

Gestaltwandlung in der altnordisch-isländischen Literatur²

Inhaltsangabe:

Ziel dieses Artikels ist es, ein Licht auf die farbenfrohen, aber weitgehend unbekannt Motive der Gestaltveränderung, gefunden in der altnordisch-isländischen Literatur sowie in verwandten literarischen Werken, die von der klassischen Zeit bis zur Mitte des 16. Jahrhunderts abgefasst wurden, zu werfen. In diesem Aufsatz werden die verschiedenen Untertypen übernatürlicher Transformationen und die Arten von Texten analysiert, in denen sie am häufigsten in potenziellen Ursprüngen, Genese und Entwicklung im Kontext der mittelalterlichen nordisch-isländischen Literatur erscheinen.

1. Einleitung

In den letzten Jahren scheint das Studium der Magie und übernatürlichen Elemente der Wikinger und im mittelalterlichen Skandinavien aufgeblüht zu sein. Während zahlreiche wissenschaftliche Studien veröffentlicht wurden, hat das Bild des heidnischen Wikingers neue Überfälle auf die Populärkultur gemacht. In dieser Zeit erreichten moderne Medien wie die History-Channel-Serie *Vikings* (2013-), Bethesdas erstklassiges Videospiel *Skyrim* (2011) oder Dreamworks Film-Franchise *How to Train Your Dragon* (2010-) alle Aufmerksamkeit der breiten Öffentlichkeit, was zu einem nicht geringen Teil ihrer Interpretation der nordischen übernatürlichen Motive zu verdanken war. Zur gleichen Zeit werfen in der Wissenschaft einflussreiche Arbeiten zu diesem Thema wie Francois-Xavier Dillmans *Les magiciens dans l'Islande ancienne* (2006), Clive Tolleys *Shamanism in Norse myth and magic* (2009) oder Stephen Mitchells *Witchcraft and Magic in the Nordic Middle Ages* (2011) ein neues, hochanalytisches Licht auf das Thema Magie und das Übernatürliche in der Wikingerzeit. Die vorliegende Arbeit zielt darauf ab, diesem Weg zu folgen, indem sie sich auf einen viel spezifischeren Aspekt der Magie und Zauberei im nordischen Mittelalter konzentriert, nämlich auf die Art und Weise, wie die Gestaltwandlung in der altnordisch-isländischen Literatur dargestellt wird. Für die Zwecke dieses Artikels wird norwegisch-isländische Literatur als Bezug auf den literarischen Körper des mittelalterlichen Skandinaviens definiert. Darüber hinaus könnten zusätzliche Quellen, die nicht aus Skandinavien stammen, ebenfalls herangezogen werden, um das Verständnis spezifischer nordisch-isländischer Motive zu stärken. Während schließlich das Hauptaugenmerk in diesem Artikel auf Erzählungen gerichtet ist, die sich um Personen drehen oder zeigen, die von Gestaltwandlung betroffen sind oder sie betreiben, werden auch andere periphere Motive wie die Beziehung zwischen bestimmten Populationen und verschiedenen Tieren zur Erklärung möglicher Interpretationen von Gestalt wechselnden Motiven in der altnordisch-isländischen Literatur herangezogen. Es sollte jedoch beachtet werden, dass empfindungsfähige Tiere wie der magische Ochse Harri in der *Laxdæla-Saga* und übernatürliche Humanoide, die aus einer Zauberei wie Ögmundr in der *Örvar-Odds-Saga* geboren wurden, nicht in diesem Artikel diskutiert werden, da angenommen wird, dass diese Gestalten außerhalb des Geltungsbereichs liegen. Dieser Artikel wird so aufgebaut, dass zunächst eine Analyse der verschiedenen im Korpus verwendeten Begriffen zur Beschreibung der Gestaltwandlung erfolgt, bevor die drei wichtigsten narrativen Unterkategorien vorgestellt werden, in denen solche Elemente enthalten sind. Bevor man sich jedoch die eigentlichen Erzählungen mit Gestaltwandlung ansieht, muss man die Aufmerksamkeit auf das Vokabular um dieses Motivs richten und wie es die Darstellung und das Verständnis dieses Motivs beeinflussen mag.

2. Die Sprache der Transmutation

Von den zahlreichen Begriffen, die in der altnordisch-isländischen Literatur mit Gestaltveränderungen in Verbindung gebracht werden, muss der Begriff *hamr*, ein ziemlich obskurer und vielschichtiger Begriff, der präsentiert und erklärt werden muss bevor man fortfährt, der Häufigste sein. In praktischer Hinsicht wurde das Wort *hamr* vom Finnlandisten Clive Tolley als Bezug auf das Fell eines Tieres oder eines Vogels definiert (Tolley, 2009: I, 193). Es unterscheidet sich jedoch vom Wort *serkr* („Tierfell“) dadurch, dass es am geläufigsten verwendet wird, um viel mehr als eine einfache Tierhaut zu

beschreiben. Wie die isländische Gelehrte Aðalheiður Guðmundsdóttir zeigt, gibt es zahlreiche Fälle, in denen das Wort *hamr* sich nicht nur auf genau solche Felle bezieht, sondern auch auf die Form und das Aussehen, und die Form von jemandem, der seine Form verändern kann (Guðmundsdóttir, 2007: 280). Im nordisch-isländischen Korpus wird das Wort sowohl in Erzählungen aus historischen, legendären, mythischen und sogar fiktionalen Zeiten gefunden, die von der skaldischen Poesie des 10. Jahrhunderts bis zu spätmittelalterlichen *Rímur*-Gedichten reichen. In diesen Erzählungen wird der *Hamr* am häufigsten als ein physisches Kleidungsstück beschrieben, das getragen und abgenommen werden kann, und das an und für sich eine Ursache für die Transformation sein kann. Ein gutes Beispiel für die Körperlichkeit des *Hamr* ist in der Prosa-Einführung des Eddia-Gedichtes *Völundarkviða* zu finden, in der Frauen, die wie Menschen aussehen, im Besitz von Schwanenhäuten (*álptarhamir*) sind und später die Protagonisten der Erzählung verlassen, indem sie in die Luft fliegen (*Völundarkviða*, 2014: 428).⁴ Diese Erzählung ist, wie später gezeigt werden wird, nur eine von vielen, in denen Saga-Figuren das Aussehen eines Tieres oder eines Monsters annehmen, indem sie einen übernatürlichen Pelz anlegen.

Während sich *Hamr* als Substantiv also entweder auf Pelz, Form oder Erscheinung bezieht, gibt es mehrere Adjektive, die auf diesem Wort basieren, und die Bedeutung ihres Basiswortes kontrastieren. Die häufigsten davon sind *hamrammr* („einer, der *hamr*-stark ist“) und *eigi-einhamr* („einer, der keinen einzigen *Hamr* hat“) und werden interessanterweise nur in Sagen gefunden, die in entschieden historischen Zeiten wie z. B. der *Íslendingasögur*, *Íslendingaþættir*, *Landnámabók* und in der *Sturlunga-Saga* angesiedelt sind. Während diese beiden Begriffe eindeutig mit dem Wort *Hamr* und den Begriffen Haut, Form und Aussehen zusammenhängen, werden sie niemals für tatsächliche Gestaltwandler verwendet. Wie der schwedische Religionshistoriker Dag Strömbäck im Jahr 1935 stattdessen zeigt, ist das Konzept des *hamrammr* in der Literatur hauptsächlich an übernatürliche und magische Kräfte der Figuren gebunden (“[den här benämning] tillades trollkunniga eller med särskilda, övernaturliga gåvor utrustade personer” Strömbäck, 1935: 162). Clive Tolley, der die verwandten Konzepte von *hamslaus* („ohne *Hamr*“) und *hamstolinn* („entzogen / beraubt von *Hamr*“) analysiert, hat *Hamr* selbst mit Begriffen der psychischen Gesundheit, Stimmungen und verschiedenen psychologischen Zuständen verknüpft (Tolley, 2009, I, 195).⁵ Schließlich wird nach Nordian Nifl Heim der Begriff *hamrammr* / *eigi-einhamr* häufig verwendet, um sich auf unsoziale und ausgestoßene Personen wie *berserkir* (Heim, 2005: 88)⁶ zu beziehen. Während das Konzept von *hamr* alles in allem, jenseits der strengen Definition von *hamr* als Fell oder Haut, etwas eklektisch erscheinen könnte, scheint das Fehlen, Verändern oder Ersetzen davon eine psychologische oder sogar körperliche Instabilität darzustellen.⁷ Man könnte so vorgehen, dass mittelalterliche Saga-Schreiber und Bearbeiter ähnliche Assoziationen gemacht und verstanden haben, und zumindest in einigen Fällen ist die Idee des Hautwechsels als untrennbar mit dem mentalen und magischen Zustand des Menschen verbunden. Während das komplexe Konzept von *hamr* in zahlreichen Erzählungen zur Beschreibung physischer Transformationen verwendet wird, ist es bei weitem nicht das einzige, das in einem solchen Kontext verwendet wird.

