

Friederike Richter

Böse Blicke, Gift und Feuer

Drachenkämpfe am Beispiel der isländischen *Göngu-Hrólfs saga* sowie von Thors Fischzug

Der ‚böse Blick‘ ist eine visuelle Verzauberung durch Blickkontakt. Von diesem Augenzauber, der Faszination, kann eine tödliche Gefahr, z. B. in Form von Erschrecken und Erstarren ausgehen (vgl. Weingart 190–193). In der isländischen Literatur des Mittelalters wird der böse Blick zwar nicht mit einem äquivalenten Terminus bezeichnet, aber dass das Konzept existierte, wird aus den Schilderungen verschiedener Blicke deutlich.¹ Diese Blicke haben unterschiedliche Kraft, sie können zerstören, z. B. das Schwert des Gegners im Kampf stumpf machen, oder töten. Allgemein ist die Beschreibung von Augen und Blicken in der altnordischen Literatur ein wichtiges Element bei Personenbeschreibungen und ermöglicht Rückschlüsse auf die jeweiligen Charaktereigenschaften. So werden Lassen zufolge die Blicke von Königen und Helden häufig formelhaft als scharf beschrieben und stehen für Macht, Stärke und männlichen Status (Lassen 17–25). Umgekehrt können mit der Beschreibung des Blickes auch die negativen Eigenschaften einer Person ausgedrückt werden: Der zerstörerische Blick kann für einen dämonischen Charakter stehen (vgl. Lassen 25–26, 31–42). Die Inhaber von bösen Blicken teilen oft weitere Gemeinsamkeiten, sie sind zumeist zauberkundig oder haben Drachengestalt,² das gilt auch für die nachfolgend analysierten Wesen. Sie fordern die jeweiligen Protagonisten der Erzählung im Kampf heraus, damit diese siegreich aus der Prüfung hervortreten können. Sie agieren somit als Antagonisten und können – wenn sie überwunden wurden – zur Genese einer Heldenbiografie beitragen. Ihre Aufgabe ist es, den Protagonisten den Beweis ihrer heldischen Eigenschaften – Mut, Stärke, Tapferkeit und Kampfeskunst – abzuverlangen: Sie gelten somit als Herausforderer des Heroischen. Dadurch, dass sie mit übernatürlichen Kampfmitteln gegen die Protagonisten antreten, wird die Außergewöhnlichkeit des Helden noch stärker hervorgehoben.

Nachfolgend werden zwei herausstechende Drachenkämpfe der isländischen Literatur des Mittelalters analysiert. Beide Beispiele haben

gemeinsam, dass sie die Darstellung der im Kampf eingesetzten Blicke mit Metaphern im semantischen Feld von ‚Schrecken‘ beschreiben. Die Analyse der Begriffswahl legt nahe, dass so zum einen die wichtigste Funktion des bösen Blickes umschrieben wird – der tödliche Schrecken, den der böse Blick bei den Gegnern auslösen soll – und der Begriff sich zum anderen auf antike Vorstellungen zurückführen lässt. Zuerst wird die literarische Überlieferung des bekanntesten Drachenkampfes der nordischen Mythologie – Thors Kampf gegen die Midgardschlange – und die aktuelle Forschungsdiskussion dazu vorgestellt und weiterentwickelt. Hierbei steht die Darstellung des Mythos in der *Húsdrápa* im Fokus, in der sich Held und Monster ein Duell mit Blicken liefern und die Blicke, mit denen Thor die bösen Blicke der Midgardschlange abwendet, mit Schlangenmetaphern verknüpft werden. Darin zeigt sich, dass die Darstellung von bösen Blicken nicht auf die Figur des Antagonisten beschränkt ist. Als Zweites folgt die Analyse des gestaltwechselnden Grímr ægir, der gegen den namensgebenden Helden der *Göngu-Hrólfs saga* kämpft und trotz seiner besonders elaborierten Ausgestaltung bisher kaum Aufmerksamkeit auf sich gezogen hat. Von beiden Widersachern – der Midgardschlange als auch Grímr ægir – droht als gefährlichste Kampfweise der böse Blick. Darüber hinaus machen sie vom Giftspeien oder Feueratem Gebrauch. Beide Widersacher vereint auch die Drachengestalt: Bei der Midgardschlange handelt es sich um eine monströse, giftspeieende Wasserschlange, die im Weltmeer liegend das Land umschließt. Grímr ægir hat zwar eigentlich Menschengestalt, kann sich aber in einen Flugdrachen verwandeln und in dieser – aber auch in Menschengestalt – Gift und Feuer speien.³ Solche Kämpfe von jungen [männlichen] Helden gegen Drachen sind nicht nur in einigen altnordischen Textgattungen ein beliebter Topos zur „Inszenierung von Heroentum“ (Teichert, *Der monströse Heros* 146, vgl. auch de Vries 288), dies gilt auch für andere Texte des europäischen Mittelalters.

Trotz verschiedener Gemeinsamkeiten unterscheiden sich die Darstellungen der beiden nachfolgend analysierten Drachenkämpfe, wenngleich sie sich mit ähnlichen Vorstellungen in Verbindung bringen lassen, von denen einige bereits aus der Antike bekannt sind. Die zwei antiken Gestalten, die sich durch ähnliche Eigenschaften – tödlicher Blick bzw. Anblick sowie Feueratem und Schlangengestaltmerkmale – auszeichnen, sind der Basilisk und Medusa. Sie werden in die Analyse miteinbezogen.

1. Thor und die Midgardschlange

Der am häufigsten und vielfältigsten überlieferte Mythos der nordischen Mythologie ist der sogenannte Fischzug Thors, der einen von zwei Kämpfen Thors mit der Midgardschlange schildert [Abb.]. Der Kern des Mythos ist, dass Thor von einem Boot aus versucht, die Midgardschlange zu angeln. Als die Midgardschlange angebissen hat, versucht Thor sie mit aller Kraft aus dem Wasser zu ziehen. Die Midgardschlange ist eines derjenigen Ungeheuer der nordischen Mythologie, die als Bedrohung der kosmologischen Ordnung verstanden werden. In der literarischen Überlieferung stellt der Moment ihres Herausziehens durch Thor die Kraftprobe und den dramatischen Höhepunkt des Fischzugs dar. Am Ende gleitet die Midgardschlange jedoch immer wieder zurück ins Meer, die verschiedenen Texte unterscheiden sich darin, ob die Midgardschlange letztlich von Thors Hammer getötet wurde oder nicht.⁴ In einigen Texten werden die Blicke Thors und der Midgardschlange im Moment dieser Kraftprobe beschrieben:⁵ So starrt in der *Ragnarsdrápa* die Midgardschlange erbarmungslos zu Thor hinauf,⁶ dagegen beschreibt Eysteinn Valdason in seinem titellosen Skaldengedicht, wie Thor die Midgardschlange mit durchdringenden Augen ansieht.⁷ In zwei Überlieferungen wird der Blickkontakt jedoch als gegenseitig dargestellt: In der *Húsdrápa* sowie der *Gylfaginning* der *Prosa-Edda*. In der Darstellung der *Gylfaginning* der *Prosa-Edda* starrt Thor die Midgardschlange mit durchbohrendem Blick an, während diese ebenso zurückstarrt und Gift bläst.⁸ Es wird zusätzlich noch bemerkt, dass diese Szene auch für den Betrachter ein furchterregender Anblick⁹ sei – somit wird auch diesem Anblick zwar nicht tödlicher, aber doch auffälliger Schrecken zugeordnet. In der *Húsdrápa* (Str. 4–5) ist das gegenseitige Anstarren unter Verwendung zahlreicher Kenninge¹⁰ höchst bildhaft umschrieben:

Innmáni skein ennis
 öndóttis vinar banda;
 öss skaut ögigeislum
 dorðsæll á men storðar.

En stirðþinull starði
 storðar leggs fyr borði
 fróns á folka reyni
 frángleitr ok blés eitri.¹¹

Der Innenmond glühenden Stirn [= Auge] des Freundes der Götter [= Thor] schien; der beliebte Ase [= Thor] schoss Schreckensstrahlen auf das Halsband der Erde [= Midgardschlange].¹²

Aber das steife Netztau der Erde [= Midgardschlange] starrte mit funkelnden Augen über Bord auf den Prüfer der Schar des Landes aus Knochen [= Thor] und spie Gift.¹³

Während die Midgardschlange mit funkelnden Augen zu Thor starrt und Gift speit, ist die Beschreibung Thors besonders bemerkenswert: Thor schaut nicht einfach nur zurück, sondern schießt Schreckensstrahlen [Dat. Pl. ‚өгigeislum‘; Nom. Pl.: ‚өгigeislar‘] aus seinen Augen auf die Midgardschlange. Thors Blick werden in den Darstellungen dieser Konfrontation sowohl in *Húsdrápa* als auch *Gylfaginning* waffenähnliche Qualitäten zugeschrieben.¹⁴ Hier vermag er den Blick sowie das entgegengeschnaubte Gift der Midgardschlange abzuwehren. Im Ragnarök-Mythos über den Untergang der Götterwelt stirbt Thor am Gift der Midgardschlange, allerdings erst wenige Augenblicke nachdem er sie erschlagen hat (*Prosa-Edda, Gylfaginning*, Kap. 51, 50; *Lieder-Edda, Völuspá* Str. 56, 17).

