenkönigin lief dort hin und ergriff die Borsten und drehte sie zu Stígandi und er griff sie und brachte sie weg. Da sahen die Leute, dass dort eine schöne Frau lag, wo die Haut gewesen war. die Jungfrauenkönigin ließ sie stärken. Stígandi verbrannte die Schweinhaut. [...] sie ergriff die Mähne des struppigen Fohlens und das Fell war da lose und sie schlug ihm damit an die Nase und er wandte sich damit weg und verbrannte sie dort wo keiner es sah aber die Leute sahen, dass ein kleines Mädchen dort lag wo die Fohlenhaut gelegen hatte.’

¹⁷⁰ Sigrgarðs saga frækna, K. 9/10, 78ff.

¹⁷¹ Sigrgarðs saga frækna, K. 15, 97f.

Auch hier ist also wieder das Verbrennen der Tierhaut für eine dauerhafte Rückverwandlung notwendig. Die Prinzessinnen scheinen allerdings nicht selbst in der Lage zu sein, sich aus der tierischen Umhüllung zu befreien, da hier zusätzlich ein Abziehen derselben durch eine andere Person beschrieben ist. Daneben wird noch eine Zustandsbesserung erwähnt, die mit der Verbrennung der Tierhaut einhergeht. Nur am Rande der Erzählung werden zudem die Rückverwandlungen der ebenfalls verfluchten Tiere, der Hengst und der Ochsen, erwähnt, die sich als die beiden Onkel der Schwestern herausstellen.

Die Tierverwandlungen können, wie in der *Ála flekks saga*, als eine Abtrennung aus der geordneten höfischen Welt gesehen werden. Signý und Hildir werden dabei durch ihr Äußeres in den animalisch, wilden und bösen Bereich der Trolle verschoben. Hingegen bringt Ingigerðs innere Verwandlung die chaotischen Mächte in die höfische Sphäre hinein. Die Dichotomie von höfischer und nicht-höfischer bzw. animalischer Welt steht hier in Verbindung mit den ebenfalls gegensätzlichen Transformationen der Schwestern. Eine solche metaphorische Betrachtung lässt zu dem Schluss kommen, dass die innere Metamorphose von Ingigerðr auch die Transformation des inneren, höfischen Bereichs repräsentiert, deren Ursache auch gleichzeitig Ingigerðs grenzüberschreitendes Verhalten ist. Dagegen verkörpert die äußere Verwandlung von Signý und Hildir auch die tatsächlich äußere Welt der destruktiven Chaoskräfte, da auch sie eine Grenze, nämlich die Mensch-Tier-Schwelle, überschreiten. Das heißt also, der innere, psychische Bereich von Ingigerðr ist mit dem inneren, höfischen Raum gleichzusetzen, während das Äußere der Prinzessinnen, also der körperliche Bereich, dem äußeren, bösen und chaotischen Raum entspricht.

Der Verwandlungsfluch bewirkt also ein Austragen von Konflikten auf sowohl höfischer als auch nicht-höfischer Ebene. Der Held wird allerdings erst durch den Konflikt im höfischen Raum, d.h. durch Ingigerðs psychischer Transformation, zum Auszug in die fremde Welt gezwungen, um die Wiederherstellung der Ordnung zu gewährleisten.

Hlégerðr

Die Gestaltwandlungen der Hlégerðr sind in den Handlungsstrang der Bedingungserfüllung eingebunden. Hlégerðr scheint vom Vorhaben des Helden zu wissen und versucht ihn und seine beiden Begleiter in Tiergestalt davon abzuhalten. Die Abfolge ihrer Verwandlungen geschieht dabei innerhalb einer kurzen Erzählsequenz, in der sie als Tiergestalt, Menschengestalt und wieder als Tiergestalt auftritt. Zunächst greift Hlégerðr in verwandelter Form als Wölfin an, wird jedoch dabei verletzt, und zeigt sich dann kurz in ihrer menschlichen Erscheinung als Hlégerðr, um anschließend in der Gestalt einer Krähe zu fliehen:

enn þegar er þeir uoru ny sofnader. þæ let Knutur illa j suefne færde hann fæturna uid þilenu. uar þæ ylgur komin j fang honum. Ok uillde bita hann. [...] Stígande krækte j huppinn à ylginni. Ok Reif ut ur henni garnarnar. enn Hordur hliop æ bak henne. Ok brotnade þæ j henni hryggurinn. [...] þæ var Hlegerdrur þar komin. Knutur hio til hennar. Enn hon uard at kraku. Ok flo upp. Høggit kom æ uænginn. Ok tok af henne uænginn. flo hon þæ til nordur ættar. ok huarf þeim skiott.¹⁷²

„Und sobald sie eingeschlafen waren, da gebärdete sich Knútr übel im Schlaf; er bewegte die Füße gegen die Holzwand. Es hatte ihn da eine Wölfin zu fassen bekommen und wollte ihn beißen. [...] Stígandi schlug in die Hüfte der Wölfin ein und riss aus ihr die Eingeweide heraus und Hórðr sprang auf ihren Rücken und brach ihr da das Rückgrat. [...] Da war Hlégerðr dorthin gekommen. Knútr schlug auf sie aber sie wurde zu einer Krähe und flog hinauf. Der Schlag traf den Flügel und schlug den Flügel von ihr ab. Sie flog dann in nördliche Richtung und verschwand schnell aus ihrem Blick.“

Hlégerðr besitzt also die Fähigkeit, andere als auch sich selbst in Tiere zu verwandeln. Allerdings wird weder der Verwandlungsprozess noch die Rückverwandlung der Stiefmutter hier beschrieben, womit also auch keine Angaben über etwaige Verwandlungsmittel erfolgt und die Verwandlungsfähigkeit als intrinsisch angenommen werden muss. Interessant ist hier, dass Hlégerðr in ihrer Wolfsgestalt offenbar schwer verwundet wird, jedoch nach der Rückverwandlung als Mensch keine der zugefügten Wunden übernommen hat. Demnach zeigen sich hier keine sympathetischen Wunden, die sonst in Werwolfsverwandlungen und auch anderen Verwandlungen häufig auftreten und bei der sich die Wunden der verwandelten Person auch auf die menschliche Gestalt übertragen.

Nachdem die verwundete Wolfsgestalt nicht mehr für den Kampf genutzt werden kann, muss sich Hlégerðr als Mensch zeigen, bevor sie eine abermalige Verwandlung, diesmal in eine Krähe, hervorrufen kann. Der Krähe wird bei ihrem Fluchtversuch ein Flügel abgeschlagen und erst durch die Blutspur der verletzten Krähe können Sigrgarðr und seine Begleiter Hlégerðr ausfindig machen und finden dadurch auch die Tiere der Königin. Sigrgarðr entdeckt Hlégerðr jedoch nicht in ihrer menschlichen Gestalt, sondern als Krähe, die er am abgeschlagenen Flügel als die Gesuchte wieder erkennt:

*hann sier huar krakan læ æ mikilli dyngiu. hann sæ af henni var vængurinn. Hann tok þæ j posa kellingar. Ok sadi inn j glugginn þui sem þar uar j. fell þæ suefn æ krakuna. Enn sidan for hann inn j holinn. hann tok um hals krakunni. Ok snarade hana vr *hålsliðnum j millum handa sier. enn j hennar fiðrbrotum uard suo mikill landz skialfte at undrum gegnde.¹⁷³*

¹⁷² Sigrgarðs saga frækna, K. 11, 83.

¹⁷³ Sigrgarðs saga frækna, K. 12, 88.

‚Er sah wo die Krähe in einem großen Frauengemach lag, er sah dass ihr Flügel ab war. Er fasste da in den Beutel der alten Frau und säte hinein durchs Fenster das was drinn war. Schlaf fiel da über die Krähe und er ging darauf hinein in die Höhle. Er nahm die Krähe um den Hals und drehte sie am Halswirbel mit seinen Händen aber ihr Todeskampf war so stark, dass einem Wunder ähnlich, die Erde bebte.‘

Warum sich Hlégerðr nach ihrer Flucht nicht wieder in einen Menschen verwandelt, zumal die Wunden offenbar nicht auf ihren menschlichen Körper übertragen werden, bleibt hier also ungesagt. Die Tötung des Tieres scheint sich hingegen auch auf die menschliche Hlégerðr auszuwirken, die damit ebenfalls stirbt. Die Rückverwandlung von Hlégerðr in der obigen Passage muss also vor dem Tod der Wolfsgestalt stattgefunden haben, und kann jetzt durch den Zauberschlaf nicht mehr vollzogen werden.

Die Tiertransformationen der Stiefmutter folgen hier scheinbar einem älteren Verwandlungsmotiv, zumal sie eine intrinsische Verwandlungsfähigkeit besitzen mag, die keine materiellen Mittel benötigt, und auch mit ihrer Tiergestalt stirbt. Die spätere Vorstellung der Märchen hat sich nämlich den Tod der verwandelten Tiergestalt als ein Mittel der Erlösung aus dem Animalischen gedacht, die mit dem Verbrennen der Tierhaut vergleichbar ist. Die Entzauberung der Person in solchen Märchen wird erst durch einen ebensolchen gewaltsamen Tod, z. B. durch Enthaupten oder Durchstechen des Tieres, möglich.¹⁷⁴

Dazu handelt es sich um eine freiwillige Selbstverwandlung, die keine Befreiung aus der Tierhülle wünscht, und für Hlégerðr von Vorteil ist, da sie den Nutzen der jeweiligen animalischen Attribute einsetzt.

Die Intension der Verwandlungen besitzt hier also funktionalen Charakter, demnach Hlégerðr immer diejenige Tierform wählt, die für den Augenblick am geeignetsten erscheint, d.h. der Wolf für den Angriff und die Krähe für die Flucht.

Sigrarðr

Der erste wie auch der zweite Gestalttausch von Sigrarðr resultieren aus seiner Erniedrigung, die er am Hof des Mädchenkönigs erfährt. Die Konfliktsituation entsteht schon aus der Figurenkonstellation alleine, die Sigrarðr als rücksichtslosen Frauenheld und Ingigerðr als grausame Mörderin ihrer Freier präsentiert. Das Aufeinanderprallen der beiden konträren Charaktere fördert schließlich einen Machtkampf zutage, indem Sigrarðr zunächst sowohl

¹⁷⁴ Vgl. Röhrich 1953, 188.

politisch als auch sexuell unterliegt.¹⁷⁵ Ingigerðr nimmt vorerst seinen Antrag an und übergibt ihm scheinbar widerstandslos ihr Land sowie ihre Jungfräulichkeit.¹⁷⁶

Die bereitwillige Unterwerfung dient jedoch nur als ein Mittel, um später seine politische und sexuelle Machtlosigkeit über Ingigerðr in verstärktem Maße auszudrücken und öffentlich zu demonstrieren. Durch Zauberei versetzt sie den Helden in drei aufeinander folgenden Nächten in einen Schlaf, der ihr bei der Bewahrung ihrer Jungfräulichkeit hilft. Sie demütigt ihn verbal aufgrund seines sexuellen Unvermögens und lässt ihn von ihren Knechten auspeitschen, wodurch er seinen Status als Königsson verliert und in Schande fliehen muss. Diese so genannte *nið*-Situation spielt für den gesamten folgenden Handlungsverlauf eine bedeutende Rolle, da sich der Held in der weiteren Erzählung davon zu befreien versucht.¹⁷⁷

Sein Vater verweigert Sigrgarðr nach der Heimkehr die Unterstützung durch seine Männer, und er muss andere Mittel finden seine Überlegenheit gegenüber Ingigerðr zu demonstrieren und seine Männlichkeit wiederherzustellen. Dazu dient ihm zunächst der Gestalttausch, der es ermöglicht in die Nähe des abweisenden Mädchenkönigs zu kommen. Sigrgarðr vereinbart einen Tausch mit dem reichen Händler Jonas, der nicht nur seine Schätze beinhaltet, sondern auch seine Gestalt: [...] *hier med skiptu þeir litum, þvíat þat kunnu marger menn vel í þann tíma. síþan biöst Sigrgardr í kaupferder ok ætludu aller Jonas vera hvar sem hann for, [...]*¹⁷⁸ ‚[...] Hiermit tauschten sie die Gestalt, weil das viele Leute gut konnten zu dieser Zeit. Dann brach Sigrgarðr zu Handelsfahrten auf und alle meinten Jonas wäre dort wo er fuhr, [...].‘

Wieder ist nicht klar, ob Sigrgarðr tatsächlich die körperliche Hülle von Jonas übernimmt, oder sein eigenes Aussehen dem des Händlers anpasst. Die gesamte Sequenz hindurch, in der die Verwandlung besteht, nimmt der Held jedoch auch den Namen des Kaufmannes an und handelt im Text als Jonas. Der Hergang und eventuelle Mittel der Gestaltwandlung bleiben abermals verschlossen. Äußerliche Merkmale scheinen jedenfalls nicht auf den früheren Sigrgarðr hinzuweisen, da er von anderen unerkannt bleibt. Mit seinem neuen Aussehen schafft er es dann zwar, in Ingigerðs Nähe zu kommen und ihre Hand im Tausch gegen ein fliegendes Kleidungsstück zu verlangen, allerdings erkennt Ingigerðr den verwandelten Sigrgarðr und sein Vorhaben scheitert. Woran Ingigerðr den Gestalttausch erkennt, wird nicht erwähnt, jedoch lässt die obige Erwähnung vermuten, dass er sich nicht durch sein Äußeres verrät. Auf eine Rückverwandlung wird nicht eingegangen, sondern mit

¹⁷⁵ Vgl. Glauser 1983, 208f.

¹⁷⁶ Vgl. Sigrgarðs saga frækna, K. 4, 55.

¹⁷⁷ Vgl. Glauser 1983, 209f.

¹⁷⁸ Sigrgarðs saga frækna, K. 7, 64.

der Erkennung durch Ingigerðr wohl vorausgesetzt, da der Held im Weiteren wieder mit seinem ursprünglichen Namen in der Erzählung genannt wird. Die Andeutung von einem allgemeinen Wissen über die Verwandlungsdurchführung, impliziert hier zudem, dass ein Gestalttausch in der fiktiven Sagawelt keine Besonderheit war, zumal sich der Held durch seinen Verstoß aus dem höfischen Leben ab nun im magisch-fremden Bereich bewegt.

Der Gestalttausch wird hier also innerhalb der Statusrestitution des Helden eingesetzt und dient der Täuschung, um die Prinzessin mit seinen Schätzen zur abermaligen Unterwerfung zu zwingen. Er muss jedoch scheitern, da der Verlust seines Ansehens als Herrscher und seiner Männlichkeit nicht wieder kompensiert wird. Der Held wird durch seine Schmach und die symbolhafte Demütigung der Beschimpfungen und der Auspeitschung zum Verbrecher degradiert.¹⁷⁹ Die Welt der Märchensagas ist streng hierarchisch orientiert und die soziale Stellung und Herkunft spielen eine wesentliche Rolle innerhalb der Figurenkonstellation. So ist eine Erniedrigung eines adeligen Herrschers zu einem sozial Niedrigen die schlimmste Demütigung. Bauern, Sklaven und Diener werden nur als Nebenfiguren eingesetzt und dienen in ihrer Bedeutungslosigkeit nur der Hervorhebung des adeligen Wertes.¹⁸⁰

Die Kaufmannsfigur symbolisiert also den momentanen sozialen Status des Helden, der zwar als Prinz immer noch über Reichtümer verfügt, jedoch keinen Herrscherstatus mehr besitzt. Daneben wird der Kaufmann nicht mit männlichen Attributen verbunden und entspricht daher der Entmännlichung des Helden, die er somit auch nicht durch den Gestalttausch ausgleichen kann. Symbolhaft erscheint hier auch, dass für die Einwilligung zum Gestaltwechsel alleine sein eigener Reichtum nötig ist, mit dem er die menschliche Hülle des Kaufmannes mitsamt seinem Inventar erwirbt.

Auch der zweite Gestaltwechsel von Sigrgarðr ist an eine Voraussetzung geknüpft und mit dem Kompensationsversuch seiner früheren Macht verbunden. Der Held nimmt diesmal die Gestalt des Wikingers Knútr an, der ihn ebenfalls verbal erniedrigt, indem er ihm sein impotentes Verhalten bei der Jungfrauenkönigin vorwirft: [...] „*vorkun er þat“ s(e)ger) Knutr, „þött þú viljer fjar afla, þö muntú vða þurfa til ad drepa ädr skrödr i þat skard sem mejkongrenn hefr ejtt af þier i Taricia firer linleika saker kallmennsku þinnar, [...]*¹⁸¹ „[...] „es ist nicht zu verwundern“, sagte Knútr, „dass du Vermögen erwerben willst. Doch wirst du ausgiebig töten müssen, bevor das Versagen wieder gutgemacht ist, das die Jungfrauenkönigin in Taricia dir zugefügt hat für deine Sanftmut hinsichtlich deiner

¹⁷⁹ Vgl. Glauser 1983, 211.

¹⁸⁰ Vgl. Glauser 1983, 182ff.

¹⁸¹ Sigrgarðs saga frækna, K. 8, 70.

Mannhaftigkeit, [...]’ Damit verweist der Wikinger bereits auf die Bedingung, die Sigrgarðr erfüllen muss, um seine Anerkennung wiederzuerlangen, und meint dabei vermutlich den Kampf mit ihm selbst.

Bevor der Gestaltwechsel mit Knútr also stattfinden kann, muss Sigrgarðr seine eigene Männlichkeit unter Beweis stellen, und damit die Gestalt, und den Status, des Wikingers, praktisch erst verdienen. Denn wie auch eine Anmerkung von Hqrðr zeigt, ist der Sieg über Knútr vor allem mit Männlichkeit behaftet: [...] *og s(eger) at þat være enn meire frame og mannaun, ad berjast vid hann helldr enn vid konur, [...]*¹⁸² ,[...] und sagte, dass es von größerem Mut und Mannesprobe wäre eher gegen ihn als gegen Frauen zu kämpfen [...]’ Damit wäre der Kampf und der gleichzeitige Sieg über Knútr, der Tribut den Sigrgarðr leisten muss, um wie beim Kaufmann, dessen Gestalt übernehmen zu können.

Der Gestaltwechsel ereignet sich dann während des Kampfes, den Knútr und Sigrgarðr unter Wasser austragen. Ein Zaubersack, den Sigrgarðr von seiner Ziehmutter Gerðr erhalten hat, ermöglicht es ihm, so lange er möchte, unter Wasser zu bleiben. Direkt nachdem er sich diesen Sack über den Kopf gezogen hat, wird von Sigrgarðrs verändertem Äußeren berichtet: [...] *hann var þá so líkr Knúte enum knappa at yferlitum at hvòrigann mätte fra qdrum kenna, enn síðan sprejngdi hann Knüt køfum, síþan for hann i oll hans klædi, [...]*¹⁸³ ,[...] er war da Knútr so ähnlich im Aussehen, dass man keinen von beiden vom anderen erkennen konnte, und danach brachte er Knut unter Wasser zum Bersten, dann ging er in all seinen Kleidern, [...]’

Ob der Zaubersack hier als ein Verwandlungsmittel dient, wird nicht gesagt, womit auch unklar bleibt, ob die Verwandlung nun durch ebendieses Zauberutensil oder seine bereits erprobte Manneskraft im vorausgehenden Kampf die Gestaltwandlung verursacht. Zumindest erscheint hier klar zu sein, dass die Gestalt nicht tatsächlich getauscht wird, sondern Sigrgarðr seine eigene Gestalt an die des Wikingers anpasst. Dieses wird zum einen dadurch angezeigt, dass die körperliche Hülle von Knútr stirbt und zum anderen durch den Kleidertausch.

Wie bei der Kaufmannsverwandlung wird die gesamte Erzählung hindurch auch der Name der Protagonisten ausgetauscht und dem Leser scheint es, als würde tatsächlich Knútr in der Rolle des Helden agieren. Die Verwandlung dient hier also nicht alleine der Täuschung des Mädchenkönigs, sondern der temporären Wiederherstellung seiner öffentlichen Reputation, d. h. durch den Gestalttausch erhält er auch die allgemeine Anerkennung seiner Heldenhaftigkeit. Erst nach der Rückgewinnung seiner männlich behafteten Attribute,

¹⁸² Sigrgarðs saga frækna, K. 8, 69.

¹⁸³ Sigrgarðs saga frækna, K. 9, 73.

innerhalb dieses öffentlichen Bewusstseins, ist Sigrgarðr in der Lage, den Fluch aufzulösen und Ingigerðr tatsächlich zu unterwerfen.

Mit seiner Fähigkeit, die Erlösungsbedingungen also zu erfüllen, demonstriert Sigrgarðr die völlige Macht des Mannes über die Frau, und stellt damit die höfische Ordnung wieder her.¹⁸⁴

Die Rückverwandlung erfolgt jedoch nicht sofort im Anschluss an die Fluchaufhebung, sondern erst nachdem Sigrgarðs Zorn über die Demütigung der Jungfrauenkönigin beschwichtigt wird: [...] *hann kvad henne eigi sialfratt hafa uerit vm sína illzku. Sigur(gardur) gengr nu ut af stein hòllunne. Ok | hafde hann þæ tekit aptur asionu sína.*¹⁸⁵ ‚[...] er erklärte dass ihre Bosheit nicht freiwillig gewesen war. Sigrgarðr ging nun hinaus aus der Steinhalle und er hatte da seine Gestalt zurück genommen.’

Als Knútr ist sein Bestreben ganz auf die Unterwerfung und Rache gerichtet und er kann möglicherweise erst dann wieder zu Sigrgarðr werden, wenn Aspekte seiner eigenen Persönlichkeit vor die Übermännlichkeit des Wikingers treten.

*Woran Ingigerðr den verwandelten Helden abermals in der fremden Gestalt erkennt, wenn sie sagt [...] enn þegar eth fysta kuellid er þer komut hier þekte ek Sigur(gard), [...]*¹⁸⁶ ‚[...] aber sofort am ersten Abend als du hier herkamst erkannte ich Sigrgarðr, [...]’ bleibt auch hier ungenannt.

Conclusio

Die Gestaltwandlungen der *Sigrgarðs saga frækna* sind fest in die Intension der Erzählung eingebunden, die nach Glauser vor allem in einem sexuellen Machtkonflikt zwischen Mann und Frau liegt. Dabei entspricht sie ganz dem üblichen Schema der *meykongr*-Sagas, also den Sagas über Mädchen- bzw. Jungfrauenköniginnen, in denen der Kampf um die Defloration als eine Form der Aggressivität gesehen werden kann, die zur Unterwerfung eines Gegners eingesetzt wird.¹⁸⁷ Der Fluch, und damit die charakterliche Verwandlung von Ingigerðr, lässt eine solche Unterwerfung jedoch nicht zu und stört damit die höfische Ordnung. Um das gewohnte Gleichgewicht wiederherzustellen, ist der Gestalttausch für Sigrgarðr ein unabdingbares Mittel, da er ohne männlich-heldenhafte Attribute auch keine Heldentaten vollbringen kann. Die Erlösung aus dem Fluch ist gleichbedeutend mit der Rückkehr der höfischen Harmonie. Die Tierverwandlungen der Prinzessinnen können hier als eine

¹⁸⁴ Vgl. Glauser 1983, 211.

¹⁸⁵ Sigrgarðs saga frækna, K. 16, 103.

¹⁸⁶ Sigrgarðs saga frækna, K. 15, 101.

¹⁸⁷ Vgl. Glauser 1983, 202f.

verstärkte Demonstration der weiblichen Unfähigkeit zur Selbstrettung gesehen werden, deren Rückverwandlung einer männlichen Initiative bedarf.

Damit wird gezeigt, dass der Held als Mann die Fähigkeit zur Eroberung und Herrschaft besitzt und auch für sich zu beanspruchen hat, wohingegen die Jungfrauenkönigin als Frau besiegt und unterdrückt werden kann.¹⁸⁸

Der Tribut für die Rettung aus dem Fluch ist also die Unterwerfung, welche gleich im Anschluss an die Rückverwandlung in Form einer Heiratsforderung an Signý und Hildir gestellt wird. Auffallend ist, dass sowohl die Erlösungsbedingungen mit Hilfe von Stígandi und Hq̄rðr durchgeführt werden als auch die Verbrennung der Tierhäute, womit ihnen eine wesentliche Rolle im Rückwandlungsprozess von Signý und Hildir zukommt. Diese Bedeutung findet sich parallel auch in der Erlösung von Ingigerðr, deren psychische charakterliche Verwandlung von Sigrgarðr umgekehrt wird. Er wirft ihr, wie im Fluch verlangt, dass Lebenssei der Stiefmutter ins Gesicht, wobei das Wissen des Helden um diese Erlösungsbedingung unklar ist, und scheinbar als instinktiv vorgegeben wird. Die Verbindung zwischen Erlösung und Heirat entspricht wieder dem gängigen Märchenmotiv, das in stereotyper Weise zum glücklichen Ausgang führt.

An selber Stelle ereignen sich auch die andeutungsweisen Rückverwandlungen von Stígandi und Hq̄rðr, denen zwar keine tatsächlichen Gestaltwandlungen vorausgegangen sind, jedoch im Kontext der Erzählung mit den anderen Transformationen verbunden sind. Wie die Erzählung am Ende enthüllt, handelt es sich nämlich bei den beiden Kumpanen des Helden eigentlich um dessen verbannte Ziehbrüder Sigmundr und Hq̄gni. Als Stígandi und Hq̄rðr besitzen sie unmenschliche Fähigkeiten und ebenso wird ihr Aussehen beschrieben: [...] *þæ spurde kongur huerer þeir menn uæri j flokke hans at suo uæri olikar flestum monnum òdrum at skaupun.* „Ok líkare eru trøllum enn monum.“¹⁸⁹ „Da fragte der König wer die Männer waren in seiner Kriegsschar, die so unähnlich der meisten anderen Männern in der Gestalt waren, „Und Trollen ähnlicher sind als Männern.““

Wie auch Sigrgarðr tragen sie während ihrer Verwandlung andere Namen und bleiben damit unerkant. Die Rückverwandlung der Brüder ereignet sich während der Aufklärung ihrer tatsächlichen Identität, indem ihr Vater ihnen die Verkleidung abnimmt:

Enn Gustolfur kall sagdi at <hann> hefde keypt ath einum duerg at giora Hògna fanga stackinn. þann at huert stal brotnade sem æ kom. „Enn belgur sæ sem <hann> hefer j mille herdanna ok pokar þeir sem hanga uid stiðl honum. erv fuller af gres iarni. Ok brotnar þui allt þat sem hann sezt æ“.

¹⁸⁸ Vgl. Hall et al. 2013, 95.

¹⁸⁹ Sigrgarðs saga frækna, K. 16, 105.

*færde kall þáá sonu sína ur buningi þessum. Ok læste nidur j kistu. Enn þeir uoru þar unnder j skallags klædum. ok þottu þeir manna uænzter.*¹⁹⁰

„Und Gustólfr sagte, dass er einen Zwerg bezahlt hatte Hogni einen Wams zu machen. auf dem jedes Schwert zerbrechen sollte das darauf traf. „Und die Säcke welche er zwischen den Schultern hat und diese Beutel, die bei seinem Hinterteil hängen, sind voll mit Eisen und brechen so alles, worauf er sich setzt“. Der alte Mann brachte da seine Söhne aus ihrer Ausstattung und verschloss sie in einer Kiste. Und sie waren da unterhalb in Scharlachkleidern und sie wurden als schöne Männer angesehen.’

Das Ende der Erzählung präsentiert also insgesamt sechs Rückverwandlungen, in denen sich die drei unfreiwilligen Fremdverwandlungen der Schwestern den freiwilligen Selbstverwandlungen der männlichen Protagonisten gegenüberstehen. In der Einleitung zur Übersetzung der *Sigrarðs saga frækna* von Hall, Richardson, und Þorgeirsson wird dieser Parallelismus der Transformationen als eine symmetrische Umkehrung der Identität bezeichnet, der im Gegensatz zur ersten asymmetrischen Begegnung zwischen Sigrarðr und Ingigerðr steht, da der Held in unverwandelter Form vor die Jungfrauenkönigin tritt.¹⁹¹ Das bedeutet also, dass die Verwandlungen der Königstöchter einer analogen Verwandlung der männlichen Protagonisten bedürfen, um das Gleichgewicht wiederherzustellen und eine Rückverwandlung bzw. Erlösung zu erwirken.

5. Gesamtanalyse

Die Gestaltwandlungsmotive der vorangegangenen Sagaanalysen lassen sich nun auf unterschiedlichen Ebenen kategorisieren. Die einzelnen Elemente, die zu einer Einteilung auf allen Ebenen herangezogen werden müssten, sind jedoch in den jeweiligen Sagas verschieden stark ausgeprägt, nur undeutlich herausgearbeitet oder teilweise überhaupt nicht vorhanden, wodurch eine eindeutige Zuordnung oftmals nicht möglich oder nur sehr unsicher ist. So ist etwa eine Verwandlung, die mittels Anwendung eines Zaubermittels durchgeführt wird, nicht immer unmissverständlich als solche gekennzeichnet, da keine Erwähnung eines solchen erfolgt, die betreffende Person aber durch ihre Art oder Benennung (Troll oder Zauberer) mit Magie assoziiert wird. Eine Einteilung unter dem Aspekt der Zauberanwendung wäre hier also nicht besonders sinnvoll. Dagegen soll im Folgenden eine Kategorisierung der Gestaltwandlungsmotive vorgenommen werden, die sich nach den am deutlichsten hervortretenden Charakteristika der Verwandlungen richtet, und die mehrfach auftreten.

¹⁹⁰ *Sigrarðs saga frækna*, K. 16, 105f.

¹⁹¹ Vgl. Hall et al. 2013, 92.

5.1. **Gestaltwandler**

Als eigene Gestaltwandler, sollen hier jene Gruppen von verwandlungsfähigen Figuren definiert werden, deren Transformationsart spezifische Merkmale aufweist, die sich einheitlich innerhalb dieser Gruppe zeigen.

5.1.1. **Walküren - Vogelverwandlungen**

Die Transformation der Walküre in der *Völsunga saga* wurde in der Detailanalyse noch nicht behandelt, da hierfür im Vorfeld eine allgemeine Charakterisierung der Walküren vorgenommen werden soll.

Die Walküren der altwestnordischen Überlieferung können jedenfalls insofern auf ihre Eigenschaften als Gestaltwandlerinnen überprüft werden, da sie auch anderorts in der Gestalt von Vögeln auftreten und die Transformation damit möglicherweise ein festes Charakteristikum darstellt. Trotz ihres mythologischen Charakters, erfolgt in der späteren Motivverarbeitung eine menschliche Annäherung, wonach, im Gegensatz zu den Göttern, auch ihre Berechtigung zur Behandlung in dieser Arbeit liegen soll.

Im Folgenden soll nun eine Charakterisierung der Walküren sowie ihre Beziehung zu Vögeln bzw. Vogelgestalt erfolgen, wie sie vor allem in der altisländischen Dichtung auftreten, um anschließend die Übertragung der Walkürenfigur in die Erzählliteratur und ihre dortige Verwandlungsfähigkeit zu analysieren.

Vor dem 10. Jahrhundert treten Walküren hauptsächlich in der Skaldendichtung auf, in der sie meist in einer Gruppe mythischer Frauen auftreten, die mit dem Kampf assoziiert werden und Element von Todes- und Jenseitsvorstellungen sind. Der jüngste Beleg für Walküren stammt aus dem 9. Jahrhundert und findet sich in der *Haraldskvæði*¹⁹². Sowohl in der *Eiríksmál*¹⁹³ als auch der *Hákonarmál*¹⁹⁴ (beide etwa Mitte 10. Jahrhunderts) werden sie mit dem Gott Óðinn in Verbindung gebracht, der in letzterem Gedicht die Walküren Gøndul und Skogul in den Kampf schickt, um von ihnen einen aus dem Geschlecht der Yngvis auswählen zu lassen, der fallen soll und damit in Wallhal eintreten darf. Die beiden Walküren entscheiden sich für den norwegischen König Hákon und zeigen sich ihm hier als berittene und bewaffnete Fraugestalten.¹⁹⁵ Auch Snorri beschreibt die Walküren in seiner *Edda*, wobei er sich hauptsächlich auf die Vorstellung der *Eiríksmál* und der *Hákonarmál* stützt, die vermutlich neben der *Grímnismál* als Quellen gedient haben: Þessar heita valkyrjur. Þær

¹⁹² Vgl. Den Norsk-Islandske Skjaldedigting, Haraldskvæði (Hrafnsmál), Str. 1-4, 22.

¹⁹³ Vgl. Den Norsk-Islandske Skjaldedigting, Eiríksmál, Str. 1, 164.

¹⁹⁴ Vgl. Den Norsk-Islandske Skjaldedigting, Hákonarmál, 57-60.

¹⁹⁵ Ausführlicher zur Hákonarmál: Vgl. Kreutzer 1999, 394-398.

*sendir Óðinn til hvernar orrostu. Þær kjósa feigð á menn ok ráða sigri.*¹⁹⁶ ‚Diese heißen Walküren. Óðinn sendet sie in jede Schlacht. Sie bestimmen den Tod der Männer und entscheiden die Siege.‘ Daneben dürfte auch die *Húsdrápa* für die Beschreibung der Walküren gedient haben, da auch hier die Walküren als Begleiterinnen Óðins bei Balders Begräbnis genannt werden.¹⁹⁷

Die Funktion der Walküren, wie sie in der Skaldendichtung beschrieben wird, zeigt jedenfalls eine Frauenfigur, die in ihrer Rolle als Bestimmerin über Leben und Tod der Krieger handelt, und dies eventuell im Auftrag Óðins tut. Ob die Walküren hier tatsächlich selbst wählen oder ob sie nur als Todesbotschafterinnen fungieren, wird in den Quellen verschieden dargestellt und bleibt daher unklar. Die altisländische Bezeichnung der Walküre impliziert allerdings die Funktion als Totenbestimmerin, da der Begriff aisl. *valkyrja* (Pl. *valkyrjur*) ein Kompositum aus aisl. *valr* dt. ‚Gefallene auf dem Schlachtfeld‘ und einer Form von aisl. *kjósa* dt. ‚wählen, bestimmen‘ bildet, und also ‚Wählerin der Gefallenen bzw. derjenigen die fallen sollen‘ bedeutet.¹⁹⁸ Die Walküren treten jedoch nicht nur unter der Bezeichnung *valkyrja* auf, die hauptsächlich erst in den späteren Prosabearbeitungen der heroischen Eddaliedern verwendet wurde, sondern erscheinen hier in den Strophen vor allem auch unter dem Begriff aisl. *dís* (Pl. *dísir*), der neben der Walkürenbezeichnung auch auch eine andere Bedeutung einnimmt.¹⁹⁹

In der Eddadichtung stehen die Walküren jedenfalls zuweilen in unmissverständlichem Zusammenhang mit Óðinn, wo sie in der *Vǫlospá*, aus dem 10. bzw. 11. Jahrhundert, als aisl. *nonnor Herians*²⁰⁰ dt. ‚Herjans Mädchen‘ genannt werden. Die Bezeichnung Óðins als Herjan verweist vermutlich auf seine Funktion als Anführer der Einherjar, also der ehrenvoll Gefallenen. Die kollektive Erscheinung der Walküren tritt vor allem in der Verbindung mit Jenseitsvorstellungen auf, die auch in der *Vǫlospá* durch den bevorstehenden Weltuntergang präsent sind. In diesem Zusammenhang erscheinen die Walküren als eine bewaffnete Frauengruppe, die unter Óðins Führung agiert.²⁰¹ Daneben erfüllen sie eine weitere Funktion, in ebenfalls kollektiver Nennung, als dienende Frauen in Wallhall, wo sie nach der *Eiríksmál*, der *Grimnismál* sowie der *Gylfaginning* Óðinn und die Einherjar bewirten.²⁰²

¹⁹⁶ Snorra-Edda: Prologue and Gylfaginning, K. 36, 30.

¹⁹⁷ Vgl. Snorra-Edda: Prologue and Gylfaginning, K. 49, 46.

¹⁹⁸ Vgl. Zimmermann 2007, 596ff.

¹⁹⁹ Vgl. Egeler 2011, 34.

²⁰⁰ Lieder-Edda, *Vǫlospá*, Str. 30, 7.

²⁰¹ Vgl. Egeler 2011, 34.

²⁰² Vgl. Zimmermann 2007, 599.

Die Walküren sind grundsätzlich also in der Skalden- und auch der Eddadichtung mit dem Kampf, Krieg und Tod assoziierte Wesen, die auch zuweilen selbst eine Teilnahme am Kampf vermitteln, da sie auch in blutbespritzter Rüstung auftreten.²⁰³ Tatsächliche Belege für kämpfende Walküren existieren jedoch in der heidnische Zeit kaum. Eine der wenigen eindeutigen Zeugnisse, die eine solche kämpfende Walküre erwähnt, ist die *Finngálkn í Jónsborg*²⁰⁴, die vermutlich aus dem 10. Jahrhundert stammt.²⁰⁵

Die Heldendichtung der *Lieder Edda* weist neben der skaldischen Verarbeitung der Walkürenfiguren eine Übertragung des Motivs auf Sagenfiguren auf, die ursprünglich nicht im Zusammenhang mit den Walküren standen. So wird hier auch zuweilen die Figur der Brýnhildr als Walküre interpretiert, die außerdem zum Teil auf die *Völsunga saga*, nicht jedoch auf die Stoffverarbeitung der *Piðreks saga*, übertragen wurde. Neben den in Gruppen auftretenden Walküren, erscheint die Walkürenfigur im *Edda*-Stoff auch als Individuum, das dem Helden im Kampf zu Hilfe eilt und dessen Geliebte repräsentiert. Jedoch verursacht sie in dieser Erscheinung auch direkt oder indirekt den Tod des Helden. Die Walküre Sváva in der *Helgakviða Hjörvarðssonar*, ein Heldenlied, das vermutlich nicht vor dem 12. Jahrhundert entstanden ist²⁰⁶, entspricht diesem Typus, die hier gemeinsam mit dem Helden Helgi auftritt, der jedoch vor ihrer Heirat im Kampf stirbt. In den Liedern *Helgakviða Hundingsbana I*, vermutlich Ende des 11. Jahrhunderts entstanden²⁰⁷, und *II*, das frühestens im 12. Jahrhundert verfasst wurde²⁰⁸, werden beide Protagonisten als Helgi Hundingsbani und Sigrún wiedergeboren. Auch dieses Paar verkörpert abermals eine Wiedergeburt, diesmal als die Protagonisten Helgi Haddingjaskaði und die Walküre Kára, deren Geschichte jedoch in keinem weiteren Eddalied enthalten ist, sondern nur in den um 1400 entstandenen *Griplur*, und der darauf basierenden Vorzeitsaga *Hrómundar saga Gripssonar*, die aus dem 17. Jahrhundert überliefert ist.²⁰⁹ In diesen späteren Quellen werden die Walküren also aus dem Jenseits und dem Bereich des Todes in die menschliche Welt transponiert, wo sie als Frauen mit sowohl kriegerischem als auch noch teilweise übernatürlichem Charakter auftreten, wobei die menschlichen Elemente in der Charakterzeichnung schon überwiegen. Eine übernatürliche Flugfähigkeit bleibt jedoch auch teilweise noch in den späteren Quellen erhalten. So schreibt auch die Prosa der *Helgakviða Hjörvarðssonar*²¹⁰ und der *Helgakviða Hundingsbana II*²¹¹,

²⁰³ Vgl. Lieder-Edda, *Helgakviða Hundingsbana in fyrri*, Str. 15, 132.