Wenn *Hamr*-artige Gestaltwandel-Erzählungen aus der Symbolik und / oder Praxis, sich mit einem Fell zu bedecken oder das Fell zu wechseln zu stammen scheinen, dann beziehen sich viele Geschichten nicht auf die Veränderung der Haut des Gestaltwandlers. Stattdessen kann man Fälle finden, in denen der Gestaltwandler nur sein Aussehen ändert (*líki*), ohne dass es erforderlich ist, die Haut zu wechseln oder sich in ein Fell zu kleiden. Ein anderer, noch weniger beschriebener Weg, der sich auf übernatürliche Transformation bezieht, ist *vera / verða á*. Die Begriffe *vera / verða á / at* („zu sein / werden“) erwähnen weder noch geben Hinweise auf die Existenz eines physischen Mediums von Transformation wie eine Haut oder Pelz. Stattdessen erscheinen *vera / verða*-Transformationen wie ihre *líki*-artigen Gegenstücke das Ergebnis von Zaubersprüchen oder anderen übernatürlichen Fähigkeiten zu sein. Ein gutes Beispiel für eine solche Erzählung findet sich im 14. Jahrhundert (*Norrøne Fornaldersoger*, 2006-2010: IV, 156) *Hálfðanar saga Eysteinsonar*, in der der legendäre Bösewicht der Geschichte, König Hárekr, während einer Schlacht einfach zum fliegenden Drachen „wird“ (“Þá varð Hárekr at flugdreka”, *Hálfðanar saga Eysteinsonar*, 1954: 277), ohne Hinweise darauf, dass eine solche physische Veränderung das Ergebnis einer bestimmten Handlung war. Wenn jedoch zu Beginn ein klarer Unterschied zwischen diesen drei wichtigsten Transformations-begriffen besteht, scheinen sie größtenteils ziemlich ähnliche Prozesse zu

beschreiben: Nämlich eine rein physische Transformation, die vorübergehend sein kann, sei es durch Entfernung eines physischen *Hamr*-Fells oder werfen eines Gegenzaubers, oder dauerhaft. Es ist jedoch klar, dass unter Berücksichtigung der zahlreichen Nebenwörter das Konzept von *hamr* wahrscheinlich das älteste der Gruppe ist.⁸ Mittelalterliche nordische Autoren haben nicht immer streng zwischen ihnen unterschieden, wie am Beispiel einer Passage in *Helgakviða Hjörvarðssonar* verdeutlicht, wo *Fránmarr jarl hafði hamaz í arnar líki* („Jarl Fránmarr *hamr* in ein Adler-Ebenbild gewechselt hatte“ *Helgakviða Hjörvarðssonar*, 2014: 260).⁹ Schließlich muss man auch Erzählungen erwähnen, in denen Charaktere sich überhaupt nicht physisch verändern sollen, sondern ihren Geist oder Lebensform in die Form eines Tieres projizieren. Die Mehrheit dieser Erzählungen sich jedoch auf ein einziges Tier, nämlich den Wal konzentriert, wird dieses Motiv also nicht sofort behandelt sein. Stattdessen, da sich nun die verschiedenen Begriffe und Definitionen, die sich auf altnordisch-isländischen Gestaltveränderungen beziehen, erfolgreich präsentiert und definiert wurden, ist es jetzt möglich, die Hauptgruppen der übernatürlichen Transformation, gruppiert nach der Art der Erzählung, in der sie am häufigsten erscheinen, nämlich mythisch-heroisch, aus dem hohen Norden und ritterliche Transformationsmotive zu analysieren.

3. Mythisch-heroische Transformation

Geschichten von übernatürlichen Transformationen, gesetzt in mythischen und / oder heroischen Zeiten, zeigen wohl die ältesten Gestalt verändernden Motive, die in altnordisch-isländischer Literatur zu finden sind.¹⁰ Von skaldischen Gedichten aus der späten Wikingerzeit bis zu mythologischen Sammlungen des 13. Jahrhunderts der Art von Snorri Sturluson und Saxo Grammaticus, kann man sowohl heidnische Götter als auch mythische Helden und Riesen finden, die sich mit der Praxis beschäftigen oder von ihr betroffen sind. Der wichtigste Gestaltwandler des altnordischen Mythos ist wenig überraschend Odin. Wie vom isländischen Schriftsteller Snorri Sturluson aus dem 13. Jahrhundert beschrieben, sollte Odin eine Vielzahl magischer Kräfte beherrschen, darunter die Gestaltveränderung, die im Mythos *Heimskringla* mehr oder weniger detailliert beschrieben wird:

„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 lǫnd, at sínum ørendum eða annarra manna“

[Odin veränderte die Gestalt [*hamr*]; dann verließ er den Körper wie schlafend oder tot, aber er war dann ein Vogel oder ein Tier oder eine Schlange und reiste in einem Moment in seiner eigenen oder in der Angelegenheit eines anderen in ferne Länder] *Heimskringla*, 1941-1951: I, 18

Heimskringla, das wahrscheinlich im frühen 13. Jahrhundert niedergeschrieben wurde (*Heimskringla*, 1941-1951: I, XXIX), ist nicht die einzige Quelle, die Odins Gestaltveränderungsfähigkeiten beschreibt. Im *Skáldskaparmál*-Abschnitt seiner *Prosa-Edda* geht Snorri Sturluson weiter und erzählt die Geschichte vom Diebstahl von *Óðroerir*, dem Met der Poesie. Dort soll sich Odin in eine Schlange und dann in einen Adler verwandeln, um den magischen Met vom Riesen Suttungr zu stehlen (*Skáldskaparmál*, 1998: 4-5). Ein zweiter Gott, der stark mit der Formänderung in der Literatur verbunden ist, ist Loki. In der *Prosa-Edda* wird beschrieben, dass Loki sich in ein (weibliches, nicht weniger) Pferd verwandelt (*Gylfaginning*, 2005: 35), eine Robbe (*Skáldskaparmál*, 1998: 19), einen Lachs (*Gylfaginning*, 2005: 48) und, Friggs Falkenumhang leihend (*Valshamr*), einen Falken (*Gylfaginning*, 2005: 2, 24).¹¹ Loki wird auch beschrieben, dass er sich im *Sörla þáttr*-Kapitel des frühen 14. Jahrhunderts in eine Fliege verwandeln kann (*Ólafs saga Tryggvasonar en mesta* 1958-2001: III, V) *Ólafs Saga Tryggvasonar en mesta* (*Ólafs Saga Tryggvasonar*, 1860-1868: I, 276).¹²

Wenn Óðinn und Loki die erfolgreichsten Gestalt wandelnden Götter in der Literatur sind, soll der Gott Heimdallr in *Skáldskaparmál* auch die Form einer Robbe annehmen, um Loki zu bekämpfen (*Skáldskaparmál*, 1998: 19). Die Göttin Frigg, Odins Gemahlin, soll auch fähig sein, sich auch in ein

Krähen-*hamr* versetzen zu können („Krákuham“, *die Wölsungen Sage*, 1965: 3). Während Götter die Hauptakteur und der Fokus der altnordisch-isländischen mythologischen Prosa und poetischen Texte sind, enthalten diese Dokumente dennoch andere mythische Charaktere, von denen man sagt, dass sie sich auch die Gestalt verändern können. Wie bereits erwähnt, soll sich Odin in eine Schlange und dann in einen Vogel verwandelt haben, um dem Riesen Suttungr den Met der Poesie zu stehlen. In der *Skáldskaparmál*-Nacherzählung der Geschichte lässt Suttungr den Gott nicht einfach so wegen seines Diebstahls davonkommen und verwandelt sich in einen Vogel, bevor er sich gen Himmel schwingt, um Odin bis nach Ásgarðr (*Skáldskaparmál*, 1998: 4-5) zu folgen. Es wird auch beschrieben, dass andere Giganten sich in Vögel verwandeln können, wie etwa Þjazi in dem skaldischen Gedicht *Haustlǫng* aus dem 10. Jahrhundert (*Haustlǫng*, 1967-1973: IA, 16), in dem es heisst, dass er die friedliche Göttin Iðunn im *Hamr* eines Adlers geschändet haben soll („gemplisham“ *Haustlǫng*, 1967-1973: IA, 16, st. 2) oder Hræsvelgr, der alle Winde der Welt erzeugt, während er sich im *Hamr* eines Adlers befindet („jǫtunn í arnar ham“ *Vafþrúðnismál*, 2014: 362, S. 37). Zu erwähnen sind auch die Frauen aus *Vǫlundarkviða*, die früher erwähnt wurden, und sich mit Hilfe ihres *Hamr* in Schwäne verwandeln. Schließlich enthält das nordisch-isländische mythisch-heroische Material auch einige wenige Sterbliche, die sich scheinbar auf ähnliche Weise wie ihre oben beschriebenen übernatürlichen Gegenüber verändern können. Die Helden Sinfjötli und Sigmundur, die zur Familie *Wölsung* gehören und von Odin abstammen, sollen sich in Wölfe verwandelt haben nachdem sie einen magischen *Hamir* anlegten (*die Saga der Wölsungen*, 1965: 11-12; *Helgakviða Hundingsbana I*, 2014: 255, St. 41). Eine weitere Wolfstransformation wird auch der ungenannten Mutter ihres Feindes, König Siggeir, (*Die Saga der Wölsungen*, 1965: 7) zugeschrieben.¹³