Beim Fischzug ist Thors Blick als scharfer Blick des Helden dargestellt, den Lassen wie auch den bösen Blick als Konstruktionen des jeweils anderen Endes der Skala der kraftvollen Blicke zuordnet (Lassen 39, 109). Keinem dieser beiden Pole zuzuteilen sei der Schlangenblick, der eine eigene Kategorie dazwischen darstelle und mit Odin assoziiert werde. Dieser sei als Ausdruck von königlich-übernatürlicher Stärke eine positive Charaktereigenschaft und weniger von zerstörerischer Gewalt (Lassen 39–42). Allgemein fasst Lassen die verschiedenen Beschreibungen von Thors scharfem Heldenblick in der literarischen Überlieferung als Ausdruck seiner Männlichkeit und der damit verbundenen Stärke auf, die er zur Verteidigung der Ordnung von Miðgarðr und Ásgarðr, der Menschen- sowie der Götterwelt der nordischen Mythologie, benötigt (Lassen 114–115). Nach Teichert findet hingegen im Moment des gegenseitigen Anstarens in der *Húsdrápa* eine Art Rollentausch statt,

in dem der Drachenkämpfer Thor sich zeitweilig in einen Drachen verwandelt. Diese temporäre Metamorphose würde u. a. dadurch dargestellt, dass Thor mit den Schreckensstrahlen schlangenartige Blicke aussende und sich somit die Grenze zwischen Held und Monster auflöse (*Der monströse Heros* 160–161).¹⁵ Nachfolgend sollen nun die Formulierungen in der vierten Strophe der *Húsdrápa* analysiert werden, in denen geschildert wird, wie Thors Blick mit Konzepten des Schlangensblickes sowie des bösen Blickes verschmilzt. Es handelt sich zum einen um die Umschreibung von Thors Blick als Schießen von „ægigeislum“ [„Schreckensstrahlen“] und zum anderen um die Kenning für Thors Auge „innmáni ennis“ [„Innenmond der Stirn“], beide greifen auch Vorstellungen des Basilisken¹⁶ auf, wie nachfolgend dargestellt wird. Dass Thors Blick nun nicht nur als heldisch-scharf, sondern auch mit den Eigenschaften seines drachengestaltigen Widersachers assoziiert wird, lässt sich als Metapher für Thors übernatürliche Stärke und Entschlossenheit, es mit der monströsen Midgardschlange aufzunehmen, erklären.¹⁷

Das Kompositum ‚ægigeislar‘ [„Schreckensstrahlen“] ist eng mit ‚ægishjálmr‘ [„Schreckenshelm“] verwandt, beide nutzen dasselbe Erstglied ‚ægir‘ [„Schrecker“], auf das auch später im Zusammenhang mit Grímr ægir noch eingegangen wird.¹⁸ Der Schreckenshelm ist primär aus den isländischen Bearbeitungen des Nibelungenstoffes bekannt, und es wurde nahegelegt, dass er womöglich von Vorstellungen des bösen Blickes des Basilisken geprägt wurde (vgl. Teichert, *Schreckenshelm* o. S.; von See u. a., *Edda-Kommentar* 5 442–444). Beim Schreckenshelm handelt es sich um die Kopfbedeckung des Drachen Fáfnir, durch den alle, die ihn betrachten, in Schrecken versetzt werden. Nachdem Sigurd Fáfnir erschlagen hat, nimmt er den Schreckenshelm an sich.¹⁹ Dass der Begriff auch metaphorisch genutzt wird, zeigt sich im *Sǫrla þáttr* (vgl. Teichert, *Schreckenshelm*, o. S.). Darin wird der tödliche Blick des Dänenkönigs Hǫgni mit der Formulierung „ægishjálmr í augum“ („Schreckenshelm in den Augen“, *Sǫrla þáttr* 381) beschrieben. Hǫgni kann ähnlich wie Grímr ægir nur mit List erschlagen werden: Heðinn empfiehlt Ívarr, sich Hǫgni von hinten zu nähern, um nicht von dessen bösem Blick getroffen zu werden. Ähnlich wie im *Sǫrla þáttr* wird der böse Blick des Basilisken in der isländischen enzyklopädischen Überlieferung beschrieben:²⁰ Der Basilisk habe „eitr í augum“ („Gift in den Augen“, Jónsson, *Alfræði Íslenzk. AM 194 8vo* 39; *Rímbeigla* 356). Auch diese Formulierung ordnet die tödliche Wirkung den Augen zu und als ‚Gift‘ kann auch der ‚Schreckenshelm‘ in Hǫgnis Augen verstanden werden, der die gleiche Wirkung

zeigt wie der Blick des Basilisken. Wenn man nun die Formulierung von *Sǫrla þáttr* und *Húsdrápa* vergleicht, fallen Gemeinsamkeiten auf, die in ähnlichen Vorstellungen vom bösen Blick begründet liegen müssen: In der *Húsdrápa* werden zwar ‚ægigeislar‘ und nicht ‚ægishjálmr‘ dem Auge zugeordnet, doch das dadurch evozierte Bild – Gefahr im furchterregenden Blick, der einer tödlichen Waffe gleicht – stimmt überein. Die Ähnlichkeit zwischen den Beschreibungen von Hǫgni und des Basiliskenblickes wird noch deutlicher im folgenden Absatz, in dem die Kenning für Thors Auge betrachtet wird.

Thors Auge wird in der *Húsdrápa* mit der Kenning „innmáni ennis“ als der „Innenmond der Stirn“ umschrieben. Nur ein weiteres Mal ist diese Kenning für ‚Auge‘ – in der Variante „ennimáni“ [„Stirnmond“] – belegt (Teichert, *Der monströse Heros* 161).²¹ In der *Arinbjarnarkviða* Str. 5 von Egill Skallagrímsson wird so der Blick von König Eiríkr blóðøx beschrieben. Wie Thor die Midgardschlange konfrontiert Eiríkr seinen Antagonisten Egill mit Blicken:²²

Vasa tunglskin
tryggt at líta
né ógnlaust
Eiríks bráa,
þás ormfránn
ennimáni
skein allvalds
ægigeislum.²³

Der Mondschein von Eiríks Brauen war weder ohne Schrecken noch ungefährlich anzuschauen, wenn des Alleinherrschers schlangenglänzender Stirnmond vor Schreckensstrahlen schien.²⁴

Neben der fast gleichen Kenning für ‚Auge‘ fällt eine weitere Gemeinsamkeit auf: Auch König Eiríkr blóðøx sendet ‚Schreckensstrahlen‘ aus seinem als ‚Stirnmond‘ umschriebenen Auge. Das Wort ‚ægigeislar‘ ist ausschließlich in *Húsdrápa* und *Arinbjarnarkviða* überliefert (vgl. Teichert, *Der monströse Heros* 161). In beiden Skaldengedichten wird somit das Auge, der ‚Stirnmond‘ bzw. ‚Innenmond der Stirn‘, konzeptuell direkt mit den ‚Schreckensstrahlen‘, dem bösen Blick, verbunden. Die Augen von König Eiríkr blóðøx werden darüber hinaus explizit mit Drachen bzw. Schlangen in Verbindung gebracht, sie werden als „ormfránn“ [„schlangenfunkelnd“] beschrieben. Auf ähnliche Weise wird in der *Húsdrápa* der Blick der Midgardschlange mit dem verwandten Adjektiv „fránleitr“ [„funkelnd“] bezeichnet. Die Kenning, die das Auge als ‚Stirnmond‘ bzw. ‚Innenmond der Stirn‘ umschreibt, evoziert das Bild eines einzelnen, hell leuchtenden Fleckes auf der Stirn Thors bzw. Eiríks blóðøx. Es ist auffällig, dass das Auge durch die

Kenning benannt wird und der Blick nicht nur durch ein Verb aus dem semantischen Feld des Sehens beschrieben wird.²⁵ Da das Verständnis von Kennungen immer weiteres Wissen voraussetzt, könnte hier der Basilisk Pate gestanden haben: Nach Plinius d. Ä. kennzeichnet die Stirn des Basilisken ein weißer Fleck, der einem Diamant ähnelt (*Naturalis Historiae* VIII, Kap. XXXIII 78, 64). Zuvor schon wurde in der *Arinbjarnarkviða* Str. 4 erwähnt, dass der König einen ‚ægishjálmr‘ trägt, mit dem er regiert und der für Macht und Überlegenheit steht.²⁶ In der *Arinbjarnarkviða* kommen somit sowohl ‚ægishjálmr‘ als auch ‚ægigeislar‘ zusammen mit der Augenkenning ‚Stirnmond‘ und einem schlangenartigen Blick vor. Auch wenn der weiße Stirnfleck des Basilisken in der isländischen Überlieferung nicht explizit erwähnt wird,²⁷ evozieren die Darstellungen in *Húsdrápa* und *Arinbjarnarkviða* das Bild des Basilisken. Dies könnte bedeuten, dass Thors Überlegenheit in der *Húsdrápa* durch die metaphorische Assoziation mit dem Basilisken, dem König der Schlangen, womöglich zusätzlich betont wurde. Erst nach einem Schlag von Thor auf den Kopf sinkt die Midgardschlange zurück ins Meer, wobei die *Húsdrápa* offen lässt, ob der Schlag die Midgardschlange tötet. Thor tritt als Sieger aus dieser Kraftprobe hervor.

