

Themenschwerpunkt:

»Figuren des Dritten« in der altnordischen Literatur

INHALTSVERZEICHNIS

ANITA SAUCKEL (REYKJAVÍK) & JAN ALEXANDER VAN NAHL (REYKJAVÍK):

Einleitung zum Themenschwerpunkt – »Figuren des Dritten« in der altnordischen Literatur, S. 26-32.

MATHIAS KRUSE (KIEL) ÜBER:

Troll *und* Mensch – Die Darstellung des »Mischlings« (*blendingr*) in der altisländischen Literatur, S. 34-54.

ANDREAS SCHMIDT (TÜBINGEN) ÜBER:

Tertium comparationis – Figuren und Strukturen des »Dritten« in der *Færeyinga saga* im Kontext des isländischen 13. Jahrhunderts, S. 56-83.

REBECCA MERKELBACH (TÜBINGEN) ÜBER:

Disruptivität, Transgressivität, Monstrosität – Das Monströse als *third term* in den Isländersagas, S. 85-111.

Rebecca Merkelbach (Tübingen) über:

Disruptivität, Transgressivität, Monstrosität:

Das Monströse als *third term* in den Isländersagas

Zusammenfassung

Monster wurden seit jeher als transgressive Wesen erkannt, deren hybride Körper Dinge kombinieren, die normalerweise streng getrennt sind: Gebildet aus menschlichen und tierischen Teilen, aus Natur und Kultur, operieren diese Körper am Schnittpunkt zwischen scheinbar entgegengesetzten Kräften. Doch sind es in den Isländersagas nicht die hybriden Körper, die im Vordergrund stehen, sondern gesellschaftlich transgressive und dadurch disruptive Verhaltensweisen. Dieser Artikel nimmt als seinen Ausgangspunkt Cohens Erklärung, dass Monster ein »third term that problematizes the clash of extremes« sind.¹ Davon ausgehend, wird zum einen eine um Monstrosität erweiterte Theorie der Figur des Dritten entwickelt, und dieser Startpunkt zum anderen mit der spezifischen Form von Monstrosität verbunden, die man in den *Íslendingasögur* findet, und die auf sozialer Aktion und Interaktion basiert. Schlussendlich wird darauf eingegangen, was in den Räumen lauert, die das Monster als *third term* problematisiert und aufbricht: Fundamentale Ängste, die das Fortbestehen der isländischen Gesellschaft bedrohen, und die ihren Ausdruck in den Monstern der Isländersagas fanden.

Abstract

Monsters have always been recognised as transgressive boundary-walkers, whose hybrid bodies combine things that are normally kept separate: formed of human and animal parts, of nature and culture, they operate at the intersection of seemingly opposing forces. The Sagas of Icelanders, however, focus less on hybrid bodies, instead foregrounding socially transgressive and therefore disruptive actions. This article takes Cohen's assertion that monsters are »a third term that problematizes the clash of extremes«² as its starting point and develops this notion

Rebecca Merkelbach ist Postdoktorandin in der Skandinavistik der Universität Tübingen. Sie wurde 2017 an der University of Cambridge promoviert. Ihre Dissertation ist 2019 unter dem Titel »Monsters in Society: Alterity, Transgression, and the Use of the Past in Medieval Iceland« erschienen.

¹ Cohen 1996a, S. 6.

² Cohen 1996a, S. 6.

in two ways: on the one hand in relation to an expanded theory of the figure of the third that takes monstrosity into account, and on the other in connection to the specific kind of monstrosity found in the *Íslendingasögur* — a monstrosity based on social action and interaction. Ultimately, it discusses what haunts the spaces between extremes that the monster, as a third term, problematises and breaks open: fundamental fears that threaten the existence of Icelandic society, and which found their expression in the monsters of the *Íslendingasögur*.

Anders als die Untersuchung der Figur des Dritten ist die Betrachtung von Monstrosität alles andere als »ein neues Paradigma der Kulturwissenschaft«.³ Spätestens seit Jeffrey Jerome Cohens 1996 erschienenem Artikel »Monster Culture (Seven Theses)« sind Monster zu einem der zentralen Gegenstände der Kulturwissenschaften geworden, und »Monster Theory« sowie »Monster Studies« oder Teratologie haben sich von den Literatur-, Kunst- und Filmwissenschaften ausgehend bis in die Sozialwissenschaften ausgedehnt.⁴ Doch bereits seit der späten Antike und dem frühen Mittelalter sind Monster immer Teil interdisziplinärer Diskurse gewesen, die literarische, naturhistorische und theologische Werke umfassten. Dabei ist ein Punkt zentral in jeder Betrachtung des Monströsen: Das Monster ist ein Grenzwandler, der Grenzen be- und überschreitet, sie oft sogar sprengt. Schon bei Augustinus und Isidor von Sevilla finden sich Beschreibungen von monströsen Geburten und Wundervölkern, von Wesen, die zu groß oder zu klein sind und damit die Erwartungen an die Natur der menschlichen Form durchbrechen; von Wesen, die wie die Cynocephali aus Mensch und Tier zusammengesetzt sind und in ihrer Hybridität den Rahmen menschlichen Seins durchbrechen.⁵ Diese Transgressivität, das gewollte Überschreiten und Brechen von Grenzen und Erwartungen, macht das Monster zu dem, was es ist: das *monstrum*, das, was zeigt und aufzeigt, warnt und mahnt.⁶ In seiner Grenzüberschreitung definiert es doch letztlich die Grenzen, die es

³ Koschorke 2010.