Ein erheblicher Teil dieser ziemlich vielfältigen mythisch-heroischen übernatürlichen Transformationen, die bisher erwähnt wurden, drehen sich um das Konzept von *hamr*, das, wie zu Beginn dieses Artikels erläutert, ein recht vielseitiges Konzept ist. In einigen Fällen handelt es sich bei diesem *Hamr* eindeutig um eine Art physisches Fell, wie in *Prymskviða*, wo wir von einem *Fiaðrhamr* hören (Feder-*Hamr*) („Muntu mér, Fręyja, Fiaðrhams Liá“ *Prymskviða*, 2014: 422, St. 3) oder *Wölsungen-Saga*, bei der die *úlffhamir* („Wolffelle“) Gegenstände sind, die von den Sagenhelden Sinfjötli und Sigmundur (*Saga der Wölsungen*, 1965: 11-12) gefunden und verwendet werden. In den meisten Fällen jedoch scheinen die heroisch-mythologischen Texte den *Hamr* nicht als etwas Physikalisches zu interpretieren, wie durch die Geschichte von Þjazi in *Skáldskaparmál* („þá kemr þar Þjazi jǫtunn arnham) [dann kam dort Þjazi der Riese in einem Adler-*Hamr*]“ *Skáldskaparmál*, 1998: 2), folglich möglicherweise zeigen, dass die Idee der übernatürlichen Metamorphose von frühester Zeit an als ein vielschichtiger Prozess verstanden wurde, der sowohl mit Hilfe eines physischen Mediums als auch mit Hilfe von Zauberei oder möglicherweise angeborenen magischen Fähigkeiten durchgeführt werden konnte. Zusätzlich ist zu bemerken, dass fast alle Fälle von mythisch-heroischen Transformationen eher als funktionale Aktionen oder Reaktionen dargestellt werden, und sind oft eng mit der Erzählung verknüpft, in der sie vorgestellt werden. In der *Völsunga-Saga* zum Beispiel werden die Transformationen von Sinfjötli und Sigmundur als Hindernisse dargestellt, die überwunden werden müssen, während in *Sörla þáttr* das Problem wie Freyjas Halskette zu erbeuten ist, durch die Gestaltänderung von Loki aufgelöst wird. Darüber hinaus sind solche Transformationen nur selten mit kriegerischen oder physischen Konflikten verbunden, wie z. B. Schlachten oder Schlägereien, bei denen Loki und Heimdallr in Form von Robben kämpfen oder denen, die Konkurrenz zwischen Göttern und Giganten darstellen (Odin gegen Suttungr, die Entführung von Iðunn durch Þjazi), die für eine solche Kategorie qualifizieren. Abschließend ist anzumerken, dass nur eine Handvoll der bisher diskutierten Erzählungen nicht einvernehmliche Transformationen oder Metamorphosen darstellen, die jemandem gegeben werden, anstatt sie sich selbst auferlegt zu haben. Diese beiden späteren Vorstellungen von der Transformation als Fluch oder als mit Konflikten und Kampf verbundenes Ereignis werden jedoch später behandelt, da sie in anderen Unterkategorien von Narrativen viel häufiger vorkommen. Wenn es jedoch um mythisch-heroische Metamorphosen geht, werden sie am häufigsten als überwiegend begünstigende und nützliche Fähigkeit oder übernatürliche Kraft dargestellt. Diese magischen Kräfte, am besten durch Odin und Loki veranschaulicht, wurden verglichen und in einem gewissen Ausmaß mit historischen Aufzeichnungen schamanistischer Praktiken der Mitglieder der samischen Bevölkerung im nördlichen Fenno-Skandinavien (ein Gebiet, das fortan als

"der hohe Norden" bezeichnet wird) verbunden, von denen bekannt ist, dass sie sich damit befassen (Stömback, 1935: 161; Laidoner, 2009). Es ist in der Tat richtig, darauf hinzuweisen, dass die Sámi zusammen mit anderen Bewohnern des äußersten Nordens in einer erheblichen Anzahl von Erzählungen zu sehen sind, die übernatürliche Ereignisse und insbesondere Tiertransformation beinhalten. Man kann sagen, dass diese Erzählungen die zweite Gruppe von übernatürlichen Transformationsmotiven in der alt-norwegisch-isländischen Literatur darstellen, die in Kürze behandelt werden soll.

4. Metamorphosen im hohen Norden

Einer der detailliertesten und berühmtesten Berichte über heidnische Zauberei in der nordisch-isländischen Sprache des Mittelalters muss derjenige des samischen Magiers sein, der im späten 12. / frühen 13. Jahrhundert in der *Historia Norwegiae* beschrieben wurde (*A History of Norway*, 2001: XVI). In dieser lateinischen, geschichtlichen und geographischen Abhandlung des norwegischen Königreichs, enthüllt insbesondere einer Passage, die als Anekdote erzählt wird, dass zwei Sámi-Magier, die einmal ein magisches Ritual durchgeführt hatten, um die Seele einer norwegischen Frau zu finden, von der sie glaubten, dass sie vom *Gandus* (magische Energie) eines bössartigen Zauberers verhext worden wäre. Um die Frau zu retten, liegt einer der Sámi-Magier auf dem Boden unter einem Tuch, um einen Zauber auszuführen, in dem er seinen eigenen *Gandus* in Form eines Wals aussendet (*A History of Norway*, 2001: 6-7). Es wurde von modernen Gelehrten wie Clive Tolley theoretisiert, dass dieser Bericht oder ein anderes ähnliches Beispiel von Sámi-Magie die Darstellung von Odins gestaltverändernden Kräften in *Heimskringla* inspiriert haben könnte (Tolley, 1996). Ein Hauptunterschied zwischen mythologischen Transformationen und ihren Pendanten in samischen, finnischen oder weit im Norden gelegenen Gebieten ist jedoch die Art von Kreaturen, zu der Gestaltwandler werden. Wenn ein bedeutender Teil der mythisch-heroischen Erzählungen der Gestaltveränderung Vogel- und Wolftransformationen betrifft, neigen ihre samischen, finnischen und weit im Norden gelegenen Entsprechungen dazu, meistens Wal-, Bären- und Hirschtransformationen zu zeigen.