²⁰⁴ Vgl. Den Norsk-Islandske Skjaldedigting, *Finngálkn í Jónsborg*, 176.

²⁰⁵ Vgl. Egeler 2011, 50-53.

²⁰⁶ Vgl. Simek/Pálsson 2007, *Helgakviða Hjörvarðssonar*, 174.

²⁰⁷ Vgl. Simek/Pálsson 2007, *Helgakviða Hundingsbana in fyrri*, 174f.

²⁰⁸ Vgl. Simek/Pálsson 2007, *Helgakviða Hundingsbana in önnur*, 175.

²⁰⁹ Vgl. Zimmermann 2007, 596ff.

²¹⁰ Vgl. Lieder-Edda, *Helgakviða Hjörvarðssonar*, Prosa nach Str. 9, 143.

den Walküren die Fähigkeit zu, durch die Lüfte und über das Wasser reiten zu können. Das Flugvermögen der Walküren stellt also bereits eine Verbindung zu den Vögeln her, die auch sonst in der Dichtung, vor allem zu aasfressenden Vögeln, akzentuiert wird.²¹² So unterhält sich die Walküre der *Haraldskvæði* nach einer Schlacht mit einem bluttriefenden Raben, und ihre Fähigkeit, die Vogelsprache zu verstehen, wird hier explizit genannt:

<p><i>Vitr þóttisk valkyrja, verar né óru þekkir svá enni frátleitu, es foglsrødd kunni; kvaddi en glæhvarma ok en kverkhvíta Hymis hausrofa, es sat á horni vinbjarga.</i>²¹³</p>	<p>,Klug war die Kampfmaid - kalt war gegen Männer die vorwärts stürmende - , die Vögel verstand. Die hellbrauige und halsweiße begrüßte Hymirs Hauptspalter, der hoch auf der Klippe saß.²¹⁴</p>
---	--

Der bereits einleitend beschriebene Terminus aisl. *hamr*, der in Verwendung mit der Verwandlung steht, in dem er die ab- bzw. umlegbare Tierhaut oder auch Tiergestalt bezeichnet, erscheint auch im Zusammenhang mit der Vogeltransformation der Walküren und meint hier vermutlich das Federkleid.

In der eddischen *Helreið Brynhildar*, die wahrscheinlich erst im 13. Jahrhundert entstanden ist²¹⁵, berichtet Brýnhildr über ihre Jugend als Walküre:

<p><i>Lét hami vára hugfullr konungr, átta systra, undir eic borit; var ec vetra tólf, ef þic vita lystir, er ec ungom gram eiða seldac.</i>²¹⁶</p>	<p>,Unser Federkleider ließ ein mutiger König uns acht Schwestern, unter der Eiche geboren; zwölf Winter war ich, wenn du es wissen willst, als ich mich dem jungen König durch Eide gab.'</p>
--	--

Hier werden die Walküren offenbar an den Fürsten gebunden, in dem er ihnen ihre *hamir*, d. h. ihre ‚Federkleider‘ bzw. vermutlich ihre ‚Vogelgestalt‘, und damit ihre Verwandlungsfähigkeit nimmt.²¹⁷ Auch in der einleitenden Prosa der *Völundarkviða* (entstanden zwischen dem 12. und 13. Jahrhundert²¹⁸) wird von Walküren berichtet, die ein solches Federkleid besitzen. Allerdings wird hier nicht nur von einem *hamr* gesprochen,

²¹¹ Vgl. Lieder-Edda, Helgaqviða Hundingsbana önnor, Prosa nach Str. 4, 151.

²¹² Vgl. Egeler 2011, 55; zu den Parallelen im Verhalten von Schalchtvögeln bzw. Verschlingen von Aas siehe Egeler 2011, 79-84.

²¹³ Den Norsk-Islandske Skjaldedigting, Haraldskvæði (Hrafnsmál), Str. 1-4, 22.

²¹⁴ Das Haraldlied, Str. 2, 192.

²¹⁵ Vgl. Simek/Pálsson 2007, Helreið Brynhildar, 176.

²¹⁶ Lieder-Edda, Helreið Brynhildar, Str. 6, 220.

²¹⁷ Vgl. Egeler 2011, 66f.

²¹⁸ Vgl. von See et al. 2000, Völundarkviða, 116f.

sondern auch die Art des Vogelkleides angegeben, das mit aisl. *álptarhamir* dt. ‚Schwanenhemden‘ eine genauere Definition erhält. Die Ablegbarkeit derselben wird hier insofern vorausgesetzt, da sich ihre Schwanenhemden neben ihnen befinden, wenn Vǫlundr und seine Brüder die Schwanenjungfrauen finden: *Snemma of morgin fundu þeir á vatnströndo konor þriár, oc spunno lín. Þar vóro hiá þeim álptarhamir þeira. Þat vóro valkyrior. [...] Þau bioggo siau vetr. Þá flugo þær at vitia víga oc qvómo eigi apr.*²¹⁹ ‚Früh am Morgen fanden sie am Ufer des Sees drei Frauen, und sie spannen Leinen. Da waren neben ihnen ihre Schwanenhemden. Das waren Walküren. [...] Sie wohnten sieben Winter [bei ihnen]. Dann flogen sie, um Kämpfe aufzusuchen und kamen nicht zurück.‘ Auch wenn hier eine Verbindung mit Schwänen hergestellt wird, anstelle von Schlachtenvögeln bzw. Aasvögeln, werden die drei Frauen in der Prosa ausdrücklich als Walküren bezeichnet. Im Liedtext existiert jedoch nirgends eine solche Bezeichnung als *valkyrior*, wohingegen ihre Flugfähigkeit sehr wohl Erwähnung findet:

<i>Meyiar flugo sunnan, myrcvið í gognom, alvitr unga, ørlög drýgia; [...] ²²⁰</i>	,Die Mädchen flogen von Süden, durch den Dunkelwald, junge Fremdwesen, Schicksale auszuführen; [...]
---	---

Daneben implizieren weitere Indizien, dass es sich bei den drei Schwanenjungfrauen um Walküren handelt. Klaus von See nennt hier u. a. die selbstständige Vorgehensweise gegenüber von Männern und die Bezeichnung als aisl. *alvitr*, welche neben anderen Interpretationen auch in Zusammenhang mit den Walküren gesetzt wird, da *-vitr* häufig in Zusammensetzung mit anderen Wörtern als Bezeichnung von Walküren fungiert (u.a. aisl. *fólkvitr* dt. ‚Schar-Wesen‘ und aisl. *sárvitr* dt. ‚Wund-Wesen‘). Auch eine kriegerische Evokation der Frauennamen und die Bezeichnung ihrer Tätigkeit als aisl. *ørlög drýgia* dt. ‚Schicksale ausführen‘ werden insofern mit den Walküren assoziiert, da ihr Einfluss auf das Kriegsgeschehen damit verbunden wird. Zudem enthalten auch die Liedstrophen eine Referenz auf die Vogelhemden, da eine der Schwanenfrauen mit umgelegten Schwanenfedern beschrieben wird:

<i>[...] qnnor var Svanhvít, svanfjaðrar dró; [...] ²²¹</i>	,[...] die zweite war Svanhvít, sie trug Schwanenfedern, [...]
--	---

²¹⁹ Lieder-Edda, Vǫlundarqviða, einleitende Prosa, 116.

²²⁰ Lieder-Edda, Vǫlundarqviða, Str. 1, 117.

²²¹ Lieder-Edda, Vǫlundarqviða, Str. 2, 117.

Da die Prosa­einleitung der *Völundarkviða* als später zu datiert ist als das Lied selbst, wird jedoch auch häufig vermutet, dass der Verfasser der Prosa aus den genannten Parallelen Walkürenfiguren angenommen hat, die ihre Männer verlassen müssen, da sie wieder in die Schlacht gerufen werden, um ihre Aufgabe zu erfüllen.²²²

Die Walküren bzw. Schwanenfrauen der *Völundarkviða* wurden auch der Schwanenjungfrauenfabel zugeschrieben, da eine motivliche Ähnlichkeit besteht. Diese Fabel wird als eine archaische Erzählung definiert, die in Kulturen Eurasiens und auch Nordamerikas zu finden ist und womöglich bereits schon v. Chr. erstmals auftritt. Der früheste westeuropäische Beleg wäre allerdings die *Völundarkviða*, falls diese tatsächlich in die Schwanenjungfrauenfabel einzuordnen ist. Hatto teilt die Motivik der Schwanenjungfrauenfabel in drei verschiedene Typen ein, von denen Typ II wohl die archaischste Variante darstellt und noch am ehesten mit dem Schwanenfrauenmotiv der *Völundarkviða* kongruiert. Charakteristisch für diesen Typ ist die Erzählung über einen Mann, der einer vogelgestaltigen Frau während eines Bades ihr Federkleid stiehlt, und sie somit daran hindert, wieder fortzufliegen. Die beiden haben dann Kinder, jedoch erhält die Frau eines Tages ihr Federkleid zurück und fliegt mit diesem weg. In einigen Varianten folgt ihr der zurückgelassene Mann.²²³ Legt man nun jedoch diese spezifischen Charakteristika auf die Motivik der *Völundarkviða* um, so erweist sich der Vergleich als lückenhaft: Abweichungen ergeben sich u.a. dadurch, dass die Schwanenfrauen der *Völundarkviða* ihr Federkleid offenbar nicht zum Baden abgelegt haben. Es findet sich keine Erwähnung darüber, dass Völundr und seine Brüder die Federkleider stehlen. Zudem wird eher der Eindruck erweckt, die Schwanenfrauen seien aus freien Stücken die Beziehung zu den Brüdern eingegangen und nicht dazu gezwungen worden. Was den Grund für diese Abweichungen betrifft, so wurde angenommen, dass die *Völundarkviða* hier zwei ursprünglich getrennte Stoffe miteinander verarbeitet, da der Wieland-Stoff nur hier mit der Schwanenjungfrauenfabel verbunden wird. Auch die spätere altnorwegische *Piðreks saga* enthält keine Verknüpfung mit dem Schwanenmotiv im Velentabschnitt. Die Wielandsage hat dabei keinen erfassbaren historischen Hintergrund und ist unähnlich der meisten anderen Heldensagen, nicht im germanischen *heroic age*, d.h. der Völkerwanderungszeit, angesiedelt. Durch diese fehlende historische Grundlage, dürften auch verschiedene andere Motive in die Wielandsage gelangt sein, die sich v.a. in der *Piðreks saga* zeigen. Aber auch die *Völundarkviða* hat andere Stoffe aufgenommen, wie eben die märchenhafte Fabel der Schwanenjungfrauen. Diese

²²² Vgl. von See et al. 2000, *Völundarkviða*, 123; Auch die oben erwähnte *Helreið Brynhildar* zeigt Tendenzen zu diesem Stoff, siehe dazu: Vgl. Ruggerini 2006, 214f.

²²³ Vgl. Hatto 1980, 287-293, 267f.

Schwanenfrauenerzählung und die Rachethematik der Wielandsage sind hier jedoch auch durch motivische Parallelismen miteinander verknüpft. Daneben wird häufig die Meinung vertreten, dass die sowohl literarisch als auch bildlich belegte Flugfähigkeit *Völund* den Stoff der Schwanenjungfrauenfabel angezogen habe, da dieses Attribut eine Gemeinsamkeit der Charaktere bildet.²²⁴

Ob die Schwanenjungfrauen der *Völundarkviða* nun eine sekundäre oder auch gleichzeitige Interpretation als Walküren darstellen, die durch eine andere Charakterähnlichkeit der Figuren als ihre Schwanengestalt bzw. Flugfähigkeit entstanden ist, spielt im Hinblick auf die Gestaltwandlungsfähigkeit der Walküren eine wesentliche Rolle, da die Walküren erst damit die Schwanengestalt erhalten haben könnten oder aber die Verbindung zwischen Walküre und Schwanenfrau genau aus diesem Attribut resultieren mag. D.h. existieren Attribute, die sowohl Walküren als auch Schwanenjungfrauen teilen und entstand aus dieser Similarität eine Verbindung beider Gruppen? Andererseits kann jedoch auch in Betracht gezogen werden, dass Walküren überhaupt originär eine Flugfähigkeit besessen haben und die Schwanengestalt bzw. die Assoziation mit Schwänen ebenso ursprünglich ein Charakteristikum der Walkürenfigur darstellt.

Die Frage nach einem gemeinsamen Charakteristikum außer der Verwandlungsfähigkeit in einen Schwan lässt sich durch Matthias Egelers Zusammensetzung zwischen Hattos Zugvogelthese der Schwanenjungfrauenfabel und einer ähnlichen Motivkonstante der Walkürenfigur annähernd beantworten. Hattos Theorie erklärt die ursprüngliche Gemeinsamkeit der Schwanenjungfrauenerzählungen durch eine Ableitung eines spezifischen Verhaltensmusters der Zugvögel, das vor allem dem von migrierenden Wasservögeln, wie Schwänen und Gänsen, eigen ist. Demzufolge entspricht die Wanderung dieser Vögel nach Norden, die dortige Paarung und Aufzucht des Nachwuchses sowie die anschließende Rückkehr in den Süden, der Erzählung über die Schwanenfrauen, welche gezwungen wird, für einen gewissen Zeitraum bei einem Mann zu verweilen, der ihr die Fähigkeit zu fliegen geraubt hat und ihre spätere Flucht, sobald sie diese wiedererlangt.²²⁵ Die Verbindung zwischen den Walküren sieht Egeler nun darin, dass für beide Figuren der unglückliche Verlauf einer Beziehung typisch ist. Die Schwanenfrau verlässt ihren Mann, und auch die Begegnung mit Walküren führt in einigen Fällen zu keiner vorteilhaften Beziehung.

²²⁴ Vgl. von See et al. 2000, *Völundarkviða*, 100; Vgl. John McKinnell 2002, 202f; Vgl. Nedoma 2000, 104; Vgl. Burson 1983, 4ff; Vgl. Nedoma 1988, 97f.

²²⁵ Vgl. Hatto 1980, 274f, Vgl. Motz 1986, 52ff,

So wird hier beispielsweise das Treffen zwischen Brýnhildr und Sigurðr angegeben, dass schlussendlich zum Tod des Helden führt.²²⁶

Dronke führt die Verbindung zwischen Walküren und Schwanenfrauen auf die Figurenähnlichkeit der Walküren Sigrún und Sváva aus der *Helgakviða Hjörvarðssonar* und der *Helgakviða Hundingsbana* I und II sowie auf die Fortbewegungsfähigkeit in der Luft zurück. Dabei betont sie jedoch, dass weder die Walküren selbst noch ihre Pferde, auf denen sie durch die Lüfte reiten, Flügel tragen. Zwar führt sie in diesem Kontext eine Assoziation zu Aasvögeln an, lehnt eine solche zu den Schwänen jedoch ab, da außerhalb der *Völundarkviða*, bis auf die späteren *Griplur*, keine schwanengestaltigen Walküren in der Dichtung auftreten, und somit auch die Schwanengestalt nicht verbindendes Element zwischen den Walküren und der Schwanenjungfrauenfabel in der *Völundarkviða* gewesen sein kann.²²⁷ Dagegen schließt Egeler eine ursprüngliche Verbindung der Walküren zur Schwanengestalt nicht zur Gänze aus, und verweist auf mögliche Assoziationen innerhalb der Literatur, die allerdings nicht explizit auf eine Schwanenverwandlung deuten lassen.²²⁸ Daneben zieht er auch u.a. eine Theorie in Betracht, welche eine mögliche Schwanengestalt der Walküren als eine Ersetzung des Geiers, in Anlehnung an irische und keltiberische Todesvorstellungen erwägt, die aus der Ähnlichkeit zwischen Schwanen- und Geiergestalt resultiert. Der Vergleich wird hier im Kontext einer Untersuchung nach dem Vogelaspekt früherer europäischer Todesdämoninnen durchgeführt, den Egeler für die Walküren zwar innerhalb des nordischen Materials als problematisch befindet, im Verbund der Todesdämoninnen allgemein jedoch als ein ursprüngliches Attribut der Walküren betrachtet. In der nordischen Überlieferung sei der typische Vogelaspekt bzw. die Darstellung als Frauen-Vogel-Mischwesen in eindeutiger Weise allerdings erst spät belegt, was auf Zufälle der Überlieferung zurückzuführen sei.²²⁹

Im Hinblick auf eine ursprüngliche Gestaltwandlungsfähigkeit der Walküren bleibt daneben noch unklar, ob diese tatsächlich für die Walkürenfigur spezifisch ist, da auch anderorts in der Dichtung Verwandlungen mythologischer Wesen mittels Verwendung eines Vogel-*hamr* herbeigeführt werden. Beispiele hierfür sind u.a. Freyjas aisl. *fiaðrhamr* dt. ‚Federkleid‘ aus der *Þrymskviða*²³⁰, und das aisl. *arnar hamr* dt. ‚Adlerkleid‘ des Riesen Hræsvelgr aus der *Vafðrúðnismál*²³¹. Auch die Benutzung von Reittieren, welche durch die

²²⁶ Vgl. Egeler 2011, 72f.

²²⁷ Vgl. Dronke 1997, *Völundarkviða*, 301f.

²²⁸ Vgl. Egeler 2011, 74f.

²²⁹ Vgl. Egeler 2009, 447-449.

²³⁰ Lieder-Edda, *Þrymskviða*, Str. 3, 111.

²³¹ Lieder-Edda, *Vafðrúðnismál*, Str. 37, 51.

Luft und über Wasser zu reiten vermögen, kann nicht als spezifisch für die Walküren gelten, da eine solche auch durch andere Wesen bezeugt ist.²³²

Insgesamt kann also gesagt werden, dass die Dichtung zwar eine Verbindung zwischen Walküren und aasfressenden Vögeln herstellt, jedoch außerhalb der *Völundarkviða* keine spezifische Gestaltwandlung in ein solches Tier anführt. Auch durch Nennung der Flugfähigkeit im Zusammenhang mit dem aisl. *álpтарhamr* in der *Völundarkviða* kann kein konstantes Transformationsattribut für die Walküren abgeleitet werden, da diese möglicherweise nur sekundär durch die Verbindung mit der Schwanenjungfrauenfabel aus einer anderen Gemeinsamkeit übertragen wurde. Daneben setzt auch die bloße Erwähnung des aisl. *hamr* in der *Helreið Brynhildar* keine tatsächliche Fähigkeit zur Metamorphose voraus und stellt zudem ein relativ spätes Zeugnis dar.

Ebenso datiert auch die *Völundarkviða* erst spät eine allgemeine Assoziation mit Aasvögeln, ist indes weit früher in der *Haraldskvæði* bezeugt, die auch durch die mit Walkürennamen gebildeten Rabenkenningar gestützt werden kann.²³³

Für die Gestaltwandlung der Walküren an sich bleibt für die *Völundarkviða* daneben die zentrale Frage offen, ob es sich hier tatsächlich um eine Verwandlung der gesamten äußeren Erscheinung handelt, oder ob mit dem aisl. *álpтарhamr* bzw. den aisl. *svanfiáðrar* nur die Flügel gedacht sind, die ihnen ihre Flugfähigkeit verleihen. Wie aus der vorangegangenen Einzelanalyse hervorgeht, wird mit dem Terminus aisl. *hamr* jedoch vermutlich immer die Transformation der gesamten Gestalt angezeigt, und mit den daraus entwickelten Komposita auch die Art derselben induziert. So ist auch der Ausdruck aisl. *úlfahamr* bezeichnend für die Gestaltwandlung von Sigmundur und Sinfjötli in der *Völsunga saga*. Demnach kann also auch für die *Völundarkviða* angenommen werden, dass es sich bei dem Begriff aisl. *álpтарhamr* nicht alleine um ein, auf die Flügel begrenztes, Federkleid handelt, sondern eine vollständige physische Transformation in einen Schwan meint.²³⁴

5.1.1.1. Gestaltwandlungen von Walküren in der Erzählliteratur

Die Motivbearbeitung in der Erzählliteratur ist zwar sehr spärlich, weist jedoch eine wesentlich unmissverständlichere Verwandlungsfähigkeit der Walküren auf.

In der späten *Hrómundar saga Gripssonar* erscheint die walkürenähnliche Lára in Schwanengestalt, um ihrem Geliebten, Helgi, im Kampf durch Magie zu helfen. Jedoch wird

²³² Vgl. Egeler 2011, 74f, 78f.

²³³ Vgl. Egeler 2009, 449.

²³⁴ Auch Loki in der *Skáldskaparmál* wird seine vollständige Gestalt durch das Überziehen eines aisl. *valshamr* (dt. ‚Falkenkleid‘) transformiert haben, da der Riese Geirrþór ihn zuerst nicht erkennt. Vgl. Snorra-Edda: *Skáldskaparmál*, Kap. 18, 24-30; Vgl. Werber 1984, 938.

diese nicht explizit als Walküre bezeichnet, sondern eine Zauberin, aisl. *ffjölkyngiskona*, genannt: *Ein ffjölkyngiskona var þar komin í álptar ham. Hún gólaði með svá miklum galdralátum, at engi gáði at verja sik Óláfs manna. Flaug hún yfir þá Gripssyni ok söng hátt. Hún hét Lára.*²³⁵ ‚Eine Zauberin war da gekommen im Schwanenhemd. Sie sang mit so starkem Zauberlied, dass keiner von Ólafs Männern darauf achtete sich zu wahren. Sie flog über den Söhnen Grips und sang laut. Sie hieß Lára.‘ Die Walkürenatur der Zauberin scheint jedoch sicher, da eine Assoziation von Walküren mit Zauberei nicht nur in dieser Saga erscheint, sondern auch in der Skaldik erhalten ist, wo sie u.a. im Namen der Walküre Gǫndul aus der *Hákonarmál* belegt ist, da dieser eine Ableitung von aisl. *gandr* dt. ‚Zauber oder Zauberstab‘ darstellt und mit dt. ‚die Zaubermächtige‘ übersetzt werden kann. Daneben ist auch der Eingriff in die Schlacht, durch den Gebrauch eines Zauberliedes für die Walküren, schon in der früheren Dichtung bezeugt. In der *Darraðarljóð*²³⁶, die vermutlich in das 11. Jahrhundert zu datieren sind, singen die Walküren in der Schlacht aisl. *sigrljóð* dt. eventuell ‚magische Siegstrophen‘, die dem König zum Sieg verhelfen sollen. Auch in dem Kampfkennung aisl. *Gunnarr galdr*²³⁷ dt. ‚Zauberlied der Gunnr‘ kommt die Assoziation mit Magie zum Ausdruck.²³⁸

Eine vollständige physische Transformation der Walkürenfigur kann nun durch mehrmalige Verweise auf ihre Schwanengestalt geschlossen werden. Zum einen wird im obigen Zitat gesagt, dass sie im aisl. *i álptar ham*²³⁹ dt. ‚Schwanenhemd‘ über den Kriegern fliegt. In einer neuerlichen Beschreibung der Szene wird sie die Geliebte von Helgi geheißten und ihre Gestalt in der Schlacht explizit als die eines Schwanes, aisl. *í álptarlíki*²⁴⁰, beschrieben. Daneben wird die Walküre im Weiteren einfach nur als Schwan, aisl. *álpt*²⁴¹, bezeichnet. Die abweichende Bedeutung von aisl. *i álptar ham* und aisl. *í álptarlíki* lässt jedoch, wie in der *Völundarkviða*, offen, ob bei ersterem Begriff aisl. *hamr* im Sinne von ‚Hemd‘ zu verstehen ist und die Walküre also bei unverwandtem Rest ihrer Gestalt nur ein Flügelhemd trägt.²⁴²

Wie bereits erwähnt, ist die *Hrómundar saga Gripssonar* spät und vermutlich erst nach 1650 entstanden. Diese Vorzeitsaga stellt eine Prosabearbeitung des früheren

²³⁵ Hrómundar saga Gripssonar, K. 6, 280.

²³⁶ Den Norsk-Islandske Skjaldedigting, Darraðarljóð, 389-391.

²³⁷ Den Norsk-Islandske Skjaldedigting, Víkingarvísur, Str. 4, 214.

²³⁸ Vgl. Zimmermann 2007, 599.

²³⁹ Hrómundar saga Gripssonar, K. 6, 280.

²⁴⁰ Hrómundar saga Gripssonar, K. 7, 281.

²⁴¹ Hrómundar saga Gripssonar, K. 7, 281.

²⁴² Vgl. von See et al. 2000, Völundarkviða, 123.

Rímurzyklus *Griplur* (auch *Hrómundar rimur*) dar, der wiederum auf einer verlorenen Vorzeitsaga (**Hrómundar saga*) basiert.²⁴³

Die Verwendung eines Schwanen-*hamr*, und damit die Assoziation mit Schwänen, ist für die Walküren in der Erzählliteratur demnach nur sehr spät belegt, da die Saga als einzige ihrer Gattung eine schwanengestaltige Walküre auftreten lässt. Jedoch scheint die Walküre in der *Hrómundar saga Gripssonar* auf eine alte Tradition zurückzugehen, da sie vermutlich eine Fortführung der *Helgakviða Hundingsbana II* darstellt, die in der abschließenden Prosa die Wiedergeburt ihrer Protagonisten, in *Kára*²⁴⁴ und *Helgi*, erwähnt.²⁴⁵ Jedoch verwandeln sich weder hier noch in den vorangehenden Liedern *Helgakviða Hjörvarðssonar* und *Helgakviða Hundingsbana I* die dort auftretenden Walküren in Schwäne oder werden mit solchen assoziiert. Alleine ihre Flugfähigkeit wird in diesen Liedern erwähnt, eine Verbindung mit Flügeln o.ä. findet, wie oben bereits besprochen, jedoch ebenfalls nicht statt. Wie ursprünglich das Motiv der Schwanenverwandlung also in der Saga tatsächlich ist, kann nicht genau gesagt werden, jedoch sind die Schwanengestalt der Walküre und die Erwähnung des aisl. *álptarhamr* (hier aisl. *álfarham*²⁴⁶) sowie die Bezeichnung als aisl. *álpt* (hier aisl. *álf*²⁴⁷) bereits in den Rímur enthalten und damit also spätestens in das frühe 15. Jahrhundert zu datieren.

Das Motiv der vogelgestaltigen Walküre, die in der Schlacht schützend über ihrem Geliebten fliegt, wurde vermutlich in einer ähnlichen Verarbeitung in die *Þidreks saga af Bern*, einer Kompilation von Heldensagen aus der Mitte des 13. Jahrhunderts²⁴⁸, übernommen. Die Saga berichtet hier von der zauberkundigen Ostacia, die ihrem Mann König Hærtnið zur Unterstützung wilde Tiere in die Schlacht gegen die Isungen schickt. Sie selbst, so erzählt die Saga, wird auch zum Flugdrachen und kämpft in dieser Gestalt gegen die Feinde ihres Mannes:

*[...] oc hans kona ostacia fær út oc rærði sinn gand þat kollom ver at hon færi at sæiða sua sem gort var i forneskio at fiolkungar konor þær er ver kollom volor, skylldo sæiða honom sæið. [...] Sua sægir í kvæðom þýðærskom, at hænnar hær væri líkr fiandom sialfom. hon siolf var ok sem æinn flugdreki. [...]*²⁴⁹

,[...] und seine Frau Ostacia ging hinaus und entfesselte ihre Zauberdinge, das nennen wir so, dass sie ging, um so zu zaubern wie es in heidnischer

²⁴³ Vgl. Simek/Pálsson 2007, *Hrómundar saga Gripssonar*, 196.

²⁴⁴ In der Sagafassung als *Lára*.

²⁴⁵ Vgl. Egeler 2011, 75.

²⁴⁶ *Rímnasafn*, *Griplur* 4, Str. 43, 387.

²⁴⁷ *Rímnasafn*, *Griplur* 4, Str. 58, 389.

²⁴⁸ Vgl. Simek/Pálsson 2007, *Þidreks saga*, 375.

²⁴⁹ *Þidriks saga af Bern* 2, K. 394 (352), 271.

Zeit von zauberkundigen Frauen gemacht wurde, die wir *valor* (aisl. Sg. *vǫlva*; Seherin, zauberkundige Frau) nennen, und Zauberei betreiben wollten. [...] So sagt man in deutschen Liedern, dass ihr Heer gleich Teufeln selbst wäre. Sie selbst war auch wie ein Flugdrache. [...]

Der König findet bei seiner Rückkehr aus der Schlacht Ostacia schwer verwundet vor, die dann als Mensch an den Wunden stirbt, welche sie in ihrer Drachengestalt empfangen hat.

Die *Pidreks saga af Bern* weist also Parallelen zur Walkürenepisode in der *Hrómundar saga Gripssonar* auf, und es wurde angenommen, dass die Ostacia-Figur hier einen älteren Typ der heidnischen Walküre Kára repräsentiert, die aus dem **Károljoð*²⁵⁰ entnommen worden sei und schon im christlichen Norddeutschland zu einer dämonischen Hexe uminterpretiert wurde.²⁵¹

Falls diese Annahme stimmt, und die *Pidreks saga af Bern* die Ostacia-Figur tatsächlich aus der nordischen Helgitradition übertragen hat, wäre zumindest eine Gestaltwandlungsfähigkeit der Walküren, in welcher Form auch immer, damit wesentlich früher als in den *Griplur* belegt.

Als einziger Beleg einer Krähenverwandlung für die Walküren darf die *Vǫlsunga saga* gelten, in der eine Walküre von Óðinn ausgesandt wird, um ihm als Botin zu dienen. Sie überbringt einem kinderlosen Königspaar einen Apfel, der ihren Kinderwunsch erfüllen soll. Um diese Aufgabe zu vollbringen, zieht die Walküre einen aisl. *krakuhamr* über, mit dem sie zu dem Königspaar fliegt:

[...] hann [Óðinn] verþr eigi ǫrþrifráða ok tekr óskmey sína, dóttur Hrímnis jǫtuns, ok fér í hönd henni eitt epli ok biþr hana fjóra konungi; hon tók við eplinu ok brá á sik krákuham ok flýgr til þess, er hún kemr þar, sem konungrinn er ok sat á haugi; hon lét falla eplit í kné konunginum; [...]²⁵²

.[...] er (Óðinn) wurde nicht ratlos und nahm seine Wunschmaid²⁵³, Tochter des Riesen Hrimmir, gab ihr einen Apfel in die Hand und bat sie den dem König zu überbringen; sie nahm den Apfel entgegen, und nahm Krähengestalt an und flog, bis sie dorthin kam, wo der König war und auf einer Anhöhe saß; sie ließ den Apfel dem König auf das Knie fallen, [...]

²⁵⁰ Ein nicht überliefertes Lied, das in der *Helgakviða Hundingsbana II* genannt wird. Vgl. Simek/Pálsson 2007, **Károljoð*, 223.

²⁵¹ Vgl. Haupt 1924, 55ff, 61f, 69f; Vgl. Nedoma 1990, 217; Dagegen meint Wolf von Unwerth, dass schon die Drachenverwandlung in einem Lied (Saxos Überlieferung von Svanhvita und Regnerus) enthalten war, das der nordischen Helgidichtung zuzuordnen ist und die durch die Einfuhr der Ostacia-Erzählung mit den Helgimotiven vermischt wurde. Die Schwanenverwandlung der Kára-Episode wäre dann möglicherweise erst später durch eine Reinterpretation der Drachenverwandlung entstanden. Vgl. dazu: von Unwerth 1915, 160-162.

²⁵² *Vǫlsungasaga*, K. 1, 3.

²⁵³ Genauer zur Walkürenbezeichnung aisl. *óskmey*: Vgl. von See et al. 2009, *Vǫlsunga saga*, 901f.

Die Walküre der *Völsunga saga* ist weder in einen Schlachtkontext eingebunden noch mit Krieg und Tod assoziiert, sondern ganz gegenteilig trägt sie indirekt zur Entstehung von Leben bei. Allerdings zeigt sich die für die Walküren typische Verbundenheit mit Óðinn, da sie auch hier in seinem Auftrag handelt. Die Krähenverwandlung steht in der *Völsunga saga*, im Gegensatz zur Schwanenverwandlung, jedoch eindeutig in Verbindung mit dem Aasvogelaspekt der Walküren. Da der aisl. *krákuhamr* nur hier in der aisl. Literatur vorkommt, wird damit wohl auch vorausgesetzt, dass die Walküren alleine eng genug mit dem Schlachtfeldvogel verbunden sind, um sich in einen solchen zu verwandeln.

Die Vogelverwandlung der Walküren kann also insofern als spezifisch für diese Figur betrachtet werden, da sowohl der aisl. *álptarhamr* als auch der aisl. *krákuhamr* nur im Zusammenhang mit den Walküren belegt ist.²⁵⁴

Insgesamt kann also gesagt werden, dass die Walküren zumindest in der Erzählliteratur, wenngleich auch nur wenige Belege dafür vorhanden sind, als Gestaltwandler gelten können, da ihre tatsächliche Transformation hier deutlicher hervortritt als in der Dichtung. Eine gemeinsame Funktion der Verwandlung kann allerdings nicht abgeleitet werden, da in den wenigen Belegen keine einheitlichen Tendenzen feststellbar sind. So dient die Flugfähigkeit der Walküre in der *Völsunga saga* wohl nur dem Botendienst, in der *Hrómundar saga Gripssonar* dagegen ist die Vogelverwandlung im Kontext der Schlachthandlung eingebunden, wenn auch die Walküre selbst nicht aktiv in den Kampf eingreift. Daneben haben die verwandlungsfähigen Walküren der Erzählliteratur die spezifischen Merkmale der Walküren, wie sie in der Dichtung auftreten, teilweise eingebüßt. So treten sie weder in Gruppen auf noch erfüllen sie die Funktion von parteilosen Todesbotinnen. Die Vogelverwandlungen der Walküren in der *Völsunga saga* und der *Hrómundar saga Gripssonar* sowie auch die Drachenverwandlung der Ostacia in der *Pidröks saga af Bern* sind für die Verwandelten selbst von Nutzen, da sie die tierischen Eigenschaften für die jeweilige Situation nutzen. Auch zeigt sich zumindest durch die Krähenverwandlung der *Völsunga saga* eine gewisse Verbundenheit mit Aastier und dadurch mit der Schlacht, wie sie auch in der Dichtung greifbar ist.

5.1.2. Werwolfsverwandlungen

Das Werwolfsmotiv ist in der altisländischen Literatur keine seltene Erscheinung. Aðalheiður Guðmundsdóttir zählt etwa vierzehn einheimische Werke, die eine Werwolfsverwandlung enthalten. Zusätzlich treten solche Verwandlungen in der altnorwegischen Literatur auf, die

²⁵⁴ Vgl. Egeler 2009, 444.

auch in Island bekannt war und dort rezipiert wurde. Dabei handelt es sich um eine Episode der *Konungs skuggsjá* und die Übersetzung des französischen *Lai de Bisclavret*, aisl. *Bisclaretz ljóð*, in den *Strengleikar*.²⁵⁵ Für die Verwendung des Werwolfsbegriffes in der altwestnordischen Literatur wurden bereits einleitend die Termini aisl. *vargr* und aisl. *úlfr* als Bezeichnungen für den Wolf und auch für bereits Wolfsverwandelte, sowie das Kompositum aisl. *vargúlfr*, erwähnt.

Um die Herkunft des Motivs in der isländischen Literatur zu ermitteln, soll im Vorfeld bereits eine Einteilung in zwei Kategorien vorgenommen werden. Zum einen kann angenommen werden, dass die Wolfsverwandlung in der älteren altisländischen Erzähltradition aus kriegerischen Aktivitäten resultiert, die mit der Vorstellung einer angeborenen Fähigkeit zur Gestaltwandlung verbunden ist. In diesem Zusammenhang können auch Bärenverwandlungen, d.h. Werbären, einer solchen Funktion entsprechen, die in dieser Form am Besten durch die Verwandlung des Þoðvarr Bjarki aus der *Hrólf's saga kraka* belegt ist. Andererseits entwickelte sich die jüngere Bearbeitung des Motivs im 13. Jahrhundert vermutlich durch einen außerskandinavischen Einfluss, vor allem durch die französischen Romane und die keltischen Überlieferungen. Motivbearbeitungen eines solchen späteren Einflusses enthalten zumeist Werwolfsverwandlungen, die durch einen Fluch ausgelöst werden.²⁵⁶

Dieser Einteilung zufolge tritt das nordische Werwolfsmotiv also verschieden in der jüngeren und der älteren Sagaliteratur auf. Inwieweit ein germanischer Kriegerkult, der dem Konzept der aisl. *berserkir* und aisl. *úlfeðnar* entspricht, tatsächlich im Zusammenhang mit einer Werwolfstransformation steht und inwiefern äußere Einflüsse auf ein jüngeres Motiv gewirkt haben, soll im Folgenden durch eine kurze Analyse festgestellt werden.

5.1.2.1. *berserkir* und *úlfeðnar*

Erwähnung in der Literatur

Die älteste Erwähnung der Berserker und Ulfheðnar findet sich in einem Preislied des Skalden Þórbjörn hornklofi, das für den norwegischen König Harald Schönhaar gedichtet wurde.²⁵⁷ Die *Haraldskvæði* (auch *Hrafnsmál*) besingt den Sieg in der Entscheidungsschlacht, die etwa 872 am Hafrsfjord stattgefunden hat. Entstanden ist die *Haraldskvæði* vermutlich kurz nach dieser Schlacht und ist neben der *Heimskringla* auch zum Teil in der *Snorra Edda* und

²⁵⁵ Vgl. Guðmundsdóttir 2007, 278.

²⁵⁶ Vgl. Guðmundsdóttir 2007, 278f.

²⁵⁷ Vgl. Simek 2006, Berserker, 49.

anderen Quellen enthalten.²⁵⁸ Das Gedicht enthält nun eine Kampfdarstellung der Schlacht, in der die Bezeichnung Berserker und Ulfheðnar für wilde Krieger verwendet wird:

<i>[...] grenjuðu berserkir, guðr vas þeim á sinnum, emjuðu ulfheðnar ok ísorn dúðu.²⁵⁹</i>	<i>,[...] Die Berserker brüllten, sie brannten auf Kampf, sie schrieten, die Wolfspelze, und schüttelten das Eisen.'²⁶⁰</i>
--	--

Die Figur des Berserkers wird noch sieben weitere Male in der Dichtung erwähnt und kommt hier besonders in den jüngeren Eddaliedern und den Skaldenstrophen des 12.-13. Jahrhunderts vor.