⁴ Die Literatur zum Thema ist zu weitläufig, um an dieser Stelle einen vollständigen Überblick zu geben. Als einige besonders relevante Werke der letzten Jahre sind allerdings neben Cohen 1996b vor allem Olsen & Houwen 2001, Bildhauer & Mills 2003, Asma 2009, Mittman & Dendle 2012, Wright 2013 und Musharbash & Presterudstuen 2014 zu nennen. Im altnordistischen Kontext ist vor allem Ármann Jakobssons Arbeit erwähnenswert, insbesondere seine 2017 erschienene Monographie. In der deutschsprachigen Forschung hat sich vor allem Rudolf Simek mit Monstern befasst, vgl. Simek 2015 und 2018. Allerdings beschränkt er sich in der ersten Monographie auf die Wundervölker als wunderliche Wesen in exotischen, weit entfernten Räumen und geht dabei davon aus, dass sie die einzige im Mittelalter denkbare Spielart des Monströsen waren (S. 17ff.). Auch in der zweiten Monographie zu Trollen wird diese Ansicht nicht revidiert und Trolle stattdessen von Monstern strikt getrennt. Da der mittelalterliche Troll-Begriff allerdings ein unscharfer ist, der auch menschliche Figuren beinhaltet (vgl. Ármann Jakobsson 2008, S. 52; siehe unten), ist dieser Ansatz meiner Meinung nach zu kurz gedacht. Zudem ist nicht davon auszugehen, dass man bei einer kulturell so fundamental wichtigen Kategorie wie dem Monströsen annehmen kann, dass es über die grob 1000 Jahre des Mittelalters, und selbst wenn man diese Epoche nur auf Europa beschränkt, nur in einer Richtung produktiv war. Deshalb gehe ich von verschiedenen Spielarten des Monströsen aus: Der von Simek diskutierten Monstrosität der Wundervölker, die aus der gelehrten Tradition stammt und in Island zu Wesen wie dem *einfatringr* in *Eiríks saga* geführt hat, aber auch von sozialer und menschlicher Monstrosität, die näher am sozialen Zentrum zu verorten ist. Wie unten diskutiert, sind vor allem Trolle eine produktive Kategorie in der mittelalterlichen Vorstellung Islands.

⁵ Zu den Wundervölkern, vgl. Friedman 1981, und Hurley 2015.

⁶ Isidor von Sevilla 2006, S. 244.

Disruptivität, Transgressivität, Monstrosität: Das Monströse als *third term* in den Isländersagas

durchbricht, und macht deutlich, dass es selbst auf der anderen Seite all jenen auflauert, die in seinen Spuren folgen wollen.

Nicht nur spätantike Monstertheoretiker wie Augustinus oder Isidor, deren Reflektionen für mittelalterliche Gelehrte grundlegend waren, erkannten Transgressivität und Hybridität als essenzielle Merkmale des Monsters. Auch moderne Arbeiten zur Monstrosität, wie Cohens eingangs erwähnter Aufsatz »Monster Culture« oder Margrit Shildricks *Embodying the Monster*⁷ diskutieren die grenzüberschreitende Natur des Monsters ausführlich. In seinen sieben Thesen geht Cohen zunächst davon aus, dass das Monster die Brücke spannt zwischen dem Moment, in dem es entstand und der Zeit, in der es rezipiert wird. Das Monster übertritt damit durch seine Wandlungsfreudigkeit zeitliche, räumliche und kulturelle Grenzen.⁸ Monster sind, laut Cohen, »disturbing hybrids whose externally incoherent bodies resist attempts to include them in any systematic structuration«.⁹ Als gemischte Kategorie passt das Monster nicht in hierarchische oder dualistische Klassifikationen.¹⁰ Und so, folgert Cohen, erscheint das Monster immer »at times of crisis as a *third term* that problematizes the clash of extremes«.¹¹ Das Monster steht somit als Drittes zwischen Subjekt und Objekt — zerstört, wie das Abjekte¹² die Dichotomie zwischen Selbst und Anderem, und verlangt statt dieser Binaritäten nach einem »system allowing polyphony«.¹³ Als *third term* ist das Monster somit ein Wesen, das nicht nur auf Grenzen wandelt sondern sie aufbricht und zeigt, dass scheinbar schwarz-weiße Dichotomien tatsächlich viel Platz für Grauzonen lassen — Grauzonen, in denen das Monster lauern kann.