Wie aus dem Bericht von *Historia Norwegiae* hervorgeht, können Erzählungen von Waltransformationen oft mit der äußersten nördlichen Ecke von Fenno-Skandinavien oder mit ihren Einwohnern in Verbindung gebracht werden. Im nordisch-isländischen Korpus gibt es insgesamt 10 Berichte (einschließlich der in der *Historia Norwegiae* gefundenen) von Wal-Transformationen. Einige davon scheinen dem in *Heimskringla* / *Historia Norwegiae* gezeigten Modell zu folgen, in dem der Magier seinen Geist in die Form eines Tieres projiziert, während andere vorstellen, wie der Hexenmeister sich physisch in einen Wal verwandelt. Von diesen 10 Berichten können sechs entweder mit dem sámí-finnischen Verursacher oder mit ihren Heimatländern verknüpft werden. In *Ketils saga Hængs*, einer *Fornaldarsaga* aus dem frühen 13. Jahrhundert (Torfi H. Tulinius, 2005: 452), trifft der Held Ketill nicht weniger als zwei Personen aus dem Sámi-Distrikt von Finnmörk (ein Sáme und ein Troll), die sich in Wale verwandeln. In der *Hálfðanar-Saga Eysteinsonar* verwandelt sich ein anderer Sáme in einen Wal, um den Saga-Helden zu bekämpfen (*Hálfðanar-Saga Eysteinsonar*, 1954: 276). Zusätzlich zu diesen vier Berichten finden drei weitere (*Þorsteins saga Víkingssonar*, 1954: 65; *Sigurðar saga þoggla*, 1963: 171 und *Göngu-Hrólfss saga*, 1954: 238) entweder in *Austrvegr* (der östlichen Ostsee) oder in *Garðaríki* (Russland), Gebiete, die von den finnischen Völkern seit Beginn der Eisenzeit besiedelt sind, statt. Die letzten drei Berichte, gefunden in *Heimskringla* (*Heimskringla*, 1941-1951: I, 271), *Kormáks saga* (*Kormáks saga*, 1939: 265) und *Hjalmpérs saga ok Ölvis* (*Hjalmpérs saga ok Ölvis*, 1954: 231) zeigen jeweils einen Gestaltwandler unbekannter Herkunft, einen Isländer und einen Araber. Diese Berichte sind jedoch den oben genannten des hohen Nordens sehr ähnlich. In der *Kormáks Saga* verwandelt sich die Zauberin Þorveig beispielsweise in einen Wal, behält jedoch ein einziges menschliches Merkmal, nämlich ihre Augen, bei. Das gleiche Detail findet sich auch in *Ketils saga Hængs*, wo es diesmal ein samischer Magier ist, der sein ausgesprochen menschliches Auge in Walform behält. Obwohl es schließlich wahr ist, dass die meisten Gestaltwandlungen in Walform nicht als samisch bezeichnet werden, wird argumentiert, dass genau dieses Konzept im Ursprung samisch war. Clive Tolley brachte beispielsweise vor, dass der in *Heimskringla* erwähnte Wal-Gestaltwandler, obwohl er eigentlich nie im Detail beschrieben wurde, als Sámi angesehen werden konnte (Tolley, 2009: 197).¹⁴ Um die Verbindung zwischen dem nördlichen Fenno-Skandinavien und übernatürlicher Walmagie voranzubringen, könnte man auch eine Passage des 11. Jahrhunderts (Adam von Bremen, 1959: XXVII-XXXII) der *Geschichte der Erzbischöfe von Hamburg-Bremen*, geschrieben vom deutschen Kleriker Adam von Bremen, erwähnen. In dieser Passage, in der Adam die Bewohner von Nordnorwegen beschreibt, erwähnt er, dass einige in der Lage sind, gigantische Meerestiere (die als Wale verstanden werden könnten) mittels Magie zu beschwören:

„Alle, die in Norwegen leben, sind durch und durch christlich, mit Ausnahme derjenigen, die außerhalb des Arktisgebiets entlang des Ozeans leben. Man sagt, diese Leute bis heute so überlegen in den Zauberkünsten oder Beschwörungsformeln sind, dass sie behaupten zu wissen, was jeder auf der ganzen Welt tut. Dann ziehen sie auch große Seeungeheuer mit einem mächtigen Murmeln von Wörtern an Land und tun so viel anderes, wovon man in den Schriften über Magier liest. All dies fällt ihnen durch Übung leicht“ (Adam of Bremen, 1959: 212).

Auch wenn diese zahlreichen Erzählungen, die den Norden, Wale und Zauberei verbinden, nicht berücksichtigt werden, gibt es zahlreiche Quellen, die die Bedeutung der Waljagd in dieser Region in vormodernen Zeiten unterstreichen. Vom *Altenglischen Orosius* des 9. Jahrhunderts (Orosius, 2007: 21) ist bekannt, dass es eine Beschreibung von Nordnorwegen enthält, die auf dem Treffen des örtlichen Häuptlings Ohthere und des englischen Königs Alfred basiert. Es ist bemerkenswert, dass große Teile dieses ansonsten eher kurzen Textes der Beschreibung der Waljagd von Einheimischen, Sámen und Norwegern gleichermaßen gewidmet sind (Orosius, 2007: 44-47). In ähnlicher Weise beginnt die frühe (Shafer, 2010: 229) Sage *Gríms saga löðinkinna* des 14. Jahrhunderts, die keinen anderen als Ketill hængrs Sohn, Grímr, mit einer Beschreibung eines heftigen Kampfes zwischen Grímr und unbeschreiblichen Feinden um die Sicherung des Schlachtkörpers eines gestrandeten Walkadavers, in einer Hauptrolle zeigt (*Gríms saga löðinkinna*, 1954: 190-191). Könnte es also sein, dass sich angesichts der Bedeutung der Waljagd im hohen Norden Mythen und Erzählungen von „Werwalmart“ in der Gegend organisch entwickelt haben, dann durch mündliche Überlieferung weiter nach Süden weitergegeben, bevor sie notiert wurden? Eine solche Hypothese eines Zusammenhangs zwischen Tierjagd-Praktiken und übernatürlichen Erzählungen rund um dieses Tier könnte dann auch dazu verwendet werden, andere Erzählungen von übernatürlichen Transformationen im hohen Norden, wie die des Bären, zu erklären.

In der vormodernen Literatur gibt es eine ganze Reihe von Texten, in denen Bären, entweder braun (*birnir*) oder weiß (*hvíta-birnir*), in ganz Skandinavien zu finden sind, wobei eine beträchtliche Anzahl von ihnen diese Bestien spezifisch im hohen Norden lokalisiert.¹⁵ Neben dieser ziemlich kurzen Erwähnung der Bärenjagdpraxis gibt es noch ein paar weitere Berichte, in denen die Jagd, das Töten und schließlich die Sorge für den Schlachtkörper des Bären auf viel komplexere, fast ritualisierte Weise beschrieben wird. Die detailliertesten dieser Erzählungen sind zweifellos die, die in der *Grettis saga Ásmundsonar* (*Grettis saga Ásmundsonar*, 1939: 74), *Finnboga saga ramma* (*Finnboga saga ramma*, 1959: 275-281), *Örvar-Odds Saga* (*Örvar-Odds-Saga*, 1954: 221-222), und *Ólafs Saga Tryggvasonnar en mesta* (*Ólafs Saga Tryggvasonnar en mesta*, 1958-2001: I, 41-45) gefunden wurden. In der *Finnboga-Saga* jagt der Isländer Finnbogi während eines Besuchs in *Hálogaland* einen Bären auf die eigenartigste Weise: Er geht in Richtung der Bärenhöhle rückwärts, und als er dann auf ihn trifft, beginnt er mit dem Bären zu sprechen, als wäre er ein Mensch, bevor er seine Waffen beiseite wirft und den Bären mit bloßen Händen tötet. Nach der Rückkehr in das Dorf wird der Bär vor dem Häuten vorgeführt. In der *Örvar-Odds-Saga* und der Passage in der *Ólafs-Saga Tryggvasonnar in Mesta* finden wir Individuen, die Bären töten, bevor sie die Tiere auf Stangen aufstellen, eine Praxis, die man mit der heidnisch-finnischen Tradition Bärenschädel an Bäume zu binden verbinden könnte (Pentikäinen, 2007: 93). Solche Erzählungen über das ritualisierte Töten von Tieren stehen in einzigartiger Weise mit Bären in der altnordisch-isländischen Literatur in Verbindung und sind oft im äußersten Norden lokalisiert oder mit Personen verbunden, die aus diesem Gebiet stammen, wie etwa in *Grettis-Saga*, der *Finnboga-Saga* und der *Örvar-Odds-Saga*, Geschichten, die alle in Nordnorwegen stattfinden. Dieses Motiv einer rituellen Bärenjagd kann im Fall von *Hrólfs saga kraka ok kappa hans* auch in direktem Zusammenhang mit Bärentransformationen stehen: In dieser isländischen Sage, die höchstwahrscheinlich aus dem 14. Jahrhundert stammt (Haggerty, 2014: 9) -10), sind wir mit einer samischen Hexe konfrontiert, die ihren Schwiegersohn Björn, einen norwegischen Prinzen aus Uppland, in einen Bären verwandelt, indem sie ihn mit einem Handschuh aus Bärenfell schlägt, bevor eine Jagdgesellschaft nach ihm ausgesandt wird (*Hrólfs saga kraka ok kappa hans*, 1954: 44-51). Genau wie in der *Finnboga-Saga* werden die Überreste des Bären in das Dorf gebracht, wo sein Fleisch zu seiner schwangeren Frau gebracht wird, die bald