Vor allem aber in der Sagaliteratur treten die Berserker häufig auf, jedoch erscheinen sie hier als zwei unterschiedliche Gruppen. Zum einen können sie eine kriegerische Elite bilden, die häufig in einer Einheit von zwölf Männern einem berühmten König dient. Über eine solche Kriegerelite wird neben der bereits erwähnten *Hrólfs saga kraka* u.a. auch in der *Hrólfs saga Gautrekssonar*²⁶¹ (Vorzeitsaga, gegen Ende des 13. Jahrhunderts entstanden)²⁶² und der *Göngu-Hrólfs saga*²⁶³ (Vorzeitsaga, im frühen 14. Jahrhundert entstanden)²⁶⁴ berichtet. Zum anderen bezeichnen die Berserker aber auch eine literarische Gestalt, die in weniger edler Manier ihre Stärke und Kampfeswut einsetzt, um ihren eigenen Willen zu erhalten.²⁶⁵ Sie treten alleine oder zu mehr auf und fordern Bauern zum Holmgang auf, um sich ihre Frauen oder Töchter anzueignen. Diese Gruppe der Berserker tritt u.a. in der *Vatnsdæla saga*²⁶⁶ (Isländersaga, zwischen 1260 und 1280 entstanden)²⁶⁷, der *Gísla saga Súrssonar*²⁶⁸ (Isländersaga, vermutlich Mitte des 13. Jahrhunderts entstanden)²⁶⁹, der *Grettis saga Ásmundarsonar*²⁷⁰ (Isländersaga, frühestens in der 1. Hälfte des 14. Jahrhunderts entstanden)²⁷¹, und der *Egils saga Skalla-Grímssonar*²⁷² (Isländersaga, vermutlich um 1230 entstanden)²⁷³ auf.

²⁵⁸ Vgl. Simek/Pálsson 2007, Haraldskvæði, 160.

²⁵⁹ Den Norsk-Íslandske Skjaldedigting, Haraldskvæði (Hrafnsmál), Str. 8, 23.

²⁶⁰ Das Haraldlied, Str. 8, 193.

²⁶¹ Vgl. *Hrólfs saga Gautrekssonar*, K. 20, 102f.

²⁶² Vgl. Simek/Pálsson 2007, *Hrólfs saga Gautrekssonar*, 194f.

²⁶³ Vgl. *Göngu-Hrólfs saga*, K. 2, 362.

²⁶⁴ Vgl. Simek/Pálsson 2007, *Göngu-Hrólfs saga*, 119f.

²⁶⁵ Vgl. Simek 2006, Berserker, 49.

²⁶⁶ *Vatnsdæla saga*, K. 46, 125ff.

²⁶⁷ Vgl. Simek/Pálsson 2007, *Vatnsdæla saga*, 412.

²⁶⁸ Vgl. *Gísla saga Súrssonar*, K. 1, 2f.

²⁶⁹ Vgl. Simek/Pálsson 2007, *Gísla saga Súrssonar*, 114f.

²⁷⁰ Vgl. *Grettis saga Ásmundarsonar*, K. 19, 68-79.

²⁷¹ Vgl. Simek/Pálsson 2007, *Grettis saga Ásmundarsonar*, 125f.

²⁷² *Egils saga Skalla-Grímssonar*, K. 64, 209f.

²⁷³ Vgl. Simek/Pálsson 2007, *Egils saga Skalla-Grímssonar*, 70f.

Eigenschaften bzw. Charakterisierung

Eine besonders signifikante Beschreibung der Berserker wird von Snorri Sturluson in der *Ynglingasaga* (vermutlich kurz nach 1230 entstanden)²⁷⁴ gegeben, in der er die Berserker als Mannen Óðins nennt: [...] *en hans menn fóru brynjulausir ok váru galnir sem hundar eða vargar, bitu í skjöldu sína, váru sterkir sem birnir eða griðungar. Þeir drápu mannfólkit, en hvártki eldr né járn orti á þá. Þat er kallaðr berserksgangr.*²⁷⁵ ‚[...] aber seine eigenen Männer gingen ohne Brünnen, und waren rasend wie Hunde oder Wölfe, bissen in ihre Schilde, waren stark wie Bären oder Stiere; sie töteten die Menschen, und weder Feuer noch Eisen konnte auf sie einwirken; das wird 'Berserkergang' genannt.’

Demnach erscheint hier der Vergleich mit Tieren, in der Charakterisierung ihres Verhaltens und ihrer Stärke, wesentliche Bedeutung zu besitzen. Der ekstatische Zustand, der im Kampfeifer an ein wildes Tier erinnern lässt, wird von Snorri als aisl. *berserksgangr* beschrieben. In der Kampfkostase scheinen die Berserker nicht nur übermenschliche Kräfte zu besitzen, sondern daneben auch unverwundbar zu sein. Was Snorris Angabe über die rüstungslos kämpfenden Krieger betrifft, so wurde eingangs schon auf die, wahrscheinlich falsche, etymologische Herleitung des Begriffes aisl. *berserkir*, eingegangen.

Dass es sich bei dem Begriff aisl. *berserkr* viel eher um felltragende Krieger handelt, in der Übersetzung also ‚Bärenhemd‘, ist auch außerhalb der Literatur bezeugt. Auf der Bronzeplatte von Torslunda aus dem 6./7. Jahrhundert ist ein Mann mit einer Tiermaske und einem langen Fellmantel mit einem Tierschwanz zu sehen. Der kriegerische Kontext, in dem die Darstellung steht, wird durch das Tragen eines Speeres und eines Schwertes indiziert. Außerdem befindet sich eine ähnliche Abbildung auf einer Schwertschneide aus Gutenstein bei Sigmaringen, die etwa gleich alt ist.²⁷⁶

Die Charakterisierung der Berserker, wie sie Snorri angibt, wird jedenfalls auch durch die Sagaliteratur bestätigt. In der *Egils saga* wird von Egils Vater Skallagrim berichtet, der manchmal in eine wilde Kampfeswut gerät. In einer Schlacht auf See kommt diese ekstatische Raserei zum Einsatz: [...] *ok svá er sagt, at þá hamaðiz hann, ok fleiri váru þeir fõrunautar hans, er þá hõmuðuz; þeir drápu menn þá alla, er fyrir þeim urðu; slíkt sama gerði Skallagrímur, þar er hann gekk um skipit; [...]*²⁷⁷ ‚[...] und es wird gesagt, dass er in Berserkerwut geriet, und mehrere waren es von seinen Fahrtgenossen, die da in Berserkerwut

²⁷⁴ Vgl. Simek/Pálsson 2007, Heimskringla, 169f.

²⁷⁵ *Ynglinga Saga*, K. 6, 7.

²⁷⁶ Vgl. Höfler 1976, 300.

²⁷⁷ *Egils saga Skalla-Grímssonar*, K. 27, 82.

gerieten; sie erschlugen da alle Leute, die vor ihnen waren; ebenso machte es Skallagrímur, dort wo er am Schiff umherging; [...].’

Die Berserkerwut wird hier mit dem Verb aisl. *hamask* beschrieben, und verleiht also eine übernatürliche Stärke, jedoch wird weiter erzählt, dass nach dem Ende des Kampfes eine Schwäche über die Männer kommt, die sie kraftloser als vor der Kampesekstase werden lässt:

*Svá er sagt, at þeim monnum væri farit, er hamrammir eru, eða þeim, er berserksgangr var á, at meðan þat var framit, þá váru þeir svá sterkir, at ekki helz við þeim, en fyrst, er af var gengit, þá váru þeir ómátkari en at vanda.*²⁷⁸

„So wird gesagt, dass diesen Männern widerfahren sei, die über Berserkerkräfte verfügten, oder diese, über denen die Berserkerwut war, dass so lange es ausgeübt wurde, da waren sie so stark, dass nichts gegen sie stand halten konnte; aber sobald, es weggegangen war, da waren sie schwächer als gewöhnlich.“

Die hier verwendete Bezeichnung als aisl. *hamrammir* dt. ‚über Berserkerkräfte verfügen‘ oder ‚fähig sein die Gestalt zu wechseln‘, welche im Verbund, und möglicherweise in Gleichsetzung, mit dem Begriff aisl. *berserksgangr* steht, legt die Vermutung nahe, dass der aisl. *berserksgangr* mit der Vorstellung einer tatsächlichen Gestaltwandlung verbunden gewesen sein könnte, und dass mit dem Ende der Ekstase bzw. der Rückverwandlung auch der Anspruch auf die animalischen Kräfte verloren geht. Allerdings ist hier fraglich, ob die nebeneinander stehenden Begriffe jeweils eine andere Bedeutungsfunktion besitzen oder ob diese als Synonyme zu verstehen sind. Auch die *Eyrbyggja saga* (Isländersaga, vermutlich in der 2. Hälfte des 13. Jahrhunderts entstanden)²⁷⁹ deutet eine Verwandlungsfähigkeit der Berserker an, in dem sie die Männer als aisl. *eigi einhama* ‚wörtl. nicht aus einer Gestalt‘ beschreibt und demnach jemanden nennt, der seine Gestalt wechseln kann.²⁸⁰ Die Unmenschlichkeit der Stärke während der Kampfesekstase wird zudem auch in dieser Saga erwähnt, in der die Art der Berserker mit jener von wilden Hunden gleichsetzt und die Animalität der Krieger weiter verstärkt wird.²⁸¹ Auch in der *Vatnsdœla saga* wird von zwei Berserkern erzählt, deren Kampfeswut mit der Art von wilden Hunden in Verbindung gesetzt wird.²⁸²

²⁷⁸ Egils saga Skalla-Grímssonar, K. 27, 84.

²⁷⁹ Vgl. Eyrbyggja saga, Einleitung, XVI-XVII.

²⁸⁰ Vgl. Eyrbyggja saga, K. 28, 100f.

²⁸¹ Vgl. Eyrbyggja saga, K. 25, 84.

²⁸² Vgl. Vatnsdœla saga, K. 46, 125.

Ähnlich berichtet auch die *Qrvar-Odds saga* (Vorzeitsaga, aus der 2. Hälfte des 13. Jahrhunderts)²⁸³ über die Berserkertruppe des Qgmundr: [...] *peir vǫru líkari trollum en mǫnnum fyrir vaxtar sakir ok allrar illzku. Þessa menn bitu ok engi járn.*²⁸⁴ ‚[...] sie waren Trollen ähnlicher als Menschen in Bezug auf Wuchs und allermeist auf die Bosheit. Diese Männer biss auch kein Eisen.‘ Die Erwähnung von Unverwundbarkeit durch Eisen und Feuer wird jedenfalls nicht nur in diesen Sagas genannt, sondern findet auch an anderen Stellen der Sagaliteratur häufig Erwähnung. Hier wird diese Unverletzlichkeit meist mit dem bösen Blick der Berserker in Zusammenhang gebracht, durch den sie die Waffen der Feinde abstumpfen können.²⁸⁵ Sogar Óðinn selbst wird diese Fähigkeit zugesprochen.²⁸⁶ Auch in der *Havamál* rühmt er sich selbst der Resistenz gegen die Waffen seiner Feinde.²⁸⁷ Damit ist nicht nur eine Verbindung zwischen den Eigenschaften der Berserker und denen von Óðinn hergestellt, sondern wie auch die *Ynglinga saga* berichtet, unterstehen diese Krieger dem Gott Óðinn selbst und können damit als Óðins-Krieger gelten.

Was das Tragen von Tierfellen betrifft, so berichtet die *Vatnsdæla saga*, ähnlich wie die *Haraldskvæði* über die Berserker, welche in der Schlacht am Hafrsfjord gekämpft haben sollen: [...] *þá var með honum Rǫgnvaldr af Mæri ok margir aðrir stórir höfðingar ok þeir berserkir, er úlfhéðnar vǫru kallaðir; þeir höfðu vargstakka fyrir brynjur [...]*²⁸⁸ ‚[...] da war mit ihm Rǫgnvaldr von Mæri und viele andere große Anführer und die Berserker, die *úlfhéðnar* genannt wurden; diese hatten Wolfsjacken anstelle von Brünnen.‘

Snorri erwähnt in der *Olafs saga hins helga*, dass Þórir Hund für seine zwölf Berserker verzauberte Rentierfelle, aisl. *hreinbjálbar*, aus Lappland mitbringt, die ihre Träger unverwundbar machen sollen: *Hann lét þar gera sér tólf hreinbjálba með svá mikilli fjǫlkynngi, at ekki vǫpn festi á ok síðr miklu en á hringabrynju.*²⁸⁹ ‚Er ließ sich dort zwölf Rentierpelze mit so großer Zauberkunst machen, dass noch weniger als in einer Ringbrünne, keine Waffe darin stecken blieb oder sie schnitt.‘ Die legendarische *Ólafs saga* (entstanden am Anfang des 13. Jahrhunderts)²⁹⁰ erwähnt an dieser Stelle jedoch Wolfshautjacken, aisl. *vargskinnsstakkar*.²⁹¹

Eine Entsprechung zwischen den tatsächlich verwendeten Fellen und der Bezeichnung *berserkir* und *ulfhéðnar* bzw. deren Verhalten ist also nicht immer gegeben, demnach

²⁸³ Vgl. Simek/Pálsson 2007, *Qrvar-Odds saga*, 287f.

²⁸⁴ *Qrvar-Odds saga*, K. 26, 47.

²⁸⁵ Vgl. Güntert 1912, 17f.

²⁸⁶ Vgl. *Ynglinga Saga*, K. 6, 17.

²⁸⁷ Vgl. *Lieder-Edda, Hávamál*, Str. 148, 42.

²⁸⁸ *Vatnsdæla saga*, K. 9, 24f.

²⁸⁹ *Ólafs saga ins helga - Heimskringla*, K. 193, 345.

²⁹⁰ Vgl. Simek/Pálsson 2007, *Ólafs saga hins helga* 2) Die Legendarische Saga, 291.

²⁹¹ Vgl. *Olafs saga hins helga*, K. 80, 83.

zumindest Hunde- oder Bärenhäute zu erwarten gewesen wären. Otto Höfler sieht diese geringe Übereinstimmung mit der Tiermaskierung in der literarischen Verarbeitung einer ursprünglich rein kultischen Handlung entstammend, bei der die Art des Tierfelles, und damit eine wirklichkeitsgetreue Tierdarstellung eine untergeordnete Rolle eingenommen haben wird. Aus diesem Grund seien die *berserkir* und *ulfheðnar* auch schon früh gleichgesetzt worden, da hier nur das entsprechende Tierfell zur Unterscheidung diene.²⁹²

Ursprung und Verwandlungsfähigkeit

Otto Höfler führt die Herkunft der literarischen Berserkerfigur auf eine kultische Kriegersitte zurück, die im Zusammenhang mit einem Tiermaskenbrauch steht. Dabei erscheint die Ekstase als ein vereinendes Element für alle Kategorien, der als *berserkir* und *ulfheðnar* bezeichneten Personen, zu gelten. Daneben sind nicht zuletzt die Unverwundbarkeit bzw. Schmerzlosigkeit, sondern auch die übermenschliche Stärke und Wildheit als ein Produkt der Ekstase, also dem aisl. *berserksgangr*, zu sehen. Außerdem stehen die Berserker, als die ‚Mannen‘ Óðins, nicht alleine durch die literarische Erwähnung in Verbindung mit dem Kriegsgott, sondern auch durch ihren ekstatischen Zustand. Denn die etymologische Bedeutung von Óðinn kann aus **Wōðanaz* zu **wōð-* ‚furor‘ hergeleitet werden, und repräsentiert damit das wichtigste Element dieser Krieger. Daneben ist auch die Fellverkleidung ein bedeutender Faktor der Berserkerfigur, die zwar nicht immer Erwähnung findet, sich jedoch in ihrer Bezeichnung widerspiegelt und als ursprünglicher Bestandteil der kultischen Handlung gesehen werden kann.

Höfler zieht hier eine Verbindung zwischen der Tiermaskierung der Berserker und dem tatsächlichen literarischen Verwandlungsmotiv. Wobei er die Tierverwandlung in der Literatur als ein Resultat des Maskenbrauchtums betrachtet, da die alleinige Verkleidung psychologisch schon als eine Verwandlung erlebt worden wäre, und dann in das literarische Verwandlungsmotiv transferiert wurde. Demnach ist die Berserkerfigur, und damit die Fellverkleidung, im Hinblick auf die tatsächlichen literarischen Transformationserzählungen als primär einzustufen.²⁹³

Die Vorstellung der Tiertransformation ist möglicherweise eine Konsequenz, welche sich aus der Identifikation mit Tieren bzw. dem Wunsch nach den Eigenschaften und Kräften eines Tieres ergibt. Daher wurden auch diejenigen Tiere gewählt, die symbolisch für Kraft

²⁹² Vgl. Höfler 1976, 301.

²⁹³ Anders Hermann Güntert, sowie Martin Ninck. Diese vertreten die Meinung, dass die Fellverkleidung aus einem Verwandlungskult resultiert, dem die Vorstellung einer „Seelenentrückung“ unterliegt und die als *hamr* eine animalische Form annimmt, welche über übernatürliche Kräfte verfügt. Als primär gelten Verwandlungen, die ähnlich wie Óðins Fähigkeiten in der *Ynglina Saga* beschrieben werden, und Bödvar Bjarki im Kampf. Vgl. dazu: Güntert 1912, 19ff; sowie: Vgl. Ninck 1935, 43.

und Mut stehen konnten. Dieser Symbolismus zeigt sich auch in den Personennamen wie *Björn* dt. ‚Bär‘, *Ulf* dt. ‚Wolf‘ sowie *Bjarnheðinn* dt. ‚Bärenhaut‘, *Úlfheðinn* dt. ‚Wolfshaut‘ und *Ulfhamr* dt. ‚Wolfshaut bzw. –gestalt‘. Fraglich ist, ob diese Anthroponyme aus der Bekleidungsart abgeleitet wurden, oder ob sie ihren Namensträgern tatsächlich eine Verwandlungsfähigkeit zuschrieben. Interessant ist in diesem Zusammenhang auch die erwähnte Gleichsetzung des aisl. *berserksgangr* mit der Bezeichnung aisl. *hamrammr*, die auch eine Verwandlungsfähigkeit beschreiben kann. Die verschiedenen Bezeichnungen, welche eine tatsächliche physische Verwandlung ausdrücken sollen, bilden für gewöhnlich ein Kompositum mit aisl. *hamr* ‚dt. ‚Gestalt bzw. Hülle‘. So sind, wie bereits einleitend erwähnt, *hamaz*, *hamfar*, *hamrammr*, *hamhleypa* sowie *hamskiptaz* belegt. Damit kann *hamr* also nicht nur auf ein Kleidungsstück hinweisen, sondern ist auch für die Gestaltwandlung bezeichnend.²⁹⁴

Die literarische Berserkerfigur würde also sowohl in ihrer eigenen Bezeichnung als *berserkir* und *ulfheðnar* als auch durch die Beschreibung ihres typisierten Ekstaseverhaltens im Verbund mit Verwendung des Terminus aisl. *hamrammr* die Vorstellung einer äußerlichen Gestaltveränderung beanspruchen, denn die Begriffe aisl. *hamr* und aisl. *serkr* sind ja gerade auf Äußerliches, also die Gestalt, bezogen. Daneben wird die Veränderung der Hülle bzw. Gestalt auch durch die Beschreibung der Berserker in der *Eyrbyggja saga* als aisl. *eigi einhama*, also nicht aus einer Gestalt, angedeutet. Möglicherweise können diese Begriffe jedoch auch nur als eine metaphorische Übertragung des Inneren auf das Äußere verstanden werden, die impliziert, dass der aisl. *berserksgangr* eine solche Wesensveränderung hervorruft, dass die betreffende Person nicht sie selbst ist, also eher einem animalischen Wesen gleicht. Eine solche Auffassung zeigt sich beispielsweise in einer Passage aus der *Ásmundar saga kappabana*, einer Vorzeitsaga, vermutlich aus dem späten 13. oder 14. Jahrhundert²⁹⁵. Diese verarbeitet den Stoff der altgermanischen Sage von Hildebrand, in der Hildebrand seinen Sohn tötet. In der nordischen Form kämpft Hildibrandr zwar mit seinem Stiefbruder anstelle seines Sohnes, jedoch wird auch hier erwähnt, dass Hildibrandr seinen Sohn erschlagen, und das in der Berserkerwut getan habe: *Ok er Hildibrandr frá þetta, at kappar hans váru drepnir, þá kom á hann berserksgangr, [...]En í vanstilli þessu, er á honum var ok hann var á ferðina kominn, þá sá hann son sinn ok drap hann þegar.*²⁹⁶ ‚Und als Hildibrandr davon hörte, dass seine Kämpen getötet worden waren, da kam über ihn die Berserkerwut, [...] Aber in dieser Unbeherrschtheit, die über ihm war als er am Gehen war, da

²⁹⁴ Vgl. Höfler 1976, 301-304.

²⁹⁵ Vgl. Simek/Pálsson 2007, *Ásmundar saga kappabana*, 24.

²⁹⁶ *Ásmundar saga kappabana*, K. 9, 305.

sah er seinen Sohn und tötete ihn sofort.’ Der aisl. *berserksgangr* wird hier demnach als eine Erklärung für den Mord am eigenen Sohn eingesetzt, zu dem Hildibrandr in normalem Zustand nicht fähig gewesen wäre.²⁹⁷

Die Kampfeswut tritt, wie oben beschrieben, als eines der spezifischsten Attribute der literarischen Berserkerfigur hervor, und scheint demnach auch über einer möglichen Verwandlungsvorstellung zu stehen. Das bezeugt auch eine Erweiterung des Terminus aisl. *berserkr* in einigen Sagas, in denen die Bezeichnung auf einzelne Missetäter übertragen wurde, bei denen die Fellverkleidung keine Erwähnung findet.²⁹⁸

Ob die Berserker aber nun tatsächlich eine Verwandlung durch den aisl. *berserksgangr* vollziehen, oder ob es sich hier nur um eine metaphorische Transformation der literarischen Figur handelt, die aus dem ekstatischen Zustand und damit primär der psychologischen Verwandlung übertragen wurde, kann also nicht eindeutig geklärt werden. Entscheidend dafür, dass die Berserker in der vorliegenden Arbeit letztlich nicht in die Kategorie der Gestaltwandler eingeordnet werden, ist jedoch die Tatsache, dass keine Erwähnung existiert, in der die Berserker tatsächlich als Wolf oder Bär beschrieben werden bzw. auch sonst, außer der unklaren Figurenbezeichnung sowie Beschreibung ihrer Verhaltensweise, keine weiteren Hinweise auf eine Verwandlung gegeben werden. Zwar ist eine derart beschriebene Verwandlung auch bei Sigmundr und Sinfjötli in der *Völsunga saga* nicht gegeben, jedoch steht deren Verwandlung nicht in einem unmittelbaren Kampfkontext, wie es bei den Berserkern der Fall ist, und wodurch also angenommen werden kann, dass sich die äußerliche Transformation in Wölfe vollzieht und nicht eine bloße psychische, die dem Kampffuror gleich kommen würde. Eine Verwandlungsfähigkeit einzelner Berserkerfiguren in späteren Sagas führe ich nicht auf ein typisches Charakteristikum der Berserkernatur zurück, sondern auf spezifische fantastische Elemente der Figurenzeichnung. So liegt etwa die Gestaltwandlungsfähigkeit des Berserkers Grímr ægir aus der *Göngu Hrólfss saga*, einer Vorzeitsaga aus dem frühen 14. Jahrhundert²⁹⁹, sicher in der Eigenständigkeit seiner Figur, die auch anderweitige fantastische Attribute besitzt, die nicht allgemein den Berserkern zugeschrieben werden können.³⁰⁰ Dasselbe ist auch bei den Berserkern Falr und Sóti in der *Viktors saga ok blavus* zu bemerken, deren Verwandlungsfähigkeit offenbar eine Eigenheit der spezifischen Figuren darstellt.³⁰¹

²⁹⁷ Vgl. Güntert 1912, 23.

²⁹⁸ Vgl. Höfler 1976, 302.

²⁹⁹ Vgl. Simek/Pálsson 2007, *Göngu-Hrólfss saga*, 119f.

³⁰⁰ Vgl. *Göngu-Hrólfss saga*, K. 2, 362f.

³⁰¹ Vgl. *Viktors saga ok blavus*, 27.

Entsprechung des Berserkerkonzeptes in den nordischen Werwolfs- bzw.

Bärenverwandlungen

Die literarische Charakterisierung der Berserker erfolgt also nach ihrer Kampfekstase, dem *berserksgangr*, aus der ihre übermenschliche Kraft und Unverwundbarkeit resultiert, sowie ihre animalische Verkleidung, welche durch das Tragen von Masken bzw. Tierfellen erfolgt sein mag und einer kultischen Handlung entstammen könnte. Daneben steht das Berserkerkonzept stets im Kontext einer Kampfhandlung, in der sich erst die genannten Attribute zeigen.

Überträgt man nun diese Charakteristika auf die Verwandlungserzählungen, so können einzelne Elemente den Berserkereigenschaften zugewiesen, und damit ein Einfluss derselben auf die Gestaltwandlungen angenommen werden. Die Werwolfsverwandlung der *Völsunga saga* trägt sowohl in der psychischen als auch physischen Erscheinung Züge der Berserker. Für die äußere Verwandlung wird das Wolfsfell als ein bedeutendes Mittel eingesetzt und auch ein gewisser Kampffuror sowie eine übernatürliche Stärke ist zu bemerken, wenn Sinfjötli alleine gegen elf Männer kämpft oder wenn Sigmundr und Sinfjötli im Streit übereinander herfallen. Daneben entspricht das Wolfgeheul dem Heulen der Berserker, das jenem von Hunden gleicht. Auch die Verbindung zu Óðinn kann in der *Völsunga saga*, durch den oben beschriebenen Initiationsritus, hergestellt werden.

Die *Hrólf's saga kraka* stellt eine noch engere Verbindung zwischen der Verwandlung von Bǫðvarr Bjarki und dem Tierkriegerkult der Berserker dar. Zwar gehört er dem Zwölferverband der Kämpen an, die in der Saga getrennt von den zwölf Berserkern des Königs auftreten, jedoch können die Kämpen hier, wie bereits erwähnt, den Berserkern gleichgestellt werden.³⁰² Neben der Zugehörigkeit zu dieser Elitekampfgruppe, ist auch Bǫðvarr Bjarkis übernatürliche Stärke und Unverwundbarkeit während der Verwandlung signifikant für diesen Vergleich. Der Schlaf- bzw. Trancezustand, der für die Bärenmetamorphose nötig ist, steht zudem der Kampfekstase nahe und resultiert möglicherweise auch aus der Vorstellung, dass die Ekstase besondere Kräfte hervorruft. Damit könnte die Trance als eine metaphorische Kampfekstase gelten, welche hier die Ablösung des Menschlichen symbolisiert, die sich während eines solchen Vorganges vollzieht. Auch später in der Schlacht, wenn er wieder als Mensch kämpft, zeigt Bǫðvarr die Charakteristika eines Berserkers, die hier eindeutig durch die Kampfekstase vermittelt werden: *Bǫðvarr bjarki ruddiz nú um fast ok hjó á tvær hendr ok hugsaði nú ekki annat en vinna sem mest, [...] ok blóðugar hefir hann báðar sínar axlir ok hlóð valkǫstu á alla vega í*

³⁰² Siehe dazu auch: Vgl. Kuhn 1968, 223ff.

*kring um sik; lét hann líkt sem hann væri óðr; [...]*³⁰³ ‚Bǫðvarr Bjarki schlug nun heftig um sich und schlug auf beide Seiten und dachte nun nichts anderes als so viele zu überwältigen wie möglich [...] und blutig hatte er seine beiden Schultern und er häufte auf allen Seiten rings um sich einen Berg von Erschlagenen; er benahm sich gleich wie wenn er rasend wäre; [...]‘

Als ein weiteres Beispiel für eine real gedachte Wolfsverwandlung, die aus dem Berserkertum resultieren mag ist, die Figur des *Kveldúlfr*, der Großvater des Skalden Egill, von dem es heißt: *En dag hvern er at kveldi leið, þá gerðiz hann styggr, svá at fáir menn máttu orðum við hann koma; var hann kveldsvæfr; þat var mál manna, at hann væri mjök hamrammr; hann var kallaðr Kveldúlfr.*³⁰⁴ ‚Jeden Tag wenn es zum Abend hin kam, da war er aufgebracht, so dass wenige Leute vermochten mit ihm zu sprechen; er war am Abend immer schläfrig; es wurde gesagt unter den Leuten, dass er im Besonderen dazu fähig gewesen wäre seine Gestalt zu wechseln; er wurde *Kveldúlfr* („Abendwolf“) genannt.‘

Der Name *Kveldúlfr* und der Begriff *hamrammr* indizieren hier möglicherweise eine tatsächliche Wolfsverwandlung, die sich jeden Abend vollzieht, jedoch gilt *Kveldúlfr*, wie auch sein Sohn *Skallagrímur*, einem Berserker ähnlich, dessen Kampffuror, ebenfalls mit aisl. *hamrammr* beschrieben wird.³⁰⁵ Hier ist demnach unklar, ob sich eine tatsächliche Verwandlung vollzieht oder, ob der Name und sein grimmiges Gemüt nur Ausdruck seiner Berserkereigenschaften darstellen und damit nur eine metaphorische oder aber eine echte Transformation gemeint ist.³⁰⁶

5.1.2.2. Das ältere Werwolfsmotiv

Ein ursprünglich nordgermanisches Werwolfsmotiv steht demnach also im Zusammenhang mit einem Berserkerkult, aus dem die Charakteristika, wie der Kampfkontext und die übermenschliche Stärke, in die Verwandlungen übertragen wurden. Daneben sollen nun sowohl die Umstände der Verwandlung als auch die wertende Bedeutung derselben, als Indiz einer älteren Werwolfstransformation, untersucht werden.

Im Unterschied zur *Vǫlsunga saga* scheint die Verwandlung in der *Hrólfs saga kraka* und auch in der *Egils saga* eine selbst herbeigeführte als auch gewollte Transformation zu sein, die dem Nutzen der animalischen Eigenschaften entspricht und damit der ursprünglichen Bedeutung des Berserkerkultes nahe steht. Wie aus obiger Analyse hervorgeht, wird die Wolfsverwandlung in der *Vǫlsunga saga* zwar von den Protagonisten selbst herbeigeführt, jedoch als eine Bürde bzw. Strafe wahrgenommen. Interessant ist hier, dass die

³⁰³ *Hrólfs saga Kraka og Bjarkarímur*, K. 33, 103.

³⁰⁴ *Egils saga Skalla-Grímssonar*, K. 1, 3.

³⁰⁵ Vgl. *Egils saga Skalla-Grímssonar*, K. 27, 84.

³⁰⁶ Vgl. Jakobsson 2011, 73f.

Wolfstransformation von Sigmundr und Sinfjötli als ein unfreiwilliger Akt vollzogen wird, obwohl die Transformierenden selbst Auslöser sind. Damit erhält die Werwolfsverwandlung hier eine negative Wertigkeit, die weder für die Verwandlungen der *Hrólfs saga kraka* noch für die *Egils saga* gelten.

Eine solche negative Konnotation des Werwolfsmotivs wie in der *Völsunga saga*, mit der sowohl die Wolfsverwandlung der Königsmutter als auch die von Sigmundr und Sinfjötli behaftet sind, tritt jedoch auch in der Mythologie auf. Die *Snorra Edda* (entstanden um 1220)³⁰⁷ berichtet in der *Gylfaginning* über Váli und Narfi, den Söhnen Lokis. Váli wird von den Asen in einen Wolf verwandelt und tötet in dieser Gestalt so seinen Bruder Narfi. Mit den Gedärmen des Toten wird Loki dann an drei Steine gefesselt: *Þá váru teknir synir Loka, Váli ok Nari eða Narfi. Brugðu Æsir Vála í vargs líki ok reif hann í sundr Narfa bróður sinn. Þá tóku Æsir þarma hans ok bundu Loka með yfir þá þrjá steina [...]*³⁰⁸ ‚Da wurden Lokis Söhne ergriffen, Váli und Nari oder Narfi. Die Asen verwandelten Váli in die Gestalt eines Wolfes, und der riss seinen Bruder Narfi auseinander. Da nahmen die Asen seine Gedärme und banden Loki damit auf die drei Steine [...].‘ Auch die *Lieder Edda* gibt diese Stelle auf ähnliche Weise in der *Lokasenna* (entstanden vermutlich im 12. Jahrhundert)³⁰⁹ wieder.³¹⁰

Daneben berichtet sowohl die *Lieder Edda*, in der *Völuspá*³¹¹ (entstanden zwischen dem Beginn des 10. Jahrhunderts oder in der 1. Hälfte des 11. Jahrhunderts)³¹² und auch die *Snorra Edda*³¹³ von den Riesen Sköll und Hati Hroðvitnisson, die als Wölfe geboren werden und Sonne und Mond an Ragnarök verschlingen.³¹⁴

Auch der *berserksgangr* steht oft in einem negativen Kontext. Besonders deutlich wird die Destruktivität desselben, auch aus der Sicht des betroffenen Berserkers, in der *Vatnsdæla Saga* vermittelt, die von einem Þorir folgendes berichtet: *Á Þóri kom stundum berserksgangr; þótti þat þá með stórum meinum um þvílíkan mann, þvíat honum varð þat at engum frama.*³¹⁵ ‚Über Þórir kam manchmal die Berserkerwut; es galt als ein großer Schaden für einen solchen Mann, deswegen weil es ihm zu keinem Nutzen wurde.‘

Der *berserksgangr* wird von Þorir selbst als unheilvoll betrachtet und ähnlich einem Verwandlungsfluch versucht er, daraus erlöst zu werden. Interessant ist hier, dass die Erlösung schließlich durch eine gute Tat erfolgt, die in einen christlichen Kontext gesetzt

³⁰⁷ Vgl. Simek/Pálsson 2007, *Snorra-Edda*, 352f.

³⁰⁸ *Snorra-Edda*: Prologue and *Gylfaginning*, K. 50, 49.

³⁰⁹ Vgl. Simek/Pálsson 2007, *Lokasenna*, 252f.

³¹⁰ Vgl. *Lieder-Edda*, *Lokasenna*, Frá Loca, 109f.

³¹¹ Vgl. *Lieder-Edda*, *Völuspá*, Str. 40, 9.

³¹² Vgl. Simek/Pálsson 2007, *Völuspá*, 430f.

³¹³ *Snorra-Edda*: Prologue and *Gylfaginning*, K. 12, 14 und K. 51, 49.

³¹⁴ Vgl. Guðmundsdóttir 2007, 288f.

³¹⁵ *Vatnsdæla saga*, K. 30, 83.

wird. Þórir rettet ein ausgesetztes Kind und weihet es Gott, indem er einen guten Christen aus ihm macht.³¹⁶

Hier wurde also bereits das heidnische Element des Tierkriegerturns mit christlichen Elementen verbunden und dadurch der christlichen Erlösung aus einer dämonischen Besessenheit gleichgestellt.

Das negativ konnotierte Werwolfsmotiv scheint jedenfalls auch einer nordischen Variante zu entsprechen, die so auf den Initiationsritus der *Völsunga saga* übertragen wurde. Die Parallele zwischen dem Mann und dem Wolf, wie sie hier angedeutet wird, repräsentiert in der *Völsunga saga* jedoch nicht nur eine bloße Negativität, sondern verweist auch auf die Eigenschaften eines Kriegers sowie die Gefahren und die Unerbittlichkeit eines solchen Lebens, die auch symbolhaft immer wieder durch den Mann-Wolf-Vergleich in der Saga erscheint. Wie bereits in der Sagaanalyse erwähnt, weist die Wolfsverwandlung von Sigmundr und Sinfjötli jedoch möglicherweise auch keltische Einflüsse auf, die zumindest im Bezug auf den magischen Verwandlungsvorgang, also auf die verzauberten Wolfshemden, gelten. Damit wäre dieses Werwolfsmotiv, nach Guðmundsdóttir, zwar nordischen Ursprungs, jedoch mit einem späteren fremden Einfluss vermischt worden.³¹⁷

In Guðmundsdóttirs Einteilung nach einem älteren bzw. nordischen Werwolfsmotiv wurde auch die jüngere Sagaliteratur einbezogen, in denen vor allem die Verwandlung im Kontext eines Kampfes als ausschlaggebendes Kriterium zu gelten scheint. Denn damit entsprechen diese Verwandlungen dem ursprünglichen Transformationsmotiv des Þoðvarr Bjarki in der *Hrólf's saga kraka*, die hier sowohl inhärent ist als auch dem alleinigen Kampfzweck dient. Mit diesen Charakteristika stimmen auch die Wolfsverwandlungen der *Gibbons saga*, der *Sigrarð's saga frækna* und der *Sigrarð's saga ok Valbrands* überein. In der *Gibbons saga*, eine originale Rittersaga aus dem 14. Jahrhundert³¹⁸, verwandelt sich der Zwerg Asper in einen Wolf, um Obscura, die Mutter des Berserkerkönigs Margari, im Kampf zu töten.³¹⁹ Die *Sigrarð's saga ok Valbrands*, ebenfalls eine originale Rittersaga vermutlich aus dem 14. Jahrhundert³²⁰, berichtet von dem Zwerg Gustr, der sich zum Zwecke des Kampfes in einen Wolf verwandelt und so mit Valbrandr, dem Mörder von Prinz Sigrarðr, ringt, der sich in die Gestalt eines Drachen verwandelt hat:

Valb(randur) grenjadi mióg hatt og flö i lopted upp i dreka lijke, [...] og er þa ofann a millum vængjanna vargur svartur med storum klòm, og laungum

³¹⁶ Vgl. Vatnsdæla saga, K. 37, 97f.

³¹⁷ Vgl. Guðmundsdóttir 2007, 286.

³¹⁸ Vgl. Simek/Pálsson 2007, Gibbons saga, 113f.

³¹⁹ Vgl. Gibbons saga, K. 17, 87-88.

³²⁰ Vgl. Simek/Pálsson 2007, Sigrarð's saga ok Valbrands, 335.

*tõnnum, [...] Enn sem k(ong)s(on) villdi skiott ad rijda drekanum, var hann horfenn, Enn hann sier þa huar Valb(randur) stendur og G(ustur), [...]*³²¹

,Valbrandr brüllte sehr laut und flog hinauf in die Höhe in Drachengestalt, [...] und da war oben auf den Flügeln ein schwarzer Wolf mit großen Klauen, und langen Zähnen, [...] Aber als sich der Königssohn schnell zu dem Drachen hinbegeben wollte, war er verschwunden, aber er sah dort wo Valbrandr auf Gustr traf, [...]

Ebenso ist die Wolfsverwandlung in der bereits besprochenen *Sigrarðs saga frækna* und der *Vǫlsunga saga* in die nordische Motivik einzuordnen, da sich auch Hlégerðr und König Siggeirs Mutter selbst in einen Wolf verwandeln, um dessen animalische Eigenschaften für den Kampf zu nutzen.

Die Beschreibung des nordischen Werwolfsmotivs insgesamt weist also sowohl einen negativ als auch positiv konnotierten Kontext auf, folgt jedoch in der Regel einer freiwilligen Selbstverwandlung, die durch den Willen nach animalischer Kraftnutzung vollzogen wird und dem Vorteil im Kampf dient. Bis auf die Verwandlungen von Sigmundr und Sinfjötli sowie der Mutter von König Siggeirr in der *Vǫlsunga saga* werden in den hier beschriebenen Texten keine magischen Verwandlungsmittel genutzt bzw. nicht erwähnt, womit die Verwandlungsfähigkeit der Protagonisten als inhärent gelten kann.