Margrit Shildrick geht noch einen Schritt weiter. Sie postuliert:

In place of a morality of principles and rules that speaks to a clear-cut set of binaries setting out the good and the evil, the self and the other, normal and abnormal, the permissible and the prohibited, I turn away from such normative ethics to embrace instead the ambiguity and unpredictability of an openness towards the monstrous other [...] to contest the binary that opposes the monstrous to the normal.¹⁴

So wird das Monströse selbst nicht mehr als absolut gesehen — statt nur einer monströsen Figur als *third term* ergibt sich so ein monströser Raum, ein Spektrum der Monstrosität, dass die Fluidität zunächst scheinbar dualistischer Extreme aufzeigt. Aus dieser Position heraus sprengt das Monster Binaritäten und Dichotomien, bricht aus der Paranormalität in die Normalität ein und konfrontiert uns mit seiner Existenz — und darüber hinaus mit der Existenz all jener Problematiken, für die es steht.

⁷ Shildrick 2001.

⁸ Cohen 1996a, S. 5.

⁹ Ebd., S. 6.

¹⁰ Ebd., S. 7.

¹¹ Ebd., S. 6. Meine Hervorhebung.

¹² Vgl. Kristeva 1984.

¹³ Cohen 1996a, S. 7.

¹⁴ Shildrick 2001, S. 3.

Es ist diese Position als *third term* in einem scheinbar starren System aus binären Oppositionen, in dem auch das Monströse selbst einen fixen Raum einnehmen soll, die ich genauer betrachten will. Dabei ist ein Ziel zu untersuchen, welche dualistischen Extreme zunächst in der Figur der jeweiligen Monster — Wiedergänger, Berserker, Zauberkundige¹⁵ — aufeinandertreffen, und im zweiten Schritt, wie diese Binaritäten durch die monströse Figur problematisiert, dekonstruiert und aufgebrochen werden.¹⁶ Des Weiteren soll gezeigt werden, dass den von Koschorke und anderen genannten Figuren des Dritten das Monster selbst hinzuzufügen ist.¹⁷ Denn anders als teils angenommen, sind Monster nicht nur »Mischungen und Bastardisierungen binärer Zurechnungskategorien«¹⁸ — selbst die mittelalterlichen Wundervölker beziehen ihre Hybridität nicht einzig aus beispielsweise der Mischung der Kategorien Mensch und Tier. Noch beziehen sie ihren Sinn allein daher, »dass sie aus der Ordnung der Dinge ausscheren«.¹⁹ Im Gegenteil ging es bereits in den antiken und frühmittelalterlichen Monsterdiskursen immer darum, dass Monster zwingend Teil der natürlichen oder göttlichen Ordnung sein müssen, und auch die moderne Teratologie hat festgestellt, dass nur Monster denkbar sind, die an existenten Kategorien teilhaben.²⁰ Zudem sind gerade die Monster, die unserer eigenen Erfahrung der Welt am nächsten kommen, auch die, die am furchterregendsten sind: Wie in Freuds Vorstellung vom Unheimlichen,²¹ sind es diese, zumeist menschlichen Monster, die in ihrer Nähe zur Normalität die Grenzen des Menschseins sprengen.²²

Monster sind allerdings nicht nur deshalb als Figur des Dritten greifbar. Ihre kulturelle Spezifität macht sie zu einem der ausdrucksstärksten Bedeutungsträger, der der Kulturwissenschaft zur Verfügung steht, und genau diese »kulturelle Intelligibilität« ist laut Koschorke ein Anliegen der Untersuchung von dritten Figuren, Strukturen und Räumen — gar von Kulturtheorie allgemein.²³ Das macht Monstertheorie zur Kulturtheorie schlechthin, denn das Monster ist immer »an embodiment of a certain cultural moment«, und das ermöglicht es uns, es in ihrem kulturellen Kontext zu lesen. Wie Musharbash bemerkt, sind Monster immer an spezifische soziokulturelle

¹⁵ Zu der Gruppe der sozialen Monster, die in den Isländersagas zu finden sind, gehören meiner Definition nach auch die drei großen Ächter, Grettir, Gísli und Hörör. Sie können im vorliegenden Kontext nicht beleuchtet werden, da sie zu komplex für den Rahmen dieses Aufsatzes sind: Von ihnen erzählen ganze Sagas anstatt nur Episoden, wie es bei den anderen Figurentypen der Fall ist, und sie sind innerhalb dieser Texte sehr unterschiedlich dargestellt. Ihre Monstrosität ist fluide und, vor allem in Gíslis Fall, oft schwerer zu greifen als die von eindeutiger monströser Figuren wie Wiedergängern oder Berserkern, die nur als Nebenfiguren auftreten. Für eine ausführliche Diskussion der Monstrosität dieser Figuren, siehe Merkelbach 2017b.