darauf wegen Verzehr des Fleisches drei deformierte Kinder zur Welt bringt: Elg-Fróði, ein Halb-Elch, Þórir, der mit Hundefüßen ausgestattet ist, und der scheinbar normale Boðvar, von dem es sich später zeigt, dass er die Fähigkeit hat, sich in einen Bären zu verwandeln. Diese eher farbenfrohe und einzigartige Geschichte, die Konzepte der Gestaltwandlung, des kulinarischen Tabus (etwas, das in Kürze behandelt werden wird), der Bärenjagd und den Gegenden des hohen Nordens zusammenbringt, hat die Besonderheit, dass sie wahrscheinlich mit einer indigenen samischen Volksgeschichte verbunden ist (Tolley, 2007: 17; Pentikäinen, 2007: 52), die im 18. Jahrhundert im schwedischen Lappland aufgezeichnet wurde, in der eine Frau der Samen zur Geliebten eines Bären wird, der später von einer Jagdgesellschaft, ausgesandt von der Siedlung der Frau, getötet wird (Fjellström, 1981: 13- 15). Auch wenn man klare Zusammenhänge zwischen den samisch-finnischen Vorstellungen von der Heiligkeit der Bären und Ähnlichkeit mit dem Menschen und den mittelalterlichen, nordisch-isländischen Erzählungen feststellt, fällt der Bärengestaltwandel weitgehend nicht in den vorliegenden Artikel 16, und es lässt sich, zumindest in den Augen der Sagen - Bearbeiter und Schriftsteller, nicht bestreiten, dass ein klarer Zusammenhang zwischen übernatürlichen Aspekten des Bären und dem hohen Norden bestand.¹⁷ Neben den bereits erwähnten Berichten über Interaktion mit Bären, von denen viele an das Gebiet gebunden sind, gibt es vier Erzählungen in denen Personen sich geradezu in Bären verwandeln, von denen zwei mit Nord-Fenno-Skandinavien verbunden sind. Neben der Erzählung in *Hrólfs saga kraka ok kappá hans* betrifft die zweite Bärenverwandlung im hohen Norden die Enkel des isländischen Siedlers Ketill *hængr*, 18 Dufþakr und Stórolfr, die sich jeweils in einen Ochsen und einen Bären verwandeln, bevor sie miteinander kämpfen (*Landnámabók*, 1968: II, 355-356: S 350 / H 309).¹⁹ Der dritte Fall der Bärentransformation in der *Svarfðæla-Saga* ist diesem Späteren sehr ähnlich, in dem der Isländer Klaufi zum Eisbären wird (*Svarfðæla saga*, 1956: 181) -182). Der letzte Fall von Bären-transformation in der altnordisch-isländischen Literatur ist eher ein Ausreißer, da er in einer fiktionaleren *Riddarasaga* (ein Genre, auf das im folgenden Abschnitt ausführlicher eingegangen wird) handelt, nämlich in der *Tiódels saga*, wo es von dem Namensgeber, einem französischen Edelmann, heißt, den *hamr* verschiedener Bestien, darunter auch eines Bären, anzunehmen (*Tiódels saga*, 2009: 16-17). Was die Impulse für die Bärentransformation angeht, so scheint es, dass in einigen Fällen die Bärentransformation durch einen Gegenstand verursacht wird, der vom Bären selbst stammt, aber interessanterweise kein Bären-*Hamr*. Wenn weder in den Erzählungen von Tiódel, Klaufi oder Dufþakr ein Bärengesamt (oder auch keine vielen Einzelheiten über die Verwandlungen ihrer Protagonisten) zu finden ist, wird in *Hrólfs saga kraka ok kappá hans* zuerst ein Bärenfellhandschuh von der Zauberin verwendet, um den Prinzen in einen Bär zu verwandeln und impliziert zweitens, dass der Verzehr von Bärenfleisch durch die Witwe des Prinzen ihre noch ungeborenen Kinder in halb-menschliche Wesen verwandelt. Eine ähnliche Idee kommt in der Geschichte von Oddr Arneirsson in *Landnámabók* zum Ausdruck, in der gesagt wird, dass das Essen von Eisbärenfleisch Oddr *hamrammr* gemacht und ihm das Geschenk gegeben habe, sich extrem schnell zwischen weit entfernten Orten bewegen zu können (*Landnámabók*, 1968: II., 286-286: S 258 / H 222). Es sei auch darauf hingewiesen, dass der Konsum von Bärenfleisch in der altnordisch-isländischen Literatur im Allgemeinen oft gleichbedeutend mit übernatürlichem und / oder transgressivem Verhalten ist.²⁰ In *Ketils saga hængr* trifft beispielsweise Ketill auf einen Riesen in Finnmark, von dem gesagt wird, Bärenfleisch für sich selbst in einer Grube aufzubewahren (*Ketils saga hængs*, 1954: 155-156). Solche Ideen scheinen sich auch nicht auf Skandinavien beschränkt zu haben, da die deutsche *Cosmographia* von Aethicus Ister im 8. Jahrhundert (Aethicus Ister, 2011: LXI) Türken wegen ihres Konsums von Bärenfleisch als „unrein“ bezeichnet (Aethicus Ister, 2011) : 33). Eine mögliche Erklärung für eine solche negative Verbindung zwischen dem Konsum von Bärenfleisch könnte mit dem finnischen Konzept von *Väki* verbunden sein, das sich in etwa auf das Konzept einer übernatürlichen Lebenskraft übersetzen lässt, und es wurde vom Folkloristen Thomas Dubois theoretisiert, dass, „Leitgedanken ähnlich *Väki* scheinen wenigstens einigen der magischen Gebräuche von Objekten, beschrieben in skandinavischer und auch angelsächsischer Magie, zugrunde zu liegen.“ (DuBois, 1999: 105). Alles in allem würde eine solche Theorie sehr gut zu den zahlreichen Zusammenhängen zwischen Bären-Interaktion, Bären-Transformation und den weitgehend samisch-finnischen Gebieten im hohen Norden passen, die bisher präsentiert wurden.

Während die übernatürliche Figur des Bären mit der des Wals zusammen, stark mit dem hohen Norden verbunden zu sein scheint, sollte man jedoch nicht vergessen, eine weitere Art von Tierumwandlung zu erwähnen, die mit dem Gebiet in Verbindung steht, nämlich die der Metamorphosen der Cervidae-Familie. *Cervidae* (Hirsche) werden in der altnordisch-isländischen Literatur im Zusammenhang mit dem hohen Norden mehrfach erwähnt; bemerkenswerte Beispiele enthalten die des frühen 13. Jahrhunderts (Ugulen, 2002: 8) *Konungasaga Óláfs saga ins Helga inni Sérstaka*, in dem der nordnorwegische Häuptling Þórir *hundr* angeblich eine Rüstung aus Rentierfell trägt, die von Sámi-Magiern unzerstörbar gemacht wurde (*Óláfs saga hins helga*, 1860-1868: 325). In der oben genannten *Ketils saga hængs* soll Ketill auch einen samischen König in Finnmark treffen (und später besiegen), der sich ihm auf einem Rentierwagen vorstellte (*Ketils saga hængs*, 1954: 161). Wie bei Fällen von *Cetacean*- und Bärentransformationen gezeigt wurde, gibt es über die reinen Interaktionen mit *Cervidae* hinaus auch Fälle von übernatürlichen Transformationen, die mit diesen Tieren in Zusammenhang stehen. Insgesamt sind im Korpus nur zwei Erzählungen zu finden, die beide mit dem hohen Norden verbunden sind: Erstens die des nordnorwegischen Häuptlings Þórir *hjortr* („þórir Hirsch“) in der Oddr-Mönchsgeschichte von Ólafr Tryggvason, von dem es heißt, dass bei seinem Tod eine Hirschgestalt freigesetzt wurde, die wie ein aufgeblähter Beutel aussieht („belgr“ *Óláfs saga Odds*, 2006: 258), ein Bild, das man mit dem am Anfang dieses Artikels besprochenen *hamr* verknüpfen könnte. Der zweite Bericht der *Cervidae*-Transformation bezieht sich auf die schon erwähnte Geschichte des Halbelchs Elg-Fróði in *Hrólfs saga kraka ok kappa hans* (*Hrólfs saga kraka ok kappa hans*, 1954: 51). Abgesehen davon, dass sie eine einzigartige Kreatur, halb Elch / halb Mann darstellt, ist diese Geschichte bemerkenswert, weil sie in der gesamten mittelalterlichen nordisch-isländischen Literatur die einzige genannte Erwähnung eines Elches (*Elg*) ist 21, wodurch die Verbindung zwischen dem Tier und diesem sonst eher nebensächlichen Formwandlungsmotiv verstärkt wird.

Alles in allem scheinen Länder in oder um Nord-Fenno-Skandinavien als Gebiete angesehen worden zu sein, in denen die Verbindung zwischen Menschen und bestimmten Tieren nahe genug war, um manchmal den Punkt der physischen Transformation zu erreichen. Ein solch einzigartiges Bild könnte nur eine Erweiterung eines eher allgemeinen Glaubens sein, dass Nord-Fenno-Skandinavien ein Land der Wunder war, das von zahlreichen Monstern bewohnt war, wie zum Beispiel im späten 12. / frühen 13. Jahrhundert vom dänischen Gelehrten Saxo Grammaticus (Saxo Grammaticus, 2015: I, XXXIII-XXXV) dargestellt wird:

„Im Norden liegt Norwegen einem unbestimmten und namenlosen Territorium gegenüber, dem die Zivilisation fehlt und wo es von fremden, unmenschlichen Rassen wimmelt. Ein weites Stück Meer trennt dies jedoch von den gegenüberliegenden Ufern Norwegens, und da die Schifffahrt gefährlich ist, haben nur wenige einen Fuß darauf gesetzt und eine sichere Rückkehr genossen“ (Saxo Grammaticus, 2015: I, 17).