5.1.2.3. Das jüngere Werwolfsmotiv

Um den Einfluss eines außerskandinavischen Werwolfskonzeptes zu ermitteln, soll im Vorfeld ein kurzer Überblick über die Verbreitung und Entwicklung des literarischen Werwolfsmotivs sowie ihre zeitliche Entstehung gegeben werden.

Das Werwolfsmotiv in Europa

Bereits in der Antike hat der Werwolfsglaube existiert und Eingang in die Geschichtsschreibung und Mythologie dieser Zeit gefunden. So berichtet schon Herodot über das Volk der Scythianer, die sich einmal jährlich alle in Werwölfe verwandelt haben sollen. Ebenso Plinius der Ältere, der in seiner *Naturalis Historia* über den Werwolfsglauben eines Volkes in Arkadien erzählt. Diesem zufolge sollte einer unter ihnen seine Kleider ablegen und einen See durchschwimmen. Durch diesen Vorgang sei der Ausgeloste dann zum Werwolf geworden und musste neun Jahre in der Wolfsgestalt überleben, ohne menschliches Fleisch zu essen, um wieder zurückverwandelt werden zu können. Plinius bezieht seine Informationen hier u.a. von Apollas und Evanthes, die ebenfalls bereits über diesen Werwölfsglauben

³²¹ Sigrarðs saga ok Valbrands, K. 22, 181.

berichtet haben. Besonders bekannt dürfte der Mythos um Lykaon in der Antike gewesen sein, da zahlreiche Stoffverarbeitungen verschiedener Autoren vorliegen. Unter den Verfassern finden sich u.a. Ovid (ca. 17 n. Chr.), Pausanias (170 n. Chr.) und Appollodorus (2. Jahrhundert n. Chr.). Die Werwolfsverwandlung wird hier als eine Strafe des Gottes Zeus vollzogen. Der Mythos variiert in den verschiedenen Fassungen in einigen Details, jedoch wird er von den antiken Autoren häufig als ein authentischer Bestandteil der griechischen Geschichte und Religion betrachtet. Bei Vergil wird die Werwolfsverwandlung des Moeris mit Hilfe von bestimmten Kräutern herbeigeführt. In Petronius' *Satyricon* (1. Jahrhundert n. Chr.) wird ein Soldat durch eine ritualisierte Handlung zum reißenden Werwolf, der über eine Schafherde herfällt. Hier tritt zudem die sympathetische Wunde als ein Erkennungszeichen des Verwandelten auf. Die antiken Werwolfberichte wurden von ihren Verfassern jedenfalls nicht auf ihren Wahrheitsgehalt überprüft, sondern waren eine bloße Wiedergabe von Informationen über damalige Mythen. Mit dem Christentum wurden diese Werwolfsvorstellungen dann jedoch nach den religiösen Glaubensauffassungen debattiert und dem Dämonischen zugeordnet. Initiator dieser Diskussion war Augustinus mit seinem Werk *De Civitate Dei*, das zwischen 413 und 426 n. Chr. entstand. Darin legte er fest, dass eine tatsächliche Mensch-Wolf-Verwandlung nicht möglich sei, und der Mensch daher nur im Traum zur Wolfsgestalt werden könne. Diese Traumgestalt konnte dann, ähnlich einer Illusion, für andere als Wolf sichtbar werden, in der realen Welt handeln konnte jedoch nur ein Dämon für die träumende Person.³²²

Die antike Werwolfsverwandlung war also vor allem negativ konnotiert und wurde mit einer auferlegten Strafe und schlechten Menschen verbunden. Durch das Christentum verstärkte sich diese Auffassung umso mehr, da der dämonische Einfluss auf die Menschen hierdurch in den Vordergrund gerückt wurde.

Im 12. Jahrhundert entwickelte sich dann ein literarisches Werwolfsmotiv, das den Verwandelten sympathisierte und ihn zum Opfer eines Fluches werden ließ. Dieses neue Motiv beschreibt den Typus des höfischen Werwolfs, der unfreiwillig durch die List einer Frau zur Verwandlung gezwungen wird. Dabei entspricht die Beibehaltung der menschlichen Seele den damaligen klerikalen Vorstellungen, wonach nur hierdurch eine Rückverwandlung und damit eine Wiederaufnahme in die Gesellschaft möglich ist. Die höfische Werwolfserzählung wird im Grunde durch eine Gruppe von Werken repräsentiert, die das Werwolfsmotiv in ähnlicher Weise verarbeiten. Hierbei handelt es sich zum einen um das *lais Bisclavaret* der Marie de France von ca. 1198, welches Vorlage für zwei weitere

³²² Vgl. Roberts 1999, 565ff.

Werwolfserzählung, *Biclarel* und *Mélion* (ca. 1250), gewesen sein dürfte. In *Bisclavaret* wird von dem adeligen Titelhelden erzählt, der jede Woche drei Tage von zu Hause verschwindet und sich in einen Werwolf verwandelt. Er erzählt seiner Frau von diesen Verwandlungen und vertraut ihr das Versteck seiner Kleider an, durch die alleine er wieder zum Mensch werden kann. Sie missbraucht sein Vertrauen und lässt von ihrem Verehrer die Kleider verstecken, wodurch *Bisclavaret* sein Dasein so lange als Wolf fristen muss, bis der König ihm hilft, die Wahrheit aufdeckt und die besagten Kleider wieder beschafft.³²³ *Biclarel* gibt das Werwolfsmotiv, mit wenigen Abweichungen, sehr ähnlich wie *Bisclavaret* wieder. Auch das altfranzösische *Lai de Mélion* weicht nur geringfügig von der Erzählung in *Bisclavaret* ab. Hier wird der Protagonist ebenfalls durch seine treuebrüchige Frau in die Gestalt des Werwolfes gezwungen, jedoch werden die Kleider des *Bisclavaret* durch einen Zauberring als Verwandlungsmittel ersetzt. Die Aufdeckung der Wahrheit und die Rückverwandlung erfolgt abermals durch die Hilfe eines Königs.³²⁴ Daneben ist die lateinische Erzählung *Artus und Gorlagon*, aus dem 13. oder 14. Jahrhundert, ein prominenter Vertreter des höfischen Werwolfsmotivs. In dieser Erzählung nimmt ein König die Rolle des Werwolfes ein, dessen Verwandlung mit einem magischen Baum verbunden ist. Seine untreue Frau lässt den Baum fällen und ihr Mann wird bleibend zum Wolf. Anschließend heiratet sie den Mann, für den sie die Tat begeht. Ein anderer König hilft dem Verfluchten schließlich wieder aus seinem Verhängnis, in dem er die Hinterlist seiner Frau enthüllt und sie zur Rückgabe des Baumes zwingt.³²⁵

Zudem wird auch *Guillaume de Palerne* (früheste Überlieferung 1194-1197) häufig zu dieser Gruppe der Werwolfserzählungen gezählt. Die Erzählung ist sowohl in altfranzösisch als auch mitttelenglisch überliefert und weist signifikante Parallelen zu den genannten Werken auf. Das Werwolfsmotiv ist hier in einer Nebenhandlung untergeordnet, die von einem spanischen Prinzen berichtet, den seine Stiefmutter durch einen Fluch in einen Wolf verwandelt.³²⁶

Das Werwolfsmotiv der genannten Werke dürfte jedenfalls schon vor ihrer Entstehung existiert haben, da in Marie de France' *Bisclavaret* vermutlich literarische Versatzstücke verwendet wurden, die auch in den anderen Erzählungen auftreten. Hier lastet immer ein Fluch auf dem Verwandelten, der durch den Treuebruch einer nahe stehenden Person ausgelöst wird. Marie de France gibt jedoch keine Erklärung für die Werwolfsverwandlung

³²³ Vgl. The Lais of Marie de France, IV *Bisclavaret*, 68-72.

³²⁴ Vgl. *Melion and Biclarel*.

³²⁵ Vgl. *Arthur and Gorlagon*, 234-255.

³²⁶ Vgl. *Guillaume de Palerne*.

ihres Protagonisten und nennt weder einen Fluch als Auslöser noch verrät sie, ob eine endgültig Erlösung aus den Werwolfsverwandlungen erfolgt.³²⁷ Alle diese Erzählungen stammen aus dem relativ geschlossenen keltischen Kulturkreis, der Irland, England, Wales, die Bretagne und Frankreich umfasst.³²⁸ Ob und wie nun diese äußeren Einflüsse auf ein skandinavisches Werwolfsmotiv gewirkt haben, soll im folgenden Kapitel näher betrachtet werden.

Äußere Einflüsse auf das nordgermanische Werwolfsmotiv

Bereits aus der antiken Tradition sind Elemente des Werwolfmotivs in der altwestnordischen Literatur zu bemerken. Die norwegischen *Konungs skuggsjá* (lat. *Speculum regale*), aus dem 13. Jahrhundert,³²⁹ berichten eventuell aus einer irischen Quelle über Werwolfsverwandlungen, die im Bezug auf die periodische Gebundenheit der Verwandlung dem arkadischen Mythos ähnlich sind. Zudem ist auch hier, ähnlich wie bei Lykaon, die Wolfstransformation eine Strafe Gottes.³³⁰ Erzählt wird die Geschichte des Heiligen Patricius, der in Irland seine christliche Mission durchführt. Seine Lehre wird von einer bestimmten Sippe verhöhnt, die auf seine Worte mit Wolfsgeheul reagiert. Daraufhin bittet der Heilige Gott um Bestrafung für die Häretiker, die dann auch in der Form eines Fluches erfolgt, demnach sie ihr Dasein sieben Jahre oder länger als Wölfe fristen müssen: [...] *þpiat spa er fra sagt at allir þeir mænn er af þeim ættum koma. þa ero þeir iamnan þargar noccora stunnð, oc rænna iskogum oc hafa slica fæzlo sæm þargar oc ero þpi þærri at þeir hafa mannz þit til allra þela sinna en slica agirnd oc graða til manna sæm til annarra kyckþænnda.*³³¹ ‚[...] es wird gesagt, dass alle diese Männer welche von diesem Geschlecht abstammten, da für einige Zeit Wölfen gleich waren, und in den Wald liefen und das gleiche wie Wölfe zum Fraß hatten, und sie waren schlechter als diese, da sie Verstand hatten in all ihrer Arglist und in solch verwerflichem Streben, und sie fügten Menschen gleichsam wie anderen Lebewesen Schaden zu.’

Anders als in den vergleichbaren irischen Quellen ist der Werwolfsfluch hier also eine doppelte Bestrafung, da sie nicht nur die Gotteslästerer selbst trifft, sondern auch deren Opfer.³³²

Besonders in den irischen Quellen findet sich ein Werwolfsmotiv, dass auf ähnliche Weise wie in der altwestnordischen Literatur verarbeitet wurde. John Carey datiert die

³²⁷ Vgl. Roberts 1999, 569ff; sowie: Vgl. Veenstra 2002, 150f.

³²⁸ Vgl. Guðmundsdóttir 2007, 293.

³²⁹ Vgl. Uecker 2004, 53-58.

³³⁰ Vgl. Guðmundsdóttir 2007, 291; über den irischen Ursprung des Motivs: Vgl. Carey 2002, 48-53.

³³¹ Konungs Skuggsjá, K. 11, B. 43, 61.

³³² Vgl. Carey 2002, 52.

Entstehung dieser Quellen nach 1000 und vermutet, dass zwischen dem irischen und dem skandinavischen Werwolfsmotiv eine Beeinflussung besteht, die jedoch von irischer Seite ausgegangen sein muss, da kaum direkte Belege des Motivs vor der, im 13. Jahrhundert entstandenen, *Völsunga saga* in der altwestnordischen Überlieferung existieren.³³³ Dem entgegen hält Guðmundsdóttir das bereits frühe Auftreten des Werwolfsmotivs im eddischen Stoffkreis, und dass auch eine umgekehrte Beeinflussung ebenfalls denkbar wäre, da besonders im Gebiet um Ossory eine reiche Werwolfstradition vorhanden war und ein enger Kontakt der damaligen Herrscher zu den nordischen Wikinger bestand. Damit könnte also auch durch den skandinavischen Einfluss das Werwolfsmotiv in die keltische Tradition gelangt sein. Dass eine Beeinflussung zwischen den beiden Kulturkreisen stattgefunden hat, ist jedenfalls sehr wahrscheinlich, da sich signifikante Parallelen zwischen den irischen und den skandinavischen Quellen finden. Im Wesentlichen sind folgende Elemente der irischen Überlieferung konkordant mit der skandinavischen Tradition:³³⁴

1. Die symbolische Verbindung von Hunden und Wölfen mit einem Kriegerertum, das ähnlich den *úlfhéðnar* und *berserker* ist.
2. Die Manifestation der Seele als ein Tierkörper, während der Körper im Schlaf liegt, und der Verwandlung von Böðvarr in der *Hrólfs saga kraka* entspricht.
3. Die Erzählung über einen Heiligen, der Menschen mittels Werwolvesverwandlungen bestraft, ist ähnlich den *Konungs skuggsjá*.
4. Aggressive weibliche Werwölfe, die mit Hlégerðr in der *Sigrarðs saga frækna* vergleichbar sind.

Falls die Beeinflussung tatsächlich von irischer Seite ausgegangen ist, so muss also auch angenommen werden, dass das oben beschriebene ältere Werwolfsmotiv nicht zwingend skandinavischen Ursprungs ist, sondern von einer äußeren Tradition in die altwestnordische Überlieferung transferiert wurde.

Mit wesentlich größerer Wahrscheinlichkeit kann jedoch in einem jüngeren Werwolfsmotiv der altwestnordischen Literatur von einem äußeren Einfluss ausgegangen werden, der den bereits erwähnten höfischen Werwolf in den skandinavischen Kulturkreis übertrug. Dieser äußere Einfluss wurde in Form der *lais* nach Nordeuropa getragen, die

³³³ Vgl. Carey 2002, 71.

³³⁴ Vgl. Guðmundsdóttir 2007, 292; sowie allgemein zum irischen Werwolfsmotiv: Vgl. Kittredge 1903, 257-260; Vgl. Carey 2002, 37-72.

insbesondere auf den britischen Inseln und der Bretagne im 12. Jahrhundert populär waren. Die *lais* sind Verserzählungen, mit bedeutendem Einfluss aus der damaligen höfischen Kultur.

Besonders stark dürften die *lais* der Marie de France in der altwestnordischen Literatur gewirkt haben, da ihr 11 von 21 der übersetzten *lais* in den norrönen *Strengleikar* zugeschrieben werden. Die Prosaübersetzung der altfranzösischen *lais* wurde vermutlich nicht vor 1230 vom norwegischen König Hákon Hákonarson in Auftrag gegeben, der ein besonderes Interesse an der europäischen und speziell der altfranzösischen Literatur hegte und darin bestrebt war, den norwegischen Hof nach kontinentalem Vorbild zu organisieren.³³⁵ In den *Strengleikar* ist jedenfalls auch die Übersetzung der Werwolfserzählung *Bisclavret* als *Bisclaretz ljóð*³³⁶ enthalten. Die Erzählung ist zwar in keiner isländischen Handschrift überliefert, jedoch kann angenommen werden, dass der Stoff im späten Mittelalter dort bekannt war, da die *Tiódels saga* großteils Elemente davon verarbeitet.³³⁷ Diese Rittersaga entstand vermutlich im 15./16. Jahrhundert und ist erstmals in einer Handschrift von ca. 1600 überliefert.³³⁸ Die Sagaerzählung basiert zwar auf dem Stoff des *Bisclaretz ljóð*, jedoch ist unwahrscheinlich, dass die Version der altnorwegischen Übersetzung hierfür als Vorlage gedient hat, sondern viel eher eine unabhängige Quelle verwendet wurde. Die Grundzüge des Werwolfsmotivs der altfranzösischen Versdichtung stimmen jedenfalls weitgehend mit dem der *Tiódels saga* überein. Wie in *Bisclavret* verwandelt sich ein Ritter in eine Tiergestalt und muss in dieser Form verweilen, da seine treuebrüchige Ehefrau seine Kleider versteckt. Auch hier sucht der Verwandelte Zuflucht bei einem König, der die Ehefrau zur Rückgabe der Kleider zwingt.³³⁹ Die signifikanteste Unterscheidung zwischen den Erzählungen liegt jedoch nicht nur in der Art der Gestalt, in die sich der Protagonist transformiert, da sich *Tiódels* in einen Bären und auch andere Tiergestalten verwandeln kann, sondern vor allem darin, dass *Tiódels* scheinbar zauberkundig ist und die Verwandlungskunst erworben hat und diese daher freiwillig ausgeübt wird. Dagegen ist dem Protagonist in *Bisclavret* die Transformationsfähigkeit offenbar schicksalhaft auferlegt.³⁴⁰ Die Rückverwandlung erfolgt dann wieder ident mit *Bisclavret*. Dem verwandelten Protagonisten werden seine Kleider zurückgegeben und er wird alleine in ein Zimmer eingeschlossen. Das ‚Unbeobachtetsein‘ als eine Voraussetzung zur Rückverwandlung wurde bereits in der Analyse der *Ála flekks saga* besprochen, die ebenfalls das höfische Werwolfsmotiv bearbeitet. Bereits Kittredge weist auf

³³⁵ Vgl. Uecker 2004, 176-181; ausführlicher zu den *Strengleikar* Vgl. *Strengleikar*, Introduction, IX-XXXI.

³³⁶ *Strengleikar*, *Bisclaret*, 85-99.

³³⁷ Vgl. Guðmundsdóttir 2007, 294.

³³⁸ Vgl. Simek/Pálsson 2007, *Tiódels saga* (riddara), 400.

³³⁹ Vgl. Meissner 1904, 247-267; sowie: Vgl. Kölbing 1872, 196.

³⁴⁰ Vgl. Meissner 1904, 256f.

einen möglichen irischen Ursprung der *Ála flekks saga* hin.³⁴¹ Besonders auch das Vorhandensein von verschiedenen keltischen Elementen hat diese Vermutung unterstützt, da vor allem im *álog*-Motiv eine Entsprechung in den keltischen *geasa* bzw. *geis* angenommen wird. Daneben besteht auch eine Verbindung zwischen dem Werwolfsmotiv und dem Stiefmuttermotiv, die ihren Ursprung nach Schlauch möglicherweise in der irischen Tradition hat und von dort nach Island gelangt ist.³⁴²

Guðmundsdóttir deutet jedoch auf die zahlreichen nordischen Erzählungen hin, in denen eine direkte oder indirekte Beziehung zwischen dem Werwolfs- und Stiefmuttermotiv besteht, und vermutet dort bereits eine lange Tradition dieser Motivkonstellation. Diese Annahme begründet sie mit der, ebenfalls bereits erwähnten, Existenz einer isländischen Version der Stiefmutter, die hier meist von trollischer Herkunft, und daher zauberkundig ist. Zudem gehe die Verbindung von Trollfrauen und Wölfen auf einen alten nordischen Volksglauben zurück, der auch in der *Edda*, etwa in der *Helgakviða Hjörvarðssonar*³⁴³, und zahlreichen Volkserzählungen überliefert ist. Auch ist die Motivkonstellation von Stiefmutter und Werwolfsfluch in nahezu allen nordischen Ländern zu finden, in denen das Motiv im Wesentlichen in jüngeren Erzählungen erscheint und diese meist von den irischen Überlieferungen abweichen. Es ist daher unwahrscheinlich, dass solche Erzählungen aus irischen Quellen schöpfen, da sonst wohl auch andere irische Motive verwendet worden wären. Demnach vermutet Guðmundsdóttir also, dass die Motivverbindung vor den keltischen Einflüssen in Skandinavien entwickelt wurde, und das Werwolfsmotiv in dieser Form von den nordischen Siedlern nach Island getragen wurde und so in die isländische Sagaliteratur gelangt ist.³⁴⁴

Die *Hrólfs saga kraka* enthält, wie in der Sagaanalyse bereits ausführlich besprochen, zwei verschiedene Bärentransformationen. Während die Verwandlung von Bøðvarr Bjarki bereits dem älteren nordischen Motiv zugeordnet wurde, steht die Transformation von Björn eindeutig einem jüngeren Motiv nahe, das bereits die Stiefmutter als Anwenderin des Schadensfluches kennt und diese mit dem Werwolfs- bzw. Werbärenmotiv verbindet. Damit kann schließlich auch, was die Ursprünglichkeit der beiden Verwandlungen in der *Hrólfs saga kraka* betrifft, die Annahme gestützt werden, dass die Transformation von Bøðvarr Bjarki primär ist, da sie dem älteren Typ entspricht und damit möglicherweise zuerst in die Saga gelangt ist.

³⁴¹ Vgl. Kittredge 1903, 256.

³⁴² Vgl. Schlauch 1934, 101.

³⁴³ Vgl. Lieder-Edda, *Helgakviða Hjörvarðssonar*, Prosa nach Str. 30, 147, und Str. 35, 148.

³⁴⁴ Vgl. Guðmundsdóttir 2007, 299f.

Neben der *Ála flekks saga* und der *Hrólfs saga kraka* enthält auch die sehr junge *Jóns saga leikara* (eine den Vorzeitsagas nahe stehende Märchensaga, die auf eine ältere, um 1400 entstandene Saga zurückgeht)³⁴⁵ eine Werwolfsverwandlung, die durch den Fluch einer bösen Stiefmutter ausgelöst wird.³⁴⁶ Die Fähigkeit zur Wolfsverwandlung ist also in diesen Sagas nicht wie noch in *Bisclavret* und der *Tiódels saga* angeboren bzw. erworben. Hier tritt das Motiv primär ohne Mitschuld eines Zweiten auf, und wird nur sekundär durch die treulose Ehefrau verstärkt, indem sie den Verwandelten dauerhaft in die Tierform zwingt. Das *álog*-Motiv als primäre Ursache der Verwandlung kann demnach als späteres Element der Werwolfserzählung gelten.³⁴⁷ Der *álog*-Fluch wird hier als ein Mittel zum Ausdruck der vollkommenen Schuldlosigkeit des Protagonisten gesehen, der als ein Opfer die Wolfsverwandlung erdulden muss, und dem damit die Sympathie verstärkt zugesprochen wird.

Die *Úlfhams saga*, eine Prosabearbeitung der *Úlfhams rímur* aus dem 19. Jahrhundert³⁴⁸, verwendet sowohl Elemente des keltischen Motivs, wie es in *Bisclavret* und *Artus und Gorlagon* enthalten ist, als auch germanische Erzähltraditionen, die jenen in der *Völsunga saga* nahe stehen, da hier ebenfalls eine Verbindung zwischen Werwölfen und Kriegerern hergestellt wird. Die Saga erzählt von König Hálfðan Gautakonungr und seinen Kriegerern, die von einer Vörn dazu verflucht werden, jeden Winter als Werwölfe im Wald zu leben. Der König wird dann im Frühjahr, nach seiner Rückkehr als Mensch, von seiner Frau getötet. Nach Guðmundsdóttir hebt die Saga sowohl das Menschliche als auch das Animalische der Verwandelten hervor, da sie zwar eindeutig als Opfer des Werwolfsfluches dargestellt werden, jedoch der Wolf als Tier hier eindeutig als eine Kreatur des Winters und der Dunkelheit markiert ist. Die Vereinigung von Animalischem und Menschlichem sind allerdings Attribute, die auch denjenigen eines Kriegers nicht unähnlich sind und daher auf eine germanische Tradition im Motiv verweist. Zudem ist der Fluch aus Sicht der Vörn ein Akt der Rache, durch den eine Verbindung zu der Vorstellung des Geächteten als Wolf hergestellt wird. Im Gegensatz zu den anderen isländischen Werwolfserzählungen wird jedoch nicht über die Grausamkeit des Wolfsgestaltigen berichtet, sondern stattdessen die Verzweiflung hervorgehoben, welche er über sein Wolfsleben empfindet. Mit dem keltischen Werwolfsmotiv ist die Saga insofern verbunden, da auch hier ein Fluch auf dem Protagonisten

³⁴⁵ Vgl. Simek/Pálsson 2007, *Jóns saga leikara*, 219.

³⁴⁶ Vgl. Guðmundsdóttir 2007, 298f.

³⁴⁷ Vgl. Drei Lygisögur, *Ála flekks saga*, LXII-LXIV.

³⁴⁸ Vgl. Simek/Pálsson 2007, *Úlfhams saga*, 406; Die *Úlfhams rímur* (um 1400 entstanden) stellen wiederum eine Versbearbeitung einer verlorenen Vorzeitsaga dar: Vgl. Simek/Pálsson 2007, *Úlfhams rímur*, 406.

liegt und dessen Verwandlung temporär ist. Daneben wird auch Hálfðan zusätzlich Opfer seiner eigenen Frau, welche die wölfische Natur ihres Mannes nicht ertragen kann.³⁴⁹

Conclusio

Ein älteres Werwolfs- bzw. Werbärmotiv in der altnorischen Literatur mag aus dem *berserksgangr* und einem damit verbundenen kultischen Maskenkriegertum hervorgegangen sein. Die Figur des Berserkers selbst kann jedoch nicht als Gestaltwandler bezeichnet werden, da sich keine tatsächlich sichtbare physische Transformation vollzieht. Die psychische Wandlung, also der aisl. *berserksgangr* als ekstatischer Zustand, dürfte als signifikantestes Merkmal der Berserker die übermenschliche Kraft verursachen. Die Vorstellung, während der Kampfekstase einem wilden Tier ähnlich zu sein, wird die psychischen Vorgänge unterstützt haben und durch das Tragen eines Wolfs- bzw. Bärenfells verstärkt und auf die äußerliche Gestalt übertragen worden sein. Diese Übertragung auf die physische Form unterliegt vermutlich auch den späteren Gestaltwandlungsmotiven, wie sie in der *Hrólfs saga kraka* bei Þóðvarr Bjarki, in der *Völsunga saga* bei Sinfjötli und Sigmundur sowie in der *Egils saga* bei Kveldúlfur vorkommen, die zumindest einen Bezug zu den Berserkern aufweisen. Die Verwandlung ist hier oft positiv und freiwillig aus der Sicht des Transformierten, da er die jeweiligen animalischen Eigenschaften zu nutzen gedenkt. Sowohl Þóðvarr Bjarki in der *Hrólfs saga kraka*, Hlégerðr in der *Sigrarðs saga frækna*, die Zwerge in der *Sigrarðs saga ok Valbrands* und der *Gibbons saga* als auch König Siggeirs Mutter in der *Völsunga saga* führen die Verwandlung gewollt herbei und setzen diese für den Kampf ein.³⁵⁰ Zumindest bei der Transformation von König Siggeirs Mutter muss eine Zauberanwendung angenommen werden, da diese hier explizit genannt wird. Natürlich könnte auch im Falle der Hlégerðr aus der *Sigrarðs saga frækna* damit argumentiert werden, dass die Herbeiführung der Tiererwandlungen ebenso durch Zauberei zustande gekommen sein könnte, da wie in der Analyse erwähnt, Hlégerðr mit Trollen assoziiert wird. Die ausdrückliche Nennung einer solchen Zauberhandlung erfolgt hier jedoch nicht.

Die Wolfstransformation von Sigmundur und Sinfjötli kann zwar nicht dieser Gruppe zugeordnet werden, da sie unfreiwillig herbeigeführt wird und im Bezug auf die Protagonisten eine gewisse negative Konnotation aufweist, jedoch kann auch dieses Motiv als ursprünglich altwestnordisch bzw. germanisch gelten. Da der Werwolf bzw. Wolf in den ursprünglich altwestnordischen Erzählungen und auch in der *Edda* als Schadensverursacher fungiert, und

³⁴⁹ Vgl. Guðmundsdóttir 2007, 296f.

³⁵⁰ Vgl. Guðmundsdóttir 2007, 301.

damit auch hier in negativ konnotiertem Kontext auftritt und die germanische Vorstellung des Geächteten als Wolf (aisl. *vargr*) widergespiegelt wird.

Eine Inhärenz der Verwandlungsfähigkeit wird bei Sigmundr und Sinfjötli durch die Wolfshemden ausgeschlossen, die möglicherweise bereits als ein Element des jüngeren bzw. fremden Werwolfsmotivs entlehnt wurden. Zwar stehen die Wolfshemden (aisl. *úlfahamir*), und auch der kriegerische Kontext dem Konzept der Berserker nahe, jedoch ist die gleichzeitige negative Empfindung der Wolfsverwandlung, den keltischen Werwolfserzählungen wie etwa *Bisclavret* und *Artus und Gorlagon*, ähnlich. Auch hier ist noch keine direkte Flucheinwirkung eines Anderen vorhanden, allerdings ist die Verwandlung und Rückverwandlung ebenfalls an einen materiellen Gegenstand, seien es die Kleider oder ein Zauberring, gebunden. Die treulose Frau, die das Verhängnis der Wolfsverwandlung zusätzlich intensiviert, ist hier jedoch schon ein wesentlicher Bestandteil des Motivs. Das höfische Werwolfsmotiv dürfte jedenfalls auf die Entwicklung einer jüngeren nordischen Werwolfserzählung wesentlichen Einfluss ausgeübt haben. Ob nun der *álög* und die Verbindung mit dem Stiefmuttermotiv nordischen Ursprungs sind oder aus irischen Quellen entlehnt wurden, bleibt dabei unklar. Der Ursprung des Stiefmuttermotives und die Wahrscheinlichkeit, dass die Verbindung von Transformation und Stiefmutterfluch eine nordische Schöpfung ist, sollen noch genauer im Kapitel 5.3.1 besprochen werden.

Das signifikanteste Charakteristikum der späteren nordischen Werwolfserzählungen ist jedenfalls der Fluch als ein auslösendes Mittel der Verwandlung, durch den der Transformierte einen vollkommenen Zuspruch der Sympathie erhält, da er schuldlos bleibt. Daneben impliziert der Fluch, dass die Wolfsnatur dem Protagonisten nicht inhärent ist, und damit nicht unlöslich verwurzelt bleibt. Wie bei Áli in der *Ála flekks saga* ist das Menschliche mit der Verwandlung nicht verloren gegangen, obwohl er gleich wie ein Wolf grausam Tiere und Menschen reißt. Die Erlösung aus dem unverschuldeten Fluch kann sowohl im keltischen Motiv von *Bisclavret* als auch in der *Ála flekks saga* nur durch einen nahe stehenden bzw. wohlgesonnenen Zweiten erfolgen, der im Stande ist, die verbleibende Menschlichkeit des Transformierten zu erkennen.

In dieser Bearbeitung des Werwolfsmotivs ist jedenfalls keine kriegerische bzw. heroische Verbindung mehr zur Wolfstransformation vorhanden.³⁵¹ Viel eher wurde das Konzept des Geächteten in einer Adaption übernommen, in welcher der Protagonist schuldlos aus der Gesellschaft bzw. der höfischen Sphäre vertrieben wird. Die Werwolvesverwandlung

³⁵¹ Vgl. Guðmundsdóttir 2007, 301.

dient auf diese Weise, wie in der Analyse der *Ála flekks saga* bereits besprochen, als ein Mittel der Abgrenzung zwischen höfischer und nicht-höfischer Welt.

Die damit verbundenen Werte sind durch die äußeren Einflüsse in das altisländische Werwolfsmotiv gelangt, die vor allem von klerikalem Gedankengut und höfischen Grundsätzen getragen wurden.³⁵²

5.2. Art des Gestaltwandlungsprozesses

5.2.1. Verwandlung durch Manifestation einer seelenähnlichen Form

Diese Transformationskategorie steht den Werwolfs- bzw. Werbärenverwandlungen, wie sie im vorangegangenen Kapitel beschrieben wurden, sehr nahe. Denn auch hier scheint der Kampfkontext teilweise eine signifikante Rolle zu spielen.

Eine Verwandlung, welche durch die Manifestation der Tierseele erreicht wird, ist, wie bei *Boðvarr Bjarki*, nur möglich, da dieser auch die entsprechenden Eigenschaften des Tieres besitzt. Das Annehmen einer anderen Gestalt während der eigene Körper gleichzeitig menschlich bleibt, ist, wie bereits erwähnt, mit dem Konzept der *Fylgjen* verbunden.

Zudem scheint der Schlaf- bzw. Trancezustand in dieser Hinsicht ein unabkömmliches Mittel zu sein, da die Seele nur so unabhängig vom Körper agieren kann.

Grönbech meint dazu:

„Die Elemente, aus welchen die Seele sich einen Körper (altnordisch: *hamr*, althochdeutsch: *hamo*) baut, werden nicht von außen geholt; sie liegen in ihr und sind gleichfalls in dem alltäglichen Körper vorhanden; [...] Sein Heil war von der Art, dass ihm eine wesentlich Verwandtschaft mit dem Tiere eigen war; er benutze dessen Stärke und List, dessen Mut, Ahnungsvermögen und Spürsinn auch bei Tageslicht und in seinem eigenen Körper. Und wenn die menschliche Gestalt im Schlafe gebunden liegt, können die anderen besonderen Gaben, die in ihrem Wesen mit enthalten sind, äußere Gestalt annehmen.“³⁵³

Eine solche Aussendung der Tierseele wird von Davidson mit den schamanischen Erzählungen der Lappen und des Finno-Ugrischen Kulturkreises in Verbindung gebracht. Diesen zu Folge manifestierte sich der Geist in Tierform, während der Körper der Schamanen in einem Trancezustand verweilte. Unklar ist jedoch, ob diese Tiergestalten als eine Art Schutzgeister der Schamanen gedacht waren oder als der Geist der Schamanen selbst galten.³⁵⁴ Sogar dem Gott Óðinn wird eine solche Fähigkeit zur Gestaltwandlung

³⁵² Vgl. Veenstra 2002, 152.

³⁵³ Grönbech 1937, 213.

³⁵⁴ Vgl. Davidson 1986, 156.

zugesprochen. Die *Ynglinga Saga* berichtet, wie er im Schlafzustand durch verschiedene Tierkörper handeln kann:

*Óðinn skipti hómum. Lá þá búkrinn sem sofinn eða dauðr, en hann var þá fugl eða dýr, fiskr eða ormr, ok fór á einni svipstund á fjarlæg lönd, at sínum ørendum eða annarra manna.*³⁵⁵

„Óðinn wechselte die Gestalt, der Körper lag da wie im Schlaf oder tot, und er war dann ein Vogel oder ein Tier, ein Fisch oder eine Schlange, und er reiste so in einem einzigen Augenblick in entfernte Länder, zu seinen Vorhaben oder derer anderer Männer.“

Die Seele nimmt demnach jene Gestalt an, die für den jeweilige Bedarf am zweckmäßigsten erscheint. Nach Grönbech ist die Seele in einem solchen Zustand als *fylgja* zu bezeichnen, die auch nach der Manifestation als Tiergestalt mit dem menschlichen Körper verbunden ist. Diese Verbindung impliziert damit auch die Vorstellung, dass der Körper dieselben Wunden davonträgt, wie die ausgesandte Fylgje.³⁵⁶

Von solchen sympathetischen Wunden, die durch eine Verletzung der ausgesandten Seele entstehen, wird auch in den Sagas berichtet. So erzählt die *Friðþjófs saga hins frækna*, eine Vorzeitsaga deren ältere Fassung Ende des 13. oder Anfang des 14. Jahrhundert entstanden ist³⁵⁷, von zwei Zauberinnen, die von König Helgi in Sogn dazu beauftragt werden, Friðþjóf zu töten. Sie setzen sich in ihren Zaubersessel, um ihre Seelen an eine Walgestalt zu binden und so Friðþjófs Schiff zu folgen. Friðþjóf entdeckt jedoch die beiden Seelen auf dem großen Walfisch und lässt sie töten³⁵⁸:

*Konur sé ek II á baki hvalnum, ok munu þær valda þessum úfriðarstormi með sínum versta seið ok góldrum.*³⁵⁹ [...] *Siðan skaut hann forkinum at annarri hamhleypunni, en barð Elliða kom á hrygg annari ok brotnaði hrygggrinn í báðum.*³⁶⁰ [...] *En er þær systr váru at seiðnum, dattu þær ofan af seiðhjallinum, ok brotnaði hrygggrinn í báðum.*³⁶¹

„Ich sehe zwei Frauen auf dem Rücken der Wale, und diese müssen diesen Sturm verursacht haben mit ihrem schlimmsten Zauber und Zauberliedern. [...] Sodann warf er den Bootshaken auf die eine Gestaltenwandlerin und der Schiffssteven der Elliða traf den Rücken der anderen und brach den Rücken entzwei. [...] Aber als die Schwestern beim Zaubern waren, stürzten sie von den Zauberstühlen hinunter, und ihr Rücken brach entzwei.“

³⁵⁵ *Ynglinga Saga*, K. 7, 18.

³⁵⁶ Vgl. Grönbech 1937, 212.

³⁵⁷ Vgl. Simek/Pálsson 2007, *Friðþjófs saga frækna*, 102f.

³⁵⁸ Vgl. *Friðþjófs saga ins frækna*, K. 5-8, 14-26.

³⁵⁹ *Friðþjófs saga ins frækna*, K. 6, 26.

³⁶⁰ *Friðþjófs saga ins frækna*, K. 6, 27.

³⁶¹ *Friðþjófs saga ins frækna*, K. 8, 33.

Hier ist zwar kein Schlaf- bzw. Trancezustand der Zauberinnen erwähnt, jedoch ist anzunehmen, dass durch das Benutzen des Zauberstuhles eine ähnliche Wirkung gedacht wurde. Bei beiden sind die Wunden der ausgesandten Seelen auf die Körper übertragen worden und damit müssen auch die Besitzerinnen der vernichteten Seelen in Norwegen tot von ihren Zauberstühlen fallen. Ob in diesem Fall tatsächlich eine Manifestation ihrer Seelen in eine Walgestalt stattfindet, oder ob diese nur von einem Wal Besitz ergriffen haben, kann hier nicht eindeutig gesagt werden, da nur erwähnt wird, dass sich die Seelen auf dem Rücken des Wales befinden. Die Bezeichnung der Zauberin als *hamhleypa* weist jedoch auf einen Gestaltwechsel hin.

Weitere Walverwandlungen, denen vermutlich die Vorstellung einer Seelenaussendung unterliegt, kommen auch in der *Kormáks saga* und der *Hjálmþés saga ok Ölvis* vor.

Die *Kormáks saga*, eine Isländersaga aus dem frühen 13. Jahrhundert³⁶², erzählt von einer Hexe, die sich in ein Walross verwandelt, um dem Schiff von Kormak zu folgen:

*Þá er þeir bræðr létu ór læginu kom upp hjá skipinu hrosshvalr. Kormákr skaut til hans pálstaf ok kom á hvalinn ok söktist. Þóttust menn þar kenna augu Þórveigar. Þessi hvalr kom ekki upp þaðan í frá, enn til Þórveigar spurðist þat, at hon lá hætt ok er þat sögn manna, at hon hafí af því dái.*³⁶³

„Als die Brüder aus der Schiffsanlegestelle ausliefen, kam neben dem Schiff ein Walross hervor. Kormák schoss mit seiner Wurfwaffe darauf und traf den Wal und er sank. Die Männer dachten dort die Augen der Þórveig zu erkennen. Dieser Wal kam nicht mehr hervor von da an, aber von Þórveig wurde das bekannt, dass sie tot krank war und die Leute sagten, dass sie davon starb.“

Hier wird die Verbindung zwischen Körper und Geist demnach nicht nur durch die sympathetische Wunde angezeigt, sondern auch durch die Augen, welche als Spiegel der menschlichen Seele gelten können, und an denen Þórveig schließlich erkannt wird.