2. Grímr ægir, der gestaltwechselnde Widersacher in der *Göngu-Hrólfs saga*

In der nachfolgend analysierten *Göngu-Hrólfs saga*²⁸ (*GHR*) kämpft der Held Hrólfur gegen seinen zauberkundigen Widersacher Grímr ægir, der im Kampf seine Gestalt vom Menschen zum Drachen wandeln kann. Grímr greift Hrólfur darüber hinaus mit Gift und Feuer an und im Moment des Todes geht von ihm die Gefahr des bösen Blickes aus. Er besitzt damit neben der zeitweiligen äußeren Gestalt eines Drachen auch die mit Drachenfiguren assoziierten Kampfeigenschaften. Gemäß der Textgattung²⁹ geben die Auseinandersetzungen der verschiedenen Königreiche – auf der einen Seite König Hreggviðr von Novgorod und seine Tochter Prinzessin Ingigerðr, unterstützt von Hrólfur, auf der anderen Seite Seekönig Eirekr, unterstützt vom Kämpfer Grímr – in der Saga nur den Rahmen der Handlung vor. Der eigentliche Gegenstand der Saga ist die Ausarbeitung der spannenden Heldenbiografie von Hrólfur. Sie wird mit Berichten von allerlei Abenteuern auf Hrólfurs Reisen quer durch Europa ausgeschmückt, darunter sind mehrere Kämpfe mit Gegnern, die übernatürliche Kräfte haben. So bezwingt Hrólfur den zauberkundigen Zwerg Mjondull, der ihn im weiteren Geschehen

unterstützt und ihm später im Zweikampf gegen Grímr entscheidend hilft. Hrólfurs Antagonist Grímr ægir wird bereits im zweiten Kapitel als in jeder Hinsicht böse eingeführt. Als Findelkind scheint seine menschliche Herkunft ungewiss, er wurde von einer Seherin aufgezogen, die ihn auch die Zauberkunst lehrte (*GHR* Kap. 2, 167). Grímr ist berüchtigt dafür, seine gefährlichen Zauberkräfte im Kampf einzusetzen und die Angst vor ihm ließ viele davor zurückschrecken, König Eirekr anzugreifen (*GHR* Kap. 14, 197).

Der Name ‚Grímr ægir‘ ist in dieser sorgfältig komponierten Saga sehr wahrscheinlich im Sinne eines sprechenden Namens gewählt worden; auf andere sprechende Namen dieser Saga hat Erlingsson bereits aufmerksam gemacht (Erlingsson 352–355).³⁰ Grímr's Beiname ‚ægir‘ [‚Meer‘] wird von der Saga damit begründet, dass Grímr sich über dem Meer und über Wasser fortbewegen könne und verweist auf seine Herkunft als Findelkind am Strand. Ægir ist auch der Name des Meeresriesen der nordischen Mythologie und die Saga mutmaßt womöglich daher, Grímr's Mutter sei womöglich eine Meeresriesin (*GHR* Kap. 2, 167). Doch lässt der Beiname auch eine andere Deutung zu: Bereits vor der Entstehung der Saga im 14. Jahrhundert hat der Zusammenfall der Phoneme zu den Vokalgraphemen <œ> und <æ> dazu geführt, dass ‚ægir‘ und ‚ægir‘ auch in der Schriftsprache nicht mehr auseinandergehalten wurden (Marold 16). Somit könnte der Beiname auch ‚ægir‘ [‚Schrecker‘] bedeuten, es handelt sich dabei um das Erstglied der zuvor analysierten Komposita ‚ægishjálmr‘ bzw. ‚ægigeislar‘.³¹ Auch der Name Grímr passt zu der These eines sprechenden Namens: Zum einen ist es das generische Maskulinum zu ‚gríma‘ [‚Maske‘ oder ‚Schutzhelm‘], das wiederum im *Háttatal* der *Prosa-Edda* als ‚grímr‘ auch in der Bedeutung eines [Schreckens-]Helmes einer Schlange verwendet wird (*Prosa-Edda. Háttatal* Str. 15, 11; vgl. Egilsson/Jónsson 205). Zusätzlich ist ‚grímr‘ als *heiti* für Schlange in den *pulur* überliefert (*Prosa-Edda. Skáldskaparmál* Kap. 58, 90, vgl. Marold 17).³² Das Gleiche gilt auch für ‚ægir‘, das Wort wurde Meissner zufolge auch als Name einer Schlange verwendet (Meissner 164). Es lässt sich zusammenfassen, dass der Name ‚Grímr ægir‘ ein breites semantisches Feld eröffnet: ‚Meer‘ – ‚Schrecker‘ – ‚Schlange/Drache‘ – ‚Helm‘. Eine bewusste Assoziation des Namens mit ‚Schreckenshelm‘ oder gar ‚Schreckensschlange/Schreckensdrache‘ ist somit naheliegend und lässt auf die Wahl eines sprechenden Namens schließen.

Diese Interpretation wird auch durch die Beschreibung der Fähigkeiten Grímr's und seines Verhaltens im Verlauf der *Göngu-Hrólfs saga* unterstützt. Auch wenn Grímr im Verlauf

der Saga immer wieder erscheint und seine magischen Eigenschaften demonstriert,³³ hat er seinen mit Abstand bemerkenswertesten Auftritt erst am Ende der Saga in der blutigen Großschlacht (*GHr* Kap. 33, 256–264). Diese Schlacht erstreckt sich über drei Tage und entscheidet sich erst mit dem Zweikampf von Hrólfir gegen Grímr.³⁴ Die Schlacht wird äußerst blutig beschrieben, die Schilderung ist nicht auf eine realistische Darstellung der Kampfhandlung bedacht, sondern vielmehr auf eine drastische, bildreiche und spannende Erzählung. So durchtrennt Hrólfir die Körper mehrerer Gegner mit einem einzigen Schwerthieb, es werden Köpfe, Pobacken und Gliedmaßen abgeschlagen und Gedärme quellen aus aufgeschlitzten Bäuchen. Dies verdeutlicht, dass auch der besonders detailliert geschilderte Zweikampf von Hrólfir und Grímr aus Gründen der Unterhaltsamkeit ausgeschmückt wurde. Grímr zieht alle Register seiner Kampf- und Zauberkunst, lange scheint Hrólfirs Sieg über Grímr sehr unwahrscheinlich, obwohl Grímrs Tod im Kapitel zuvor bereits angekündigt wurde.³⁵ Dieser Zweikampf ist sowohl erzählerischer als auch dramatischer Höhepunkt der Saga und wird im Folgenden ausführlich analysiert.

Der dritte Tag der Schlacht von Hrólfir gegen König Eirekr beginnt damit, dass sich Eirekrs Kämpfe Grímr berserkergeleich in Kampffrage bringt. Er nimmt ein so furchtbares Aussehen an, dass ihn keiner anzuschauen wagt, seine Augen sind wie Feuer, aus Mund und Nase kommt schwarzer Rauch und übler Gestank, sein lautes Kriegsgeschrei übertönt die Armeen; für Hrólfir und sein Gefolge ist die übernatürliche Gefahr durch Grímr auf diese Weise zu sehen, zu riechen und zu hören (*GHr* Kap. 33, 257). Ein gleich zu Beginn vom Zwerg Mǫndull abgewehrter Angriff Grímrs gibt Ausblick darauf, dass Hrólfir fortan von Mǫndull im Kampf gegen Grímr unterstützt wird. Dass Mǫndull im Kampf gegen Grímr tatsächlich gewappnet ist, zeigt sich in einem Pfeilduell, in dem Mǫndull die drei Pfeile, die Grímr aussendet, mit seinen eigenen Pfeilen – Spitze an Spitze – abwehren kann. Danach greift Hrólfir Grímr an, der Zweikampf beginnt: Grímr schwingt sich als Flugdrache in die Luft und speit Gift auf Hrólfir (*GHr* Kap. 33, 258). Hrólfir kann dieses Gift nichts anhaben, weil er zuvor u. a. von Mǫndull mit Schutzkleidung³⁶ ausgestattet wurde (*GHr* Kap. 33, 260), andere Kampfteilnehmer sterben dagegen an Grímrs Gift. Grímr nimmt wieder Menschengestalt an und holt nach Mǫndull aus, der aber in die Erde abtaucht, Grímr folgt ihm dorthin (*GHr* Kap. 33, 258). Grímr wird als sehr bedrohlich beschrieben, der jeden tötet, der ihm im Weg ist (*GHr* Kap. 33, 259). Er verwandelt sich während des Kampfes immer wieder in verschiedene gefährliche Wesen, neben

dem Flugdrachen auch in eine Schlange, einen Keiler und einen Bullen. In der Zwischenzeit fällt König Eirekr durch die Hand eines weiteren Kämpfers, der Hrólfir zu Hilfe geeilt war (*GHr* Kap. 33, 261). Doch mit dem Tod des Anführers der gegnerischen Partei ist die Schlacht noch nicht entschieden, denn der eigentliche Sieg, die Bezwingung Grímrs und damit die Rache für König Hreggviðrs Tod, muss noch errungen werden. Das Duell zwischen Hrólfir und Grímr rückt nach der Schilderung der Kämpfe anderer wieder in den Blickpunkt. Sie verlassen das Schlachtfeld und kämpfen daneben weiter, ihnen gebührt nun die alleinige Aufmerksamkeit (*GHr* Kap. 33, 262). Beide sind inzwischen entwaffnet, kämpfen aber weiter. Hrólfir schlägt sich tapfer, doch fürchtet er den Zweikampf vor Erschöpfung zu verlieren; Grímr bläst ihm Gift und seinen feuerheißen Atem entgegen. Der Kampf ist so heftig, dass die Erde des Schauplatzes aufgewirbelt wird:

Grímr spjó stundum eitri, stundum eldi á Hrólf, svá at þat hefði hans bani orðit, ef eigi hefði kápan fyrir verit eða blaka sú, er Mǫndull gaf honum. Var hans andi svá heitr, at hann þóttist nálíga brenna í gegnum Vérfreyjunaut ok herklæðin. Kramdi Grímr hold af beinum, þar sem hann tók til. Aldri þóttist Hrólfir í meiri mannaum komit hafa. Þat sá hann, at hann mundi springa af mæði, ef þeir ættist tveir við lengi, ok svá spyrndu þeir sterklíga til, at af gekk gras ok svörð af jörðinni, þar er þeir gengu. (*GHr* Kap. 33, 262)

Grímr spie bald Gift, bald Feuer auf Hrólfir, so dass das sein Tod gewesen wäre, wenn da nicht der Kapuzenmantel und der Schleier, den Mǫndull ihm gegeben hatte, gewesen wären. Grímrs Atem war so heiß, dass es Hrólfir vorkam, als brenne dieser sich nahezu durch Vérfreyjanaut und die Rüstung. Grímr quetschte dort, wo er zugriff, das Fleisch von Hrólfirs Knochen weg. Hrólfir glaubte sich nie in größerer Gefahr befunden zu haben. Dann bemerkte er, dass er vor Erschöpfung zusammenbrechen würde, wenn sie beide länger so weitermachten. Und so traten sie heftig mit den Füßen nach einander, so dass sich dort, wo sie auftraten, das Gras und die Soden vom Boden lösten.³⁷

Welche Gestalt Grímr in diesem Abschnitt des Zweikampfes hat, wird nicht explizit erwähnt. Doch kann Grímr aufgrund seiner Zauberkraft unabhängig von seiner Gestalt Gift und Feuer speien (vgl. von See u. a., *Edda-Kommentar* 6, 276). Hrólfir verteidigt sich gegen die heftigen Angriffe Grímrs, er überlebt nur durch den Schutz, den ihm seine magische Kleidung bietet.