Eine solche Vorstellung des hohen Nordens, die scheinbar aus der frühesten Zeit der altnordisch-isländischen Literatur stammt, könnte in einigen Fällen, etwa für die Motive der Wal- und Bärentransformation, von lokalen Überzeugungen und Praktiken herrühren. Wie bei den verschiedenen Fällen von Drachentransformationen zum Beispiel, stammen viele wahrscheinlich von einem ausländischen Textkorpus ab, nämlich von Erzählungen der Ritterliteratur, die im 13. Jahrhundert in Skandinavien populär wurde und so einen weiteren Pool übernatürlicher Transformationsmotive entwickelten, der sogleich behandelt wird.

5. Wechsel der Haut von Rittern

Während sich die Mehrzahl der im Mittelalter in Skandinavien geschriebenen Erzählungstexte mit einheimischen nordischen Ideen, Konzepten und Erzählungen wie dem Leben der frühen Isländer (*Íslendingasögur*) oder der politischen Geschichte Norwegens (*Konungasögur*) befassen, hat nordisch-isländische Literatur auch ausländische literarische Werke integriert und weiterentwickelt, wodurch das als *Riddarasögur* bekannte Genre geschaffen wurde. *Riddarasögur*, oder Sagen von Rittern, entwickelten sich im Gegensatz zu *Íslendingasögur* in Skandinavien nicht organisch durch lokale und populäre orale Kultur. Stattdessen wurden die *Riddarasögur* in den 1220er Jahren durch den norwegischen König Hákon Hákonarson absichtlich in den norwegisch-isländischen literarischen Korpus eingeführt und propagiert (Glaser, 2005: 375). Der Kern des Genres besteht aus übersetzten ausländischen (meist französischen, aber auch deutschen und englischen) Romanzen mit legendären oder halbhistorischen ritterlichen Figuren in den Hauptrollen, die sich Monstern stellen, Prinzessinnen retten und dabei Reichtum und Macht gewinnen. Wenn es sich bei einigen Sagas im Wesentlichen um Übersetzungen kontinentaler Texte handelt (z. B. solche Texte, die arthurische Legenden wiedergeben), werden andere stark erweitert / angepasst, während einige wahrscheinlich in Norwegen und Island vollständig als Pastiche oder Hommage (*Ála flekks saga*) geschrieben wurden. *Riddarasögur* ähneln *Fornaldarsögur* in dem Sinne, dass sich beide in fantastischen Zeiten und / oder in Ländern befinden, in denen übernatürliche Ereignisse wahrscheinlicher stattfinden als in der eigenen Umgebung des Saga-Autors. Beide Genres beeinflussten sich gegenseitig: Man kann nordische Elemente in Sagen des mittelalterlichen Frankreich oder des antiken Griechenland finden, während mit kontinentalen Motiven „kontaminierte“ Erzählungen ansonsten in halbhistorischen skandinavischen Szenarien angesiedelt sind. Ein solcher Motivaustausch kann deutlich in Erzählungen von übernatürlichen Transformationen gesehen werden: Erzählungen von Waltransformationen, die ansonsten in der mittelalterlichen kontinentalen Literatur völlig fehlen, kommen in einigen wenigen *Riddarasögur*, wie etwa in der oben genannten *Hjálmpés saga ok Ölvis* vor, in der ein Araber im völlig fiktionalen Königreich Mannheimar zu einem Wal wird (*Hjálmpés saga ok Ölvis*, 1954: 231-232). Da diese einheimischen skandinavischen Motive, ob sie aus mythisch-heroischem oder Material aus dem hohen Norden stammen, oben diskutiert wurden, wird der Fokus auf übernatürliche Transformations-motive gerichtet, die sich scheinbar aus der Entwicklung von ausländisch beeinflussten fantastischen Sagen und der Art und Weise, wie einige dieser älteren Motive in solchen Texten behandelt wurden, ergeben haben.

Riddarasögur und *Fornaldarsögur*, die von ritterlichen Romanzen des Auslands inspiriert wurden, sind häufig mit einer Vielzahl von übernatürlichen Motiven gespickt. Dieser Aspekt der mittelalterlichen nordischen Ritterliteratur ist keineswegs eine späte Entwicklung, da er bis zu der angeblich ersten Handschrift von *Riddarasögur* zurückverfolgt werden kann: Dem norwegischen AM 666b 4^o aus dem 13. Jahrhundert, besser bekannt als *Strengleikar* (*Strengleikar* 1979: XXVII). Dieses Manuskript, von dem man annimmt, dass es auf einer von Marie de France zusammengestellten französischen *Lais*-Sammlung basiert, enthält das einzigartige *Bisclavret ljóð*, in dem der Titelheld der Geschichte, ein *Vargulfr* (wörtlich „Werwolf“), an Lykanthropie leidet („Hann byr i vargs ham“ *Strengleikar*, 1979: 86) und Zugriff auf seine menschliche Kleidung haben muss, um zu seiner ursprünglichen menschlichen Gestalt zurückzukehren („Mannzham“ *Strengleikar*, 1979: 86). Von dieser Passage über Gestaltwandlung, die ganz klar keinen skandinavischen Ursprung haben kann, nimmt man an, dass sie auf die Weise Einfluss genommen hat, wie übernatürliche Transformation in altnordisch-isländischer Literatur im Ganzen und besonders in der zuvor erwähnten *Wölsungen-Sage* dargestellt ist (Tulinius, 2005: 455; Guðmundsdóttir, 2007: 293-294). Wie bereits erwähnt, verwandeln sich Sinfjötli und Sigmundur in dieser Saga tatsächlich in Wölfe (obwohl keine menschliche Kleidung erforderlich ist, um wieder zu Menschen zu werden), und Signý, Sigmundrs Schwester, soll auch ihren äußerst menschlichen *Hamr* mit dem einer Zauberin wechseln, um heimlich Inzest mit ihrem Bruder zu begehen (*Wölsungen Saga*, 1965: 9). *Bisclavret ljóð* könnte auf noch andere Weise eine Brücke zwischen der europäischen Ritterliteratur und dem nordischen Mittelalter darstellen: Am Ende des Textes kommentiert ein neuer Erzähler (möglicherweise der Schreiber des Manuskripts) das lykanthropische Thema des Gedichts, indem er behauptet, dass er selbst einst Zeuge eines norwegischen Landbesitzers war, der sich in einen Wolf

verwandelte („En sa er þessa bok norroenaðe hann sa i bærnsko sinni æinn Rikan bonda er hamskiftisk stundum var hann maðr stundum i vargs ham“ *Strengleikar*, 1979: 98). In Anbetracht dieser beiden Berichte von Gestaltwandlung wird deutlich, dass mittelalterliche Saga-Schriftsteller sowohl die Möglichkeit hatten, fremde übernatürliche Motive als auch einheimische skandinavische Motive zu interpretieren. Sogar in Fällen von typischer Tiertransformation, die sowohl in indigenen Erzählungen als auch in fremd beeinflussten Romanzen zu finden sind, kann man deutliche Unterschiede im Umgang mit diesen Motiven feststellen.

Ein guter Ausgangspunkt wären Motive der Wolftransformation. In späteren *Riddarasögur* und *Fornaldarsögur* findet man sowohl Erzählungen von übernatürlichen Transformationen, die ältere indigene nordische Erzählungen eindeutig imitieren, als auch neue, innovative Erzählelemente, die Variationen dieses Themas aufweisen. Ein gutes Beispiel für die späte *Riddarasaga*-Persiflage ist die *Jons saga Leikara* aus dem 14. Jahrhundert (Kalinke und Mitchel, 1985: 60). Diese eher obskure Saga, die in Flandern (*Flæmingjaland*) spielt, betrachtet wie Sigurðr, den Sohn des Königs, von seiner namenlosen Stiefmutter in einen Wolf verwandelt wurde, die ihn mit einem Wolfhaut-Handschuh 22 berührt, so wie Björn in dem oben genannten *Hrólf's saga kraka ok kappa hans* zu einem Bären wurde. Dieses Motiv der Verwandlung als Fluch, erstmals in mythologischen und heroischen Erzählungen zu sehen, blühte wahrlich im späten skandinavischen Mittelalter auf. Einzigartige und farbenfrohe Erzählungen wie die *Dínus saga drambláta* des frühen 14. Jahrhunderts (Kalinke und Mitchel, 1985: 34), in der afrikanische Adlige sich gegenseitig in Ochsenhörner-Monster und Krähen verwandeln (*Dínus saga drambláta*, 1960: 45-49). Eine Unterkategorie dieses Motivs könnte als besonders interessant bezeichnet werden: Die des Troll-*Hamr*-Fluches. Das Motiv, das unter anderem in der oben genannten *Gríms saga loðinkinna* zu finden ist, erfordert, dass eine böse Hexe / Stiefmutterfigur eine schöne Prinzessin verflucht, die in der Form eines Trolls, meist im fernen Norden oder in Gebieten in der Nähe von Russland, in einem fernen Land lebt. Die *Sigrgarðs saga frækna* aus dem 14. Jahrhundert (Kalinke und Mitchel, 1985: 97) ist ein perfektes Beispiel für dieses Motiv. Hier retten die nordischen Helden Stígandi und Knútr zwei solcher Prinzessinnen, die nach Garðaríki (Russland) verbannt wurden, mit Hilfe eines magischen Pulvers, das den Troll-*Hamr* von den schönen Frauen trennt (*Sigrgarðs saga frækna*, 1965: 98).