Die *Hjálmþés saga ok Ölvis* berichtet von König Hunding, der in Gestalt eines Wals das Schiff von Hjálmpér und Hǫrðr angreift: *Litlu síðar sáu þeir, hvar einn stórr hrosshvalr lagðist með miklum boðaföllum ok ógurligum látum at þeim.*³⁶⁴ „Wenig später sahen sie ein großes Walross mit großen Wellen und fürchterlichem Laut auf sie zu kommen.“ Auch Hǫrðr besitzt die Fähigkeit zur Gestaltwandlung, die er mittels eines Schlaf- bzw. Trancezustandes herbeiführt, um dann als Wal das Schiff zu verteidigen:

³⁶² Vgl. Simek/Pálsson 2007, *Kormáks saga*, 236.

³⁶³ *Kormáks saga*, K. 18, 43.

³⁶⁴ *Hjálmþés saga ok Ölvis*, K. 20, 273f.

*Verði þit nú, fóstbræðr, nokkurs styrks við at njóta, ok eigi megi þit nefna mik, á meðan hann er hér, því at þá dey ek.’ Síðan leggst hann niðr í kel. Þeir þöktu hann klæðum. Síðan sáu þeir skeljung renna undan skipi þeira ok at hvalnum mjök snarliga, ok ræðr þegar á hann; [...]*³⁶⁵

„Euch wird jetzt, Brüder, geholfen eine gewisse Macht zu nutzen, und nicht dürft ihr meinen Namen nennen, so lange sie hier ist, denn dann sterbe ich. Sodann legte er sich nieder im Kiel. Sie bedeckten ihn mit Kleidung. Dann sahen sie einen Wal unter ihrem Schiff hervorkommen und sehr schnell zu dem Walross hin, und er griff ihn sofort an, [...]“

Hinzu kommen hier also noch weitere Faktoren, die für die Seelenaussendung von Bedeutung zu sein scheinen. So wird das Überdecken des Schlafenden mit einem Kleidungsstück und das Verbot zur Anrufung des Namens während des Trancezustandes erwähnt, was für die betreffende Person tödlich wäre. Hugo Gering verbindet dieses Verbot mit einem alten Volksglauben, demnach auch Schlafwandler nicht beim Namen genannt werden dürfen.³⁶⁶

Die Saga berichtet zudem, dass der Körper des Schlafenden nass ist, und weist damit auf die Vorstellung, wonach der Körper nicht nur die Wunden der Seele aufnimmt, sondern auch andere materielle Einflüsse: *Hjálmþér gekk þar til, sem Hörðr lá, ok sá, at hann var vátr.*³⁶⁷ „Hjálmþér ging dort hin, wo Hörðr lag, und sah, dass er nass war.“

Die ausgesandte Seele manifestiert sich jedoch nicht immer in solche Tiergestalten, und kann auch für manche Personen unsichtbar bleiben. So wird in der *Hænsna-Þóris saga*, eine Isländersaga, die vermutlich um 1260 entstanden ist³⁶⁸, über einen Þorbjörn erzählt, der seine menschliche Gestalt verlassen kann: *Hersteinn sonr Blund-Ketils, hafði farit um kveldit til fóstara síns, er Þorbjörn hét ok var kallaðr stígandi. Þat er mælt, at Þorbjörn væri eigi allr jafnan, þar sem hann var sénn.*³⁶⁹ „Hersteinn, der Sohn Blund-Ketils, war am Abend zu seinem Ziehvater gegangen, der Þorbjörn hieß und der ‚Läufer‘ genannt wurde. Es wird erzählt, dass Þorbjörn nicht immer ganz war, wo er gesehen wurde.“ Weiter wird davon berichtet, dass Hersteinn ein plötzliches Verschwinden seines Ziehvaters bemerkt und bald darauf sieht, wie sich Dinge ohne menschliches Zutun bewegen: *Nú lítr Hersteinn heim til bæjarins ok sér útibúrit opit ok út borit féit, en engan sér hann manninn.*³⁷⁰ „[...] Nun richtete Hersteinn seinen Blick auf den Hof und sah das Vorratshaus offen stehen und das Gut heraus getragen werden, aber er sah keinen Menschen.“ Hier bleibt also die Seelengestalt verborgen

³⁶⁵ *Hjálmþés saga ok Ölvis*, K. 20, 274.

³⁶⁶ Vgl. Gering 1902, 14.

³⁶⁷ *Hjálmþés saga ok Ölvis*, K. 20, 275.

³⁶⁸ Vgl. Simek/Pálsson 2007, *Hænsna-Þóris saga*, 185f

³⁶⁹ *Hænsa þóris saga*, K. 10, 48.

³⁷⁰ *Hænsa þóris saga*, K.10, 50.

und manifestiert sich nicht in der sichtbaren Welt, jedoch kann sie wieder unabhängig vom Körper handeln.

Das Erscheinungsbild einer solchen Verwandlung, welche sich durch die Manifestation der Seelengestalt vollzieht, entspricht also entweder dem Charakter und den Eigenschaften der jeweiligen Person, oder bzw. und richtet sich nach den Erfordernissen einer bestimmten Situation.

5.2.2. Gestalttausch bzw. Verwandlung in eine andere Person

Die Kategorie Gestalttausch soll hier so definiert sein, dass sie nicht nur den tatsächlichen Tausch zweier Gestalten miteinschließt, also wechselseitig ist, sondern auch die einseitige Veränderung von nur einer Gestalt in das Aussehen einer anderen Person, die selbst unverwandelt bleiben kann.

In der *Völsunga saga* dient der Gestalttausch sowohl bei Signý als auch bei Sigurðr und Gunnarr einer Täuschung, deren Zweck es ist, eine Interaktion mit dem anderen Geschlecht zu erreichen, die in der eigenen Gestalt nicht möglich ist bzw. nicht das gewünschte Ergebnis erzielen würde. Signý kann nur in der Gestalt einer anderen Frau eine sexuelle Verbindung zu ihrem eigenen Bruder eingehen und so das gewollte Kind zeugen. Auch Gunnarr ist es nur durch Sigurðs heldenhaftes Wesen möglich, die Zustimmung von Brynhild zu erhalten.

Ganz ähnlich wie in der *Völsunga saga* wird der Gestalttausch auch in den Artus-Erzählungen eingesetzt, in denen Uther Pendragon, mit Hilfe von Merlins Zauberkraft, die Gestalt des Herzogs von Cornwall, Gorlois, annimmt, um mit dessen Frau Igera Artus zu zeugen. Diese Zeugungsgeschichte des König Artus stellt Geoffrey of Monmouth in seiner *Historia regum Britanniae* dar³⁷¹, die auch relativ frei in das Altisländische (*Breta sögur*) übertragen wurde. Hier enthalten ist auch die Übersetzung der *Weissagung des Merlin* (*Merlinusspá*), die vermutlich um 1200 entstanden ist, und damit der älteste Beleg für die Kenntnis des König Artus-Stoffkreises in Island ist.³⁷² Auch in einer Episode des irischen *Mabinogion* tritt der Gestalttausch auf, der die Zeugung eines Helden zum Ziel hat. Hier tauscht der jenseitige König Manannan die Gestalt mit dem menschlichen König Fiachna, um mit dessen Frau den zukünftigen Helden Mongan zu zeugen. Daneben ist der einseitige Gestalttausch zum Zwecke der Zeugung eines Helden auch Element der griechischen Mythologie.³⁷³

³⁷¹ Vgl. History of the Kings of Britain, K. 19, 141-144.

³⁷² Vgl. Uecker 2004, 89.

³⁷³ Vgl. Bozóky 1987, 1213f.

In der *Sigrgarðs saga frækna* wird der Gestalttausch zwar nicht dazu eingesetzt, das andere Geschlecht zum Zwecke der Heldenzeugung zu täuschen, jedoch dazu über Sigrgarðs gedemütigte und herabgesetzte Identität hinwegzutäuschen und dient damit der temporären Wiederherstellung seiner öffentlichen Reputation. Daneben scheint der Gestalttausch mit Bedingungen behaftet zu sein, die der Held erst erfüllen muss, um die Verwandlung vollziehen zu können. Schlussendlich steht der Gestaltwechsel jedoch auch hier im Kontext einer sexuell konnotierten Mann-Frau-Beziehung, da Sigrgarðr nur durch den Gestalttausch zur Erfüllung der Erlösungsbedingung und damit zur sowohl politischen als auch sexuellen Unterwerfung von Ingigerðr in der Lage ist.

Auch in der *Vilmundar saga viðutan*, einer originalen Rittersaga vermutlich aus dem 14. Jahrhundert³⁷⁴, wird das Gestalttauschmotiv sowohl mit dem Täuschungsaspekt als auch einem sexuellen Aspekt vereint. Hier tauscht die Prinzessin Sóley mit der Magd Qskubuska die Gestalt und die Kleider, um der versprochenen Heirat mit dem Sklaven Kolr zu entgehen. Sóley verrichtet in der Gestalt der Magd deren Arbeiten, während Qskubuska den Anweisungen der Prinzessin nach dem Gestalttausch folgt und allen Forderungen von Kolr nachgibt und sich in der Gestalt der Prinzessin von ihm schwängern lässt. Das beidseitige Einverständnis zu diesem Gestalttausch wird in der Saga deutlich genannt, anders erfolgt jedoch weder eine Beschreibung, wie der Gestalttausch vor sich geht, noch erwähnt sie, ob materielle Verwandlungsmittel eingesetzt werden. Daneben berichtet die Saga auch nicht über die Rückverwandlung, die nur aus dem weiteren Erzählverlauf zu schließen ist.³⁷⁵

Ein ähnlich motivierter Gestalttausch tritt auch in der *Nítíða saga* auf, einer originalen Rittersaga, die vermutlich schon vor dem 14. Jahrhundert entstanden ist,³⁷⁶ und in der die schöne Jungfrauenkönigin Nítiða mit der hässlichen Schweinemagd Íversa die Gestalt tauscht, um dem Brautraub durch den Prinzen Ingi zu entgehen. Dieser heiratet schließlich die Schweinemagd in der Gestalt der Königin, und erhält, nach Bekanntwerden der List, dadurch eine öffentliche Schmach.³⁷⁷

Anders als in der *Vilmundar saga viðutan* erfolgt der Gestalttausch nicht mit der Zustimmung der Schweinemagd, da diese zusätzlich ihre Stimme verlieren soll, um den Trug nicht zu verraten. Zudem beschreibt die *Nítíða saga* den Initiationsprozess der Verwandlung in ungewöhnlich ausführlicher Weise, und nennt einen Stein und einen Kleiderwechsel als Verwandlungsmittel. Daneben wird auch erkennbar, dass es sich nicht um einen richtigen

³⁷⁴ Vgl. Simek/Pálsson 2007, *Vilmundar saga viðutan*, 422f.

³⁷⁵ Vgl. *Vilmundar saga Viðutan*, K. 5 u. 6, 148ff.

³⁷⁶ Vgl. Simek/Pálsson 2007, *Nitida saga*, 279.

³⁷⁷ Vgl. *Nitida saga*, K. 3, 14-18.

„Tausch“ handelt, denn die Königin nimmt nicht die Gestalt der Magd an, sondern wird mit Hilfe eines Zaubersteines unsichtbar:

drott(ning) tekur nu ambattina. hún hiet Jversa. færer hana nu vr hueriu klædi takandi eirn stein og lætur þygiuna sjæ sig j laugandi ædur steinin j vatni ein hueriu er þar var. hun þuo og allan hennar buk. og þar med gefur hun henni morg nætturu epli at eta. þau er hun hafdi sott j eyrna. epter suo giort færer hun hana j skinanda drott(ningar)bunad setiandi hana vpp æ einn gullstol. Ambattin bar <þa> suo skiæra æsionu sem m(ey)k(ongur) at huoriga mætti kenna fra annari. eplin bæru þau nætturu lif at hun mætti ecki mæla æ næsta mænudi. drott(ning) leit þæ j annan nætturv stein og mætti þæ eingi siæ <hana> huort er hun sat eda stod.³⁷⁸

„Die Königin nahm nun die Magd, sie hieß Íversa. Zog ihr nun jedes Kleidungsstück aus, nahm einen Stein und ließ die Magd sich ansehen, während dem Waschen, mit dem Stein der schon vorher dort in einem Wasser war. Sie wusch auch ihren ganzen Körper, und noch dazu gab sie ihr viele Zauberäpfel zu essen, welche sie sich von der Insel beschafft hatte. Nachdem so gemacht war, zog sie ihr ein schimmerndes Königinnenkleid an und setzte sie auf einen Goldstuhl. Die Magd besaß da ein so reines Antlitz wie die Jungfrauenkönigin, dass niemand sie voneinander zu unterscheiden vermochte. Die Äpfel enthielten diese Zauberkraft, dass sie nicht sprechen konnte für den nächsten Monat. Die Königin sah da in einen anderen Zauberstein und niemand konnte sie sehen wo sie saß oder stand.“

Der Kleiderwechsel kann hier deshalb als Verwandlungsmittel gelten, da die Rückverwandlung mit dem Herunterreißen der königlichen Kleidung beschrieben wird.³⁷⁹

Auch in der *Völsunga saga* und der *Sigrarðs saga frækna* werden Zaubermittel bzw. das Wissen einer zauberkundigen Person für die Durchführung der Verwandlung erwähnt.

Während in der *Völsunga saga* allerdings tatsächlich ein Tausch der Gestalten vollzogen wird, d.h. zwei Personen nehmen die jeweilige Gestalt des Anderen an, ist bei der *Sigrarðs saga frækna* unklar, ob auch der Händler und der tote Wikinger die Gestalt von Sigrarðr annehmen.

Ein wesentlicher Unterschied dieser beiden Gestaltwechsel ergibt sich in der Funktion, welche sie in der jeweiligen Saga einnehmen. In der *Völsunga saga* führt der Trug des Gestaltwechsels zu Rache und Zerstörung, in der *Sigrarðs saga frækna* trägt dieser schlussendlich zur Wiederherstellung der idealisierten höfischen Ordnung bei.

Bis auf den Gestalttausch zwischen dem Wikinger Knútr und Sigrarðr wird die Verwandlung in allen genannten Fällen freiwillig und von beiden Personen gewollt herbeigeführt. In der *Þórsteins saga vikingssonar*, einer um 1300 entstandenen Vorzeitsaga³⁸⁰,

³⁷⁸ Nitida saga, K. 3, 15.

³⁷⁹ Vgl. Nitida saga, K. 3, 17f.

³⁸⁰ Vgl. Simek/Pálsson 2007, Þórsteins saga Vikingssonar, 393.

ist ein solcher Gestalttausch jedoch für, zumindest eine der verwandelten Protagonistinnen, unvorteilhaft und mit einem Fluch sowie einer Erlösungsbedingung verbunden. Hier wird die Prinzessin Íngibjörgr von dem Wikinger Ógautan verflucht, die Gestalt seiner hässlichen, trollähnlichen Schwester anzunehmen, weil sie ihn zurückweist:

Ógautan varð reiðr við ok mælti: „Ek skal launa þér illyrði þín, ok legg ek þat á þik, at þú sért þvílík at vexti ok yfirlitum sem Skellinefja, systir mín, ok allri náttúru þeiri, sem þú mátt bera, [...] ok komist aldri ór þessum álögum, fyrr en nokkurr velborinn maðr verðr til þess at eiga þik ok játi því ok þó aldri fyrr en ek er dauðr, en systir mín taki við yfirlitum þínum.“³⁸¹

Ógautan wurde darauf böse und sagte: „Ich werde dir deine Schimpfworte vergelten, und ich lege das auf dich, dass du im Wuchs und in der äußeren Gestalt wie meine Schwester Skellinefja aussiehst, und all ihre Art, die du vermagst zu erdulden, [...] und sollst nie aus diesem Fluch kommen, ehe ein Mann aus guter Familie dazu genötigt wird dich zu heiraten und dem zustimmen wird, aber dennoch nicht eher bis ich tot bin, und meine Schwester soll dein Aussehen übernehmen.“

Interessant ist hier, dass der Fluch nicht nur die äußere Verwandlung in Skellinefja vorsieht, sondern scheinbar auch ihre Natur bzw. Art, aisl. *náttúra*, übertragen werden soll, d.h. vermutlich ihre ‚Trollnatur‘.³⁸² Daneben wird in diesem Fluch eindeutig gesagt, dass die Troll-Schwester gleichzeitig die Gestalt der Prinzessin annehmen soll.

In der *Viktors saga ok Blávus*, einer originalen Rittersaga aus dem Ende des 14. Jahrhunderts,³⁸³ tauscht der Titelheld Blávus die Gestalt mit der Königin Fulgída, die seine Schwester ist. Fulgída reist in der Gestalt von Blávus nach Frankreich zurück, während Blávus in der Schwestergestalt in Indien bleibt und an ihrer statt dort regiert. Als Fulgída überlistet Blávus dann einen Freier, König Soldan von Serkland, und entführt und heiratet anschließend dessen Tochter.³⁸⁴ Aus welchem Grund der Gestalttausch ursprünglich durchgeführt wird, findet hier keine explizite Erklärung, jedoch geschieht dieser mit Zustimmung beider Personen.

Der Gestalttausch tritt also insgesamt häufig freiwillig und oft in einem sexuellen Kontext auf bzw. wird gleichzeitig, oder auch nur, zur Täuschung und List eingesetzt. Die schöne Prinzessin tauscht mit der hässlichen Magd die Gestalt, um dem unliebsamen Werber zu entgehen oder setzt den Gestalttausch für eine List ein, um dem hochmütigen Prinzen eine

³⁸¹ Þorsteins saga Víkingssonar, K. 17, 224.

³⁸² Die Beschreibung ihrer äußeren Erscheinung lässt zumindest darauf schließen, dass es sich um eine Trollfrau handelt. Sie trägt den typischen Rock der Trollfrauen, der vorne lange und hinten kurz ist, ähnlich wie beispielsweise Nótt in der *Ála flekks saga* (Vgl. Þorsteins saga Víkingssonar, K. 19, 226f; Vgl. *Ála flekks saga*, K. 5, 93). Allgemein zum Fellkittel als Erkennungszeichen von Trollfrauen: Vgl. Schulz 2004, 162.

³⁸³ Vgl. Simek/Pálsson 2007, *Viktors saga ok Blávus*, 416f.

³⁸⁴ Vgl. *Viktors saga ok Blávus*, 43-47.

Lehre zu erteilen. Der Held tauscht seine Gestalt dagegen, um die Jungfrau sexuell als auch politisch zu bezwingen. Der Gestalttausch zwischen Signý und der Hexe in der *Vǫlsunga saga* steht hier also teilweise isoliert von dieser Kategorisierung, da die sexuelle Initiative von einer Frau ausgeht und nicht nach einer Unterwerfung des Anderen ausgerichtet ist. Zum Zwecke der Strafe bzw. Rache wird der Gestalttausch durch einen Fluch ausgelöst, mittels dem eine Verwandlung in eine sozial niedrig markierte Person bzw. ein übernatürliches Wesen, also einen Troll, erfolgt. Die Rückverwandlung aus dem Gestalttausch erfolgt in der freiwilligen Version, nach der vollzogenen Täuschung bzw. List. Der durch einen Fluch ausgelöste, unfreiwillige Gestalttausch kann nur durch die Erfüllung der Erlösungsbedingungen aufgehoben werden.

5.3. Funktion bzw. Zweck der Gestaltwandlungen

Die Intention bzw. die Funktion der Gestaltwandlungen innerhalb der Handlungsstruktur der einzelnen Sagas ist häufig ganz individuell angelegt, wie die Einzelanalysen der Sagas gezeigt haben. So wirkt sich der Gestalttausch zwischen Sigurðr und Gunnarr in der *Vǫlsunga saga* auf den gesamten weiteren spezifischen Handlungsverlauf der Saga aus. Die Fluchverwandlungen dienen dagegen, wie sie in der *Ála flekks saga* vorkommen, oft einer Abgrenzung bzw. Transferierung der höfischen Person in die nicht-höfische Welt. Wesentlich häufiger ergeben sich jedenfalls schematisierte Gemeinsamkeiten der Gestaltwandlungsfunktionen, die zumindest in ihrer ursächlichen Intention nicht auf die gesamte Handlungsstruktur bezogen sind, sondern sich nur auf einzelne Handlungssequenzen beschränken. Wie das vorangegangene Kapitel über den Gestalttausch gezeigt hat, tritt auch innerhalb dieser Kategorie häufig eine solche spezifische Funktion auf, die in der Absicht einer List bzw. Täuschung liegt, welche in der Beziehung zwischen Mann und Frau angewendet wird. Im Folgenden sollen nun weitere solche Funktionen behandelt werden, die auch in den Einzelanalysen des Untersuchungskorpus auftreten.

5.3.1. Schadenzufügung bzw. Rache durch einen Fluch - álǫg

Die Initiation einer Verwandlung durch einen Fluch tritt oft in Form des aisl. *álag* (n. Pl. *álǫg*) auf. Das, noch im Folgenden beschriebene Stiefmuttermotiv, steht hier in engem Zusammenhang mit dem *álǫg* und spielt in den Verwandlungserzählungen eine wichtige Rolle.

Neben der Stiefmutter als bedeutendste Anwenderin des *álǫg*, treten Hexen, zauberkundige Frauen, aber auch zurückgewiesene Freier und andere Personen in dieser Rolle auf. Neben der Gestaltwandlung kann der Held durch den *álǫg* auch dazu gezwungen werden,

gegen seinen Willen zu handeln oder sich auf eine gefährliche Abenteuerfahrt zu begeben. Solch ein *álog* stellt eine Mischung aus Wunsch und Geheiß dar und enthält manchmal ein Tabu bzw. Verbot, das dem Held eine bestimmte Handlung untersagt. Bricht der Held dieses Tabu, muss er die Strafe dafür tragen. Die Erlösung aus einem *álog* ist nicht immer möglich und ist abhängig von der Zauberkraft des Fluches und der Person, die ihn ausspricht. Für gewöhnlich werden jedoch Erlösungsbedingungen genannt und auch erfüllt, selbst wenn diese häufig aus kaum erfüllbaren Aufgaben bestehen und die Erlösung mit dem üblichen Zusatz aisl. *en þat mun aldri verða* dt. ‚und das soll niemals sein‘ versehen ist.

Der *álog* ist ein beliebtes Motiv der Märchensagags, kommt jedoch auch bereits in früheren Sagas vor. Margaret Schlauch stellt dem *álog* die keltische Entsprechung, dem *geis*, gegenüber, der sich ebenso aus Befehl und Verbot auseinandersetzt und ein häufiges Motiv in altirischen Erzählungen und Sagas ist. Am häufigsten tritt der *geis* als ein Tabu in negativer Formulierung auf („[...] it was *geis* for the hero *not* to do so-and-so.“³⁸⁵), auch wenn der Befehl für den Betreffenden von positiver Auswirkung ist. Ebenso tritt in der altisländischen Variation der *álog* in dieser Form des Tabus auf, allerdings unterscheiden sich beide dadurch, dass in der irischen Form der Verursacher des *geis* sowie die Folgen eines gebrochenen Tabus oft ungenannt bleiben. Die Analogien zwischen keltischer und isländischer Form dieser Fluchart lassen jedoch eine Beeinflussung vermuten, die nach Schlauch vom keltischen *geis* ausgegangen ist und erst später durch Imitation in die altisländische Erzähltradition gelangt sein mag.³⁸⁶

Als Ursache für eine Verwandlung tritt ein solcher *álog* neben der bereits erwähnten *Hrólfs saga kraka* und der *Àla flekks saga* auch in der *Þorsteins saga Víkingssonar* auf, die im vorangegangenen Kapitel über den Gestalttausch ebenfalls bereits kurz analysiert wurde. Die durch einen Fluch verursachte Trollverwandlung der *Þorsteins saga Víkingssonar* ist jedenfalls ein häufiges Motiv in den Vorzeitsagags, von der vor allem Frauen betroffen zu sein scheinen.³⁸⁷ Zu nennen sind hier beispielsweise die *Grímssaga loðinkinna* aus dem 14. Jahrhundert³⁸⁸, die *Hjálmþérs saga ok Ölvis*, eine Abenteuersaga aus dem 15. Jahrhundert³⁸⁹, und die *Illugasaga Griðarfóstra*, die vermutlich erst im 15. Jahrhundert entstanden ist³⁹⁰.

Die Trollverwandlungen dieser Sagags werden durch einen Fluch der Stiefmutter ausgelöst und sollen daher im folgenden Kapitel näher besprochen werden.

³⁸⁵ Schlauch 1934, 126.

³⁸⁶ Vgl. Schlauch 1934, 125-133; Vgl. Reuschel 1933, 113ff.

³⁸⁷ Vgl. Reuschel 1933, 114.

³⁸⁸ Vgl. Simek/Pálsson 2007, *Grímssaga loðinkinna*, 129

³⁸⁹ Vgl. Simek/Pálsson 2007, *Hjálmþérs saga ok Ölvis*, 182f.

³⁹⁰ Vgl. Simek/Pálsson 2007, *Illugasaga Griðarfóstra*, 202f.

5.3.1.1. Das Stiefmuttermotiv

Das Motiv der bösen Stiefmutter spielt in Rittersagas wie in Vorzeitsagas häufig eine wichtige Rolle und ist dort mit deutlich märchenhaften Elementen verbunden. In beiden Sagagattungen ist die Figur der Stiefmutter prinzipiell von böser Natur, die vor allem das Leben der Stiefkinder negativ beeinflusst.³⁹¹

Durch seine Verbreitung und Bedeutung als handlungsbestimmendes Erzählelement tritt das Stiefmuttermotiv als eine eigen Kategorie hervor, das Stiefmuttermärchen, welches in den nordischen Überlieferungen oft mit einer Erlösungsgeschichte verbunden ist, die aus dem bösen Zauber, also dem *álog*, der Stiefmutter resultiert. Nicht selten tritt diese Motivkonstellation gemeinsam mit Trollhöhlenabenteuern auf, die aus ursprünglich nordischen Elementen hervorgehen. Die Stoffherkunft des Stiefmuttermotivs ist im Gegensatz nicht zwingend skandinavischen Ursprungs, stellt ihren Anspruch auf diese Ursprünglichkeit jedoch durch die Überlieferung in den volkstümlichen Erzählungen.³⁹² In dem isländischen Volksmärchen *Sigurðr kongesøn*³⁹³ verwandelt beispielsweise eine Stiefmutter ihren Stiefsohn in einen Hund, der nur von diesem Verwandlungsfluch befreit werden kann, indem eine Prinzessin bereit ist, mit ihm drei Jahre zu leben.³⁹⁴ Allerdings gibt es auch Analogien in den irischen Volksmärchen, wie in *Die drei Hemden aus Wollgras*³⁹⁵, in denen drei Stieföhne von ihrer Stiefmutter in Wölfe verwandelt werden. George Lyman Kittredges Analyse der Werwolfserzählung *Arthur and Gorlagon*³⁹⁶ weist jedoch darauf hin, dass Werwolvesverwandlungen in der irischen Tradition ursprünglich nicht Teil eines Stiefmuttermärchens waren, sondern eine andere Handlungsintention verfolgten. Möglicherweise wurde die Verbindung von Werwolfs- und Stiefmuttermotiv allerdings zuerst in den irischen Erzählungen entwickelt und fand von dort ihren Weg in die isländischen Volkserzählungen.³⁹⁷

Helga Reuschel meint zur Herkunft des Stiefmuttermärchens: „[...] sie scheinen das [Volksmärchen] bereits in einer Zeit gewesen zu sein, in der man ihnen noch keinen Platz in der geschriebenen Saga gönnte; denn erst die Fas. [Vorzeitsagas] hat diesen Typ, während er in der Is. [Isländersaga] völlig fehlt.“³⁹⁸ Die Verbindung zum Erlösungsmotiv und dessen Ursprung meint Reuschel in den Trollhöhlenabenteuern zu sehen, durch die das

³⁹¹ Vgl. van Nahl 1981, 106f.

³⁹² Vgl. Reuschel 1933, 113.

³⁹³ Vgl. Sigurd kongesøn 1877, 377-391.

³⁹⁴ Vgl. Schlauch 1934, 101f.

³⁹⁵ Vgl. Irische Volksmärchen, Nr. 21, 133-147.

³⁹⁶ Vgl. Kittredge 1903.

³⁹⁷ Vgl. Schlauch 1934, 101f.

³⁹⁸ Reuschel 1933, 113.

Erlösungsmotiv in die Vorzeitsagas gelangt sein könnte. Die Errettung aus den Fängen eines Trolls entspricht demnach der Erlösung von einem Fluch oder Zauber.³⁹⁹

Der Ursprung der verschmähten Stiefmutter liegt nach Reuschel mit Gewissheit nicht in der altisländischen Erzählung, sondern wurde von ausländischen Einflüssen geprägt und später in Island nachgeahmt und kopiert. Frühe Beispiele, wie die Stiefmuttergeschichten der *Jātaka*⁴⁰⁰, der *Æthiopica*⁴⁰¹ von Heliodorus, der *Sieben Weisen Meister*⁴⁰² sowie der irischen Erzählung über Mael Fothartig⁴⁰³ belegen nicht nur eine weite Verbreitung des Motivs, sondern auch eine frühere Entstehung als jenes in der isländischen Erzähltradition.⁴⁰⁴

Margaret Schlauch teilt das Stiefmuttermotiv der nordischen Sagas in die Kategorie der Stiefmutter, die grundlos böse handelt und in die *amorous stepmother* („verliebte Stiefmutter“), in denen der Held stets das ihm unterbreitete Liebesangebot der Stiefmutter, oft sogar mit körperlicher Gewalt, zurückweist und das damit dem Motiv der verschmähten Stiefmutter entspricht. Das Motiv der grundlos bösartigen Stiefmutter erscheint auch als ein häufiges Motiv in Volksmärchen, in denen die Stiefmutter nicht erst durch Abweisung zu ihrer bösen Tat motiviert werden muss. Beide Kategorien können einen Verwandlungsfluch oder auch einen anderen Fluch über das Stiefkind nach sich ziehen. Der Fluch, als Mittel für die schadhafte Gestaltwandlung in ein wildes Tier, tritt in der Kategorie der verliebten bzw. abgewiesenen Stiefmutter neben der *Hrólfs saga kraka* auch in der sehr jungen Märchensaga *Hermóðs saga ok Háðvarar* auf, die im 19. Jahrhundert überliefert ist⁴⁰⁵, und in der die Abgewiesene ihren Stiefsohn in einen Bären verwandelt. Wie Björn soll dieser bei Tag Bär und bei Nacht Mensch sein. Jedoch ist der Fluch hier zeitlich begrenzt.

Auch König Hríngr in der *Hjálmþérs saga ok Ólvis* weist seine Stiefmutter ab und wird dafür mit dem Verwandlungsfluch belegt, der ihn zu einem Schweinehirten werden lässt. In dieser Gestalt nennt sich der König dann jedoch Hǫrðr. Gleichzeitig verflucht Lúdá jedoch auch die beiden Schwestern des Königs, die daraufhin zu einer Trollfrau und einem aisl. *finngálkn* (oder auch *finngálpi*), also auch ein trollähnliches Wesen mit teilweisem Tierkörper, verwandelt werden⁴⁰⁶. In allen drei Fällen müssen die Protagonisten eine Reihe von Erlösungsbedingungen erfüllen, um eine Umkehrung des Fluches und damit eine

³⁹⁹ Vgl. Reuschel 1933, 113.

⁴⁰⁰ Vgl. Jātakam, 12. Buch, Nr. 472, 218-230.

⁴⁰¹ Vgl. Aethiopica.

⁴⁰² Vgl. Die sieben weisen Meister.

⁴⁰³ Vgl. Sagen aus dem alten Irland, Nr. 11, 105-114.

⁴⁰⁴ Vgl. Schlauch 1934, 99.

⁴⁰⁵ Vgl. Simek/Pálsson 2007, *Hermóðs saga ok Háðvarar*, 178.

⁴⁰⁶ Allgemein zu dem Wesen der *finngálkn*: Vgl. Schulz 2004, 154.

Rückverwandlung in ihre frühere Gestalt zu bewirken. Erst am Ende berichtet der erlöste König selbst vom Hergang der Ereignisse:

[...]Vildi hún síðan mik átt hafa, en ek vildi ekki hennar ljótum vilja samþykkja. Lagði hún síðan á mik, at ek skyldi þræll sýnast, svartr ok illúðligr, [...] ok aldri ór þessum álögum komast, nema nokkurr konungsson vinni þat til mín at láta mik öllu ráða ok bera mik á baki sér þrjá daga dauðan. [...]Á Álsólu, systur mína, lagði hún, at hún skyldi verða at fingálpi ok aldri ór sínum álögum komast, nema nokkurr konungsson vildi kyssa hana. [...]En Hildisif skyldi sýnast at öllum yfirlitum sem tröllkona ok vera nær bróður hennar. [...]Hún átti ekki fyrr at komast ór sínum álögum en hann væri drepinn með því sama sverði, sem hekk yfir sæng hans.⁴⁰⁷

.[...] Sie wollte mich dann haben, aber ich wollte ihrem üblen Willen nicht zustimmen. Darauf legte sie auf mich, dass ich als Knecht erscheinen sollte, schwarz und übelgesinnt, [...] und nie aus diesem Fluch mich befreie, außer ein Königssohn das für mich tun mochte, mich in allem bestimmen zu lassen und mich tot auf seinem Rücken drei Tage zu tragen. [...] Auf Álsól, meine Schwester, legte sie, dass sie zu einem *fingálkn* werden sollte und sich nie aus ihrem Fluch befreien sollte, außer ein Königssohn bereit wäre sie zu küssen. [...] Und Hildisif sollte in ihrer ganzen Gestalt wie eine Trollfrau erscheinen und bei ihrem Bruder sein. [...] Sie konnte nicht eher aus ihrem Fluch kommen als er getötet wäre mit dem gleichen Schwert, das über seinem Bett hang.'

Der Fluch der bösen Stiefmutter kann also nicht nur männliche Stiefkinder aufgrund ihrer sexuellen Ablehnung, treffen, sondern dient auch als Rache bzw. Bestrafung bei weiblichen Stiefkindern, die dann in ein Tier oder einen Troll verwandelt werden. Daneben scheint der Fluch sich nicht immer nur auf ein einzelnes Stiefkind zu beschränken, sondern wird auch auf dessen Geschwister ausgeweitet. Dies trifft neben der *Hjálmþérs saga ok Ölvés* auch in der, bereits besprochenen, *Sigrarðs saga frækna* zu, wo Signý und Hildir aufgrund der Ablehnung ihrer Schwester in Tiere verwandelt werden. Daneben werden auch in der *Grims saga loðinkinn*, und der *Illuga saga Griðarfóstr* weibliche Protagonisten von ihrer Stiefmutter mit einem Verwandlungsfluch belegt.

Die *Grims saga loðinkinna* erzählt von der Prinzessin Lophæna, die von ihrer Stiefmutter, sieben Tage vor ihrer Hochzeit mit dem Titelhelden Grimr, in die hässliche Trollfrau Geirriðr Gandvíkrekka verwandelt wird, da der Stiefmutter Lophænas Auftreten ihr gegenüber nicht genehm war. Wie auch in der *Sigrarðs saga frækna* wird die Stiefmutter Grímhildir von Finnmark hier selbst mit Trollen assoziiert und ihre Verwandtschaft zu diesen hergestellt.⁴⁰⁸

⁴⁰⁷ *Hjálmþérs saga ok Ölvís*, K. 22, 281.

⁴⁰⁸ Vgl. *Gríms saga loðinkinna* 1943, K. 1, 273.

Lophæna werden drei Bedingungen gestellt, die zur Erlösung bzw. Rückverwandlung führen: Ein Mann muss sich von ihr sein Leben retten lassen, er muss sie küssen und mit ihr das Bett teilen. Wie zu erwarten, nimmt Grimr die Rolle der Erlöserfigur ein, und findet nach der Bedingungserfüllung die schöne Lophoena neben sich im Bett. Die abgefallene Trollhaut von Geirriðr Gandvíkrekka verbrennt der Held und macht damit wohl die verbliebene Zauberkraft unschädlich: *Niðri fyrir stokkinum sá hann, hvar lá sá inn illiligi tröllkonuhamr, er Geirriðr Gandvíkrekka hafði haft. Raun-máttlítil var þá þessi kona. Hann stóð upp skjótt ok dró haminn fram í eldinn ok brenndi upp at kolum.*⁴⁰⁹ ,Unten vor der Bettkante sah er, wo diese fürchterliche Trollfrauenhülle lag, die Geirriðr Gandvíkrekka gehabt hatte. Sehr kraftlos war da dieses Weib. Er stand schnell auf und zog die Hülle voran ins Feuer und sie verbrannte zu Kohle.' Das Motiv des aisl. *hamr*, der nach der erfolgten Rückverwandlung verbrannt werden muss, tritt demnach nicht nur in Tier-, sondern auch in Trollverwandlungen auf.

In der *Illuga saga Gríðarfóstr* wird Prinzessin Signý durch den Fluch ihrer zauberkundigen Stiefmutter Grímhildr zur Trollfrau Gríðr. Der Verwandlungsfluch wird hier scheinbar ohne besonderes Motiv ausgesprochen, da Grímhildr ihrer Stieftochter nur das bereits lange währende Glück nehmen will. Sie soll zu einer bösen Trollfrau werden, die jede Nacht mit sieben Schwestern kämpfen muss und alle Verehrer ihrer eigenen Tochter Hildr töten soll. Nur ein Mann, der furchtlos vor ihrem Messer ist, soll sie vom Fluch erlösen können. Der Held Illugi übernimmt diese Aufgabe und bekommt als Dank ihre Tochter Hildr zur Frau. Nach der Bedingungserfüllung erfolgt hier jedoch keine Erwähnung über eine Rückverwandlung, zudem tritt Gríðr erst an späterer Stelle wieder unter ihrem Namen Signý auf.⁴¹⁰ Hier zeigt sich also, dass der Held nicht immer die aus der Verwandlung erlöste Prinzessin bzw. Königin am Ende heiratet.

Die Erlösung aus den Trollverwandlungen im Allgemeinen gestaltet sich jedenfalls in den einzelnen Sagas verschieden und ist von der genannten Bedingung des Fluches abhängig. So werden Frauen aus ihrer Trollgestalt erlöst, wenn sie in dieser Erscheinung mit einem Mann das Bett teilen, sie geküsst, begehrt werden oder auf einen furchtlosen Mann treffen. Eine einheitliche Tendenz lässt sich in all den verschiedenen Erlösungsvorgängen nach Reuschel jedoch nicht erfassen, da weder ein ausgeprägtes Schema herausgearbeitet noch die Erlösungswirkung oft nicht eindeutig erkennbar ist.⁴¹¹

⁴⁰⁹ Gríms saga loðinkinna, K. 2, 275.

⁴¹⁰ Vgl. *Illuga saga Gríðarfóstra*, K. 5, 357-359.

⁴¹¹ Vgl. Reuschel 1933, 115.