Insgesamt ist Hrólfrs Rolle defensiv, obwohl er ursprünglich die Auseinandersetzung suchte, um Rache zu üben. Grímr erscheint durch seine Angriffslust und übernatürlichen Kampfmittel Hrólfr weit überlegen. Doch bevor Hrólfr erschöpft zusammenbricht, wird der Zweikampf durch Mǫndull unterbrochen. Mǫndull gelingt es, das magische Schwert auf dem Schlachtfeld ausfindig zu machen, das König Hreggviðr gehört hatte. Er präpariert es mit Speichel und bringt Grímr schließlich mit einem Hieb auf die Füße zu Fall (*GHr* Kap. 33, 262). Dies ist die Voraussetzung für die nun folgende Tötung Grímrs. Mǫndull instruiert Hrólfr, wie er Grímr töten muss, ohne dabei selbst Schaden zu nehmen. Zwar könnte Mǫndull Grímr einfach selbst töten, doch ist es für die Heldenbiografie unentbehrlich, dass Hrólfr – nach all dem Mut und der Tapferkeit, die er bewiesen hat – nun auch die Ehre des Todesstoßes gebührt und damit seine letzte große Prüfung, der Rachefeldzug, ihren Abschluss findet.³⁸ Mǫndull und Hrólfr bannen die Zauberkraft Grímrs und richten ihn schließlich regelrecht hin (*GHr* Kap. 33, 263; vgl. Lassen 37):

Mǫndull hljóp þá upp ok stakk digru kefli í munn Gríms, svá at fast stóð. Mǫndull mælti þá: „Ef Grímr hefði nú mátt mæla lengra, þá hefði hann svá fyrirmælt þér ok fleirum öðrum, at þú hefðir morknat sundr ok orðit at engu nema dufti, ok skaltu drepan hann fljótt ok leggja sverðit fyrir brjóst honum, en aflima eigi, því at þat verðr allt at eitromum, er af honum er höggvit. Skal ok engi fyrir hans sjónum verða, meðan hann deyr, því at þat er þess bani.“

Hrólfr tók nú Hreggviðarnaut ok lagði fyrir brjóst Grími, svá at út gekk um bakit, en dvergr tók skjöld einn ok lagði fyrir ásjónu. En þótt þat megi ólíkligt þykkja, þá segir svá, at hann drafnaði í sundr sem snjór í eldi ok varð at dufti einu. Lét Grímr svá líf sitt með hræðiligum fjörbrotum ok hörðu handakasti, en Hrólfr lá ofan á honum, þar til hann er dauðr. (*GHr* Kap. 33, 263)

Da sprang Mǫndull auf und steckte einen dicken Stock in Grímrs Mund, so dass er feststeckte. Mǫndull sagte dann: „Wenn Grímr länger hätte sprechen können, dann hätte er Dich und viele andere auf die Weise verflucht, dass Du zerfallen wärest und nichts als Staub von Dir übrig gewesen wäre. Und Du musst ihn rasch töten und das Schwert durch seine Brust bohren, aber ihm keine Glieder abschlagen, weil alles zu Giftschlangen wird, was von ihm abgetrennt wird. Und auch wenn er stirbt, darf sich keiner in seinem Blickfeld befinden, weil das sonst dessen Tod wäre.“

Hrólfr nahm nun das Schwert Hreggviðarnautr und durchbohrte Grímrs Brust, so dass es im Rücken wieder herauskam, und der Zwerg nahm einen Schild und verdeckte damit Grímrs Antlitz. Und obwohl es unwahrscheinlich erscheinen mag, wird dann gesagt, dass der Schild sich auflöste wie Schnee im Feuer und nur noch Staub übrig war. So büßte Grímr in einem schrecklichen Todeskampf und unter heftigem Schlagen mit seinen Armen sein Leben ein, und Hrólfr lag so lange auf ihm drauf, bis er tot war.³⁹

Überraschenderweise wehrt sich Grímr, nachdem er zu Fall gebracht wurde, trotz seiner Zauberkraft fortan nicht mehr mit einem Gestaltwechsel oder durch das Speien von Gift und Feuer. Doch lauern nun neue Gefahren für Hrólfr – etwa, dass sich abgeschlagene Gliedmaßen Grímrs in Giftschlangen verwandeln und – als unmittelbar tödliche Gefahr – der böse Blick. Auch in diesem Fall wird der böse Blick nicht als solcher benannt, sondern umschrieben; so heißt es, dass jeder stirbt, der von Grímr im Moment des Todes angeschaut wird.⁴⁰ Mǫndull weiß um diese Fähigkeit Grímrs und kann sie dadurch abwehren, dass er Grímrs Augen mit einem Schild bedeckt. Dabei handelt es sich um ein typisches Motiv in der altnordischen Literatur: Inhaber des bösen Blickes können nur getötet werden, wenn im Moment des Todes ihr Gesicht verdeckt wird oder sie von hinten überwältigt werden.⁴¹ Die enorme Zauberkraft Grímrs wird dadurch verdeutlicht, dass er sogar den Schild mit seinem Blick zerstört.

Im Gegensatz zu Thors Kampf gegen die Midgardschlange fällt auf, dass Hrólfr dem Gegenspieler vorerst nicht als ebenbürtig oder gar überlegen gegenübergestellt wird. So wirkt Hrólfr über weite Strecken Grímr geradezu ausgeliefert; während Grímr in die Offensive geht, verhält sich Hrólfr defensiv. Hrólfr verteidigt sich zwar tapfer, doch ohne Unterstützung vermag er ihn nicht zu besiegen. Schon früher im Verlauf der Saga greift Grímr Hrólfr immer wieder an, vor diesem Zweikampf jedoch nur indirekt.⁴² Grímr kann von Hrólfr schließlich nur durch die Hilfe des ebenfalls zauberkundigen Mǫndull überwunden werden.⁴³ Obgleich es auf den ersten Blick so wirken mag, als gebühre allein Mǫndull der Ruhm für das Überwältigen Grímrs, ist die Ehre für Hrólfr dennoch nicht gemindert: Zum einen hat er sich die nötige Zauberkraft des zwischen Gut und Böse wechselnden Zwerges indirekt angeeignet, da er Mǫndull – und sogar noch mit abgeschlagenen Beinen⁴⁴ – zu bezwingen vermochte. Hrólfr ließ ihm sein Leben, nachdem Mǫndull ihm seine Loyalität versprochen hatte (vgl. Jakobsson 186–188; Martin 320). Zum

anderen hatte Hrólfr die Ehre, den Todesstoß zu setzen. Hrólfr hat also trotzdem Tapferkeit, Mut und Stärke im Kampf bewiesen und die Ehre des Königshauses von Novgorod durch das Rächen des Todes von Hreggviðr wiederhergestellt. Diese Eigenschaften und seine Loyalität gegenüber Prinzessin Ingigerðr stehen im Vordergrund. Im Laufe der Saga hat Hrólfr hunderte von Menschen getötet, als Höhepunkt nun den dämonischen und schier unbesiegbaren Grímr, das zauberkundige Ungeheuer. Dieser Sieg Hrólfrs überhöht seine Heldenhaftigkeit: Am Anfang der Saga wird Hrólfr noch als schwer und behäbig sowie als ungeschickt im Umgang mit Waffen beschrieben (*GHR* Kap. 4, 174), im Verlauf der Saga wandelt er sich dann zum siegreichen, kampfkundigen und mutigen Helden, der am Ende die Prinzessin heiraten darf (vgl. Martin 316).

Die List mit dem Schild zur Überwindung Grímrs evoziert den antiken Mythos der Medusa: So kann der junge Heros Perseus die Medusa ebenfalls nur mit Hilfe eines Schildes überwältigen, er macht sich die Spiegelung in der Oberfläche zu Nutze, um einen direkten Blickaustausch mit der Medusa zu umgehen. Die Gefahr der Medusa liegt sowohl in ihrem tödlichen Blick als auch in ihrem Anblick: Sie war so schrecklich anzusehen, dass ihre Betrachter zu Stein erstarrten (Homer *V* 741, 104; *XI* 36–37, 204; Apollodorus Grammaticus *II* 41, 88). Diese tödliche Wirkung geht auch dann nicht verloren, als der Kopf später, nachdem Perseus ihn abgeschlagen hat, auf dem Schild Aigis⁴⁵ angebracht wird. Auch Grímr ist schrecklich anzusehen, allerdings wird sein Anblick in der Saga nicht explizit als tödlich beschrieben. Grímrs monströses Wesen wird zusätzlich dadurch dargestellt, dass sich Grímrs Gliedmaße im Falle des Abtrennens in Giftschlangen verwandeln würden. Das erinnert, wenn auch entfernt, ebenfalls an die Medusa, aus deren totem Körper nach der Abtrennung des Kopfes die Wesen Pegasos und Chrysaor entspringen und weiterleben. Die Medusa ist als Tochter eines Meereseutes und eines Meereseungetheuers ähnlich wie die Midgardschlange und Grímr ægir mit dem Meer verbunden. Auch für die Medusa trifft zu, dass ihre Erscheinung Merkmale eines Drachens aufweist: So hat sie u. a. goldene Flügel und ihren Kopf bedecken Schlangenhaare und Drachenschuppen (Apollodorus Grammaticus *II* 40, 88). Auch wenn die Medusa in der isländischen Literatur des Mittelalters nicht überliefert ist, zeigen beide Beispiele, und besonders das von Grímr, dass in der altnordischen Literatur ähnliche Vorstellungen mit dem bösen Blick verknüpft waren wie in den antiken Mythen.