¹⁶ Das Voraussetzen dieser Binaritäten ist nicht als Bestätigung gedacht. Im Gegenteil wird hier problematisiert, dass selbst die jüngere altnordistische Forschung sich oftmals solcher Dualismen unkritisch bedient, was selbst in Werken wie Ármann Jakobsson 2017 sichtbar ist.

¹⁷ Vgl. Koschorke 2010, S. 10, sowie die anderen Beiträge in jenem Band.

¹⁸ Koschorke 2010, S. 12.

¹⁹ Ebd., S. 14.

²⁰ Vgl. Musharbash 2014, S. 8.

²¹ Freud 1919.

²² Vgl. hierzu Wright 2013, S. 19.

²³ Koschorke 2010, S. 29.

Disruptivität, Transgressivität, Monstrosität: Das Monströse als *third term* in den Isländersagas

Kontexte gebunden, innerhalb derer sie die Belange repräsentieren, die den Menschen am nächsten gehen.²⁴ Deshalb eröffnet das Lesen von Kulturen durch die ihnen inhärenten Monster gleichzeitig die Möglichkeit, die wichtigsten, tief sitzenden Belange, Ängste und Probleme eines gegebenen soziokulturellen Kontexts — des Kontexts, aus dem das Monster entspringt — zu erkunden.²⁵

Die folgende Diskussion soll deshalb nicht rein theoretisch bleiben, auch, wenn die theoretische Annäherung zunächst nötig ist, um einen Arbeitsbegriff zu etablieren. Darauf aufbauend soll auf die spezifischen Gegebenheiten der *Íslendingasögur* eingegangen werden. Denn Monster ist nicht gleich Monster, oder anders gesagt, Monster sehen nicht in jedem Kontext gleich aus. Da das Monster eben ein kulturell spezifischer Körper ist, muss es immer innerhalb der soziokulturellen Relationen gelesen werden, die zu seiner Entstehung führten. Deshalb muss jedes Monster, jede Art von Monstrosität, in ihrem historischen und Gattungskontext einzeln betrachtet werden. Aus diesem Grund steht an dieser Stelle die spezifische Form der Monstrosität, der man in den *Íslendingasögur* begegnet, im Vordergrund, denn diese ist ein bislang wenig erforschter Bereich sowohl der Teratologie als auch der Sagaforschung, und bietet doch interessante Erkenntnisse für beide Fachbereiche.

Theorie und Praxis der sozialen Monstrosität

Sowohl mittelalterliche als auch moderne Monstertheorien befassen sich vor allem mit physischer Monstrosität, also mit Körpern, die von einer menschlichen oder tierischen Norm abweichen. Das ist sicherlich darin begründet, dass der Begriff Monster vom Lateinischen *monstrum* abgeleitet ist, dem Begriff, der in mittelalterlichen Monsterdiskursen Wundervölker und weitere andersartige, deformierte, eben monströse, Körper beschreibt. Aus diesem Grund ist es zunächst vermeintlich kontrovers, einen modernen Monsterbegriff wie den aus Cohens Theorie auf mittelalterliche Gegebenheiten zu übertragen. Ich nehme allerdings an, dass der moderne Begriff mit seiner Theorie vor allem im Fall der *Íslendingasögur* produktiv anzuwenden ist, da deren potenziell monströse Figuren sich selten ausschließlich über Ansätze zur körperlichen Monstrosität fassen lassen. Berserker und Wiedergänger mögen körperlich übermenschlich stark sein, und Wiedergänger werden, wie im Fall von Glámr in der *Grettis saga*, auch teilweise als deformiert dargestellt. Aber dieses Sprengen körperlicher Grenzen wird erst dann als monströs lesbar, wenn es anderen Schaden bringt; Berserker im Dienst eines Herrschers sind deshalb anders zu bewerten als die allein oder in Gruppen umherziehenden Schläger und Vergewaltiger, die meist in den Isländersagas auftreten.

Zudem hat Jennifer Nevilles Diskussion von Monstrosität in der altenglischen Dichtung gezeigt, dass die Theorien von Isidor und Augustinus nicht alle Spielarten mittelalterlicher Monstrosität erklären können,²⁶ auch wenn spätere Autoren die Schriften dieser spätantiken Gelehrten nachweislich kannten. Nevilles Schlussfolgerungen lassen sich auch auf die *Íslendingasögur* übertragen. So sind die Monster dieser Gattung weder Wunder, noch begegnet man

²⁴ Musharbash 2014, S. 12.

²⁵ Cohen 1996a, S. 4.