Ein weiterer Untertyp übernatürlicher Transformationen, der sich nicht um die Verfluchung eines Helden dreht, ist der wohlwollende übernatürliche Helfer, ein umfassendes Motiv, das je nach Erzählung zahlreiche Aspekte annehmen kann. In vielen Fällen wird gesagt, dass der übernatürliche Helfer ein Zwerg (*Dvergr*) ist, der von großen magischen Kräften, einschließlich der übernatürlichen Transformation, erfüllt ist. Dies wird am besten in der *Sigrgarðs saga ok Valbrands* aus dem 14. Jahrhundert (Kalinke und Mitchel, 1985: 99) gezeigt, wo der Zwerg Gustr im fiktionalen Land Villusvínaland zum Wolf wird, um den bösen Zauberer Valbrand zu bekämpfen, der selbst das Erscheinen eines Drachen angenommen hat (*Sigrgarðs saga ok Valbrands*, 1965: 181). Drachentransformationen sind auch Merkmale von später *Riddarasögur* und *Fornaldarsögur*. Wenn Drachen (*dreki / ormr*) tatsächlich in mythisch-heroischen Texten wie *Völuspá* oder *Gylfaginning* zu finden sind, 23 kann in diesem Pool älterer Texte nur ein einziger Fall von Drachentransformation gefunden werden, nämlich derjenige des Zwergs Fáfnir, von dem es heißt, dass er die Gestalt einer solchen Kreatur angenommen hat („Fáfnir lá á Gnitheiði ok var í orms líki“, *Reginismál*, 2014: 300). Außer diesem einen Fall, sind alle bis auf diese Geschichte über Drachentransformation in *Riddarasögur* und *Fornaldarsögur* zu finden.²⁴ In den meisten Fällen geschehen diese späteren Drachen-transformationen während eines Kampfes wie in der oben genannten *Sigrgarðs-Saga ok Valbrands* und es ist in der Regel der Feind (entweder eine mächtige Hexe oder ein böser König), der sich in ein solches Biest verwandelt. Eines der farbigsten Beispiele für dieses Motiv muss das von König Hárekr aus Bjarmaland (das weiße Meer) in der *Bósa saga ok Herrauds* sein. Dort verwandelt sich der böse König sukzessive in einen Drachen, einen fliegenden Vogel und ein Schwein, bevor er von Bósas übernatürlichem Troll-Helfer Busla, der sich selbst in einen Hund verwandelt, erledigt wird (*Bósa saga ok Herrauds*, 1954: 319-320). Ein anderes Element, das Fälle von Drachentransformationen mit Geschichten von Drachenbegegnungen verbindet, ist ihre Verbindung mit dem Norden und dem Nordosten: Im Allgemeinen werden Drachen

am häufigsten im nördlichen Fenno-Skandinavien oder in der Nähe von Russland dargestellt. Andere Untertypen der Tierverwandlung neigen auch dazu, mit weit entfernten Gebieten oder mit alten Zeiten in Verbindung zu stehen. Dort kann man Geschichten über eine nörgelnde Prinzessin finden, die einen römischen Helden in ein Pferd verwandelt (*Virgilesrímur* 1913-1921, II: 849, I, St. 43), einen Ritter aus dem östlichen Finnmark, der sich in einen Löwen verwandelt (*Sörla saga Sterka*, 1954: 398) oder eine Hexe, die sich im fiktionalen Riesenkönigreich von Rísaland in einen Geier verwandelt (*Valdimars saga*, 1960: 75).

Alles in allem wirken übernatürliche Transformationsmotive, die in von mittelalterlichen Romanzen beeinflussten Sagen gefunden werden, entweder als Werkzeug, um Szenen von Konflikten zwischen Charakteren auszuschnürcen, oder als störende Ereignisse, die entweder den Helden oder sein Liebesinteresse negativ beeinflussen, die überwunden werden wollen, damit die Erzählung weiter geht. In der Praxis besteht der Hauptunterschied zwischen den skandinavischen Ureinwohnern und den von der Romantik inspirierten Transformationsmotiven darin, dass die übernatürlichen Transformationen sowohl häufiger als auch weniger begehrenswert sind als in ihren eingeborenen mythisch-heroischen oder Pendants des hohen Nordens.

6. Schlussfolgerung

Nach der Analyse der erhobenen Daten kann man eine klare Trennung zwischen dem einfacheren funktionalen Wert einiger der in den skandinavischen Sagas der Ureinwohnern gefundenen Transformationen und der eher „Finger weg“-Behandlung finden, die sie in romantisch inspirierten erhalten: während in indigenen Mythen und Sagen, Odin sich in verschiedene Tiere verwandeln konnte, um ein erzählerisches Hindernis zu überwinden, wie das Erlangen des Mets der Poesie (*Skáldskaparmál*, 1998: 4-5), oder die norwegische Königin Gunnhildr, die sich in einen Vogel verwandeln konnte, um ihrem Gegner Egill Skallagrímsson den Schlaf zu rauben (*Egils saga Skalla-Grímssonar*, 1933: 183), verwenden romantisch beeinflusste Erzählungen so gut wie nie Elemente der Gestaltveränderung auf solche Weise. Anstatt übernatürliche Metamorphosen manchmal als narrative Elemente darzustellen, die die Geschichte positiv vorantreiben könnten, werden sie meistens als eindeutig negative Vorfälle eingeordnet, die rückgängig gemacht werden, um die Erzählung fortzusetzen, oder als bloße kosmetische Verblendung, die scheinbar in Erscheinung tritt, um bereits stark bebilderte Szenen der Konfrontation und Auflösung aufzupeppen. Um eine derart ausgeprägte Dichotomie zu erklären, könnte man möglicherweise auf die Tatsache hinweisen, dass indigene mythisch-heroische und weit im Norden liegende Erzählungen (zumindest teilweise) entweder auf tatsächlichen Praktiken oder Überzeugungen beruhen könnten, die höchstwahrscheinlich aus einem heidnischen Weltbild und der Ausübung von Magie stammen. Selbst wenn solche Geschichten aus der heidnischen Vergangenheit (oder dem heidnischen Fremden, wenn sie mit der samischen Hexerei konfrontiert wurden) in einem mittelalterlichen Skandinavien zusammengestellt und in gewissem Umfang übertragen worden sein könnten, wären christliche Autoren des 13. und 14. Jahrhunderts möglicherweise nicht gewillt, übernatürliche Metamorphosen (und Magie im Allgemeinen) in einem positiven Licht oder als Praktiken zu präsentieren, in denen sich ehrwürdige Helden versuchen könnten. Dies könnte erklären, warum in so vielen von Romanzen inspirierten Sagen, während der Held selbst fast nie von Magie Gebrauch macht (abgesehen davon, dass er manchmal einige unauffällige magische Gegenstände erhält), er oft mit einem übernatürlichen Helfer (oft einem Zwerg oder Troll) ausgestattet ist, der keine derartigen Einschränkungen erfährt: Die Veränderung des physischen Aussehens oder der Form wird nicht notwendigerweise als schändlich an sich angesehen, sondern als rechtschaffen zu fernen Ländern und Epochen gehörend, zusammen mit der riesigen Auswahl an halb menschlichen heidnischen Monstern, die mit solchen Sphären verbunden sind, und nicht mit den sanften Helden, mit denen sich Leser identifizieren. Ein letzter Punkt, der nicht ignoriert werden sollte, ist, dass diese narrative Bruchlinie nicht als eine zeitliche Entwicklung der altnordisch-isländischen Literatur insgesamt verstanden werden sollte. Es ist zwar richtig, dass kontinentale Romanzen bereitwillig in den altnordisch-isländischen literarischen Korpus einbezogen wurden, aber zahlreiche skandinavische