3. Fazit

Zuvor wurden verschiedene Formen von Drachenkämpfen in der isländischen Literatur des Mittelalters analysiert. Während die Midgardschlange immer die Gestalt einer Wasserschlange hat, verwandelt sich Grímr ægir im Kampf in einen Flugdrachen. Beiden Antagonisten kommt große dämonische Qualität zu: Sie sind in der Lage, böse Blicke auszusenden, wobei Grímrs böser Blick unabhängig von der Drachengestalt ist und mit seinen magischen Fähigkeiten in Verbindung steht. Thors scharfer Blick wird in der Beschreibung der *Húsdrápa* ebenfalls mit Schlangenattributen beschrieben. Beide Zweikämpfe, Thors Fischzug und Hrólfrs Kampf gegen Grímr, stellen eine Kraftprobe dar, in der sich der jeweilige Protagonist gegen seinen Widersacher behaupten muss. Die Beispiele verdeutlichen, dass das Konzept gefährlicher und tötender Blicke existent war – obwohl keine Benennung des bösen Blickes in dem Sinne erfolgt. Dabei fiel auf, dass in den hier untersuchten Überlieferungen das Wort ‚ægir‘ [‚Schrecker‘], auch als Teil eines Kompositums, verwendet wurde. Der böse Blick kann häufig zusammen mit weiteren monströsen Fähigkeiten wie dem Speien von Gift und Feueratem auftreten. Alle drei sind keine menschlichen Eigenschaften, sondern vom Asen Thor, dem Ungeheuer Midgardschlange oder dem zauberkundigen Grímr. Eine Dämonisierung der Antagonisten erscheint als wichtigster Grund für die Beschreibung des bösen Blickes. Während dem Widersacher somit übernatürliche, besonders destruktive und dämonische Kräfte zukommen, wächst auf der anderen Seite mit einem Sieg die Tapferkeit und Stärke und somit die Heldenhaftigkeit des Protagonisten. In beiden hier beschriebenen Kämpfen droht im Falle der Niederlage die [fortwährende] Umkehrung der Macht- oder Weltordnung. In der Bedrohung der Weltordnung durch Widersacher in Drachengestalt finden sich Parallelen zum christlichen Topos des Bösen bzw. des Teufels.⁴⁶ Der Drachenkampf als die heroische Tat schlechthin und Klimax der Saga führt im Falle Hrólfrs direkt zur Eroberung der Prinzessin und der Herrschaft über das zurückerlangte Königreich (vgl. Teichert, *Der monströse Heros* 143, 146). Auch wenn Grímr im Moment des Todes keine Drachengestalt angenommen hat, erlangt Hrólfr als tapferer Bezwiner Grímrs den Status eines siegreichen Drachenkämpfers. Die Zuschreibung des bösen Blickes an Thor in der *Gylfaginning* der *Prosa-Edda* könnte hingegen als Dämonisierung des nordischen Gottes aus christlicher Perspektive im Sinne des Euhemerismus⁴⁷ interpretiert werden. Wahrscheinlicher

ist jedoch, dass Thor in der *Húsdrápa* am Ende des Mythos durch die Verwendung der Basilisken-Metapher als der Midgardschlange überlegen dargestellt werden sollte. Die vorhergehende Analyse zeigt, dass auch im mittelalterlichen Island Vorstellungen von Drachen und bösen Blicken eng miteinander verbunden waren und Ähnlichkeiten zu anderen europäischen Traditionen des bösen Blickes bestehen, in diesem Fall zu den Mythen über Medusa und dem enzyklopädischen Wissen über den Basilisken.

Friederike Richter ist Doktorandin am Nord-europa-Institut der Humboldt-Universität zu Berlin und promoviert über die Konstruktion einer nordischen Antike in illuminierten *Edda*-Handschriften der Frühen Neuzeit. Sie war von März bis August 2014 Stipendiatin des Sonderforschungsbereichs 948.



Abb.: In dieser Buchillustration (Ausschnitt) zum Ragnarök-Mythos erhebt sich die Midgardschlange Gift speiend aus dem Weltmeer, während Thor seinen Hammer schwingt, um ihren Kopf zu treffen – für beide endet diese Konfrontation tödlich. Thors scharfer Blick wird in verschiedenen Mythen erwähnt, so auch als gefährlicher Schlangenglick in der anderen Konfrontation mit der Midgardschlange, dem Fischzugmythos der *Húsdrápa*. Die Buchillustration stammt aus dem Jugendstil-Prachtband *Walhall – Die Götterwelt der Germanen* [ca. 1900]. Die deutschsprachige Nacherzählung und Auslegung der nordischen Mythen von Wilhelm Ranisch wurde auf jeder Seite von Emil Doepler d. J. mit einer Illustration versehen. Wie das Vorwort von Andreas Heusler verdeutlicht, hatte diese Publikation zum Ziel, die Mythen der nordischen Mythologie einem breiten Publikum vorzustellen. Dabei wurden die im christlichen Hochmittelalter überlieferten literarischen Texte aus Island als religionsgeschichtliche Quellen für das deutsche Altertum vereinnahmt. Nachweis: Doepler d. J., Emil (Illus.) und Wilhelm Ranisch. *Walhall – Die Götterwelt der Germanen*. Berlin: Oldenbourg, [ca. 1900], 56.

- 1 Zum bösen Blick in der altnordischen Literatur vgl. auch Jankuhn/Ranke 485–486; Lassen 31–39; Ranke 323–324; Teichert, *Schreckenshelm*. Vgl. hierzu auch das Kapitel zum Schlangensicht bei Lassen 39–42.
- 2 Vgl. Teichert, *Der monströse Heros* 146, 158–159. Der böse Blick ist sogar die namensgebende Eigenschaft des Drachen: Das neuhochdeutsche Wort ‚Drache‘ sowie das altisländische Wort ‚drekí‘ sind Lehnwörter zum altgr. δράκων, wörtlich übersetzt etwa ‚der scharf Blickende‘ (Capelle/Homann 131; Kluge 213). Mit ‚Drache‘ werden nachfolgend sowohl [Wasser-]Schlangen als auch Flugdrachen bezeichnet.
- 3 In der altnordischen Literatur gibt es darüber hinaus weitere Beispiele dafür, dass zauberkundige Widersacher im Kampf ihre Menschengestalt ablegen und sich wie Grímr ægir in einen Drachen verwandeln. Vgl. die Aufzählung in der Kategorie „Magician fights as dragon“ bei Boberg (53). Alle zauberkundigen Widersacher, die sich im Kampf in Drachen verwandeln, treten in Vorzeitsagas [*Fornaldarsögur*] und originalen Rittersagas [*Riddarasögur*] auf, beides Genres, die vermehrt phantastische Elemente aufweisen. In der *Göngu-Hrólfs saga* ist der Kampf gegen den zauberkundigen und sich in einen Drachen verwandelnden Grímr ægir besonders ausführlich dargestellt.
- 4 *Hymiskviða* der *Lieder-Edda* Str. 17–27; *Prosa-Edda*, *Gylfaginning*, Kap. 48 [um 1220–1225]; *Ragnarsdrápa* Str. 14–19, skaldisches Schildgedicht von Bragi inn gamli Boddason [9. Jh.]; *Húsdrápa* Str. 3–6, Skaldengedicht, das die bildliche Ausschmückung der Halle eines Hauses beschreibt von Ulfr Uggason [10. Jh.]; Skaldengedicht über Thor von Eysteinn Valdason [um 1000]. Die Skaldengedichte sind teilweise nur fragmentarisch und hauptsächlich durch unzusammenhängende Zitate in der *Skáldskaparmál* der *Prosa-Edda* überliefert. Jónsson (*Skjaldedigtning*) hat die Gedichte zusammenhängend ediert.
- 5 Vgl. auch hierzu die Darstellungen bei Lassen 106–115; Sørensen 128.
- 6 Bragi inn gamli Boddason, *Ragnarsdrápa*, Str. 17 „harðgeðr neðan starði“ (= *Prosa-Edda*, *Skáldskaparmál*, Kap. 4, Str. 51). *Skjaldedigtning* 4.
- 7 Eysteinn Valdason, Skaldengedicht, Str. 2 „Leit [...] hvassligum augum“ (= *Skáldskaparmál*, Kap. 4, Str. 45). *Skjaldedigtning* 131.
- 8 „Þórr hvesti augun á orminn“ und „ormrinn starði neðan í mót ok blés eitrinu“ *Prosa-Edda*. *Gylfaginning* Kap. 48, 45.
- 9 „ógurligar sjónir“ *Prosa-Edda*. *Gylfaginning* Kap. 48, 45.
- 10 Eine Kenning ist eine mehrteilige Umschreibung eines Begriffes oder Namens und war ein in der altnordischen Skaldendichtung äußerst beliebtes Stilmittel (vgl. Meissner).
- 11 Ulfr Uggason, *Húsdrápa*, Str. 4–5. In: *Skjaldedigtning* 128–129. Strophe 5 wird auch in der *Skáldskaparmál* der *Prosa-Edda*, Kap. 47, Str. 210 zitiert. Strophe 4 ist nur in einer der Haupthandschriften der *Prosa-Edda*, dem *Codex Wormianus* (AM 242 fol., Den Arnamagnæanske Samling, Kopenhagen), überliefert.
- 12 Eigene Übersetzung und Hervorhebungen. Vgl. auch Teichert, *Der monströse Heros* 161.
- 13 Übersetzung nach Krause (172, 228). Eigene Hervorhebungen.
- 14 Das in der *Gylfaginning* verwendete Verb ‚hvesa‘ [Inf. von ‚hvesti‘] kann ohne die Verbindung mit Augen [‚augun‘] in den Bedeutungen ‚schärfen‘ oder ‚jmd. anstacheln‘ stehen. Auch in anderen Textstellen wird Thors scharfer Blick beschrieben (vgl. Lassen 106–115).
- 15 Teichert (*Der monströse Heros* 159–161) zufolge teilt diese Darstellung der zeitweiligen Metamorphose weitere strukturelle Ähnlichkeiten mit dem Kampf von Sigurd gegen Fáfnir (*Fáfnismál*, *Volsunga saga*).