Die Erfüllung der Erlösungsbedingungen ist oft in den Großteil der Handlungsstruktur eingebunden und wirkt sich damit nicht schematisierend auf die Handlungsfunktion aus, sondern ist so bestimmend für die individuelle Konstitution der Saga. D.h. wenn der verfluchte König in der *Hjálmþérs saga ok Ölvés* drei Tage lang tot auf dem Rücken eines Prinzen getragen werden muss, so ist das nicht etwa eine Bedingung, die schematisiert auch in anderen Texten auftreten kann, sondern deren Erfüllbarkeit durch die Handlungsstruktur der Saga gegeben ist. Es muss also ein Prinz vorhanden sein und die Handlung muss in der Weise verlaufen, dass auch die benötigte Situation zustande kommen kann. Ähnliches gilt auch für die Erlösungsbedingung der anderen Sagas, wie beispielsweise der *Sigrarðs saga frækna* und auch der *Ála flekks saga*, in der eine Frau für den verwandelten Wolf um Gnade bitten muss, wenn man ihn gefangen nimmt, d. h. sowohl die Figur, welche um Gnade bittet, muss vorhanden sein, als auch die Gefangennahme des Wolfes eintreten.

Für die Art der Verwandlung innerhalb der *álog*-Flüche kann jedenfalls gesagt werden, dass sowohl Werwolvesverwandlungen, andere Tierverwandlungen als auch Verwandlungen in eine sozial niedrig markierte Person auftreten. Besonders häufig scheinen auch Trollverwandlungen von weiblichen Protagonisten durch Flüche ausgelöst zu werden. In allen Fällen ist die auferlegte Verwandlung für die betreffende Person jedenfalls schadhaft und wird meist als Strafe oder Rache eingesetzt. Vor allem die Stiefmutter spielt als Fluchverursacherin eine bedeutende Rolle in der altisländischen Erzählliteratur, wenn auch das Motiv selbst durch äußere Einflüsse in die Erzählungen gelangt sein mag.

5.3.2. Verwandlung im Kampf

Wie aus dem Kapitel über Walküren und Werwölfe bereits hervorgegangen ist, sind diese beiden Verwandlungskategorien eng mit dem Kampf verbunden bzw. werden zumindest in irgendeiner Weise damit assoziiert. Die Walkürendarstellungen der Dichtung werden zwar mit dem Kampf assoziiert und mögen den Verlauf desselben bestimmen können, jedoch nehmen sie weder selbst kämpfend daran teil noch ist die Verwandlung ihrer Gestalt in Flugtiere funktionell auf die Verletzung oder Tötung eines Gegners ausgerichtet. Während die Krähenverwandlung der Walküre in der *Völsunga saga*, bis auf den Symbolwert der Krähe, überhaupt keinen Schlachtbezug aufweist, ist der Einfluss der Walküre in der *Hrómundar saga Gripssonar* auf die Schlachthandlung und ihre persönliche Anteilnahme daran wesentlich stärker präsent als in der Dichtung. Die mögliche Walkürenadaption der Ostacia-Figur ist dann vollständig in das Kampfgeschehen eingebunden, und ihre Verwandlung zum flugfähigen Wesen ist alleine auf den Kampfpzweck ausgerichtet. D.h. die Verwandlung zielt hier direkt darauf ab, die Gegner zu verletzen und zu töten.

Bei den Werwolfs- bzw. Bärenverwandlungen entspricht nur die ältere Motivbearbeitung dem Zweck der Kampftransformation, die hier zudem ein bestimmendes Charakteristikum ist. Für die Einteilung der Gestaltwandlungen nach dem Kampfzweck, können also auch hier die *Hrólfs saga kraka*, die *Gibbons saga*, die *Sigrarðs saga frækna* und die *Sigrarðs saga ok Valbrands* genannt werden. Die Wolfsverwandlung von König Siggeirs Mutter ist hier jedoch nur einseitig auf eine Kampfhandlung ausgerichtet, da die Wölfin die wehrlosen Gefangen nur tot beißt und nicht tatsächlich mit ihnen kämpft. D. h. funktionell zielt diese Verwandlung nur auf die Tötung der Feinde ab, die im Grunde nicht ihre eigenen, sondern die ihres Sohnes sind. Eine ganz ähnlich motivierte Gestaltwandlung tritt auch in der, schon unter 5.1.2 erwähnten, *Egils saga Skalla-Grímssonar* auf, wo die Mutter von König Blóðøx den von ihrem Sohn gefangen gehaltenen Egill von der Dichtung einer *drápa* auf König Blóðøx abzuhalten versucht. Die *drápa* soll hier als eine Haupteslösung (aisl. *hofuðlausn*) dienen und den König also von der Tötung seines Gefangenen abhalten. Die Königsmutter Gunnhildr wünscht jedoch den Tod von Egill und verwandelt sich daher in eine Schwalbe, die den Skalden beim Dichten stört:

Egill segir, at ekki var ort – „hefir hér setit svala ein við glugginn ok klakat í alla nótt, svá at ek hefí aldregi beðit ró fyrir“. Síðan gekk Arinbjörn á brott ok út um dyrr þær, er ganga mátti upp á húsit, ok settiz við glugg þann á loptinu, er fuglinn hafði áðr við setit; hann sá hvar hamhleypa nokkur fór annan veg af húsinu.⁴¹²

‚Egill sagte, dass nichts gesprochen war, - ‚hier hat eine Schwalbe beim Fenster gesessen und die ganze Nacht gezwitschert, so dass ich nie Ruhe bekam dafür.‘ Dann ging Arinbjörn weg und hinaus durch diese Tür, die hinauf auf das Haus führte, und setzte sich an dieses Fenster an der Bodenkammer, an dem der Vogel vorher gesessen hatte; er sah, wie sich ein Gestaltwandler auf der anderen Seite vom Haus wegbewegte.‘

Die Saga nennt Gunnhildr zwar nicht ausdrücklich als die hier auftretende aisl. *hamhleypa* dt. ‚Hüllensläufer‘ bzw. ‚Gestaltwandler‘, jedoch kann aus dem Kontext der Erzählung geschlossen werden, dass es sich bei der Schwalbe um Gunnhildr in verwandelter Gestalt handelt.⁴¹³ Indirekt dient also auch diese Gestaltwandlung dem Zweck der Tötung eines Feindes.

Dass sich die tatsächlichen Kampfverwandlungen jedenfalls nicht nur auf die genannten Gestaltwandlungskategorien beschränken, zeigt der bereits in 5.1.2.2 erwähnte Kampf zwischen dem wolfsverwandelten Zwerg Gustr und dem Zauberer Valbrandr in der

⁴¹² Egils saga Skalla-Grímssonar, K. 59, 200.

⁴¹³ Vgl. Rohrbach 2009, 250.

Sigrarðs saga ok Valbrands, da sich auch dieser zum Zwecke des Kampfes in einen Drachen verwandelt.

Auch in der *Landnámabók* zeigt sich ein signifikantes Beispiel für die Funktion der Gestaltwandlung im Kampfkontext. Hier wird diese Vorstellung in einen Streit zwischen zwei Bauern eingebunden, die sich in Tiergestalten verwandeln, um ihre animalischen Kräfte entscheiden zu lassen:

Dufþakr í Dufþaksholti var leysingi þeira bræðra; hann var hamrammr mjök, ok svá var Stórólfr Hængsson; hann bjó þá at Hváli. Þá skilði á um beitingar. Þat sá ófreskr maðr um kveld nær dagsetri, at björn mikill gekk frá Hváli, en gríðungr frá Dufþaksholti, ok fundusk á Stórólfsvelli ok gengusk at reiðir, ok mátti björninn meira. Um morguninn var þat sét, at dalr var þar eptir, er þeir höfðu fundizk, sem um væri snúit jörðinni, [...]. Báðir váru þeir meiddir.⁴¹⁴

„Dufþakr in Dufþaksholti war ein Freigelassener deren Brüder; er war sehr gestaltwandlungsfähig, und so war es auch Stórólfr Hængsson; er wohnte da in Hváli. Sie stritten über die Weiden. Das sah ein hellseherischer Mann am Abend bei Dämmerung, dass ein großer Bär von Hváli kam und ein Stier von Dufþaksholti, und sich bei Stórólfsvelli trafen und sich wütend angingen, und der Bär hatte mehr Kraft. Am Morgen war zu erkennen, dass dort ein Tal war danach, wo sie sich getroffen hatten, als wäre die Erde umgewälzt worden, [...] Beide waren sie schwer verletzt.“

Die Verwandlung dient hier dem Messen von Stärke, das in Menschengestalt nicht möglich gewesen wäre. Ob hier nun jenes Tier gewählt wird, das der jeweiligen Person am besten entspricht oder das stärkste Tier, in das sie sich zu verwandeln in der Lage sind, bleibt hier offen. Tuczay beschreibt die Kampfdynamik als „Furor-ähnlich“, und deutet damit auf die Berserkerwut, die sich in der Kampfekstase zeigt. Anders als Höfler bezeichnet sie diese Art der Gestaltwandlung dagegen als Ursprung für den *berserksgangr*, der dann nur noch mit einer tierhaften Verkleidung, jedoch in menschlicher Gestalt ausgeführt worden wäre.⁴¹⁵ Die Differenzen der Forschung über die Beziehung zwischen dem *berserksgangr* und einem Verwandlungskult wurden bereits in 5.1.2.1 besprochen.

In der *Ólafs saga Tryggvasonar* aus Snorris *Heimskringla*, die vermutlich um 1230 verfasst wurde⁴¹⁶, werden Verwandlungen mehr zur Verteidigung bzw. Abwehr und daneben auch zur Auskundschaftung des Feindgebietes als für einen momentanen Kampf eingesetzt. Hier wird ein Zauberer in Walgestalt von dem dänischen König Haraldr blátǫnn Gormsson ausgesandt, um Island für einen Kriegszug auszuforschen: *Haraldr konungr bauð kunngum manni at fara í hamfǫrum til Íslands ok freista, hvat hann kynni segja honum. Sá fór í*

⁴¹⁴ Landnámabók, 355f (S 350, H309, M14).

⁴¹⁵ Vgl. Tuczay 2011, 44.

⁴¹⁶ Vgl. Simek/Pálsson 2007, Ólafs saga Tryggvasonar 3), 293; Vgl. Simek/Pálsson 2007, Heimskringla, 169f.

hvalslíki.⁴¹⁷ ‚König Harald gebot einem Zauberer in verwandelter Gestalt nach Island zu fahren und zu erfahren was er ihm sagen könnte; er ging in Walgestalt.‘

In den jeweiligen Vierteln, die der walgestaltige Zauberer genauer erkunden möchte, wird er durch verschiedene Wesen abgewehrt und vertrieben:

En er hann kom fyrir Vápnafjörð, þá fór hann inn á fjörðinn ok ætlaði á land at ganga. Þá fór ofan eptir dalnum dreki mikill, ok fylgðu honum margir ormar, þoddur ok eðlur ok blésu eitri á hann. En hann lagðisk í brot ok vestr fyrir land, allt fyrir Eyjafjörð. Fór hann inn eptir þeim firði. Þar fór móti honum fugl svá mikill, at vængirnir tóku út fjöllin tveggja vegna, ok fjöldi annarra fugla bæði stórir ok smáir. Braut fór hann þaðan ok vestr um landit ok svá suðr á Breiðafjörð ok stefndi þar inn á fjörð. Þar fór móti honum griðungr mikill ok óð á sæinn út ok tók at gella ógurliga. Fjöldi landvétta fylgði honum. Brot fór hann þaðan ok suðr um Reykjanes ok vildi ganga upp á Vikarskeiði. Þar kom í móti honum bergrisi [...].⁴¹⁸

‚Und als er vor den Vápnafjörð kam, da fuhr er in den Fjord hinein und beabsichtigte an Land zu gehen. Da zog von oben her nach dem Tal ein großer Drache, und ihm folgten viele Schlangen, Kröten und Eidechsen, und die spieen Gift auf ihn. Aber er begab sich fort und nach Westen entlang vom Land bis vor den Eyjafjörð; er fuhr hinein nach diesem Fjord; dort flog ihm ein so großer Vogel entgegen, dass seine Flügel die Berge berührten an beiden Seiten, und ihm folgten andere, sowohl große als auch kleine, Vögel. Auch von dort fuhr er weg, westwärts um das Land herum und so nach Süden zum Breiðafjörð und steuerte in den Fjord hinein. Dort kam ihm ein großer Stier entgegen und watete in die See hinaus und begann schrecklich zu brüllen, eine große Zahl an Landesschutzgeistern folgte ihm. Er fuhr weg von dort und nach Süden um Reykjanes herum und wollte in Vikarskeiði an Land gehen. Da kam ihm aber ein Bergriese entgegen [...]‘

Später wird im Text erwähnt, dass die Goden Brodd-Helgi, Eyjólfur Valgerðarson, Þórðr gellir und Þóroddr goði in den jeweiligen Vierteln zu dieser Zeit beheimatet waren. Damit könnte vermutet werden, dass es sich bei diesen Wächtern ebenfalls um Verwandlungen der genannten Goden handelt. In der Forschung wurde bisweilen angenommen, dass es sich hier um eine metaphorische Darstellung der Evangelistensymbole des Markus, Johannes, Lukas und Matthäus handelt. Demnach soll der Drache den Löwen des Markus repräsentieren, der Vogel den Adler des Johannes, der Stier den Ochsen des Lukas und der Bergriese den Engel des Matthäus. Da das Wissen um diese Symbolik im Mittelalter weit verbreitet war, hält Lena Rohrbach es für durchaus möglich, dass sich Snorri hier auf die christliche Lehre bezieht. Die Symbole wurden jedoch zu typisch nordischen Figuren modifiziert und mit deren anhaftender Bedeutung belegt. So kann zumindest, was die Tiergestalten betrifft, ein nordischer Symbolwert vermutet werden. Die Verbindung mit dem Drachen bei Brodd-Helgi kann als

⁴¹⁷ Óláfs saga Tryggvsonar, K. 33, 271.

⁴¹⁸ Óláfs saga Tryggvsonar, K. 33, 271.

eine Assoziation der Person mit dem Heidnischen verstanden werden, die zusätzlich durch die ihm folgenden Schlangen, Kröten und Eidechsen (aisl. *ormar, þoddur ok eðlur*) betont wird, da diese nach Rohrbach in einem typisch heidnischen Kontext stehen. Sowohl der Stier als auch der Adler würden als Symbole von angesehenen Männern gelten.⁴¹⁹

In den anderen Sagas verwandeln sich die Protagonisten jedoch weniger zum Ausdruck eines bestimmten Symbolwerts in verschiedene Tierarten, sondern vermutlich, um der jeweiligen Situation entsprechend deren Eigenschaften für den Kampf nutzen zu können. So kämpft der zauberkräftige Íngjaldr, in der bereits in 5.2.2 erwähnten *Þórsteins saga víkingssonar*, in der Gestalt eines Ebers gegen die beiden Ziehbrüder Víkingr und Hálfðán:

*Sóttu þeir at Ingjaldr í ákafa, ok er þat hafði gengit lengi, þá heyrðu þeir gný mikinn. Litu þeir þangat, sem þeim heyrðist gnýrinn, en er þeir litu aptr, var Ingjaldr horfinn, en í staðinn kominn grimmligr göltr [...] Í því kom Víkingr at ok höggr um þvera burstina á geltinum, svá at í sundr tók hrygginn. Sáu þeir, at Ingjaldr lá þar dauðr.*⁴²⁰

„Sie griffen heftig gegen Ingjald an, und das war lange so gegangen, da hörten sie einen großes Getöse, sie sahen dorthin, wie sie das Getöse hörten, als sie zurück sahen, war Íngjaldr verschwunden, aber stattdessen ein grimmiger Eber gekommen [...] Im selben Augenblick kam Víkingr dazu, und schlug nach den seitlichen Borsten auf dem Eber, so dass er den Rücken entzwei nahm. Sie sahen, dass Íngjaldr tot dort lag.“

Daneben kämpft auch der, schon unter 5.1.2 erwähnte, Berserker Grímr ægir aus der *Göngu-Hrólfs saga kraka*, u.a. in Ebergestalt. Über ihn wird erzählt, dass er seine Gestalt so schnell wechseln kann, dass die Verwandlung fast unbemerkt vollzogen wird. Als Gefolgsmann von König Eirekr transformiert sich Grímr dann in der Schlacht gegen Jarl Þorgnýr, dessen Heer von Hrólfr angeführt wird, in verschiedene Kreaturen: *Hafði hann verit stundum flugdreki, en stundum ormr, göltr ok griðungr eða önnur skaðsamlig skrípi, þau er mönnum eru meinsamligust.*⁴²¹ „Er war manchmal ein Flugdrache gewesen, und manchmal eine Schlange, ein Eber und ein Stier oder eine andere gefährliche Kreatur, die für die Menschen schädlich war.“ Auch als Walross verwandelt greift Grímr die Schiffe von Hrólfr an und versenkt diese.⁴²² Zudem werden auch die, in 5.2.1 genannten Walverwandlungen von König Hundingr und Hǫrðr in der *Hjálmþers saga ok Ólvér* und der Zauberinnen in der *Friðþjófs saga hins frækna* für den Kampf eingesetzt. In der *Hálfðanar saga Eysteinsonar*, einer Vorzeitsaga aus dem frühen 14. Jahrhundert⁴²³, wird sowohl von einer Walrossverwandlung des Finnenkönigs

⁴¹⁹ Vgl. Rohrbach 2009, 252.

⁴²⁰ Þórsteins saga Víkingssonar, K. 8, 201.

⁴²¹ Göngu-Hrólfs saga, K. 33, 444.

⁴²² Vgl. Göngu-Hrólfs saga, K. 28, 425.

⁴²³ Vgl. Simek/Pálsson 2007, Hálfðanar saga Eysteinsonar, 151f.

Fiðr in der Schlacht erzählt⁴²⁴ als auch von König Háreks Verwandlung in einen Flugdrachen, der in dieser Gestalt Jarl Skúlr und den Titelhelden Hálfðan attackiert.⁴²⁵ Auch in der *Sörla saga sterka*, eine der jüngsten Vorzeitsagas aus dem 15. Jahrhundert⁴²⁶, wird eine Drachenverwandlung in der Schlacht vollzogen. Hier kämpft der Held Sörlri gegen Tofi, der sich in einen giftspeienden Flugdrachen verwandelt. Die Saga erwähnt an dieser Stelle, dass der Krieger Zauberkräfte für seine Verwandlung einsetzt.⁴²⁷ In der *Sturlaugs saga starfsama*, einer Vorzeitsaga, die um 1300 entstanden ist⁴²⁸, fordert ein Framar den Helden Sturlaugr zum Kampf heraus, um seinen Halbbruder Kolr zu rächen, der von Sturlaug getötet worden ist. Vor ihrem eigentlichen Kampf, lassen die beiden ihre Männer gegeneinander antreten. Framars Mann Finnur und Sturlaugs Mann Svipuðr verwandeln sich dann beide im Kampf, zuerst in Hunde und anschließend in Adler:

*En er þeir litu þar til í annat sinn, þá váru þeir þegar horfnir, en þar váru komnir hundar tveir ok bitust ákafliga. Ok er minnst varði, váru hundarnir horfnir, en menn heyrðu í loftit upp ólæti nokkur, ok líta menn við ok sáu, at ernir tveir flugust á í loftinu ok rifu af hvárr annars fjaðrir með klóm ok nefjum, svá at blóðit fell á jörð. En svá lauk með þeim, at annarr fell dauðr niðr á jörð, en annarr fló í braut, ok vissu menn eigi, hvárr sá var.*⁴²⁹

„Aber als sie wieder dorthin sahen, da waren diese von dort verschwunden; aber dort waren zwei Hunde hingekommen, und bissen sich heftig. Und als sie es am wenigsten erwarteten, waren die Hunde verschwunden, aber die Männer hörten oben in der Luft eine Art Getöse, und die Männer sahen hin und bemerkten, dass zwei Adler oben in der Luft gegeneinander flogen und jeder riss des anderen Federn mit den Klauen und den Schnäbeln aus, so dass das Blut auf die Erde fiel. Und so endete es mit ihnen, dass einer tot nieder auf die Erde fiel, aber der andere flog weg, und die Männer wussten nicht, wer es war.“

Auch hier wird also keine Information darüber gegeben, wie die Verwandlung herbeigeführt wird, oder ob ein Verwandlungsmittel eingesetzt wird. Ebenso ist unklar, welcher der Männer den Kampf nun tatsächlich gewonnen hat, da auch bei dem toten Adler keine Rückverwandlung eintritt.

In der *Viktors saga ok blavus* kämpfen die beiden Titelhelden Viktor und Blavus gegen die zwei Berserker Falr und Sóti, die sich in einen Flugdrachen und einen Löwen bzw.

⁴²⁴ Vgl. Hálfðanar saga Eysteinnssonar, K. 20, 310.

⁴²⁵ Vgl. Hálfðanar saga Eysteinnssonar, K. 20, 311.

⁴²⁶ Vgl. Simek/Pálsson 2007, *Sörla saga sterka*, 355f.

⁴²⁷ Vgl. *Sörla saga sterka*, K. 8, 205.

⁴²⁸ Vgl. Simek/Pálsson 2007, *Sturlaugs saga starfsama*, 366f.

⁴²⁹ *Sturlaugs saga starfsama*, K. 12, 328.

in einen Hund verwandeln. Auch hier werden keinen Verwandlungsvorgänge bzw. –mittel genannt.⁴³⁰

Zusammenfassend kann also gesagt werden, dass die Kampfverwandlung weder auf einen bestimmten Figurentyp noch auf eine bestimmte Transformationsgestalt beschränkt ist. D. h. sowohl Frauen, Männer, Könige, einfache Krieger, Berserker als auch Wikinger und Zwerge verwandeln sich. Gemeinsam haben diese Verwandlungen zwar, dass die transformierte Kampfgestalt immer in Tierform (mit Ausnahme des Bergriesen in der *Óláfs saga Tryggvasonar*) auftritt, jedoch ist keine Konstante in der Wahl des Tieres zu bemerken. So wird in der Gestalt von Walen bzw. Walross, Löwen, Hunden, Adlern, Bären, Ebern, Stieren, Schlangen, Wölfen und Flugdrachen gekämpft.

Häufig ist der Prozess der Verwandlung, wie auch sonst, völlig unklar, nur in einigen Erzählungen wird die Zauberkraft der jeweiligen Person bzw. das Anwenden von Magie erwähnt. Die Walverwandlung der *Hjálmpers saga ok Ölvér* und der *Friðþjófs saga hins frækna* sowie die Bärenverwandlung von Bǫðvarr Bjarki kommen dagegen offensichtlich durch eine Art Seelenmanifestation zustande. Auch Mehrfachverwandlungen sind im Kampf nicht selten, so können sich etwa Grímr ægir aus der *Gǫngu Hrólfs saga*, die Männer der Duellanten in der *Sturlaugs saga starfsama* und die Berserker Falr und Sóti in der *Viktors saga ok blavus* in verschiedene Tiere verwandeln.

5.3.3. Flucht bzw. Verbergen vor Feinden

Gestaltwandlungen, die der Flucht vor Feinden dienen, kommen so im Untersuchungskorpus der Einzelanalyse nur bei Hlégerðr in der *Sigrarðs saga frækna* vor, die sich zu diesem Zweck in eine Krähe verwandelt. In der *Harðar saga ok Hólmverja*, einer Isländersaga aus dem 14. Jahrhundert⁴³¹, und der *Eyrbyggja saga*, ebenfalls eine Isländersaga aus der 2. Hälfte des 13. Jahrhunderts⁴³², erfolgt die Verwandlung, um sich oder bzw. und andere vor dem Auge der Feinde zu verbergen. So erzählt die *Harðar saga ok Hólmverja* von einer zauberkundigen Skroppa, die von Hǫrdr und seinen Männern auf Rothof überfallen wird. Um sich und ihre beiden Töchter Sigríðr und Helga vor den Angreifern zu verbergen, verwandelt sie sich selbst in ein Schwein, und die beiden Töchter in Ferkel. Mit einem Blendezauber erwirkt sie eine Illusion, durch die Hǫrdr und seine Männer eine Viehherde als eine bewaffnete Schar von Männern wahrnehmen. Hǫrdr wirft dann die Sau mit einem Stein zu Tode, woraufhin die tote Skroppa und ihre Töchter zurückverwandelt werden und die

⁴³⁰ Vgl. *Viktors saga ok blavus*, 29ff.

⁴³¹ Vgl. Simek/Pálsson 2007, *Hólmverja saga*, 187.

⁴³² Vgl. *Eyrbyggja saga*, Einleitung, XVI-XVII.

bewaffnete Männerschar wieder als Viehherde erkennbar wird.⁴³³ In der *Eyrbyggja saga* verwandelt eine Katla ihren Sohn Oddr in einen Spinnrocken, einen Ziegenbock und einen Hofeber, um diesen vor seinen Feinden Þórarinn und Arnkell zu verbergen, die sich an ihm, für die abgeschlagene Hand von Auðr, rächen wollen.⁴³⁴ Sowohl in der *Harðar saga ok Hólmverja* als auch der *Eyrbyggja saga* ist nicht ganz klar, ob es sich bei den Verwandlungen nicht um bloße Blendezauber handelt, d.h. dass die jeweiligen Personen nur für die Feinde als Tiere oder Gegenstände sichtbar sind, und im eigentlichen Sinn unverwandelt bleiben. In der *Harðar saga ok Hólmverja* lässt ein bereits zuvor vorgenommener Blendezauber auf diese Vermutung schließen, durch den Skroppa und ihre Töchter den Feinden als Kisten erscheinen sollen: [...] *hon gerði sjónhverfingar því at þar sem þær sátu á palli, sýndist þeim standa eski þrjú.*⁴³⁵ ‚sie bewirkte eine Augenverblendung, so dass dort wo sie auf der Bank saßen, es ihnen so vorkam als ob drei Kisten standen.’

In der *Eyrbyggja saga* wird die Anwendung eines solchen Blendezaubers durch eine Aussage Katlas angedeutet, in der sie ihre Befürchtung darüber ausdrückt, dass die Verblendung bei der ebenfalls zauberkundigen Geirriðr nicht wirken werde, die Oddrs Feinde bei einer abermaligen Durchsicherung begleitet: [...] *„Mun Geirriðr tröllit þar komin? ok mun þá eigi sjónhverfingum einum mega við koma;“* [...] ⁴³⁶ *„Bestimmt wird Geirriðr, der Troll dorthin kommen? Und ich werde eine Augenverblendung nicht Zustande bringen,“* [...].’

Die Fluchtverwandlung der Hlégerðr richtet sich also vermutlich nach der Tierform, also der Vogelgestalt, in der ihr die Flucht am Besten gelingt. Während die Verwandlungen bzw. Augenverblendungen der *Harðar saga ok Hólmverja* und der *Eyrbyggja saga* auf die Unauffälligkeit der Gestalt abzielen. Beide Arten haben jedoch den Zweck, sich oder andere vor den Angriffen der Feinde zu schützen.

5.4. Selbstverwandlung

Der freiwilligen Selbstverwandlung entsprechen alle Gestaltwandlungen im Kampf, die unter 5.3.2 genannt wurden. Auch die Transformation in eine andere Gestalt, die durch die Manifestation einer seelenähnlichen Form zustande kommt (Kapitel 2), fällt in diese Kategorie. Daneben sind auch die Vogelverwandlungen der Walküren freiwillig und selbst herbeigeführt. Auch die Werwolfsverwandlungen des älteren Typs (Kapitel 5.1.2.2) können hier genannt werden. Eine Ausnahme stellen die Wolfsverwandlungen von Sigmundr und Sinfjötli dar, die neben der Fischverwandlung des Zwergen Andvari, als einzige im gesamten

⁴³³ Vgl. *Harðar saga*, K. 26, 67f.

⁴³⁴ Vgl. *Eyrbyggja saga*, K. 20, 70ff.

⁴³⁵ *Harðar saga*, K. 26, 67.

⁴³⁶ *Eyrbyggja saga*, K. 20, 72.

Untersuchungskorpus ihre Verwandlung zwar selbst vollziehen, jedoch scheinbar unfreiwillig in dieser Gestalt gefangen sind.

Insgesamt zeigt sich beim Großteil der selbst vollzogenen Gestaltwandlungen jedenfalls eine starke Assoziation mit dem Kampf. Auch die Drachenverwandlung von Fáfñir ist, vermutlich freiwillig, wohl aber mit Bestimmtheit durch ihn selbst ausgelöst worden. Diese Verwandlung hat ebenso einen Bezug zum Kampf, oder zumindest einen schützenden Aspekt vor Feinden. Die Besonderheit der Fáfñir-Verwandlung, und auch in Otr's Transformation besteht darin, dass die Verwandlungsfähigkeit im Wesen des betreffenden Protagonisten zu liegen scheint, welches auch in unverwandtem Zustand mit der Verwandlungsgestalt assoziiert werden kann. Dieselbe Eigenschaft ist auch bei Bǫðvarr Bjarki zu bemerken, dessen Verwandlungsfähigkeit hereditäre Züge aufweist. Für die Fischverwandlung des Zwergen Andvari können keine Vergleiche gezogen werden, da keine Angaben zu seinem Wesen gemacht werden. Jedoch kann angenommen werden, dass ihm die Fischnatur eigen ist, da diese Gestalt ihm schicksalhaft und von Geburt an auferlegt worden ist. Diese Figuren können jedenfalls als eine Art individuelle Gestaltwandler beschrieben werden, die auch ohne erkennbare Zauber Mittel oder Zauberwissen für ihre Verwandlungen auskommen. Eine solche angeborene Verwandlungsfähigkeit, wie sich in dieser Gruppe zeigt, kann als ursprünglicher betrachtet werden als jene, die durch einen Zauber oder Fluch herbeigeführt wird.⁴³⁷ Von dieser Gruppe ist jedoch die Verwandlung von Andvari abzugrenzen, da sie vom Protagonisten selbst offenbar als negativ empfunden wird und unfreiwillig ist. Häufig ist jedoch der Einsatz von Zauberwissen oder -mitteln unklar, da keine Angaben über den Verwandlungshergang gegeben werden.

Freiwillige Selbstverwandlungen werden daneben auch zum Teil in den Sagas unter Kapitel 5.3.3 vollzogen, die zum Zweck der Flucht bzw. des Verbergens vor Feinden eingesetzt werden. Auch der Gestalttausch, welcher der Täuschung bzw. List dient und der nicht durch einen Fluch herbeigeführt wird, vollzieht sich, bis auf den Gestalttausch zwischen dem Wikinger Knútr und Sigrgarðr in der *Sigrgarðs saga frækna* sowie der Jungfrauenkönigin und der Schweinemagd in der *Nítíða saga*, auf beiden Seiten freiwillig.

5.5. Fremdverwandlung

Die einzigen Fremdverwandlungen im Untersuchungskorpus, welche die verwandelten Personen freiwillig über sich ergehen lassen, treten in der Kategorie der Transformationen auf, die zum Zweck des Verbergens vor Feinden durchgeführt werden. Dies sind also die

⁴³⁷ Vgl. Guðmundsdóttir 2007, 283.

Verwandlungen bzw. möglicherweise auch nur Blendezauber, die in der *Harðar saga ok Hólmverja* und der *Eyrbyggja saga* auftreten. Beide Male verwandelt hier die Mutter ihre eigenen Kinder, um sie vor Verfolgern zu verbergen.

Als unfreiwillige Fremdverwandlungen können alle durch Flüche ausgelösten Verwandlungen gelten, die im jüngeren Werwolfsmotiv (Kapitel 5.1.2.3) bei den Trollverwandlungen (Kapitel 5.3.1.1) und teilweise beim Gestalttausch (Kapitel 5.2.2) vorkommen.

5.6. Verwandlungs- und Rückverwandlungsprozess

Häufig ist der Prozess der Verwandlung völlig unklar, nur in einigen Erzählungen wird der Vorgang überhaupt angedeutet oder die Zauberkraft der jeweiligen Person bzw. das Anwenden von Magie erwähnt. Erkennbare Gemeinsamkeiten innerhalb des Verwandlungs- und Rückerverwandlungsprozesses ergeben sich vor allem innerhalb der Fluchverwandlungen, da diese stets mit dem Ausspruch des Fluches erfolgen und mit der Erfüllung der jeweiligen Erlösungsbedingungen aufgehoben wird. Die Rückverwandlungsbedingungen selbst zeigen jedoch wenig einheitliche Tendenzen, wie bereits in 5.3.1 besprochen wurde. Die einzigen Fluchverwandlungen innerhalb des Untersuchungskorpus, die keine endgültigen Rückverwandlungen bzw. Erlösungen folgen, treten bei Björn in der *Hrólfs saga kraka* und bei Blátǫnn in der *Ála flekks saga* auf. Bei der Manifestation der Seelengestalt ist vermutlich ein Trance- bzw. Schlafzustand für die Verwandlung nötig. Bei allen anderen Verwandlungskategorien kann im Grunde keine aussagekräftige Analyse von einheitlichen Verwandlungsprozessen durchgeführt werden, da hierfür zu wenige Informationen in den Texten enthalten sind. Jedoch zeigen sich bei der Anwendung einzelner Verwandlungsmittel, Rückverwandlungshandlungen und Transformationsmerkmale einige Analogien, die sich jedoch nicht auf bestimmte Verwandlungskategorien einschränken lassen. Im Weiteren sollen also häufiger auftretende oder signifikant erscheinende Elemente der Verwandlungs- bzw. Rückverwandlungsprozesse besprochen werden.

5.6.1. Animalisches Medium

Das animalische Medium kann als eine materielle Verbindung zu der Transformationsgestalt beschrieben werden, die für die Verwandlung in irgendeiner Form auf die Protagonisten übertragen oder auch für die Rückverwandlung wieder von dieser gelöst werden muss.

Der Wolfshandschuh als ein solches Medium wird zum Zwecke der Verwandlung in der *Hrólfs saga kraka* und der *Jóns saga leikara* verwendet, jedoch handelt es sich im Falle

der *Jóns saga leikara* um eine Werwolfsverwandlung und im Falle der *Hrólfs saga kraka* um eine Bärenverwandlung.⁴³⁸ Das Schlagen mit dem Wolfshandschuh repräsentiert hier möglicherweise in verkürzter Form die Tierhaut, die symbolisch auf den zu Transformierenden gelegt wird, und ist in beiden Sagas neben dem Fluch der Stiefmutter nötig, um die Verwandlung auszulösen.⁴³⁹

Fell- bzw. Federkleid: Das Überziehen einer Tierhaut zur Initiierung einer Verwandlung kommt ebenso in den Gestaltwandlungen vor, wie das Ablegen und Vernichten derselben, um eine Erlösung bzw. Rückverwandlung aus der Tiergestalt zu erwirken. Die *Hrólfs saga kraka* beschreibt diesen Vorgang mit aisl. *steypiz bjarnarhamrinn yfir*, also dt. ‚sich die Bärengestalt bzw. -haut überziehen‘. Die *Völsunga saga* spricht hier von aisl. *fara í hamina*, also dt. ‚in die Hülle bzw. Gestalt fahren‘. Wobei bei der *Hrólfs saga kraka* das animalische Medium durch die Anwendung von sowohl Wolfshandschuh als auch Fellkleid doppelt vertreten ist.

Zudem steht die Verwandlungsinitiation durch ein Tierfell dem Grundgedanken der Tierverkleidung bei den Berserkern nahe.

Auch die Walküren in der Dichtung, also in der *Helreið Brynhildar* und der *Völundarkviða*, werden mit dem Tragen von Federkleidern in Verbindung gebracht. Das Federkleid als Verwandlungsmittel tritt daneben auch in der Literatur anderer Kulturen auf.⁴⁴⁰

Im Zusammenhang mit einer endgültigen Erlösung aus der Tiergestalt tritt die Tierhaut in der *Völsunga saga*, der *Ála flekk saga*, und der *Sigrarðs saga frækna* auf, wo dieses verbrannt oder zerstört werden muss. In der *Ála flekk saga* und der *Sigrarðs saga frækna* bleibt die diese Tierhaut nach der Erlösung aus dem Verwandlungsfluch übrig. Daneben muss auch in der *Grímssaga loðinkinna* die Haut der Transformationsgestalt verbrannt werden, die nach der erfolgten Erlösung auch hier neben der betreffenden Person liegt. Allerdings handelt es sich nicht um eine Tierverwandlung, sondern eine Trollverwandlung, wonach auch entsprechend der Transformationsgestalt die abgelegte Trollhaut zu sehen ist.

Die Tierhaut in Verbindung mit der Verwandlungsvorstellung tritt auch in Märchenerzählungen auf, scheint jedoch hier ebenso nicht nur eine Entwicklung derselben zu sein, sondern ist nach Röhrich ursprünglich im Glauben verschiedener Naturvölker verankert:

„Die Ablegbarkeit der Tiergestalt ist nicht die Rationalisierungsstufe einer Tierverwandlung, die man sozusagen nur noch als eine Art von Maskerade mit einem umgehängten Tierfell erklärt, sondern hier handelt es sich um

⁴³⁸ Vgl. Schlauch 1934, 101.

⁴³⁹ Vgl. Guðmundsdóttir 2007, 298f.

⁴⁴⁰ Vgl. Werber 1984, 938-942.

eine sehr ursprüngliche Vorstellung, nach der das Tier im wörtlichen Sinne einen menschlichen Kern hat, und wenn es seine Tierhaut ablegt, *ist* es auch ein Mensch.⁴⁴¹

Diese Aussage steht ganz widersprüchlich zu dem nordischen Maskenkult, die in Zusammenhang mit den Berserkern stehen mag, denn diese stellen im Grunde einen Anspruch auf das Animalische und wollen die tierischen Eigenschaften in ihrem Kern, d.h. ihrer Psyche, suchen und durch die Tiervermaskierung so zu sagen ‚erwecken‘. Das Tierische im Menschen ist hier also erwünscht. In der späteren literarischen Motivverarbeitung der Märchensagas, wie in der *Ála flekks saga*, aber auch in der *Völsunga saga* und in der *Hrólfs saga kraka* bei Björn, wird das Tierfell zu einem Symbol des Tierischen, das den menschlichen Kern verdeckt. Hier gilt es vom Animalischen erlöst zu werden, da die Verwandlung unfreiwillig zu Stande gekommen ist und dem Menschlichen gegenüber keine vergünstigenden Eigenschaften mit sich bringt.

In der nordgermanischen Mythologie birgt das Umlegen der Tierhaut jedoch sehr wohl eine nutzbringende Wirkung. Wenn Loki in der *Skáldskaparmál* sich das Falkenkleid von Freyja leiht, geschieht dies also auch freiwillig und mit der Absicht, sich die Vorzüge der animalischen Eigenschaften zu Nutzen zu machen.⁴⁴² Im Gegensatz zu dem Tierkleid steht die menschliche Kleidung, welche als ein fremdes Motiv aus den *Strengleikar* in die *Tiódels saga* übernommen wurde und dort ebenfalls als ein Mittel eingesetzt wird, dass erst die Rückverwandlung in die Menschengestalt möglich macht. Hier spielt die Kleidung demnach eine genau gegensätzliche Rolle – durch den Verlust bleibt die Tiergestalt erhalten und muss erst übergezogen werden, um das Animalische äußerlich wieder durch das Menschliche zu überdecken.