²⁶ Neville 2001.

ihnen selten, und sie stimmen ebenfalls nicht mit Augustinus' Aussagen zum nicht-menschlichen Status der Wundervölker überein.²⁷ Was Grendel und seine Mutter monströs macht, ist laut Neville nicht ihre Übereinstimmung mit gelehrten Theorien, sondern die gesellschaftliche Dimension ihrer Bedrohung.²⁸ Diese Beobachtung formt den Kern dessen, was ich als soziale Monstrosität verstehe, also Monstrosität am Rande der oder gegen die Gesellschaft. Soziale Monster sind, wie Grendel, immer zumindest teilweise menschlich, oder waren es einmal, und dadurch lässt sich soziale, auf Verhalten und Interaktion basierte Monstrosität von der körperlichen Monstrosität der Wundervölker abgrenzen.

Um das Anachronismusproblem des Begriffs »Monster« zu umgehen, könnte man auch überlegen, einen indigenen Begriff zu verwenden, wie beispielsweise *tröll/troll*, denn unter diesem Begriff wird in der altisländischen Literatur all das zusammengefasst, was paranormal konnotiert ist und gegen die Gesellschaft agiert²⁹ — und damit, was unter die unten ausgeführte Definition von Monstrosität fällt. Allerdings hat Ármann Jakobsson in mehreren Publikationen deutlich gemacht, dass der Begriff *tröll* oder *troll* zu unscharf ist, um brauchbar zu sein. Immerhin werden dreizehn verschiedene Figurentypen unter ihm zusammengefasst: »a troll may be a giant or mountain-dweller, a witch, an abnormally strong or large or ugly person, an evil spirit, a ghost, a *blámaðr*, a magical boar, a heathen demi-god, a demon, a *brunnmigi* or a berserk.«³⁰ Von diesen sind einige physisch monströs, wie beispielsweise Riesen, Berserker oder *blámenn*, aber andere Figuren, allen voran die Zauberkundigen, sehen zunächst aus wie gewöhnliche Menschen. Das macht sie allerdings nicht weniger monströs – im Gegenteil, wie Margrit Shildrick schreibt:

So long as the monstrous remains the absolute other in its corporeal difference it poses few problems; in other words it is so distanced in its difference that it can clearly be put into an oppositional category of not-me. Once, however, it begins to resemble those of us who lay claim to the primary term of identity, or to reflect back aspects of ourselves that are repressed, then its indeterminate status — neither wholly self nor wholly other — becomes deeply disturbing.³¹

Aus diesem Grund kann man sogar davon ausgehen, dass diejenigen Trolle, die zunächst vollständig menschlich erscheinen oder es zumindest einmal waren, problematischer sind als die, deren körperliche Alterität sofort ersichtlich ist. Ich halte deshalb den konkreteren, und für ein modernes Publikum besser verständlichen, Monsterbegriff als Substitution für das schwammigere *troll* in diesen Fällen für gerechtfertigt.

Daraus ergibt sich aber auch, dass man für die *Íslendingasögur* Monstrosität anders definieren muss als die rein körperliche Alterität, die in den bisher genannten theoretischen Ansätzen diskutiert wird. Denn physische

²⁷ Neville 2001, S. 106–110.

²⁸ Ebd., S. 116.

²⁹ Vgl. Ármann Jakobsson 2017, S. 17–18.

³⁰ Ármann Jakobsson 2008, S. 52.

³¹ Shildrick 2001, S. 2–3.

Disruptivität, Transgressivität, Monstrosität: Das Monströse als *third term* in den Isländersagas

Hybridität kann Figuren wie Zauberkundige nicht oder nur bedingt fassen, und selbst Figuren wie Berserker oder Wiedergänger, deren körperliche Andersartigkeit sie in den Bereich des Übermenschlichen und Paranormalen rücken lässt, werden erst im sozialen Kontext als monströs greifbar: Ihre monströse Körperlichkeit nutzen sie, um der Gesellschaft Schaden zu bringen. Aus diesem Grund habe ich das Konzept der sozialen Monstrosität entwickelt,³² um die menschlichen Monster der Isländersagas beschreiben, analysieren und interpretieren zu können. In diesem Fall verschiebt sich die körperliche Hybridität physischer Monster zu einer anderen Art der Transgression. Statt ausschließlich die Grenzen physischer Normen zu überschreiten, sprengen soziale Monster den Rahmen gewöhnlicher menschlicher Erfahrung, indem sie entweder gesellschaftliche Normen und Gesetze brechen, und/oder indem sie in das Reich des Paranormalen übertreten oder damit assoziiert werden. Auf diese Grenzüberschreitungen gehe ich im Folgenden genauer ein, da in ihnen die Position des sozialen Monsters als *third term*, der Binaritäten problematisiert und aufbricht, besonders deutlich wird.