Schriftsteller, Gelehrte und Geistliche waren höchstwahrscheinlich in der zeitgenössischen kontinentalen Literatur höchstwahrscheinlich lange Zeit davor sehr versiert. Dies könnte sehr wohl die Art und Weise beeinflusst haben, wie Schriftsteller und Bearbeiter ansonsten einheimische skandinavische Konzepte interpretierten und übermittelten, wie etwa diejenigen, die sich mit übernatürlicher Transformation beschäftigten, die in diesem Artikel behandelt wurden. Das Vorhandensein (oder Fehlen) verschiedener Erzählelemente zwischen, z. B. *Íslendingasögur* und *Riddarasögur*, könnte weniger als ein Fall auffallend klaren Aufkommens von Verschwinden der genannten Motive und eher als Manifestation des positiven Bewusstseins der mittelalterlichen Skandinavier für ihre Herkunft und Verbindung mit den verschiedenen Erzählgattungen angesehen werden, die zu dieser Zeit existierten. Einige Elemente scheinen darauf hinzudeuten, dass dies der Fall sein könnte (wie das nahezu vollständige Fehlen samisch-finnischer Protagonisten und Schauplätzen in *Riddarasögur*), jedoch müsste man die narrativen Strukturen und Komponenten verschiedener Erzählungen gründlicher analysieren und vergleichen, um besser die Stelle, die Übernatürliches und Magie im Allgemeinen, einschließlich übernatürlicher Transformationen in der altnordisch-isländischen Literatur einnehmen, zu verstehen und zur Geltung zu bringen.

Fussnoten:

1 Universität Tromsø / Gründung der neuen Forschungsgruppe Nord (CNN), Norwegen. E-Mail: lionel.d@hotmail.fr

2 Dieser Artikel basiert auf dem 10. Kapitel meiner noch nicht veröffentlichten Magisterarbeit: *Hier sind Heiden: Das übernatürliche Bild des nördlichen Fennoskandiavians in der vormodernen Literatur*.

3 Ich danke David González Buendía und Xavier Ancin Murguzur für die Übersetzung von und aus dem Spanischen.

4 Die Physikalität des hamr-Konzepts zeigt sich auch in der verwandten Bezeichnung *hamhleypa* („hamr-Springer“), die auch als Oberbegriff für alle Arten von übernatürlicher Transformation (Raudvere, 2002: 102-106) sowie auch in Verbindung mit den übernatürlichen Motiven von Sámen (Heide, 2006: 89) interpretiert wurde.

5 Das Konzept von *Hamrammr*-Individuen, die anscheinend von einer Art abstoßendem Geisteszustand wie *Kveldúlfur Bjálfason* (*Egils saga Skalla-Grímssonar*, 1933: 4) betroffen sind, wird von Guðmundsdóttir (2007: 282) kurz angedeutet.

6 Zur Idee des Berserkr als Gestaltwandler siehe Guðmundsdóttir, 2007: 280-282. und Davidson, 1986: 148-151.

7 Eine etwas ähnliche Idee drückt sich (wenn auch in viel milderer und abgebildeter Form) im englischsprachigen Ausdruck „sich in der eigenen Haut wohl zu fühlen“ aus.

8 Der deutsche Philologe Jan De Vries hat beispielsweise in zahlreichen anderen europäischen Sprachen Wörter und Konzepte zu *hamr* gefunden (De Vries, 1962: 208).

9 Alles sind meine Übersetzungen, sofern nicht anders angegeben.

10 Bezüglich des Zeitalters der Edda-Gedichte und ihrer Erzählungen siehe Gunnell, 2005: 93-59.

11 Ein ähnlicher Bericht über Freyjas Umhang ist auch im Edda-Gedicht *Þrymskvíða* zu finden (*Þrymskvíða*, 2014: 422, st. 3).

12 Es ist auch darauf hinzuweisen, dass der Sohn von Loki, Narfi, von den Asen, die Vergehen seines Vaters verfolgend, unwillentlich in einen Wolf verwandelt worden war (*Gylfaginning*, 2005: 49).

¹³ Numerous other *hamr*-related term especially revolving around the lexical field of wolves also do exist, despite most-often not referring to actual shape-changing (see Guðmundsdóttir, 2007: 280)

13 Es gibt auch zahlreiche andere Begriffe im Zusammenhang mit Hamr, die sich insbesondere um das lexikalische Feld der Wölfe drehen, obwohl die meisten sich oft nicht auf die tatsächliche Formänderung beziehen (siehe Guðmundsdóttir, 2007: 280).

14 Wenn der Zusammenhang zwischen norwegisch-isländischen Transformationsmotiven und samischen Motiven in diesem Artikel weiter unten diskutiert wird, wurden in letzter Zeit auch andere interkulturelle Vergleiche wie keltisch-nordisch gemacht (siehe z.B. With Pedersen, 2015).

15 Insgesamt gibt es in Fenno-Skandinavien zwölf Geschichten über Bärenjagd in der vormodernen Literatur. Drei dieser zwölf Erzählungen spielen entweder in Südnorwegen oder in Schweden (*Landnámabók* 1968: I, 116: S.80; Nansen, 1911: 208-209 und Olaus Magnus, 1996: I, 212), drei im nordischen Grönland (Ivar Bardsen, 1873: 44; *Króka-Refs saga*, 1959: 133-135 und *Víga-Glums saga*, 1956: 13-14), während sechs, die Hälfte all dieser Erzählungen, im nördlichen Fenno-Skandinavien stattfindet (Orosius, 2007: 44-47; Querini 1908: 906; Krantz 1546: 590; Ziegler 1878: 12; Münster 1575: 1718 und *Ólafs Saga Helga* 1849: 79). Dieser letzte Bericht findet sich auch in *Heimskringla*, 1941-1951: II, 285; und *Ólafs saga hins helga*, 1860-1868: II, 356-357).

16 Ivar Hansen und Bjørnar Olsen wiesen in ihrer 2004er Monographie über die vormoderne samische Geschichte *Samenes History fram til 1750* (Hansen und Olsen, 2004: 351-) auf zahlreiche Ähnlichkeiten in den samischen und nordischen heidnischen Religionen hin. 353).

17 Ellis-Davidson hat einige andere Beispiele von samischen Gestaltwechsel-Erzählungen angesprochen, die mit ihren nordisch-isländischen Kollegen verglichen werden könnten (Davidson, 1986).

18 Dieser Ketill *hængr* ist nicht der Ketill of *Ketils saga hængs*, sondern soll sein direkter Nachkomme gewesen sein (*Egils saga Skalla-Grímssonar*, 1939: 57).

19 *Landnámabók* existiert in mehreren Manuskripten, und die in dieser Arbeit verwendete Ausgabe verwendet mehrere davon. Der Buchstabe und die Nummer, die auf die Seitennummer folgen, entsprechen dem Manuskript und dem Kapitel in dem genannten Manuskript (S, *Sturlubók*; H, *Hauksbók*)

20 Es ist jedoch zu beachten, dass die mittelalterlichen skandinavischen Rechtstexte den Verzehr von Bärenfleisch nicht verbieten, sondern in bestimmten Situationen eher zulassen (siehe z. B. *Frostapingslög*, 1846-1895: I, 144 und *Bjarköyret*, 1846-1895 : I, 317)

21 Dieses Wort *elg* kann jedoch in zwei skaldischen Gedichten aus dem 12. Jahrhundert als Kenning für „Schiff“ gefunden werden: Eines, das von Einarr Skúlason verfasst wurde („*elg búum flóðs*“ *Lausavísa Einarr Skúlasonar*, 1967-1973: A 1, 483, Str. 4.) und das andere von Rognvaldr Jarl Kali Kolsson („*elg branda*“ *Lausavísa Rognvaldr Jarls*, 1967-1973: A 1, 505, St. 2.).

22 *Jóns saga leikara* wurde noch nie öffentlich bearbeitet. Daher stütze ich mich bei der Erörterung dieser spezifischen Sage auf Informationen, die ich von Aðalheiður Guðmundsdóttir persönlich erhalten habe.

23 In *Völuspá* findet man den Wurm („ormr“) Jormungandr (*Völuspá*, 2014: 303, St. 48) sowie einen ungenannten Drachen („dreki“ *Völuspá*, 2014: 307, St.63). In *Gylfaginning* wird der Wurm Miðgarðsormr mehrfach erwähnt (*Gylfaginning*, 2005: 27, 44 usw.).

24 Dieser Bericht ist der in der *Íslendingasaga Þorskfirðinga Saga* gefunden und bezieht sich auf die Transformation des Helden der Saga Þórir in Finnmörk (*Þorskfirðinga-Saga*, 2009: 186).

Für die Bezüge/Quellen bitte ich das Original einzusehen. Danke sehr!