Essen von Tierfleisch: Dieses Medium wird, wie am Beispiel der *Hrólfs saga kraka*, eingesetzt, um sowohl eine physische als auch psychische Verwandlung zu erwirken. Die körperliche Metamorphose, die mit der Transformation des Körpers in ein Tier einhergeht, zeigt sich hier als eine unfreiwillige Verwandlung, wohingegen die psychische und rein kraftsteigernde Wandlung zu Gunsten der jeweiligen Protagonisten verläuft, da hierdurch nur jene Eigenschaften eines Tieres erworben werden, die den Helden von Nutzen sind. Analogien zu dieser Verwandlungsart, wie sie in der *Hrólfs saga kraka* vorkommt, zeigen auch andere Beispiele, in denen durch den Verzehr von Tierfleisch, Blut oder Herz dessen Fähigkeiten übertragen werden.

⁴⁴¹ Vgl. Röhrich 1953, 186.

⁴⁴² Vgl. Snorra-Edda: *Skáldskaparmál*, K. 18, 24-30.

Die *Landnámabók* erzählt von Odd Arngeirsson, der aus Rache das Fleisch des Bären isst, der seinen Vater und seinen Bruder getötet hat:

*Oddr drap björninn ok færði heim ok át allan ok kallaðisk þá hefna fǫður síns, er hann drap björninn en þá bróður síns er hann át hann. Oddr var síðan illr ok ódæll við at eiga; hann var svá mjök hamrammr, at hann gekk heiman ór Hraunhöfn um kveldit, en kom um morgin eptir í Þjórsárdal til liðs við Þuríði systur sína, [...]*⁴⁴³

„Odd erschlug den Bären und schaffte ihn nach Hause und aß ihn ganz, er nannte es seines Vaters Rache als er den Bären tötete, die seines Bruders als er ihn aß. Odd war seitdem übel und schwierig im Umgang. Er verfügte über so große übermenschliche Kräfte, dass er am Abend von zu Hause in Hraunhöfn wegging, und am Morgen danach aber ins Þjórsárdal seiner Schwester Þuríði zu Hilfe kam, [...]

Hier tritt vermutlich wieder nur eine psychische Wandlung auf, die sich in dem veränderten Gemüt Odds zeigt. Eine körperliche Metamorphose ist in der äußeren Erscheinung des Protagonisten zwar nicht zu erkennen, jedoch ist die Transformation hier insofern von physischer Natur, da eine Kraftübertragung des Bären stattfindet, durch die Oddr so schnell wird, dass er große Entfernungen innerhalb kurzer Zeit zurücklegen kann. Ob das Wort *aisl. hamrammr* hier also eine Gestaltwandlung bezeichnet, bleibt offen.⁴⁴⁴

In der *Ynglinga saga* wird von Ingjaldr illráði erzählt, der sich beim Spielen mit einem anderen Kind als der Schwächere erweist und ihm daraufhin von seinem Pflegevater Svipdag ein gebratenes Wolfsherz zu essen gegeben wird:

*Ok er þeir lékusk viðr, var Ingjaldr ósterkari en Álf, ok þótti honum þat svá illt, at hann grét mjök. [...] Annan dag eptir lét Svipdagr taka hjarta ór vargi ok steikja á teini, ok gaf síðan Ingjaldr konungssyni at eta, ok þaðan af varð hann allra manna grimmastr ok verst skaplundaðr.*⁴⁴⁵

„Und als sie sich miteinander spielten, war Ingjaldr schwächer als Álf, und das dünkte ihm so schlecht, dass er sehr weinte. [...] am Tag danach ließ Svipdag das Herz aus einem Wolf nehmen und brät es mit einem Bratspieß und gab es dann, dem Königssohn Ingjaldr zu essen und seitdem wurde er der grimmigste Mann und von sehr schlechter Gesinnung.“

Bei Ingjaldr vollzieht sich also nur eine psychische Kraftsteigerung, die sein Gemüt verwandelt, jedoch keine physische Transformation, die auf das entsprechende Tier hinweisen könnte.

⁴⁴³ Landnámabók, 287 (H 223).

⁴⁴⁴ Vgl. Tuczay 2011, 43.

⁴⁴⁵ Ynglinga Saga, K. 34, 63f.

Auch Guðrún wird grausamer, klüger und kann wie Sigurðr (*Völsunga saga*⁴⁴⁶ *Fáfnismál*⁴⁴⁷) die Sprache der Vögel verstehen, nachdem sie vom Drachenherz gegessen hat (*Völsunga saga*⁴⁴⁸, *Guðrúnarkviða I*⁴⁴⁹). Durch den Verzehr von Schlangen- und Wolfsfleisch soll die schlechte Seite von Guttorm geweckt werden, damit er Sigurðr töten kann (*Brot af Sigurðarkviðu*⁴⁵⁰, *Völsunga saga*⁴⁵¹). Dieser literarischen Ausformungen mag der Glaube zugrunde liegen, dass durch den Verzehr von Fleisch und Blut eines wilden Tieres bzw. Gegners, die Kräfte des Feindes auf sich übertragen werden konnten.⁴⁵²

Auch Saxo Grammaticus berichtet in der *Gesta Danorum* über diesen Glauben, wenn er von Hjalti und Þoðvarr Bjarki erzählt.

*Ursum quippe eximę magnitudinis obuium sibi inter dumeta factum iaculo confecit comitemque suum Hialtonem, quo uiribus maior euaderet, applicato ore egestum belluę cruorem haurire iussit. Creditum nanque erat hoc potionis genere corporei roboris incrementa prestandi.*⁴⁵³

„Er stiess nämlich auf einen ungemein grossen Bären im Dornengebüsch und durchbohrte ihn mit dem Jagdspeere; seinen Genossen Hialto aber hiess er, damit er stärker an Kraft werden, den Mund ansetzen und das dem Tiere entströmende Blut trinken. Man glaubte nämlich, dass durch solchen Trank die Körperkraft einen Zuwachs erhalte.“⁴⁵⁴

5.6.2. Transformationsmerkmale

Der Ring als ein Verwandlungsmedium tritt in der *Hrólfs saga kraka* auf. Die Ringsymbolik in diesem Zusammenhang leitet Paul Hermann aus dem deutschen Volksglauben ab, in dem Körper und Geist durch einen goldenen Ring, ein goldenes Seil oder eine goldene Kette miteinander verbunden waren. Man stellte sich den Körper als ein Gewand der Seele vor, die bei einem Neugeborenen erst miteinander vereint und gefestigt werden mussten. Die Aufgabe, das zu tun, unterlag den Schicksalsfrauen, die ein Band dafür spannen und „[...] bestimmten, ob das Kind zur vollen Körperlichkeit durchdringen oder die Fähigkeit der Seele behalten sollte, den Körper nach Gefallen zu verlassen und zu wandeln.“⁴⁵⁵ Im Falle der *Hrólfs saga kraka* kann also gesagt werden, dass in der Bärenverwandlung von Björn die mögliche

⁴⁴⁶ Vgl. *Völsungasaga*, K. 19, 32.

⁴⁴⁷ Vgl. *Lieder-Edda*, *Fáfnismál*, Str. 31, 186.

⁴⁴⁸ Vgl. *Völsungasaga*, K. 26, 46.

⁴⁴⁹ Vgl. *Lieder-Edda*, *Brot af Sigurðarkviðu*, *Frá dauða Sigurðar*, 201.

⁴⁵⁰ Vgl. *Lieder-Edda*, *Brot af Sigurðarkviðu*, Str. 4, 198.

⁴⁵¹ Vgl. *Völsungasaga*, K. 29, 54.

⁴⁵² Vgl. Gering 1902, 7 (Anm. 18).

⁴⁵³ *Gesta Danorum*, Liber II, 6,11 (4-5), 168.

⁴⁵⁴ *Geschichte der Dänen*, zweites Buch, p. 56, 73.

⁴⁵⁵ Hermann 1906, 85.

Vorstellung unterliegt, nach welcher der Ring die Verbindung von Bärengestalt und Menschenseele zusammenhält.

Menschliche Augen: In den Erzählungen über Tierverwandlungen wird häufig ein Beibehalten der menschlichen Augen erwähnt, unabhängig davon ob diese Verwandlung freiwillig oder unfreiwillig vorgenommen wird.⁴⁵⁶ Nur durch die menschlich gebliebenen Augen können die verwandelten Protagonisten wiedererkannt werden. Dieses Motiv kommt bei Bjørn in der *Hrólfs saga kraka*, bei Àli in der *Ála flekks saga* und bei der Walrossverwandlung der Þórveig in der *Kormáks saga* vor.

Das Motiv der menschlichen Augen ist auch innerhalb des mythologischen Kreises bei einer Verwandlung des Gottes Loki zu finden. Dieser leiht sich bisweilen Freyjas Falkenkleid, womit er sich vollständig in einen Falken verwandeln kann. Bei Snorri in der *Skáldskaparmál*, in dem Abschnitt *Fahrt nach Geirrðsgarð*⁴⁵⁷ wird nun über Loki berichtet, wie er in Falkengestalt von dem Riesen Geirrðr gefangen genommen wird, nachdem dieser an Lokis Augen die Täuschung erkannt hat. Damit unterliegt auch hier die Vorstellung, dass die Seele unverwandelt bleibt und durch die Augen erkennbar ist, da diese als Ausdruck der Seele gelten und deren Wesen nach außen widerspiegeln.⁴⁵⁸

5.6.3. Verwandlungsdauer

Die Fluchverwandlungen sind in ihrer Verwandlungsdauer insofern häufig einheitlich, da sie keinem Zyklus folgen, sondern nur einmal vollzogen werden und so lange andauern, wie auch der Fluch währt. Die Erlösung ist endgültig und es kommt zu keiner weiteren Verwandlung. Eine Ausnahme ist hier Bjørn in *Hrólfs saga kraka*, da dieser jede Nacht wieder zum Menschen wird, jedoch nie eine endgültige Erlösung aus dem Verwandlungsfluch erreichen kann, da auch keinerlei Bedingungen für die Möglichkeit zu einer solchen genannt werden. Die Dauer der Verwandlung ist hier also nach einer zyklischen Abfolge gerichtet. Ebenso zyklisch ist die Werwolfsverwandlung von Sigmundr und Sinfjötli in der *Völsunga saga*, die jeden zehnten Tag eine Rückverwandlung vollziehen können. Alle anderen Verwandlungen scheinen sich nach einer azyklischen Folge von Verwandlungen zu richten oder werden überhaupt nur einmalig durchgeführt. Die Dauer der Transformation richtet sich dabei nach dem individuellen Zweck der Verwandlung und hält so lange, wie diese nötig ist oder durch andere erzwungen wird, wie etwa durch das Aufwecken aus dem Schlaf- bzw. Trancezustand

⁴⁵⁶ Vgl. Schlauch 1934, 125.

⁴⁵⁷ Vgl. Snorra-Edda: *Skáldskaparmál*, Kap. 18, 24-30.

⁴⁵⁸ Vgl. Herrmann 1903, 70.

bei Þoðvarr Bjarki in der *Hrólfs saga kraka*, oder dem Herabreißen der königlichen Kleider, welche die Schweinmagd in der *Nítíða saga* trägt.

6. Zusammenfassung

Die Detailanalysen der ausgewählten Sagas haben gezeigt, dass sich die darin auftretenden Gestaltwandlungen in unterschiedlichem Grad auf die Erzählstruktur auswirken. Die einzelnen Gestaltwandlungsmotive dieser Sagas lassen sich auf unterschiedlichen Ebenen kategorisieren, innerhalb derer dann die Hauptelemente der Verwandlungsmotive, mittels weiterer Beispiele aus der Erzählliteratur, und auch anderen Genres, verdeutlicht werden konnten. Daneben kann hierdurch ein ungefähres Bild für die Häufigkeit ihrer Vorkommen gegeben werden. Da jedoch besonders im Bereich der originalen Rittersagas und Vorzeitsagas Gestaltwandlungen beinahe unüberschaubar häufig auftreten und in der vorliegenden Arbeit nur ein Bruchteil davon tatsächlich behandelt wird, können im Grunde keine eindeutigen und gesamtheitlichen Schlüsse gezogen werden. Insgesamt zeigen sich dennoch einige Tendenzen und Gemeinsamkeiten innerhalb des Untersuchungskorpus, das für diese Gesamtanalyse 14 Vorzeitsagas, 6 originale Rittersagas, 4 Isländersagas, 1 Königssaga sowie die Heldensagenkompilation der *Pidreks saga af Bern*, inklusive der bereits im Detail analysierten Vorzeitsagas und originalen Rittersagas, umfasst.

Die Gesamtanalyse hat schließlich für die einzelnen Kategorien folgende Besonderheiten und Konklusionen ergeben:

Walküren

Wenn auch nur wenige Belege dafür vorhanden sind, kann zumindest für die Erzählliteratur gesagt werden, dass die Walküren als Gestaltwandler gelten können, da ihre tatsächliche Transformation hier deutlicher hervortritt als in der Dichtung. Eine gemeinsame Funktion der Verwandlung kann allerdings nicht abgeleitet werden, da in den wenigen Belegen keine einheitlichen Tendenzen feststellbar sind. So dient die Flugfähigkeit der Walküre in der *Völsunga saga* wohl nur dem Botendienst, in der *Hrómundar saga Gripssonar* dagegen ist die Vogelverwandlung im Kontext der Schlachthandlung eingebunden, wenn auch die Walküre selbst nicht aktiv in den Kampf eingreift. Die Vogelverwandlungen der Walküren in der *Völsunga saga* und der *Hrómundar saga Gripssonar* sowie auch die Drachenverwandlung der Ostacia in der *Pidreks saga af Bern* sind für die Verwandelten selbst von Nutzen, da sie die tierischen Eigenschaften für die jeweilige Situation nutzen. Auch zeigt sich zumindest für die Krähenverwandlung der *Völsunga saga* eine typische Assoziation mit einem Aasvogel, wie sie in der Dichtung greifbar ist.

Werwölfe

Ein älteres Werwolfs- bzw. Werbärmotiv könnte möglicherweise aus dem *berserksgangr* und einem damit verbundenen kultischen Maskenkriegertum hervorgegangen sein. Die Vorstellung während der Kampfekstase einem wilden Tier ähnlich zu sein, könnte die psychischen Vorgänge unterstützt haben und durch das Tragen eines Wolfs- bzw. Bärenfells auf die äußerliche Gestalt übertragen worden sein. Diese Übertragung auf die physische Form unterliegt vermutlich auch den späteren Gestaltwandlungsmotiven, wie sie in der *Hrólf's saga kraka* bei Þóðvarr Bjarki, in der *Völsunga saga* bei Sinfjötli und Sigmundr sowie in der *Egils saga* bei Kveldúlfur vorkommen, die zumindest einen Bezug zu den Berserkern aufweisen.

Das ältere nordische Werwolfsmotiv weist insgesamt sowohl einen negativ als auch positiv konnotierten Kontext auf, folgt jedoch in der Regel einer freiwilligen Selbstverwandlung, die durch den Willen nach animalischer Krafternutzung vollzogen wird und dem Vorteil im Kampf dient. Bis auf die Verwandlungen von Sigmundr und Sinfjötli sowie der Mutter von König Siggeirr in der *Völsunga saga*, werden in den hier beschriebenen Texten keine magischen Verwandlungsmittel genutzt bzw. nicht erwähnt, womit die Verwandlungsfähigkeit der Protagonisten als inhärent gelten kann. Jedoch ist durch die Art der Figurenzeichnung, da sie als zauberkundig gelten, auch eine Zauberanwendung nicht immer auszuschließen.

Das jüngere Werwolfsmotiv der altwestnordischen Literatur wurde v.a. von einem äußeren Einfluss geprägt, der in Form der *lais* ein höfisch geprägtes Motiv übertragen hat. Das signifikanteste Charakteristikum dieser späteren nordischen Werwolfserzählungen ist jedenfalls der Fluch, als ein auslösendes Mittel der Verwandlung, durch den der Transformierte einen vollkommenen Zuspruch der Sympathie erhält, da er schuldlos bleibt. Daneben impliziert der Fluch, dass die Wolfsnatur dem Protagonisten nicht inhärent ist und damit nicht unlöslich verwurzelt bleibt. In dieser Bearbeitung des Werwolfsmotivs ist jedenfalls keine kriegerische bzw. heroische Verbindung mehr zur Wolfstransformation vorhanden. Viel eher wurde das Konzept des Geächteten in einer Adaption übernommen, in welcher der Protagonist schuldlos aus der Gesellschaft bzw. der höfischen Sphäre vertrieben wird.

Art des Gestaltwandlungsprozesses

Verwandlung durch Manifestation einer seelenähnlichen Form

Diese Transformationskategorie steht den Werwolfs- bzw. Werbärenverwandlungen sehr nahe. Denn auch hier scheint der Kampfkontext oft signifikant zu sein. Besonders oft dürften auch Walverwandlungen in diesem Zusammenhang vorkommen. Die bedeutsamste dieser

Verwandlungsart ist jedoch die Bärentransformation von Bǫðvarr Bjarki in der *Hrólfs saga kraka*. Das Erscheinungsbild einer solchen Verwandlung, die durch die Manifestation der Seelengestalt vollzogen wird, entspricht entweder dem Charakter und den Eigenschaften der jeweiligen Person oder bzw. und richtet sich nach den Erfordernissen einer bestimmten Situation.

Gestalttausch bzw. Verwandlung in eine andere Person

Der Gestalttausch tritt häufig freiwillig und oft in einem sexuellen Kontext auf bzw. wird auch gleichzeitig, oder auch nur, zur Täuschung und List eingesetzt. Die schöne Prinzessin tauscht mit der hässlichen Magd die Gestalt, um dem unliebsamen Werber zu entgehen oder setzt den Gestalttausch für eine List ein, um dem hochmütigen Prinzen eine Lehre zu erteilen. Der Held tauscht seine Gestalt dagegen, um die Jungfrau sexuell bzw. auch politisch zu bezwingen. Der Gestalttausch zwischen Signý und der Hexe in der *Vǫlsunga saga* steht hier also teilweise isoliert von dieser Kategorisierung, da die sexuelle Initiative von einer Frau ausgeht und nicht nach einer Unterwerfung des Anderen ausgerichtet ist. Der Gestalttausch dient hier der bloßen Zeugung eines Helden, die das Element des Gestalttausches auf ähnliche Weise wie auch die Artus-Erzählung in der *Historia regum Britanniae* einsetzt und möglicherweise zur Entstehungszeit der *Vǫlsunga saga* auch schon in Island bekannt gewesen ist.

Zum Zwecke der Strafe bzw. Rache erfolgt der Gestalttausch oft durch einen Fluch, der eine Verwandlung in eine sozial niedrig markierte Person bzw. ein übernatürliches Wesen auslöst.

Funktion bzw. Zweck der Gestaltwandlungen

Schadenzufügung bzw. Rache durch einen Fluch – álog

Für die Art der Verwandlung innerhalb der *álog*-Flüche kann gesagt werden, dass sowohl Werwolfsverwandlungen, andere Tierverwandlungen als auch Verwandlungen in eine sozial niedrig markierte Person auftreten. Besonders häufig scheinen auch Trollverwandlungen von weiblichen Protagonisten durch Flüche ausgelöst zu werden. In allen Fällen ist die auferlegte Verwandlung für die betreffende Person jedenfalls schadhaft und wird meist als Strafe oder Rache eingesetzt. Vor allem die Stiefmutter spielt als Fluchverursacherin eine bedeutende Rolle in der altisländischen Erzählliteratur, wenn auch das Stiefmuttermotiv selbst durch äußere Einflüsse in die Erzählungen gelangt sein mag.

Verwandlung im Kampf

Auch die Kategorie der Walküren und Werwölfe sind mit dem Kampf verbunden bzw. werden zumindest damit assoziiert. Bei den Werwolfs- bzw. bärverwandlungen entspricht nur

die ältere Motivbearbeitung dem Zweck der Kampftransformation, die hier zudem ein bestimmendes Charakteristikum ist. Insgesamt ist die Kampfverwandlung weder auf einen bestimmten Figurentyp noch auf eine bestimmte Transformationsgestalt beschränkt. D. h. sowohl Frauen, Männer, Könige, einfache Krieger, Berserker als auch Wikinger und Zwerge verwandeln sich. Gemeinsam haben diese Verwandlungen zwar, dass die transformierte Kampfgestalt immer in Tierform (mit Ausnahme des Bergriesen in der *Óláfs saga Tryggvasonar*) auftritt, jedoch ist keine Konstante in der Wahl des Tieres zu bemerken.

Flucht bzw. Verbergen vor Feinden

Die einzige Fluchtverwandlung im Untersuchungskorpus tritt in der *Sigrarǫðs saga frækna* bei Hlégerðr auf, deren Verwandlung sich vermutlich nach derjenigen Tierform, also der Vogelgestalt, richtet, in der ihr die Flucht am Besten gelingt. Dagegen sind die Verwandlungen bzw. auch nur Formverblendungen der *Harðar saga ok Hólmverja* und der *Eyrbyggja saga* auf die Unauffälligkeit der Gestalt gerichtet. Beide Arten haben jedoch den Zweck, sich oder andere vor den Angriffen der Feinde zu schützen, ohne dabei selbst Gewalt anzuwenden bzw. in einen Kampf zu geraten.

Verwandlungsprozess

Häufig ist der Prozess der Verwandlung völlig unklar, nur in einigen Erzählungen wird der Vorgang überhaupt angedeutet oder die Zauberkraft der jeweiligen Person bzw. das Anwenden von Magie erwähnt. Erkennbare Gemeinsamkeiten innerhalb des Verwandlungs- und Rückerverwandlungsprozesses ergeben sich vor allem innerhalb der Fluchverwandlungen, da diese stets mit dem Ausspruch des Fluches erfolgen und mit der Erfüllung der jeweiligen Erlösungsbedingungen aufgehoben wird. Die Rückverwandlungsbedingungen selbst zeigen jedoch wenig einheitliche Tendenzen. Die einzigen Fluchverwandlungen innerhalb des Untersuchungskorpus, die keine endgültigen Rückverwandlungen bzw. Erlösungen folgen, treten bei Björn in der *Hrólfs saga kraka* und bei Blátǫnn in der *Ála flekks saga* auf. Bei der Manifestation der Seelengestalt ist vermutlich ein Trance- bzw. Schlafzustand für die Verwandlung nötig. Bei allen anderen Verwandlungskategorien kann im Grunde keine aussagekräftige Analyse von einheitlichen Verwandlungsprozessen durchgeführt werden, da hierfür zu wenige Informationen in den Texten enthalten sind. Jedoch zeigen sich bei der Anwendung einzelner Verwandlungsmittel, Rückverwandlungshandlungen und Transformationsmerkmale einige Gemeinsamkeiten. Als ein bedeutendes Verwandlungsmittel sind hier v.a. die Feder- bzw. Fellkleider, im Sinne eines animalischen Mediums, zu nennen, die im Falle von Fluchverwandlungen häufig verbrannt werden müssen, um eine dauerhafte Rückverwandlung zu erwirken.

Insgesamt zeigt sich beim Großteil der selbst vollzogenen Gestaltwandlungen jedenfalls eine starke Assoziation mit dem Kampf.

Die Besonderheit bei den Selbstverwandlungen von Fáfñir, Otr und auch bei Bøðvarr Bjarki liegt darin, dass die Verwandlungsfähigkeit im Wesen des betreffenden Protagonisten liegt, das auch in unverwandtem Zustand mit der Verwandlungsgestalt assoziiert werden kann. Diese Figuren können jedenfalls ohne erkennbare Zaubermittel oder Zauberwissen für ihre Verwandlungen auskommen. Eine solche angeborene Verwandlungsfähigkeit, wie sich in dieser Gruppe zeigt, wird als ursprünglicher angenommen als jene, die durch einen Zauber oder Fluch herbeigeführt wird. Häufig ist jedoch der Einsatz von Zauberwissen oder -mitteln unklar, da keine Angaben über den Verwandlungshergang gegeben werden.

Freiwillige Selbstverwandlungen werden daneben teilweise auch zum Zweck der Flucht bzw. des Verbergens vor Feinden eingesetzt. Auch der Gestalttausch, welcher der Täuschung bzw. List dient und der nicht durch einen Fluch herbeigeführt wird, vollzieht sich häufig auf beiden Seiten freiwillig. Die einzigen Fremdverwandlungen im Untersuchungskorpus, welche die verwandelten Personen freiwillig über sich ergehen lassen, treten in der Kategorie der Transformationen auf, die zum Zweck des Verbergens vor Feinden durchgeführt werden. Als unfreiwillige Fremdverwandlungen können alle durch Flüche ausgelösten Verwandlungen gelten, die im jüngeren Werwolfsmotiv, bei den Trollverwandlungen und teilweise auch beim Gestalttausch vorkommen.

Um nun auf die eingangs angeführte Fragestellung einzugehen, die sich auf eine archaische Tierverwandlung bezieht, welche in einem positiven Kontext steht und derer von Naturvölkermythen bzw. -vorstellungen ähnelt, so kann gesagt werden, dass im vorliegenden Untersuchungskorpus tatsächlich zahlreiche, wenn nicht sogar überwiegend, Tierverwandlungen vollzogen werden. Vor allem die im Kampf auftretenden Tiertransformationen sind positiv für den Verwandelten, da sie dazu gedacht sind, die Eigenschaften des jeweiligen Tieres zu nutzen. Damit zeigt diese Art der Tierverwandlung eine Verbundenheit zwischen dem Tier und dem Transformierten, die sich in einigen Fällen auch in unverwandtem Zustand durch die Wesensart des Protagonisten bemerkbar macht. Auch das Umlegen der Tierhaut, als Initiationsmittel der Verwandlung, erinnert stark an die Praktiken, welche in den naturvölkischen Tänzen zur Anwendung gekommen sind. Vor allem aber die Vorstellung eines animalischen Alter Egos der sibirischen Schamanen und deren Möglichkeit, diese in Tiergestalt kämpfen zu lassen, korrespondieren mit der Erzählung über Bøðvarr Bjarki. Ebenso entspricht auch das ältere Werwolfsmotiv der altwestnordischen

Literatur, in seinen grundlegenden Zügen, den archaischen Vorstellungen anderer Länder. Interessant ist in diesem Zusammenhang jedoch, dass es zumindest in Island keine Wölfe gab, und diese Erzählungen somit der Grundlage der totemistischen Mensch-Tier-Beziehung widerspricht, da hier das betreffende Tier aus dem jeweiligen Jagd- und Lebensraum entstammte und erst so überhaupt eine Verbindung bzw. ein Verbundenheitsgefühl entstehen konnte.

Innerhalb der selbst gewählten Tierverwandlung könnte die literarische Ausformung der Berserker bzw. Ulfheðnar, die ihren Ursprung in den Tierkriegervorstellungen gefunden hat, als Grundlage einer allein nordischen Gestaltwandlungstradition gelten. Die enge Verbindung zwischen Mensch und Tier, die sich hier zeigt, entspricht jedoch bestimmt dem urvölkischen Verlangen, seine animalischen Kräfte nutzen zu können.

Ebenso treten jedoch in der altisländischen Erzählliteratur auch Tierverwandlungen auf, die durch einen Fluch auferlegt werden. Diese Bearbeitung des Verwandlungsmotivs setzt ihre Gestaltwandlungselemente in einen anderen Kontext und erzeugt so eine anders motivierte Funktion. Hier sind die animalischen Eigenschaften kein Ausdruck der Verbundenheit zwischen Mensch und Tier und sind für den Verwandelten von keinem Nutzen, sondern dienen hier einer verdeutlichten Abgrenzung vom Animalischen, das dem Menschlichen an Wert und Fähigkeit eindeutig unterliegt. Nach Reuschel sind die durch einen *álög* ausgelösten Fremdverwandlungen in tierische Wesen vermutlich nicht skandinavischen Ursprungs, jedoch schöpft die altwestnordische Erzählliteratur aus dem skandinavischen Volksglauben, wenn es sich um solche Verwandlungen in dämonische Wesen wie *tröll* und *finngálkn* handelt.⁴⁵⁹ Die Trollverwandlungen, welche v.a. in den Vorzeitsagas auftreten, sind diesen Tierverwandlungen an Schadhaftigkeit gleichgestellt, womit beide also insgesamt eine Bestrafung darstellen, deren Zweck es ist, das Menschliche von den betreffenden Personen zu nehmen und ihnen so den Zutritt zur geordneten und zivilisierten bzw. höfischen Welt zu verwehren. Christa Tuczay nennt diese literarische Abgrenzung solcher Wesen, „eine frühmoderne Dämonisierung“⁴⁶⁰ der animalischen Seite im Menschen selbst.

Jedoch tritt im Untersuchungskorpus, v.a. in den originalen Rittersagas und Vorzeitsagas, auch der Gestalttausch von Personen relativ häufig auf. Jedenfalls vollziehen sich, mit Ausnahme der Blátǫnn in der *Ála flekks saga*, alle genannten Verwandlungen in Lebewesen. Dabei kommen auch zuweilen Mehrfachverwandlungen in verschiedene Lebewesen bei ein und demselben Protagonisten vor, wie beispielsweise in der *Sigrgarðs saga frækna* oder der *Sturlaugs saga starfsama*.

⁴⁵⁹ Vgl. Reuschel 1933, 114.

⁴⁶⁰ Tuczay 2011, 35-60, hier: 53f.

Für die Häufigkeit von Gestaltwandelvorgängen innerhalb einer bestimmten Gattung, kann gesagt werden, dass die Anzahl der vertretenen Isländersagas im Untersuchungskorpus zwar relativ gering ist, diese jedoch auch allgemein das spärliche Auftreten von Transformationen in dieser Gattung widerspiegelt. Wohingegen in Vorzeitsagas und originalen Rittersagas der Gestaltwandel ein sehr häufiges Motiv ist. Daneben konnte gezeigt werden, dass die Gestaltwandelung auch in der Dichtung auftritt, und dort Analogien zu den Gestaltwandelungsmotiven in der Erzählliteratur aufweist.

Bibliografie

Primärliteratur

- Aethiopica = Heliodoros, Emesenus, Die Abenteuer der schönen Charikleia, Aethiopica, tr. Rudolf Reymer (München 2001).
- Ála flekks saga = Ála flekks saga. In: Drei Lygisögur. Egils saga einhenda ok Ásmundar berserkjabana. Ála flekks saga. Flóres saga konungs ok sona hans, ed. Áke Lagerholm (= Altnord. Saga-Bibliothek 17; Halle/Saale 1927), 84-120.
- Arthur and Gorlagon = Arthur and Gorlagon, tr. Frank A. Milne, Anmerkungen v. Alfred Nutt. In: A Lycanthropy Reader. Werewolves in western Culture (New York 1986), 234-255.
- Ásmundar saga kappabana = Ásmundar saga kappabana, 2. In: Fornaldarsögur Norðurlanda 1-3, ed. Guðni Jónsson / Bjarni Vilhjálmsón (Reykjavík 1944), 287-308.
- Das Haraldlied = Das Haraldlied, 1. Götterdichtung und Spruchdichtung. In: Edda 1-2, übertragen von Felix Genzmer, mit Einleitungen und Anmerkungen von Andreas Häusler (= Thule. Nordische Dichtung und Prosa 2; Jena 1932²), 192-195.
- Den Norsk-Islandske Skjaldedigting = Den Norsk-Islandske Skjaldedigting B,1: Rettet Tekst, ed. Finnur Jónsson (Kopenhagen 1973).
- Die Geschichte von Hrolf Kraki = Die Geschichte von Hrolf Kraki. Aus dem Isländischen übersetzt, erläutert und mit sagengeschichtlichen Parallelen versehen, tr. Paul Herrmann (Torgau 1905).
- Die sieben weisen Meister = Die sieben weisen Meister, ed. Richard Benz (= Die deutschen Volksbücher; Jena 1911).
- Drei Lygisögur = Drei Lygisögur. Egils saga einhenda ok Ásmundar berserkjabana. Ála flekks saga. Flóres saga konungs ok sona hans, ed. Áke Lagerholm (= Altnord. Saga-Bibliothek 17; Halle/Saale 1927)
- Eddica Minora = Eddica Minora. Dichtungen eddischer Art aus den Fornaldarsögur und anderen Prosawerken, ed. Andreas Heusler / Wilhelm Ranisch (Dortmund 1903).
- Egils saga Skalla-Grímssonar = Egils saga Skalla-Grímssonar, ed. Finnur Jónsson (= Altnord. Saga-Bibliothek 3; Halle / Saale 1924²).
- Eyrbyggja saga = Eyrbyggja saga, ed. Hugo Gering (= Altnord. Saga-Bibliothek 6; Halle / Saale 1897).
- Friðþjófs saga ins frækna = Friðþjófs saga ins frækna, ed. Ludvig Larsson (= Altnordische Saga-Bibliothek 9; Halle / Saale 1901).
- Geschichte der Dänen = Herrmann, Paul, Erläuterungen zu den ersten neun Büchern der Dänischen Geschichte des Saxo Grammaticus 1. Übersetzung (Leipzig 1901).

- Gesta Danorum = Grammaticus, Saxo, Gesta Danorum. Danmarkshistorien 1, ed. Karsten Friis-Jensen, tr. Peter Zeeberg (Kopenhagen 2005).
- Gibbons saga = Gibbons saga, ed. R. I. Page (= Editiones Arnemagnæanæ, Ser. B/2; Kopenhagen 1960).
- Gísla saga Súrssonar = Gísla saga Súrssonar, ed. Finnur Jónsson (= Altnord. Saga-Bibliothek 10; Halle / Saale 1903).
- Göngu-Hrólf's saga = Göngu-Hrólf's saga, 2. In: Fornaldarsögur Norðurlanda 1-3, ed. Guðni Jónsson / Bjarni Vilhjálmsón (Reykjavík 1944), 357-461.
- Grettis saga Ásmundarsonar = Grettis saga Ásmundarsonar, ed. R. C. Boer (= Altnord. Saga-Bibliothek 8; Halle / Saale 1900).
- Gríms saga loðinkinna = Gríms saga loðinkinna, 1. In: Fornaldarsögur Norðurlanda 1-3, ed. Guðni Jónsson/Bjarni Vilhjálmsón (Reykjavík 1943), 267-280.
- Guillaume de Palerne = Guillaume de Palerne. An English Translation of the 12th Century French verse romance, ed./tr. Leslie A. Scoduto (Jefferson 2004).
- Hálfðanar saga Eysteinssonar = Hálfðanar saga Eysteinssonar, 3. In: Fornaldarsögur Norðurlanda 1-3, ed. Guðni Jónsson / Bjarni Vilhjálmsón (Reykjavík 1944), 283-319.
- Harðar saga = Harðar saga. In: Íslenzk fornrit 13, ed. Þórhallur Vilmundarsson and Bjarni Vilhjálmsón (Reykjavík 1991), 9-97.
- History of the Kings of Britain = of Monmouth, Geoffrey, History of the Kings of Britain, tr. Aaron Thompson with revisions by. J. A. Giles (= In parentheses Publications. Medieval Latin Series, Cambridge/Ontario 1999).
- Hjálmþés saga ok Ölvis = Hjálmpés saga ok Ölvis, 3. In: Fornaldarsögur Norðurlanda 1-3, ed. Guðni Jónsson/Bjarni Vilhjálmsón (Reykjavík 1944), 229-282.
- Hænsa þóris saga = Hænsa þóris saga, ed. Walter Baetke (= Altnordische Textbibliothek 2; Halle / Saale 1953).
- Hrólf's saga Gautrekssonar = Hrólf's saga Gautrekssonar, 3. In: Fornaldarsögur Norðurlanda 1-3, ed. Guðni Jónsson / Bjarni Vilhjálmsón (Reykjavík 1944), 43-151.
- Hrólf's saga kraka - Übersetzung = Hrólf's saga kraka, tr. Paul Herrmann. In: Isländische Heldenepen (München 1995²), 103-186.
- Hrólf's saga Kraka og Bjarkarímur = Hrólf's saga Kraka og Bjarkarímur, ed. Finnur Jónsson (Kopenhagen 1904).
- Hrómundar saga Gripssonar = Hrómundar saga Gripssonar, 2. In: Fornaldarsögur Norðurlanda 1-3, ed. Guðni Jónsson / Bjarni Vilhjálmsón (Reykjavík 1944), 271-286.
- Illuga saga Gríðarfóstra = Illuga saga Gríðarfóstra, 3. In: Fornaldarsögur Norðurlanda 1-3, ed. Guðni Jónsson / Bjarni Vilhjálmsón (Reykjavík 1944), 349-360.

- Irische Volksmärchen = Irische Volksmärchen, ed. Käte Müller-Lisowski (Jena 1923).
- Isländische Märchensagas = Isländische Märchensagas 1, ed. Jürg Glauser / Gert Kreutzer, tr. Jürg Glauser et al. (= Saga. Bibliothek der altnordischen Literatur. Helden, Ritter, Abenteuer; München 1998).
- Jātakam = Jātakam. Das Buch der Erzählungen aus früheren Existenzen Buddhas 4, tr. Julius Dutoit (Leipzig 1912).
- Konungs Skuggsjá = Konungs Skuggsjá. Speculum Regale 1-2. Udgivet efter håndskrifterne af det Kongelige Nordiske Oldskriftselskab, 1 (Kopenhagen 1920).
- Kormáks saga = Kormáks saga, ed. Benedikt Sveinsson (Reykjavík 1916).
- Landnámabók = Landnámabók, 2. In: Íslendingabók. Landnámabók 1-2, ed. Jakob Benediktsson. (= Íslensk fornrit 1; Reykjavík 1968).
- Lieder Edda = Edda. Die Lieder des Codex Regius nebst verwandten Denkmälern, ed. Gustav Neckel / Hans Kuhn (= Germanische Bibliothek 4. Texte; Heidelberg 1983⁵).
- Melion and Biclarel = Melion and Biclarel. Two Old French Werewolf Lays, tr. Amanda Hopkins (= Liverpool Online Series. Critical Editions of French Texts 10; Liverpool 2005).
- Metamorphosen = Naso, P. Ovidius, Metamorphosen. lateinisch und deutsch, ed./tr. Michael von Albrecht (Stuttgart 2010²).
- Nitida saga = Nitida saga, 5. In: Late Medieval Icelandic Romances 1-5, ed. Agnete Loth (= Editiones Arnarnænar, Ser. B/24; Kopenhagen 1965), 1-37.
- Olafs saga hins helga = Olafs saga hins helga. Efter pergamenthaandskrift i Uppsala Universitetsbibliotek. Delagardieske samling nr 8II, ed. Oscar Albert Johnsen (Oslo 1922).
- Òlafs saga ins helga - Heimskringla = Sturluson, Snorri, Òlafs saga ins helga, 2. In: Heimskringla 1-3, ed. Bjarni Aðalbjarnarson (= Íslensk fornrit 27; Reykjavík 1945).
- Óláfs saga Tryggvsonar = Sturluson, Snorri, Óláfs saga Tryggvsonar, 1. In: Heimskringla 1-3, ed. Bjarni Aðalbjarnarson (= Íslensk fornrit 26; Reykjavík 1962).
- Qrvar-Odds saga = Qrvar-Odds saga, ed. R. C. Boer (= Altnord. Saga-Bibliothek 2; Halle/Saale 1892).
- Rímnasafn = Rímnasafn. Samling af de ældste islandske rimer 1, ed. Finnur Jónsson (= Samfund til Udgivelse af gammel nordisk Litteratur 35; Kopenhagen 1905 – 1912).
- Sagen aus dem alten Irland = Sagen aus dem alten Irland, ed. Rudolf Thurneysen (Berlin 1901).