Diese Transgressionen ermöglichen wiederum erst die Entfernung von der Gesellschaft und damit teilweise auch eine Assoziation mit dem Paranormalen.³³ Im zweiten Schritt bedingt sich daraus das gesellschaftlich disruptive Verhalten, das diese nun nicht mehr ganz menschlichen, paranormal-hybriden Figuren zu sozialen Monstern macht. Denn es ist erst durch das Verhalten, durch Taten gegen und Interaktion mit der Gesellschaft, dass das Potenzial zur Monstrosität erfüllt werden kann, das durch Transgression und Hybridität geschaffen wurde. Nur wenn Verhalten und Interaktion anti-sozial, disruptiv und gesellschaftsschädigend sind, kann man statt von einem einfachen Kriminellen von einem menschlichen, gesellschaftlichen Monster sprechen. Wenn man Godelier folgend davon ausgeht, dass Menschen nicht nur soziale Wesen sind, sondern ständig Gesellschaft produzieren um zu überleben,³⁴ wird klar, dass Menschen, die durch ihre Taten den Fortbestand der Gesellschaft bedrohen, in ähnlicher Weise monströs sind — also gegen die vermeintlich natürliche Ordnung der Welt verstoßen — wie es Hundsköpfige oder andere Wundervölker in Bezug auf den menschlichen Körper tun. Die soziale Disruption, die das Monster verursacht, muss also von entscheidender gesellschaftlicher Bedeutung sein und fundamentale soziale Strukturen bedrohen, damit der »Tatbestand« der sozialen Monstrosität gegeben ist. Wie Jennifer Neville feststellt: »Monsters intrude into and threaten human society. This is important: monsters do not threaten individuals only, but society as a whole.«³⁵ Weiter schreibt sie: »it is the threat to society that determines their status as monsters.«³⁶ Das bedingt allerdings auch, dass Monstrosität selbst nicht absolut sein kann, denn verschiedene Monster stellen sowohl quantitativ als auch qualitativ verschiedene Bedrohungen für die Gesellschaft dar. Das ist eine zentrale Beobachtung, auf die im Folgenden noch näher eingegangen wird.

³² Merkelbach 2019.

³³ Wie es beispielsweise durch die monströsen Körper von Berserkern und Wiedergängern der Fall ist: erst durch ihre überragende Körperkraft können sie monströs agieren.

³⁴ Godelier 1986, S. 1.

³⁵ Neville 2001, S. 112.

³⁶ Ebd., S. 116.

Im Rahmen der Untersuchung zu einer verhaltens- und interaktionsbasierten Monstrosität haben sich bestimmte Verhaltensweisen herauskristallisiert, die allen sozialen Monstern in den *Íslendingasögur* gemein sind, und auf die hier kurz eingegangen werden soll, bevor ich zur Grenzüberschreitung und dem Monster als *third term* zurückkomme. Denn anhand dieser Verhaltensweisen wird klar, inwieweit man in den *Íslendingasögur* tatsächlich von *sozialer* Monstrosität — Monstrosität in Interaktion mit und gegen die Gesellschaft gerichtet — sprechen kann. Diese Verhaltensweisen bilden die Basis der Interaktion des Monsters mit der Gesellschaft, von der aus dann die Qualität und Quantität der monströsen Bedrohung betrachtet werden können.

Eine dieser Verhaltensweisen hat William Sayers im Zusammenhang mit Wiedergängern, die »economic dimension of revenant activity« genannt.³⁷ Besonders antagonistische Untote wie Glámr, Víga-Hrappur oder Þórólfr bægifótr töten Vieh und vertreiben Landarbeiter und fügen so der jeweiligen Region gravierende, die wirtschaftliche Existenz bedrohende Schäden zu. Bei Hrappur führt dieses Verhalten dazu, dass sein eigener Hof, Hrappsstaðir, verlassen wird,³⁸ aber Þórólfr und vor allem Glámr haben einen ungleich größeren Wirkungskreis. In Þórólfrs Fall fliehen bald nach seinem Tod die Menschen vom Hof,³⁹ aber Þórólfr lässt sich dadurch nicht besänftigen. Stattdessen »begann [Þórólfr] nun so weit im Tal umherzugehen, dass er alle Höfe in der Gegend leerte.«⁴⁰ Dieses Verhalten geht soweit, dass »niemand es wagte, seines Weges zu gehen, auch wenn er Geschäfte zu erledigen hatte.«⁴¹ Bei Glámr haben die Bewohner der Gegend ähnliche Bedenken⁴² weil »es so aussah, als würde das ganze Vatnsdalr geleert werden.«⁴³ Das Umgehen dieser Wiedergänger hat also einen beträchtlichen Nachteil für die Bauern der Region: Ihnen entsteht zunächst persönlicher Schaden, dadurch dass Beziehungen nicht mehr gepflegt werden können, aber der wirtschaftliche Schaden durch das getötete Vieh, die vertriebenen Arbeiter und schlussendlich die verlassenen Höfe wiegt weitaus schwerer, da er das Fundament untergräbt, auf dem das Überleben aller Menschen im mittelalterlichen Island aufbaut.