16 Einflüsse des Basilisken auf die altnordische Literatur sind bereits anderweitig angenommen worden (Marold 12, von See u. a., *Edda-Kommentar* 5443; Teichert, *Schreckenshelm* o. S.). Im Gegensatz zur Medusa sind für den Basilisken mehrere altnordische Beschreibungen überliefert: Sowohl die Beschreibung in der *Nikulás saga* (Kap. 13, 60–61) als auch in der *Stjórn* lassen sich unabhängig voneinander auf Isidor von Sevillas *Etymologiae* (XII, 4, 6) zurückführen. Beide Basilisken-Beschreibungen wurden durch die jeweilige isländische Übersetzung und Überlieferung umgearbeitet (vgl. Simek 338–339). So heißt es zwar übereinstimmend in der lateinischen sowie isländischen Überlieferung, der Basilisk sei wie der König der Giftschlangen, jeder würde durch seinen Blick oder Atem getötet (vgl. Simek 546, 580–581). Für Vögel gilt jedoch nach der lateinischen Version, dass sie durch den Blick des Basilisken verbrennen (vgl. Isidor *Etymologiae* XII, Kap IV 6–8, o. S.), in der Version der *Stjórn* durch den Feueratem. In der isländischen Version sind somit Vorstellungen des Feueratemers an die Stelle des bösen Blickes getreten, was sich mit Überlagerungen mit anderen Drachenbeschreibungen in Verbindung bringen ließe. Die hier erwähnte Beschreibung des Basilisken in der Version der *Stjórn* ist der Handschrift AM 227 fol. f. 21r entnommen (14. Jh., *Stofnun Árna Magnússonar í íslenskum fræðum*, Reykjavík; *Stjórn* 93; vgl. Simek 339, 546, 580–581).

17 Vgl. Lassen 43. Vgl. zur parallelen Darstellung in der *Arinbjarnakviða* auch Marold (8, 24). Ihr Zufolge ist der Schlangensicht eines Herrschers als „Drohgebärde königlicher Macht“ ein poetischer Topos.

18 Vgl. auch Teichert (*Der monströse Heros* 161), der ebenfalls ‚ægigeislar‘ und ‚ægishjálmr‘ als miteinander eng verbunden auffasst.

19 Für Teichert (*Der monströse Heros* 151) ist dies der Moment, in dem ganz ähnlich wie bei Thor und der Midgardschlange eine Drachentöter-Drachen-Metamorphose vollzogen wird. Dass der Schreckenshelm sogar eine direkt gestaltverändernde Funktion hat, die den Träger in einen Drachen verwandelt, schließt Teichert (*Schreckenshelm* o. S.) daraus, dass direkt nacheinander erwähnt wird, dass sich Fáfnir, als er sich auf das Gold des Nibelungenhortes legt, den Schreckenshelm aufsetzt und Drachengestalt annimmt (vgl. *Prosa-Edda*, *Skáldskaparmál*, Kap. 40, 46).

20 Der Basilisk wird in zwei enzyklopädischen Überlieferungen im Kapitel über ‚ormr‘ [‚Drachen‘] erwähnt: In AM 194 8vo, f. 23v (14. Jh., Den Arnamagnæanske Samling, Kopenhagen. In: *Alfræði Íslenszk. AM 194 8vo* 39) sowie in der sogenannten *Rímbeigla* 356.

21 Es gibt einige weitere Gedichte in der altnordischen Überlieferung, die Kenninge für ‚Auge‘ verwenden. Sie umschreiben dieses auf ähnliche Weise als Mond [‚tungl‘], Sonne oder Licht der Stirn (vgl. Meissner 130). Vgl. auch Lassen 108, die die Ähnlichkeit der Darstellungen des Anstarens in der *Húsdrápa* und der hier dargestellten Szene der *Arinbjarnarkviða* bemerkt, in der ebenfalls der Moment des Anstarens zweier Gegner, König Eiríkr blóðøx und Egill, beschrieben wird.

22 Vgl. zur Analyse dieser Strophe auch Marold 8, Lassen 40–41.

23 Egill Skallagrímsson, *Arinbjarnarkviða*, Str. 5. In: *Skjaldedigtning* 38.

24 Eigene Übersetzung in Prosawortfolge, vgl. auch *Skjaldedigtning* 38.

25 In dieser Strophe wird König Eiríks Auge zweimal mit Kenningen zum Mond umschrieben, die andere ist ‚tunglskín Eiríks bráa‘ [‚Mondschein von Eiríks Brauen‘]. Vgl. hierzu auch Marold 8, ihr zufolge drückten diese Formulierungen das Ausmaß der Gefahr aus.

26 Vgl. die zuvor erwähnte Formulierung im *Sörla þáttur*. Auch Falk (167–168) stellt den Bezug von ‚ægishjálmr‘ auf Vorstellungen des Basilisken her: Er begründet dies mit der Kenning ‚ennitingl holtvartaris‘ [‚Stirnschmuckplatte

des Riemens des steinigen Hügels' [= Schlange], für den Schreckenshelm ‚ægishjálmr‘ in einem Skaldenvers aus der *Landnamabók* der *Hauksbók* (*Skjaldedigting* 168)]. Der Begriff ‚tingl‘ [‚Schmuckplatte‘] ist mit ‚tungl‘ [‚Mond‘] verwandt und kann als ‚enningl‘ auch als Kenning für ‚Auge‘ verwendet werden (vgl. Cleasby/Vigfússon 632; Egilsson/Jónsson 111; von See u. a., *Edda-Kommentar* 5 443).

27 Das liegt sicherlich daran, dass Isidor von Sevilias *Etymologiae* und nicht Plinius d. Ä. als Vorlage für die isländischen Fassungen verwendet wurde. So ist der Basilisk in der Beschreibung Isidors weiß und hat Flecken, ein Stirnfleck wird aber nicht explizit erwähnt. In der *Stjórn* (93) sind die beiden Elemente der Beschreibung Isidors zusammengefallen, hier hat der Basilisk weiße Flecken und Streifen.

28 Zusammenfassung: Hrólfr, Sohn eines norwegischen Herrschers, hat einige Kämpfe und Herausforderungen zu meistern, bis die am Anfang der Saga zerstörten Machtverhältnisse wiederhergestellt sind. Hrólfr kämpft an der Seite des Jarls Þorgný von Jütland sowie der Prinzessin Ingigerðr von Novgorod gegen den rücksichtslosen Seekönig Eirekr. König Eirekr greift am Anfang der Saga König Hreggviðr von Novgorod an, der in der Schlacht durch Eirekrs Kämpfen Grímr ægir fällt. Nach dem Tod des Königs wird Novgorod zwischen König Eirekr, Grímr sowie Hreggviðrs Tochter, Prinzessin Ingigerðr, aufgeteilt. Doch damit Ingigerðr nicht Eirekr heiraten und ihm damit das gesamte Königreich überlassen muss, möchte sie jemanden finden, der in der Lage ist, Sörkvir, einen weiteren Kämpen Eirekrs, zu besiegen. Ingigerðr wird in dieser Angelegenheit von Hrólfr unterstützt, der Sörkvir in einem Turnierkampf tötet. Damit ist jedoch die Gefahr für die Prinzessin nur vorübergehend gebannt. Sie versucht, die Hochzeit mit Jarl Þorgný hinauszuzögern, indem sie einfordert, dass zuvor der Tod ihres Vaters gerächt wird. Wieder eilt ihr Hrólfr zu Hilfe. Nachdem der Jarl von Eirekrs Gefolge getötet wurde, kulminieren Hrólfrs Kämpfe schließlich in einer alles entscheidenden, dreitägigen Schlacht gegen König Eirekr und sein Gefolge. In dieser fällt Eirekr und es gelingt Hrólfr, Grímr zu töten. Am Ende der Saga wird eine pompöse dreifache Hochzeit in Dänemark gefeiert, Hrólfr heiratet Ingigerðr und wird in der Folge zum Herrscher über Novgorod. Hrólfrs Sieg über Grímr vollzieht die Rache am Tod von König Hreggviðr und beendet die Machtkämpfe um Novgorod (vgl. *GHR*; vgl. auch Hartmann sowie die englische Übersetzung der Saga von Edwards/Pálsson).

29 Die Saga wird zur Gattung der Vorzeitsagas [*Fornaldarsögur*] gezählt, die im spätmittelalterlichen Island besondere Popularität genossen und deren erzählte Zeit vor der Wikingerzeit liegt. Typisch für die Gattung ist neben der Ausarbeitung einer Heldenbiografie – also der Schilderung zahlreicher Prüfungen eines jungen Mannes und der damit verbundenen Brautwerbung – das Auftreten von übernatürlichen Wesen und Gegenständen wie z. B. zauberkundigen Figuren oder Drachen, magischen Waffen oder Rüstungen.