- Sigrarðs saga frækna = Sigrarðs saga frækna, 5. In: Late Medieval Icelandic Romances 1-5, ed. Agnete Loth (= Editiones Arnamagnæanæ, Ser. B/24; Kopenhagen 1965), 39-107.
- Sigrarðs saga ok Valbrands = Sigrarðs saga ok Valbrands, 5. In: Late Medieval Icelandic Romances 1-5, ed. Agnete Loth (= Editiones Arnamagnæanæ, Ser. B/24; Kopenhagen 1965), 109-194.
- Sigurd kongesøn = Sigurd kongesøn. In: Islandske folkesagn og aeventyr, ed. Carl Andersen (Kopenhagen 1877²)
- Snorra Edda: Prologue and Gylfaginning = Sturluson, Snorri, Edda: Prologue and Gylfaginning, ed. Anthony Faulkes (London 2005²).
- Snorra Edda: Skáldskaparmál = Sturluson, Snorri, Edda: Skáldskaparmál. 1: Introduction, Text and Notes, ed. Anthony Faulkes (London 1998).
- Sörla saga sterka = Sörla saga sterka, 3. In: Fornaldarsögur Norðurlanda 1-3, ed. Guðni Jónsson/Bjarni Vilhjálmsson (Reykjavík 1944), 191-228.
- Strengleikar = Strengleikar. An Old Norse translation of twenty-one Old French lais. Edited from the Manuscript Uppsala De la Gardie 4-7-AM 666 b, 4^o, ed./tr. Robert Cook / Mattias Tveitane (= Norsk Historisk Kjeldeskrift-Institut. Norrøne tekster 3; Oslo 1979).
- Sturlaugs saga starfsama = Sturlaugs saga starfsama, 2. In: Fornaldarsögur Norðurlanda 1-3, ed. Guðni Jónsson / Bjarni Vilhjálmsson (Reykjavík 1944), 309-355.
- The Lais of Marie de France = The Lais of Marie de France, ed./tr. Glyn Sheridan Burgess / Keith Busby (London 1986).
- Þiðriks saga af Bern = Þiðriks saga af Bern 1-2, ed. Henrik Bertelsen (= Samfund til Udgivelse af gammel nordisk Litteratur 34; Kopenhagen 1908–1911).
- Þorsteins saga Víkingssonar = Þorsteins saga Víkingssonar, 2. In: Fornaldarsögur Norðurlanda 1-3, ed. Guðni Jónsson / Bjarni Vilhjálmsson (Reykjavík 1944), 183-246.
- Vatnsdæla saga = Vatnsdæla saga, ed. Walther Heinrich Vogt (= Altnord. Saga-Bibliothek 16; Halle/Saale 1921).
- Viktors saga ok blavus = Viktors saga ok blavus, 1. In: Late Medieval Icelandic Romances 1-5, ed. Agnete Loth (= Editiones Arnamagnæanæ Ser. B/20; Kopenhagen 1962), 1-50.
- Vilmundar saga Viðutan = Vilmundar saga Viðutan, 4. In: Late Medieval Icelandic Romances 1-5, ed. Agnete Loth (= Editiones Arnamagnæanæ, Ser. B/23; Kopenhagen 1964), 137-202.
- Völsungasaga = Die Völsungasaga. nach Bugges Text mit Einleitung und Glossar, ed. Wilhelm Ranisch (Berlin 1891).
- Ynglinga Saga = Sturluson, Snorri, Ynglinga Saga, 1. In: Heimskringla 1-3, ed. Bjarni Aðalbjarnarson (= Íslenzk fornrit 26; Reykjavík 1962).

Sekundärliteratur

- Baetke 2006 = Baetke, Walter, Wörterbuch zur altnordischen Prosaliteratur. Digital. Vollständiges Faksimile der 1. Auflage, Berlin 1965-1968 (Greifswald 2006).
- Beck 2006 = Beck, H., Wargus. In: Reallexikon der Germanischen Altertumskunde, [begr. Johannes Hoops], ed. Heinrich Beck et al., 33² (Berlin/New York 2006), 268-271. =RGA
- Beck 1999 = Beck, H., Hamingja, In: RGA, 13² (Berlin/New York 1999), 478-480.
- Bozóky 1987 = Bozóky, Edina, Gestalttausch. In: Enzyklopädie des Märchens, [begr. Kurt Ranke], ed. Rolf Wilhelm Brednich et al., 5 (Berlin/New York 1987), 1212-1214. =EdM
- Brunner Ungricht 1998 = Brunner Ungricht, Gabriela, Die Mensch-Tier-Verwandlung: eine Motivgeschichte unter besonderer Berücksichtigung des deutschen Märchens in der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts (= Europäische Hochschulschriften Reihe 1, Deutsche Sprache und Literatur 1676; Bern et al. 1998).
- Bugge 1887 = Bugge, Sophus, Studien über das Beowulfepos. In: Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur 12, (1887), 1-112.
- Burson 1983 = Burson, Anne, Swan Maidens and Smiths: A Structural Study of Völundarkviða. In: Scandinavian Studies 55 (1983), 1-19.
- Carey 2002 = Carey, John, Werewolves in Medieval Ireland. In: Cambrian Medieval Celtic Studies 44 (2002), 37-72.
- Davidson 1986 = Davidson, Hilda R. Ellis, Shape-Changing in the Old Norse Sagas. In: A Lycanthropy Reader. Werewolves in western Culture, ed. Charlotte F. Otten (New York 1986), 142-160.
- Eddica Minora, Die Biarkamál = III. Die Biarkamál, XXI-XXVI (Einleitung zu: Eddica Minora). [Vollständige Zitierung siehe Primärliteratur]
- Drei Lygisögur, Ála flekks saga = III. Ála flekks saga, LV-LXVII (Aus der Einleitung zu: Drei Lygisögur). [Vollständige Zitierung siehe Primärliteratur]
- Dronke 1997 = Dronke, Ursula, The Poetic Edda II. Mythological Poems (Oxford 1997).
- Egeler 2009 = Egeler, Matthias, Keltisch-mediterrane Perspektiven auf die altnordischen Walkürevorstellungen. In: Analecta Septentrionalia. Beiträge zur nordgermanischen Kultur- und Literaturgeschichte, ed. Wilhelm Heizmann et al. (= Ergänzungsband zum Reallexikon der Germanischen Altertumskunde 65; Berlin/New York 2009), 393-466. =RGA-E
- Egeler 2011 = Egeler, Matthias, Walküren, Bodbs, Sirenen. Gedanken zur religionsgeschichtlichen Anbindung Nordwesteuropas an den mediterranen Raum (= RGA-E 71; Berlin/New York 2011).

- Eyrbyggja saga, Einleitung = Eyrbyggja saga, § 2. Verfasser, Abfassungszeit, Quellen, XVI-XXV (Aus der Einleitung zu: Eyrbyggja saga). [Vollständige Zitierung siehe Primärliteratur].
- Falk 1926 = Falk, H., „Sjelen“ i hedentroen. In: *Maal og Minne* (1926), 169-174.
- Findeisen 1956 = Findeisen, Hans, *Das Tier als Gott, Dämon und Ahne. Eine Untersuchung über das Erleben des Tieres in der Altmenschheit* (Stuttgart 1956).
- Gering 1902 = Gering, Hugo, *Über Weissagung und Zauber im nordischen Altertum. Rede zum Antritt d. Rektorats d. Christian-Albrechts-Univ. zu Kiel* (Kiel 1902).
- Glauser 1983 = Glauser, Jürg, *Isländische Märchensagas. Studien zur Prosaliteratur im spätmittelalterlichen Island (= Beiträge zur nordischen Philologie 12; Basel/Frankfurt am Main 1983)*.
- Grönbech 1937 = Grönbech, Wilhelm, *Kultur und Religion der Germanen*, ed. Otto Höfler, tr. Ellen Hoffmeyer (Hamburg 1937).
- Guðmundsdóttir 2007 = Guðmundsdóttir, Aðalheiður, *The Werewolf in Medieval Icelandic Literature*. In: *The Journal of English and Germanic Philology* 106 (2007), 277-303.
- Güntert 1912 = Güntert, Hermann, *Über altisländische Berserker-Geschichten*. Beilage zum Jahresbericht des Heidelberger Gymnasiums (Heidelberg 1912).
- Hall et al. 2013 = Hall, Alaric / Richardson, Steven D. P. / Þorgeirsson, Haukur, *Sigrgarðs saga frækna: A Normalised Text, Translation and Introduction*. In: *Scandinavian-Canadian Studies/Études Scandinaves au Canada* 21 (2013), 80-155.
- Hasenfratz 1986 = Hasenfratz, Hans-Peter, *Seelenvorstellungen bei den Germanen und ihre Übernahme und Umformung durch die christliche Mission*. In: *Zeitschrift für Religions- und Geistesgeschichte* 38 (1986), 19-31.
- Hatto 1980 = Hatto, A. T., *The Swan Maiden: A Folktale of North Eurasian Origin?*. In: A. T. H., *Essays on Medieval German and Other Poetry (= Anglica Germanica 2, ed. Leonard Forster et al.; Cambridge et al. 1980)*, 267-297.
- Haupt 1924 = Haupt, Waldemar, *Zur niederdeutschen Dietrichsage (= Palaestra 129, ed. Alois Brandl et al.; Berlin 1924)*.
- Herrmann 1906 = Herrmann, Paul, *Deutsche Mythologie in gemeinverständlicher Darstellung* (Leipzig 1906²).
- Herrmann 1903 = Herrmann, Paul, *Nordische Mythologie in gemeinverständlicher Darstellung* (Leipzig 1903²).
- Hertz 1862 = Hertz, Wilhelm, *Der Werwolf. Beitrag zur Sagengeschichte* (Stuttgart 1862).
- Höfler 1976 = Höfler, O[tto], *Berserker*. In: *RGA*, 2² (Berlin/New York 1976), 298-304.

- Höfler 1934 = Höfler, Otto, Kultische Geheimbünde der Germanen 1 (Frankfurt am Main 1934).
- Isländische Märchensagas, Die Saga von Ali Flekk = Die Saga von Ali Flekk, 409-410 (Aus dem Nachwort zu: Isländische Märchensagas). [Vollständige Zitierung siehe Primärliteratur]
- Jakobsson 2011 = Jakobsson, Ármann, Beast and Man. Realism and the Occult in Egils saga. In: Scandinavian Studies 83 (2011), 29-44.
- Jones 1972 = Jones, Gwyn, Kings Beasts and Heroes (London et al. 1972).
- Kittredge 1903 = Kittredge, George Lyman, Arthur and Gorlagon. In: Studies and Notes in Philology and Literature 8 (Boston 1903).
- Kreutzer 1999 = Kreutzer, Gerd, Hákonarmál. In: RGA, 13² (Berlin/New York 1999), 394-398.
- Kuhn 1968 = Kuhn, Hans, Kämpfen und Berserker. In: Frühmittelalterliche Studien 2 (1968), 218-227.
- Kölbing 1872 = Kölbing, Eugen, Über isländische Bearbeitung fremder Stoffe. In: Germania. Vierteljahrsschrift für deutsche Altertumskunde 17 (1872), 193-197.
- Lambertus 2014 = Lambertus, Hendrik, Der Zauber des Fremden und Magie als Verfremdung. In: Erzählen im mittelalterlichen Skandinavien 2, ed. Robert Nedoma (= Wiener Studien zur Skandinavistik 22; Wien 2014), 45-56.
- Landolt 2000 = Landolt, Ch., Hrólfr kraki. In: RGA, 15² (Berlin/New York 2000), 158-162.
- Lange 2006 = Lange, G., Völsunga saga. In: RGA, 32² (Berlin/New York 2006), 542-543.
- Marold 1978 = Marold, M., Bjarkamál. In: RGA, 3² (Berlin/New York 1978), 51-55.
- McKinnell 2002 = McKinnell, John, The Context of Völundarkviða. In: The poetic Edda: Essays on Old Norse Mythology, ed. Paul Acker (New York 2002), 195-212.
- McConnell 1999 = McConnell, Winder, Mythos Drache. In: Dämonen, Monster, Fabelwesen, ed. Ulrich Müller / Werner Wunderlich (= Mittelalter Mythen 2; St. Gallen 1999), 171-183.
- Meissner 1904 = Meissner, Rudolf, Die Geschichte vom Ritter Tiodel und seiner ungetreuen Frau. In: Zeitschrift für deutsches Altertum und deutsche Literatur 47 (1904), 247-267.
- Motz 1986 = Motz, Lotte, New thoughts on Völundarkviða. In: Saga-Book of the Viking Society 22.1 (1986), 50-68.
- van Nahl 1981 = van Nahl, Astrid, Originale Riddarasögur als Teil altnordischer Sagaliteratur (= Texte und Untersuchungen zur Germanistik und Skandinavistik 3; Frankfurt am Main/Bern 1981).

- Nedoma 1988 = Nedoma, Robert, Die bildlichen und schriftlichen Denkmäler der Wielandsage (= Göppinger Arbeiten zur Germanistik 490; Göppingen 1988).
- Nedoma 1990 = Nedoma, Robert, Zu den Frauenfiguren der 'Þiðreks saga af Bern'. In: Helden und Heldensage. Festschrift Otto Gschwantler, ed. Hermann Reichert / Günter Zimmermann (= Philologica Germanica 11; Wien 1990), 211–232.
- Nedoma 2000 = Nedoma, Robert, Es sol geoffenbaret sein / Ich bin genannt wieland. Friedrich von Schwaben, Wielandsaga und Vǫlundarkviða. In: Erzählen im mittelalterlichen Skandinavien 2, ed. Robert Nedoma et al. (= Wiener Studien zur Skandinavistik 3; Wien 2000), 103-115.
- Nesheim 1970 = Nesheim, Asbjørn, Samisk trolldom. In: Kulturhistorisk leksikon for nordisk middelalder 15, ed. Johannes Brøndsted et al. (Kopenhagen 1970), 7-14.
- Ninck 1935 = Ninck, Martin, Wodan und germanischer Schicksalsglaube (Jena 1935).
- Olson 1916 = Olson, Oscar Ludvik, The Relation of the Hrólfs Saga Kraka and the Bjarkarímur to Beowulf. A Contribution to the History of Saga Development in England and the Scandinavian Countries (Diss. Chicago 1916).
- Panzer 1910 = Panzer, Friedrich, Studien zur germanischen Sagengeschichte I. Beowulf (München 1910).
- Reuschel 1933 = Reuschel, Helga, Untersuchungen über Stoff und Stil der Fornaldarsaga (Diss. Leipzig 1933).
- Roberts 1999 = Roberts, Keith, Eine Werwolf-Formel. Eine kleine Kulturgeschichte des Werwolfs. In: Dämonen, Monster, Fabelwesen, ed. Ulrich Müller / Werner Wunderlich (= Mittelalter Mythen 2; St. Gallen 1999), 565-581.
- Rohrbach 2009 = Rohrbach, Lena, Der tierische Blick. Mensch-Tier-Relationen in der Sagaliteratur (= Beiträge zur nordischen Philologie 43; Tübingen/Basel 2009).
- Röhn 1998 = Röhn, H[artmut], Fylgja. In: RGA, 10² (Berlin/New York 1998), 287-290.
- Röhrich 1953 = Röhrich, Lutz, Mensch und Tier im Märchen. In: Schweizerisches Archiv für Volkskunde 49 (1953), 165-193.
- Ruggerini 2006 = Ruggerini, Maria Elena, Tales of Flight in Old Norse and Medieval English Texts. In: Viking and medieval Scandinavia 2 (2006), 201-238.
- Sälzle 1965 = Sälzle, Karl, Tier und Mensch. Gottheit und Dämon. Das Tier in der Geistesgeschichte der Menschheit (München 1965).
- Schjødt 2008 = Schjødt, Jens Peter, Initiation between two Worlds. Structure and Symbolism in Pre-Christian Scandinavian Religion, tr. Victor Hansen (= The Viking Collection 17; Odense 2008).

- Schjødt 2007 = Schjødt, Jens Peter, Óðinn, Warriors, and Death. In: Learning and Understanding in the Old Norse world. Essays in Honour of Margaret Clunies Ross, ed. J. Quinn et al. (Turnhout 2007), 137-151.
- Schlauch 1934 = Schlauch, Margaret, Romance in Iceland (London 1934).
- Schulz 2004 = Schulz, Katja, Riesen. Von Wissenshütern und Wildnisbewohnern in Edda und Saga (= Skandinavische Arbeiten 20; Heidelberg 2004).
- von See et al. 2000 = von See, Klaus et al., Kommentar zu den Liedern der Edda 3: Götterlieder (Heidelberg 2000).
- von See et al. 2009 = von See, Klaus et al., Kommentar zu den Liedern der Edda 6: Heldenlieder (Heidelberg 2009).
- Simek 2005 = Simek, Rudolf, Mittelerde: Tolkien und die germanische Mythologie (München 2005).
- Simek 2006 = Simek, Rudolf, Lexikon der germanischen Mythologie (= Kröners Taschenbuchausgabe 368; Stuttgart 2006³).
- Simek 2003 = Simek, Rudolf, Religion und Mythologie der Germanen (Darmstadt 2003).
- Simek / Pálsson 2007 = Simek, Rudolf/Pálsson, Hermann, Lexikon der altnordischen Literatur. Die mittelalterliche Literatur Norwegens und Islands (= Kröners Taschenbuchausgabe 490; Stuttgart 2007²).
- Teichert 2009 = Teichert, Matthias, Þeir Sigmundur fóru í hamina. Die Werwölferzählung im 8. Kapitel der Völsunga saga. In: Zeitschrift für deutsches Altertum und deutsche Literatur 138 (2009), 281-295.
- Tuczay 2011 = Tuczay, Christa, Die wilde Lust am Wolfsleben. In: Tierverwandlungen: Codierungen und Diskurse, ed. Willem de Blécourt / Christa Tuczay (Tübingen 2011), 35-60.
- Turville-Petre 1946 = Turville-Petre, E.O.G., Myth and Religion of the North. The Religion of Ancient Scandinavia (New York 1946).
- von Unwerth 1915 = von Unwerth, Wolf, Ostacia und Kára. In: Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur 40 (1915), 160-162.
- Uecker 2004 = Uecker, Heiko, Geschichte der altnordischen Literatur (= RUB 17647; Stuttgart 2004).
- Veenstra 2002 = Veenstra, Jan R., The Ever-Changing Nature of the Beast: Cultural Change. Lycanthropy and the Question of Substantial Transformation (From Petronius to Del Rio). In: The Metamorphosis of Magic from Late Antiquity to the Early Modern Period, ed. Jan N. Bremmer / Jan R. Veenstra (= Groningen Studies in Cultural Change 1; Leuven et al. 2002), 133-166.

Werber 1984 = Werber, Gertrude, Federhemd, -kleid. In: EdM, 4 (Berlin/New York 1984), 938-942.

Zimmermann 2007 = Zimmermann, U., Walküren. In: RGA, 35² (Berlin/New York 2007), 595-602.

Online-Quellen

ONP [Hrólf's saga kraka] = Ordbog over det norrøne prosasprog: Sigla Hrólf, Hrólf's saga kraka, http://onpweb.nfi.sc.ku.dk/vkreg_d.html, abgerufen am 01.03.2015. =ONP

ONP [Völsunga saga] = ONP: Sigla Völs, Völsunga saga.

Anhang

	Verwandlungsgestalt	Gestaltwandler		Gestaltwandlungsprozess		Funktion bzw. Zweck der Gestaltwandlungen				Selbstverwandlung		Fremdverwandlung	
		Walküren	Werwölfe bzw. - bären	Seelenmanifestation	Gestalttausch	Fluch	Kampfassoziation/ Verteidigung/Tötung	Flucht/ Verbergen	Täuschen bzw. List	freiwillig	unfreiwillig	freiwillig	unfreiwillig
<u>Vorzeitsagas</u>													
Hrómundar saga Gripssonar													
Lára	Schwan	X					X			X			
Völsunga saga													
Sigmundur, Sinfjötli	Wolf		X				X				X		
Mutter des König Siggeirr	Wolf		X				X			X			
Signý-Hexe	andere Person				X				X	X			
Sigurðr-Gunnarr	andere Person				X				X	X			
Otr	Fischotter									X			
Fáfnir	Drache						X						
Andvari	Fisch										X		
Óðins óskmey	Krähe	X								X			
Hrolfs saga kraka													
Björn	Bär		X			X							X
Böðvarr Bjarki	Bär		X	X						X			
Ála flekks saga													
Áli flekk	Wolf		X			X							X

Blátönn	Steinplatte					X							X
Þorsteins saga Vikingssonar													
Prinzessin Íngibjörg - Ógautans Trollschwester	Troll			X		X							X
Íngjaldr	Eber						X				X		
Grímssaga loðinkinna													
Prinzessin Lophæna	Troll					X							X
Sigrarðs saga frækna													
Signý	Schwein					X							X
Hildir	Fohlen					X							X
Hlégerðr	Wolf		X				X				X		
	Krähe							X			X		
Sigrarðr- Jonas	andere Person								X		X		
Sigrarðr- Knútr	andere Person								X		X		X
Göngu Hrólf's saga													
Berserker Grímr ægir	Flugdrache, Schlange, Eber, Stier etc.						X				X		
Hálfðanar saga Eysteinsonar							X						
Finnenkönig Fiðr	Walross						X				X		
König Hárekr	Flugdrache						X				X		
Friðþjófs saga hins													

frækna													
Die beiden Zauberinnen (v. König Helgi ausgesandt)	Wal			X						X			
Sturlaugs saga starfsama							X						
Framars Mann Finnur und Sturlaugs Mann Svipuðr	Hunde, Adler						X			X			
Sqrla saga sterka													
Tofi	Flugdrache						X			X			
Hjálmþérs saga ok Ólvis													
König Hunding	Walross			X			X			X			
Hqrdr	Wal			X			X			X			
König Hríngur	Schweinehirte						X						X
Álsól	<i>fingálkn</i>						X						X
Hildisif	Troll						X						X
Illugasaga Gríðarfóstra													
Prinzessin Signý	Troll												
Originale Rittersagas													
Vilmundar saga viðutan													
Prinzessin Sóley - Magd Oskubuska	andere Person				X				X	X			
Gibbons saga													
Zwerg Asper	Wolf		X				X			X			

Sigrgarðs saga ok Valbrands													
Zwerg Gustr	Wolf		X				X			X			
Valbrandr	Drache						X			X			
Nítiða saga													
Nítiða - Magd Íversa	andere Person				X				X	X			X
Tióðels saga													
Tióðel	Bär, div.		X							X			
Viktors saga ok Blávus					X								
Blávus - Schwester Fulgíða	andere Person				X				X				
Berserker Falr	Flugdrache, Löwe						X			X			
Berserker Sóti	Hund						X			X			
<u>Isländersagas</u>													
Eyrbyggja saga									X				
Katlas Sohn Oddr	Spinnrocken, Ziegenbock, Hofeber								X				X
Harðar saga ok Hólmverja									X				
Skroppa	Schwein								X		X		
Skroppas Töchter	Ferkel												X
Kormáks saga													
Þórveig	Walross			X			X			X			
Egils saga Skalla-Grímssonar			X										
Mutter von König Blóðøx	Schwalbe						X			X			
Kveldúlfr	Wolf		X										

Hænsna- Þóris saga													
Þorbjörn (Keine Verwandlung im eigentlichen Sinn - Seele agiert unsichtbar)			X							X			
<u>Heldensagen- kompilation</u>													
Þidreks saga af Bern													
Ostacia	Drache	X					X			X			
Reginn	Drache						X						
<u>Königssagas</u>													
Óláfs saga Tryggvasonar													
Goden	Drache						X			X			
	Vogel						X			X			
	Stier						X			X			
	Bergriese						X			X			
Zauberer (v. Haraldr blátǫnn Gormsson ausgesandt)	Wal						X			X			

Dort wo die Kategorisierung unklar ist, wurde keine Markierung gesetzt.

Norsk sammenfatning

I den gammelvestnordiske skjønnlitteraturen finns det mange transformasjoner fra mennesker og menneskelignende vesener, som blir utløst fra denne personen sjølv men også fra andre personer. Det foreliggende arbeidet behandler de forskjellige transformasjonsmotiver og viser forskjellige kategoriseringer, hvorav frekvensen av deres forekomst, deres funksjon, og eventuelle spesielle funksjoner skulle fremgå. De mytologiske forestillinger blir brukt, med unntak av Valkyriene, bare som en sammenligning, men skal ikke bli inkludert i endfaziten fordi transformasjoner fra guder er hovedsakelig gjenstand av poesi, som også ville bli tatt i betraktninger for en signifikant analyse.

Hovedfokus for arbeidet ligger på spørsmålet, i hvilken grad disse formskiftinger i skjønnlitteraturen tilsvarende til de arkaiske forestillingene i naturfolk, dvs. i hvilken form positiv konnoterte dyrtransformasjoner opptrer og i hvilken grad formskiftingmotivet benyttes som avgrensningssymbolikk til samfunnet, eller om andre typer og motivasjoner av formskifting opptrer.

En detaljert analyse blir utført på grunnlag av *Hrólf's saga kraka*, *Ála flekks saga*, *Vølsunga saga*, og *Sigrarð's saga frækna*. I en samlet analyse blir det tillagt til disse sagaene komparative eksempler av originale riddersagaer, fornaldersagaer og islendinge sagaer.

Denne samlede analysen har til slutt vist som resultater følgende spesielle funksjoner og konklusjoner for hver kategori:

Valkyries

Valkyrienmotivet i skjønnlitteraturen, men lite bevis ennå, kan i hvert fall betraktes som formskiftinger, fordi deres transformasjoner er tydeliger beskrevet her enn i poesien. Likevel kan det ikke utledes et felles trekk ved transformasjoner, fordi ingen enhetlige tendenser kan fastlegges i de få dokumentene. Så fungerer valkyriens fluktevne i *Vølsunga saga* trolig bare som en budbringertjeneste; i kontrasten er fugltransformasjonen i *Hrómundar saga Gripssonar* involvert i en kamphandling, selv om Valkyrie selv, ikke griper aktivt inn i kampen. Valkyriens fugletransformasjoner i *Vølsunga saga* og *Hrómundar saga Gripssonar*, og også Ostacias dragetransformasjon i *Pidreks saga af Bern* er nyttig for de transformerene fordi dyreegenskapen brukes for den tilsvarende situasjonen. Det viser også, i hvert fall for kråketransformasjonen i *Vølsunga saga* at det eksisterer den typsike assosiasjonen til åtsselfugler, som er synlig i diktningen.

Varulver

Et eldre varulvs- eller varbjørnmotiv kunne muligens har oppstått fra *berserksgangr*. Ideen om å være som et vilt dyr under kampektasen, kunne har støtt den psykiske prosessen og har blitt overført på den ytre formen ved å har på seg en ulv- eller bjørnskin.

De senere formskiftingmotivene, som finns i *Hrólf's saga kraka* på Bøðvarr Bjarki, i *Völsunga saga* på Sinfjötli og Sigmundr og også i *Egils saga* på Kveldúlfr grunner sannsynligvis på denne overføringen til den fysiske formen, eller har minst en henvisning til berserkerne.

Det eldre nordiske varulvmotivet har i alt både negativ og positiv konnoterte sammenheng, men er vanligvis en frivillig selv transformasjon, som ble utført av viljen for å bruke animaliske krefter og brukes til fordel i kampen. Med unntak av de forvandlinger av Sigmundr og Sinfjötli og mor til kong Siggeirr i *Völsunga saga* brukes det ingen magiske transformasjonsmidler i tekstene som er beskrevet her, eller de blir ikke nevnet, så protagonisters evnen til å forvandle seg kan ses som en iboende evne. Likevel kann bruken av magie ikke alltid utelukkes, fordi iblant kan figurtypen henviser til det. .

Det yngre varulvmotivet fra den nordiske litteraturen ble først og fremst kjennetegnet ved en ytre påvirkning som har overført et høviskt preget motiv i form av *lais*. Det viktigste særpreget for disse senere nordiske varulvhistorier er den *álög*-forbannelsen som en utløsende middel for transformasjonen, gjennom hvilken den forvandlende mottar den totale tildelinga av sympati, fordi han er uskyldig for sin ulykke. I tillegg impliserer den forbannelsen, at protagonistens ulvenatur ikke er iboende og dermed ikke forblir uløselig forankret. I denne behandlinga av varulvmotivet eksisterer det ingen krigersk eller heroisk forbinnelse mer til varulvtransformasjonen. Snarere ble konseptet av fredløsene overtatt i en adaptasjon, som utviser protagonisten fra selskapet eller den høviske sfære.

Typen av formskiftingsprosess

Transformasjon gjennom manifestasjon av en sjellignende form:

Denne transformasjonskategorien er til dels forbundet med den varulvs- og varbjørntransformasjonen, fordi også her spiller kampkonteksten en betydelig rolle. Spesielt ofte forekommer hvaltransformasjoner i denne sammenheng. Men det viktigste av disse er Bøðvarr Bjarkis bjørntransformasjon i *Hrólf's saga kraka*. Utseendet til en slik transformasjon, som fullføres ved en manifestasjon av en sjelesform, tilsvarer enten til karakteren og egenskapner til personen, eller, henholdsvis, og, er underlagt kravene i en bestemt situasjon.

Formbytte eller transformasjon til en annen person:

Et formbytte skjer ofte frivillig, og ofte i en seksuell kontekst, eller på samme tid, eller også bare, brukes for bedrag og svik. Den vakre prinsessen utveksler med den stygge tausa formen

for å flykte fra uønsket frier eller hun bruker formbyttet for en lureri for å gi en lærepenge til en hovmodig prinse.

I kontrast til dette, utveksler helten formen sin for å erobre jomfruen seksuelt samt politiskt.

Formenbyttet mellom Signý og hekxa i *Vølsunga saga*, står her delvis isolert fra denne kategoriseringen fordi den seksuelle initiativen utgår fra en kvinne og er ikke rettet på en undertrykkelsen av det andre kjønn.

For hensikten til straff eller hevn skjer formbyttet ofte ved en forbannelse, som utløser en transformasjon til en sosialt lav markert person henholdsvis et overnaturlig vesen som en troll.

Funksjon eller formål av formendringer

Skadepåføring eller hevn mellom en forbannelse – álög:

For typen av transformasjonen innenfor *álög*-forbannelser kan sies at det oppstår både varulvtransformasjoner, andre dyretransformasjoner og metamorfoser i et sosialt lavt markert person. Spesielt ofte synes trollmetamorfoser av kvinnelige protagonister å være utløst av forbannelser. Spesielt stemor spiller som utløser for forbannelsene en betydelig rolle i den gamle nordiske skjønnlitteraturen, men stemorenmotivet i seg selv muligens har kommet i historiene mellom ytre påvirkninger.

Transformasjon i kampen:

Kategorien av valkyriene og varulver er knyttet til kampen eller i det minste blir assosiert med den. I varulvs- og varbjørntransformasjonen tilsvarer bare den eldre motivbehandlingen en kamptransformasjonen som er her også et betydelig særtrekk.

Totalt sett er kamptransformasjonen ikke begrenset til en spesiell figurtype og heller ikke til en spesifikk transformasjonsform. Dvs., både menn, kvinner, konger, enkle kriger, en berserker og dverger forvandler seg i kampen. Likevel har alle disse forvandlinger til felles, at den transformerte protagonisten alltid opptrer i dyresskikkelse (med unntak av jotunen i *Óláfs saga Tryggvasonar*), derimot, finns det ikke en konstant i valg av dyret selv.

Flykte eller gjemme seg for fiender:

Den eneste flukttransformasjonen innenfor undersøkelsenskorpusen opptrer ved Hlégerðr i *Sigrarðs saga frækna* og retter seg sansynligvis etter denne dyreforma, som er best for en flykt, så som en fugleform.

I motsetning er transformasjoner, eller bare forblendinger, i *Harðar saga ok Hólmverja* og i *Eyrbyggja saga* rettet etter ubemerkethet av figuren. Begge typer har likevel til formål å beskytte seg selv eller andre fra angrepene av fiender.

Transformasjonsprosessen:

Ofte er transformasjonsprosessen helt uklart, bare i noen historier antydes hendelsen i det hele tatt eller magiske krafter til den personen eller anvendelsen av magi nevnes.

Åpenbare likheter innenfor transformasjons- og tilbaketransformasjonsprosessen oppstår først og fremst innenfor transformasjoner som utløses mellom en forbannelse, fordi disse skjer alltid ved utsagnet av forbannelsen og oppheves med oppfyllelsen av de respektive frelsevilkårene. Frelsevilkårene selv viser imidlertid få enhetlige tendenser.

Ved manifestasjonen av sjelsformen er en transe- eller hviletilstand nødvendig for transformasjonen. For alle andre transformasjonskategorier kan det ikke utføres en meningsfull analyse av enhetlige transformasjonsprosesser, siden det finns for lite informasjon i tekstene. Men ved anvendelsen av enselige transformasjonsmidler, tilbaketransformasjons handlinger og transformasjonskjennemerker viser seg noen likheter. Fremfor alt kann det nevnes her som en betydningsfull transformasjonsmiddel fjær- og skinnklær, i hug av en animalsk medium, som ofte måtte bli brent i tilfelle av en forbannelsetransformasjon, for å oppnå en permanent tilbakeforvandling.

I alt vises det tydelig i de fleste selvutførte formskiftinger i alle fall en sterk assosiasjon med kampen.

Det spesielle med egentransformasjoner av Fáfñir, Otr og også ved Bøðvarr Bjarki er at evnen til å forvandle seg i et dyr, ligger sansynligvis i vesenet til de relevante protagonistene, som også kan forbundes med transformasjonformet i menneskelig tilstand.

Disse protagonistene kan i alle fall transformere seg uten kjennelig magisk middel eller kunnskap av trolldom. En slik medfødt evne til å forvandle seg antas å være opprinneligere enn de som forårsakes av en forbannelse eller mellom magi. Ofte er bruken av magikunnskap uklart, siden det blir ingen eller for få informasjon gitt om hendelsesforløp av transformasjonen.

Frivillige selvtransformasjoner blir også delvis brukt for å unnslippe eller skjule seg mot fiender. Selv formbyttene som brukes for en bedrag eller list og som er ikke forårsaket av en forbannelse, foregår ofte frivillig på begge sider.

De eneste fremmedtransformasjoner innanfor undersøkelsenskorpusen, som er frivillig, opptrer i kategorien av transformasjoner som utføres for å skjule seg fra fiender. Som ufrivillige fremmedtransformasjoner anses for alle transformasjoner som blir forårsaket av forbannelser som oppstår i det yngre varulvmotivet ved trolltransformasjoner og dels i formbyttet.

Resultatet av arbeidet viser spesielt at dyrtransformasjoner som forekommer særlig i kamp er positivt for de transformerte mennesker fordi de benyttes for å innsette egenskapene til det respektive dyret, som er mest ei kreftøkning.

Dermed viser denne typen av dyrmetamorfoseen en forbindelse mellom dyret selv og den transformerte, noe som viser seg i noen tilfeller også i uttransformert tilstand, ved vesenet av personen.

Men også opptrer dyretransformasjoner, som er utløst av en forbannelse. Her er de dyriske egenskapene til ingen nytte for de transformerte, men tjener en tydeliggjort skille mellom mennesker og dyr, som er klart underlagt folket i verdighet og evne.

Likevel opptrer i undersøkelsenskorpusen, fremfor alt i originale riddersagaer og fornaldersagaer, også formbyttet av mennesker relativt ofte. I alle fall utføres, med unntak av Blátǫnn i *Ála flekks saga*, alle nevnte transformasjoner i levende vesner. Det finns undertiden flere transformasjoner i ulike levende vesner av en og den samme personen, slik som i sagaen *Sigrarðs saga frækna* eller *Sturlaugs saga starfsama*.

For hyppigheta av forekomsten av formskiftinger innenfor en bestemt sjanger, kan det sies at antallet av representerte islendinge sagaer i undersøkelsenskorpusen er faktisk relativt lav, men også reflekterer generelt denne låge forekomsten av transformasjoner i denne sjangeren. Derimot er formskifting i originale riddersagaer og fornaldersagaer et svært vanlig motiv.

Abstract

In dieser Arbeit werden die verschiedenen Gestaltwandlungsmotive innerhalb der altwestnordischen Erzählliteratur analysiert, und Kategorisierungsmöglichkeiten aufgezeigt, aus denen die Frequenz ihres Vorkommens, ihre Funktion und eventuelle Besonderheiten aufgezeigt werden. Es werden sowohl Figuren eruiert, die als Gestaltwandler zu bezeichnen sind, als auch deren Gestaltwandlungsprozess erschlossen sowie die Funktion der Gestaltwandlung innerhalb der Erzählung analysiert.

Dabei können die mythologischen Vorstellungen, mit Ausnahme der Walküren, nur als Vergleiche dienen, sind jedoch nicht in den Gesamtkontext der Betrachtungen einbezogen, da Götterverwandlungen hauptsächlich Gegenstand der Dichtung sind.

Daneben wird auf die Frage eingegangen, inwiefern die Gestaltwandlung in der Erzählliteratur einer archaischen Vorstellung der Naturvölker entspricht, d.h. in welcher Ausprägung positiv konnotierte Tierverwandlungen auftreten, und inwiefern das Gestaltwandlungsmotiv als Abgrenzungssymbolik zur Gesellschaft eingesetzt wird bzw. ob auch andere Arten und Motivationen der Gestaltwandlung auftreten.

Lebenslauf

Persönliche Daten

Name: Sarah Zwirner
Nationalität: Österreich
Geburtsort Wien
Geburtsdatum: 15.11.1988

Ausbildung

ab Oktober 2014 *Masterstudium der Skandinavistik* an der *Universität Wien*, 1010 Wien

März 2011 – Juni 2014: *Bachelorstudium der Skandinavistik* an der *Universität Wien*, 1010 Wien

September 2007 – Juni 2010: *Aufbaulehrgang der Handelsakademie Hetzendorf*, 1120 Wien
Ausbildungsschwerpunkt:
International Finance and Controlling

September 2003 – Juni 2006: *Handelsschule Zwettl*, 3910 Zwettl
Ausbildungsschwerpunkt:
Informationstechnologie & E-Business

September 1999 – Juni 2003: *Hauptschule Rastendorf*, 3532 Rastendorf

September 1995 – Juni 1999: *Volksschule Waldhausen*, 3914 Waldhausen

Beruflicher Werdegang

01/2013 –09/2013: *Geringfügige Beschäftigung: Sekretariat,*
Dr. HOPF - CAUSA Steuerberatung GmbH, 1090 Wien

9/2007 –12/2012: *Geringfügige Beschäftigung: Sekretariat,*
Dkfm. Dr. Reinhardt Hopf Wirtschaftstreuhänder und Steuerberatungsgesellschaft mbH, 1130 Wien

8/2006 –8/2007: *Vollzeit: Sekretariat,*
Dkfm. Dr. Reinhardt Hopf Wirtschaftstreuhänder und Steuerberatungsgesellschaft mbH, 1130 Wien