Ähnliches lässt sich auch bei anderen monströsen Figuren beobachten. So sind Berserker vor allem dafür bekannt, Höfe zu überfallen und Männer zu Duellen um ihr Hab und Gut — wozu in diesem gesellschaftlichen Kontext auch die Frauen der Familie gehören — aufzufordern. Ein besonders prägnantes Beispiel hierfür ist Björn inn blakki, der in der langen (S) Version der *Gísla saga* so eingeführt wird:⁴⁴

Der Mann wird in die Saga eingeführt, der Björn hieß; er wurde Björn inn blakki genannt. Er war ein

³⁷ Sayers 1996, S. 249.

³⁸ *Laxdæla saga*, S. 19.

³⁹ *Eyrbyggja saga*, S. 93; »stukku menn brott af bænum«.

⁴⁰ Ebd., S. 93; »tók Þórólfr nú at ganga svá víða um dalinn, at hann eyddi alla bæi í dalnum«. Alle Übersetzungen wurden von der Autorin vorgenommen.

⁴¹ Ebd., S. 94; »engir menn þorðu at fara ferða sinna, þó at ørendi ætti«.

⁴² *Grettis saga*, S. 113; »Varla þorðu menn at fara upp í dalinn, þó at ætti nóg ørendi«; »Die Leute wagten kaum in das Tal hinauf zu gehen, auch wenn sie genug Anlass dazu hatten.«

⁴³ Ebd., S. 116; »til þess horfask, at eyðask myndi allr Vatnsdalr«.

⁴⁴ Zu den Unterschieden der beiden Hauptversionen von *Gísla saga*, siehe Lethbridge 2010.

Disruptivität, Transgressivität, Monstrosität: Das Monströse als *third term* in den Isländersagas

Berserker und ein großer Zweikämpfer. [...] Er war bei allen Leuten verhasst. Er besetzte die Höfe der Männer, wo es ihm passte, und nahm ihre Frauen oder Töchter zu sich ins Bett und behielt sie bei sich solange es ihm gefiel. Alle fürchteten seine Ankunft, und freuten sich, wenn er wieder wegging.⁴⁵

Björn wird also vor allem wegen seines Verhaltens gefürchtet; das Besetzen der Höfe und In-Gewaltnahme der Frauen sowie das Töten von Männern, die ihren Besitz verteidigen wollen, haben einschneidende Konsequenzen für die Gegenden, in denen er umgeht. Ähnlich verhält es sich mit den Berserkerbrüdern Þórir þomb und Qgmundr illi in der *Grettis saga*, und an dieser Stelle wird explizit erwähnt, dass die wirtschaftlichen Konsequenzen ihres Handelns monströse Dimensionen annehmen: »Räuber oder Berserker forderten angesehene Männer zu Duellen um Geld oder Frauen heraus. [...] Viele trugen Schmach oder Geldverlust davon, und manche verloren gar ihr Leben.«⁴⁶ Diese Männer gebrauchen ihre überlegene Körperkraft — die physische Dimension ihrer Monstrosität — um anderen Männern ihre Habe zu nehmen und schaden so nicht nur Einzelnen sondern auch der Gesellschaft.

Diese Tendenz lässt sich auch bei einigen Zauberkundigen beobachten, die ihre magische Überlegenheit zum eigenen Vorteil nutzen.⁴⁷ Ein markantes Beispiel hierfür sind Kotkell, Gríma und ihre Söhne in der *Laxdæla saga*, die der Gesellschaft nicht nur durch Zauber sondern auch durch Diebstahl schaden: Sie »plagen Ingunn mit Rauben und Magie«,⁴⁸ und Þórðr lädt die Familie vor Gericht für »Stehlen und Magie«. ⁴⁹ Helga Kress bemerkt, »Stehlen und Magie sind eng miteinander verbunden [...] denn sie gehören zum gleichen Feld, da beide heimlich geschehen«. ⁵⁰ Zauberkundige nutzen ihre Möglichkeit zur Geheimhaltung ihrer gesellschaftsschädigenden Taten zu ihrem wirtschaftlichen Vorteil — der wiederum den wirtschaftlichen Nachteil der rechtschaffenen Bauern bedingt. Alle diese Figuren haben also Fähigkeiten, die die gewöhnlicher Menschen übersteigen, und sie nutzen sie bevorzugt, um diesen Menschen zu schaden.