30 Erlingsson (352–355) legt die Wahl sprechender Namen für Vilhjálmr, Dúlcifal, Eirekr und Mǫndull in der *GHR* nahe.

31 Vgl. auch Jakobssons (187) Übersetzung von ‚ægir‘ als ‚the terrible‘.

32 ‚Heiti‘ sind Metaphern, die vor allem in der skaldischen Dichtung verwendet werden, und ‚þulur‘ sind Listen über solche ‚heiti‘, die z. B. in Handschriften der *Prosa-Edda* überliefert sind.

33 So versenkt Grímr z. B. in Gestalt eines riesigen Walrosses ein Schiff mit Hrólfrs Gefolge, er betreibt Wetterzauber und lässt einen Schneesturm über Hrólfr und seine Leute ziehen (*GHR* Kap. 28, 238–240). Darüber hinaus taucht Grímr, um Schwerthieben auszuweichen, in die Erde hinab, als wäre sie Wasser (*GHR* Kap. 31, 249), und speit seinen Gegnern tödliches heißes Gift ins Gesicht (*GHR* Kap. 31, 252).

34 Am zweiten Schlachttag greift Hrólfr Grímr zwar schon

einmal an, Grímr flüchtet aber vor dem Angriff, indem er in der Erde versinkt. Die große Konfrontation der beiden folgt erst am nächsten Tag.

35 Der Tod Grímr wird im Kapitel zuvor durch ein Lied angekündigt, das der tote König Hreggviðr am Vorabend des dritten Schlachttages singt. Hrólfr hört es, als er Hreggviðr an seinem Grabhügel aufsucht (*GHR* Kap. 32, 253).

36 Hrólfr trägt einen Kapuzenmantel mit Maske, der magische Kräfte besitzt und vor Schwerthieben und Gift schützt. Dieser Mantel wird ‚véfreyjanautr‘ genannt [‚Geschenk von Véfreyja‘]. Eine Frau mit dem Namen Véfreyja hatte diesen Kapuzenmantel ursprünglich für Hrólfrs Vater genäht (*GHR* Kap. 4, 175). Von Mǫndull erhielt Hrólfr ein braunes Seidentuch, das zusätzlich sein Gesicht bedeckt und somit keine Hautpartie frei lässt (*GHR* Kap. 32, 256). Auch Mǫndull ist vollständig mit einem schwarzen Mantel bedeckt (*GHR* Kap. 33, 257).

37 Eigene Übersetzung.

38 Die in späteren Kapiteln noch folgenden Kämpfe können Hrólfr nach dem Sieg über Grímr in keine ernsthafte Gefahr mehr bringen, die Siege sind nur noch Formsache. Nach Edwards/Pálsson 10 dienen alle Kapitel nach der großen Schlacht der Überhöhung des Helden [‚The exaltation of the hero‘].

39 Eigene Übersetzung.

40 „Skal ok engi fyrir hans sjónum verða, meðan han deyr, því at þat er þess bani.“ (*GHR* Kap. 33, 263). Vgl. Boberg 90.

41 Vgl. auch Boberg 90. Sie verzeichnet im *Motif-Index of Early Icelandic Literature* unter der Kategorie „Evil Eye“ die Unterkategorie zum Töten der Personen mit bösem Blick mit „Evil eye covered with bag or hide while owner is killed, especially stoned“.

42 So hatte Grímr einen Mann mit dem Namen Vilhjálmr als seinen Stellvertreter ausgeschiedt: Vilhjálmr begleitet Hrólfr eine Zeit lang und führt ihn währenddessen mehrfach hinters Licht, er gibt vor, ihn zu unterstützen, beansprucht aber selbst alle Ehre für Hrólfrs Taten. Vilhjálmr verletzt Hrólfr schließlich schwer, als er ihm seine Beine abschlägt (*GHR* Kap. 12–27, 192–235).

43 Zu den Hilfestellungen zählen das braune Seidentuch, das Hrólfrs Gesicht bedeckt, der Angriff auf Grímr mit Hreggviðrs präpariertem Schwert sowie die entscheidenden Hinweise zum Vollzug der Tötung. Mǫndull ist einer der am elaboriertesten und individuellsten ausgestalteten Zwerge der altnordischen Literatur. Er ist in mancher Hinsicht, besonders wegen seiner mächtigen Zauberkraft und seines großen Einflusses auf das Handlungsgeschehen, eher untypisch gezeichnet (vgl. Jakobsson 189, 193; Schäfke 266–267). Mǫndulls zwielichtiger Charakter und zweifelhafte Moral wird in der ersten Episode deutlich, in der er auftritt: Er hängt Björn, den Berater von Jarl Þorgný und Freund Hrólfrs, einen Diebstahl an und vergewaltigt dessen Frau Ingibjörg vor seinen Augen (*GHR* Kap. 23, 222–224). Doch nachdem Mǫndull von Hrólfr unterworfen wurde, schlägt er sich auf Hrólfrs Seite und unterstützt ihn. Der zwielichtige Charakter Mǫndulls kommt Hrólfr im Kampf gegen Grímr sogar zugute. Wie Mǫndull selbst sagt, hat er das Abtauchen in die Erde zusammen mit Grímr nur überlebt, weil er unter der Erde mehr Verbündete als Grímr gehabt habe (*GHR* Kap. 33, 264). Dies ist ein Hinweis darauf, dass Mǫndull böseres und mächtigeres Potential hat als Grímr, es aber nicht notwendigerweise ausspielt. Nach der großen Schlacht verschwindet Mǫndull und die Saga vermutet, dass er Eirekrs verschwundene Schwester Gyða mitgenommen hat (*GHR* Kap. 34, 266). Mǫndull pendelt zwischen Gut und Böse, ist aber in der Zeit an Hrólfrs Seite ihm gegenüber loyal (Jakobsson 186–189, 193). Aufgrund der mächtigen Zauberkraft Mǫndulls, die Grímr's Zauberkraft gegenübersteht, fasst Schäfke (246, 266) Mǫndull sogar direkt als ‚Pendant‘ zu Grímr ægir konstruiert auf.

44 Mõndull wendet erst danach den Heilzauber an, mit dem er Hrólfir seine Beine wieder anfügt.

45 Auch wenn es auf den ersten Blick so erscheint, liegt kein gemeinsamer etymologischer Zusammenhang vom Schild mit dem abgeschlagenen Medusenhaupt, der ‚Aigis‘, gr. αἰγίς [‚Gewitterschild‘], und ‚œgir‘, das sich auf gr. ὄχος [‚Beängstigung‘] zurückführen lässt, vor (vgl. Pokorny 7–8, 13–14).

46 Zwischen der Midgardschlange als Inkarnation des Bösen oder Teufels und der christlichen Vorstellung vom Leviathan sind immer wieder Gemeinsamkeiten bemerkt und als christliche Einflüsse auf die schriftliche Überlieferung der nordischen Mythologie benannt worden (vgl. Beck 5; Heizmann 424–429).

47 Beim Euhemerismus handelt es sich um eine Strategie in der *Prosa-Edda* [und hierbei insbesondere des Prologs], die versuchte, durch eine menschliche Abstammung der nordischen Götter die Mythen konfliktfrei zum inzwischen lange etablierten Christentum darzustellen (vgl. z. B. Dronke/ Dronke; Faulkes).

Literatur

Primärliteratur

Alfræði Íslenzk. *Íslandsk encyklopædisk litteratur*. Band 1. Cod. Mbr. AM 194, 8vo. (Skrifter udg. af Samfundet til Udgivelse af gammel nordisk Litteratur 37) Hg. Kristian Kålund. København: S. L. Møller, 1908.

Apollodorus Grammaticus. *Bibliotheca. Götter- und Helden-sagen*. Hg. / Übers. Paul Dräger. Düsseldorf und Zürich: Artemis & Winkler, 2005.

[*GHr* = *Göngu-Hrólfs saga*] *Fornaldar sögur Norðurlanda*. Band 3. Hg. Guðni Jónsson. Reykjavík: Íslendingasagnaútgáfan, 1954–1959: 161–280.

Homer. *Ilias*. Übers. Roland Hampe. Stuttgart: Reclam, 1979.

Isidor von Sevilla. *Isidori Hispalensis episcopi etymologiarvm sive originvm libri XX*. Band 2. Libros XI–XX. Hg. Wallace Martin Lindsay. Oxford: Clarendon, 1911.

[*Lieder-Edda, Völuspá* u. *Hymiskviða* =] *De gamle Eddadigte*. Hg. Finnur Jónsson. København: Gads, 1932: 1–20, 91–99.

[*Nikulás saga erkibiskups*, 2. Fas. =] *Heilagra manna sögur. Fortællinger og legender om hellige mænd og kvinder*. Band 2. Hg. C. R. Unger. Christiania: B. M. Bentzen, 1877: 49–158.

Plinius Secundus d. Ä. *Naturalis Historiae. Naturkunde, Lateinisch – Deutsch*. Band 8. Buch VIII: Zoologie: Landtiere. Hg. Robert König. München: Heimeran, 1976.

[*Prosa-Edda, Gylfaginning* =] *Snorri Sturluson. Edda. Prologue and Gylfaginning*. Hg. Anthony Faulkes. London: Viking Society for Northern Research, 2005 [1998].

[*Prosa-Edda, Háttatal* =] *Snorri Sturluson. Edda. Háttatal*. Hg. Anthony Faulkes. London: Viking Society for Northern Research, 2007 [1991].

[*Prosa-Edda, Skáldskaparmál* =] *Snorri Sturluson. Edda. Skáldskaparmál*. Band 1. *Introduction, Text and Notes*. Hg. Anthony Faulkes. London: Viking Society for Northern Research, 2007 [1998].

[*Rímbegla* =] *Rymbegla sive rudimentum computi ecclesiastici et annalis vetrum islandorum, in quo etiam continentur Chronologica, Geographica, Astronomica, Geometrica, Theologica, nonnulla ex historia universali*

& *naturali rariora. Quam Ex Manuscriptis Legati Arnæ Magnæani. Versione latina*. Hg. Stephanus Biörnionis [Stefán Bjarnason]. Havnæ: A. F. Stein, 1780.

[*Skjaldedigting* =] *Den norsk-isländske Skjaldedigting*. Band B1. Hg. Finnur Jónsson. København: Rosenkilde og Bagger, 1973 [1912–1915].

[*Sǫrla þáttur* =] *Fornaldar sögur Norðurlanda*. Band 1. Hg. Guðni Jónsson. Reykjavík: Íslendingasagnaútgáfan, 1954–1959: 365–382.

Stjorn. Gammelnorsk Bibelhistorie fra Verdens Skabelse til det babiloniske Fangenskab. Hg. C. R. Unger. Christiania: Feilberg & Landmark, 1862.

Sekundärliteratur

Beck, Heinrich. „Donar–Þórr.“ *Reallexikon der Germanischen Altertumskunde*. Band 6. Hg. Heinrich Beck u. a. Berlin, Boston: De Gruyter, 1986: 1–7. Online abrufbar: *Germanische Altertumskunde Online*. 6. Oktober 2014. <http://www.degruyter.com/view/GAO/RGA_1142>.

Boberg, Inger. M. *Motif-Index of Early Icelandic Literature*. (Bibliotheca Arnæmagnæana, XXVII) Hafnæ: Munksgaard, 1966.

Capelle, Thorsten und Holger Homann. „Drache.“ *Reallexikon der Germanischen Altertumskunde*. Band 6. Hg. Heinrich Beck u. a. Berlin, Boston: De Gruyter, 1986: 131–137. Online abrufbar: *Germanische Altertumskunde Online*. 3. Oktober 2014. <http://www.degruyter.com/view/GAO/RGA_1166>.

Cleasby, Richard und Gudbrand Vigfusson [Guðbrandur Vigfússon]. *Icelandic–English Dictionary*. Oxford: Clarendon Press, 1874.

Doepler d. J., Emil (Illus.), und Wilhelm Ranisch. *Walhall – Die Götterwelt der Germanen*. Berlin: Oldenbourg, [ca. 1900].

Dronke, Ursula und Peter Dronke. „The Prologue of the Prose Edda. Exploration of a Latin Background.“ *Sjöftu Ritgerðir helgaðar Jákobi Benediktssyni*. Band 1. Hg. Einar G. Pétursson und Jónas Kristjánsson. Reykjavík: Stofnun Árna Magnússonar á Íslandi, 1977: 153–176.

Edwards, Paul und Hermann Pálsson [Übs.]. *Göngu-Hrólfs saga*. Edinburgh: Canongate, 1980.

Egilsson, Sveinbjörn und Finnur Jónsson. *Lexicon Poeticum Antiquæ linguæ septentrionalis. Ordbog over det norsk-isländske skjaldesprog*. København: S. L. Møller, 1931.

Erlingsson, Davíð. „Fótaleysi göngumanns. Atlaga til ráðningar á frumþáttum tákna máls í sögu af Hrólfí Sturlaugssyni. Ásamt formála.“ *Skírnir*. 170, 1996: 340–356.

Falk, Hjalmar. *Altnordische Waffenkunde*. (Videnskapsselskapets Skrifter II, Hist. Filos. Klasse 6) Kristiania: Jacob Dybwad, 1914.

Faulkes, Anthony. „Pagan Sympathy. Attitudes to Heathendom in the Prologue to Snorra Edda.“ *Edda. A Collection of Essays*. (The University of Manitoba Icelandic studies 4) Hg. Robert J. Glendinning und Haraldur Bessason. Winnipeg: Manitoba UP, 1983: 283–314.

Hartmann, Jacob Wittmer. *The Göngu-Hrólfs saga: A Study in Old Norse Philology*. (Columbia University Germanic Studies) New York: AMS Press, 1966 [1912].

Heizmann, Wilhelm. „Midgardschlange.“ *Mittelalter-Mythen*. Band 2. Dämonen, Monster, Fabelwesen. Hg. Ulrich Müller. St. Gallen: UVK, 1999: 413–438.

- Jankuhn, Herbert und Kurt Ranke. „Auge und Augendarstellung.“ *Reallexikon der Germanischen Altertumskunde*. Band 1. Hg. Heinrich Beck u. a. Berlin, Boston: De Gruyter. 1973: 484–487. Online abrufbar: *Germanische Altertumskunde Online*. 1. Oktober 2014. <http://www.degruyter.com/view/GAO/RGA_353>.
- Jakobsson, Ármann. „Enabling Love: Dwarfs in Old Norse-Icelandic Romances.“ *Romance and Love in Late Medieval and Early Modern Iceland. Essays in Honor of Marianne Kalinke*. (Islandica 54) Hg. Kirsten Wolf und Johanna Denzin. Ithaca: Cornell University Library, 2008: 183–206.
- Kluge, Friedrich. „Drache 1.“ *Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache*. 25. Auflage 2011: 213.
- Krause, Arnulf [Übs.]: *Die Edda des Snorri Sturluson*. Stuttgart: Reclam, 1997.
- Lassen, Anette. *Øjet og blindheden i norrøn litteratur og mytologi*. København: Museum Tusulanum, 2003.
- Martin, John D. „Hreggviðr’s Revenge: Supernatural Forces in Göngu-Hrólfs saga.“ *Scandinavian Studies*. 70, 1998: 313–324.
- Marold, Edith. „Die Augen des Herrschers.“ *Beretning fra syttende tværfaglige Vikingsymposium. Kiels Universitet 1998*. Kiel: Hikuin: 7–29.
- Meissner, Rudolf. *Die Kenningar der Skalden. Ein Beitrag zur skaldischen Poetik*. (Rheinische Beiträge und Hülfsbücher zur germanischen Philologie und Volkskunde 1) Bonn, Leipzig: Kurt Schroeder, 1921.
- Pokorny, Julius. *Indogermanisches etymologisches Wörterbuch*. Band 1. Bern, München: Francke, 1959.
- Ranke, Kurt. „Böser Blick.“ *Reallexikon der Germanischen Altertumskunde*. Band 2. Hg. Heinrich Beck u. a.: 323–324. Berlin, Boston: De Gruyter, 1978. Online abrufbar: *Germanische Altertumskunde Online*. 1. Oktober 2014. <http://www.degruyter.com/view/GAO/RGA_681>.
- Roscher, Wilhelm Heinrich. *Die Gorgonen und Verwandtes. Eine Vorarbeit zu einem Handbuch der griechischen Mythologie vom vergleichenden Standpunkt*. Leipzig: Teubner, 1879.
- Schäpfke, Werner. „Was ist eigentlich ein Zwerg? Eine prototypensemantische Figurenanalyse der *dvergar* in der Sagaliteratur.“ *Mediaevistik*. 23, 2010: 197–299.
- See, Klaus von u. a. *Kommentar zu den Liedern der Edda*. Band 5. *Heldenlieder. Frá dauða Sinfjötla, Grípisspá, Reginsmál, Fáfnismál, Sigrdrífumál*. Heidelberg: Winter, 2006.
- . *Kommentar zu den Liedern der Edda*. Band 6. *Heldenlieder. Brot af Sigurðarkviðu, Guðrúnarkviða I, Sigurðarkviða in skamma, Helreið Brynhildar, Dráp Niflunga, Guðrúnarkviða II, Guðrúnarkviða III, Oddrúnargrátr, Strophenbruchstücke aus der Vǫlsunga saga*. Heidelberg: Winter, 2009.
- Simek, Rudolf. *Altnordische Kosmographie. Studien und Quellen zu Weltbild und Weltbeschreibung in Norwegen und Island vom 12. bis zum 14. Jahrhundert*. (Ergänzungsbände zum Reallexikon der germanischen Altertumskunde 4) Berlin, New York: De Gruyter, 1990.
- Sørensen, Preben Meulengracht. „Thor’s Fishing Expedition.“ *Words and Objects. Towards a Dialogue Between Archaeology and History of Religion*. (Institute for Comparative Research in Human Culture, Oslo, Ser. B, Skrifter 71) Hg. Gro Steinsland. Oslo u. a.: Norwegian UP u. a., 1986: 257–278.
- Teichert, Matthias. „Schreckenshelm.“ *Germanische Altertumskunde Online*. Berlin, Boston: De Gruyter, 2013. 01. Oktober 2014. <http://www.degruyter.com/view/GAO/GAO_20>.
- . „Der monströse Heros oder Wenn der ungeheure Held zum Ungeheuer wird. Zur Rezeptionsgeschichte des Figuren-Typus ‚Drachenkämpfer‘ in der altnordischen und altenglischen Literatur.“ *Narration and Hero*. Hg. Viktor Millet und Heike Sahn. Berlin, Boston: De Gruyter, 2014: 143–174.
- Vries, Jan de. *Heldenlied und Heldensage*. Bern, München: Francke, 1961.
- Weingart, Brigitte. „Blick zurück. Faszination als ‚Augenzauber‘.“ *„Es trübt mein Auge sich in Glück und Licht“. Über den Blick in der Literatur. Festschrift für Helmut J. Schneider zum 65. Geburtstag*. (Philologische Studien und Quellen, 221). Hg. Kenneth S. Calhoun, und Helmut J. Schneider. Berlin: Schmidt 2010, 188–205.