Eine weitere Verhaltensweise, die allen Monstern der *Íslendingasögur* gemein ist, ist ihre Ansteckungskraft. Wie die wirtschaftliche Disruptivität, ist auch sie bei Wiedergängern am deutlichsten ausgeprägt: Þórólfr bægifotr beispielsweise lässt alle, die er umbringt, in seinem Gefolge erscheinen.⁵¹ Und Glámr — selbst Opfer des

⁴⁵ »*Gísla saga Súrssonar*«, in Loth 1960, S. 4; »Sá maðr er nefndr til sǫgunnar, er Björn hét, hann var kallaðr Björn inn blakki. Hann var berserkr ok hólmgǫngumaðr mikill. [...] Hann var óþokkasæll við alþýðu. Setisk hann í bú manna, þar er honum sýndisk, en lagði í rekkju hjá sér konur þeira ok dætr ok hafði við hönd sér slíka stund sem honum sýndisk. Kvíddu allir við kvámu hans, en fǫgnuðu, er hann fór í brott.« Ich habe die Schreibweise des Zitats normalisiert.

⁴⁶ *Grettis saga*, S. 61; »úthlaupsmenn eða berserkir skoruðu á hólmgǫfga menn til fjár eða kvenna [...]. Fengu margir af þessu smán ok fjármissu, en sumir líftjón með öllu.«

⁴⁷ Allerdings sind nicht alle Zauberkundigen wirtschaftlich schädlich. Oft ist ihr Schadenszauber an Einzelne gekoppelt und stellt so keine Bedrohung für die weitere Gesellschaft dar. Das ist vor allem in den Ächtersagas der Fall, in denen Zauberkundige gegen die selbst wirtschaftlich disruptiven Ächter auftreten.

⁴⁸ *Laxdæla saga*, S. 98; »gera [Ingunni] óvært í fjárránum ok fjǫlkynngi.«

⁴⁹ Ebd., S. 99; »þjófnað ok fjǫlkynngi.«

⁵⁰ Kress 2008, S. 36; »þjófnaður og galdrar tengjast mjög [...] þar sem þeir tilheyra sama sviði, enda fer hvort tveggja fram með leynd.«

⁵¹ *Eyrbyggja saga*, S. 94.

mysteriösen *meinvættir* — verdammt Grettir zu Glücklosigkeit und Acht und bringt ihn somit selbst dem Monstersein näher.⁵² Zauberkundige sind nur ansteckend, wenn sie es sein wollen, indem sie ihre *ffolkynngi*, ihr „mannigfaltiges Wissen“, anderen beibringen, wie das zum Beispiel in der *Eyrbyggja saga* in der Episode von Gunnlaugr, Geirríðr und Katla der Fall ist.⁵³ Auch Guðríðr sagt in der *Eiríks saga rauða*, dass ihre Pflegemutter ihr magische Gesänge beigebracht habe.⁵⁴ Damit ist das Erlernen magischer Fähigkeiten zwar freiwillig, aber es bedeutet auch, dass, wie Kirsten Hastrup feststellt, es für jeden Isländer möglich war, zum Zauberkundigen zu werden.⁵⁵ Man weiß also zunächst nie, ob es sich bei einer neuen Bekanntschaft um einen gewöhnlichen Menschen oder ein potenzielles Monster handelt.

Bei Berserkern funktioniert die Ansteckung vor allem durch Fortpflanzung, wie sich im Fall von Berserkerbrüdern wie Halli und Leiknir in der *Eyrbyggja saga* oder Ögmundr illi und Þórir þomb in der *Grettis saga* erkennen lässt. Noch eindeutiger ist diese »genetische« Komponente in der Familie von Ljótr, Snækolllr und Klaufi in der *Svarfdæla saga* sichtbar. Ljótr inn bleiki selbst wird zwar nicht als *berserkr* bezeichnet, aber sein Bruder Moldi ist ein »Wiking oder Halbbeserker«,⁵⁶ womit bestätigt wird, dass dieses Charaktermerkmal in der Familie vorhanden ist. Obwohl Þorsteinn beide Brüder besiegt, ist damit das Berserkerproblem nicht beseitigt. Nach der großen Lacuna erklärt Þórarinn, die Schwester von Þorsteinn svǫrfuðr, dass sie »von Snækolllr Ljótsson entführt wurde, und er hat diese Kinder [Klaufi und Sigríðr] mit mir«. ⁵⁷ Wegen der Lacuna gibt es keine direkte Verbindung zwischen Snækolllr und Ljótr inn bleiki, aber man kann annehmen, dass es sich hier um Vater und Sohn handelt:⁵⁸ Berserker werden sonst nicht mit ihrem Patronym eingeführt, also muss es an dieser Stelle signifikant sein. Das größte Problem in dieser monströsen Familie ist jedoch Klaufi selbst, der schon im jungen Alter berserkerartige Tendenzen erkennen lässt, bis der Erzähler irgendwann explizit bestätigt, dass »der *berserksgangr* ihn da überkommen hatte«. ⁵⁹ Klaufi zersprengt in seiner Monstrosität die fragilen Bande in Svarfaðardalr und treibt die bereits vorhandenen Konflikte auf die Spitze. Als Wiedergänger bestätigt er später sein gewaltiges zerstörerisches Potenzial und lässt sich auch von seiner Enthauptung nicht abhalten. Erst am Ende der Saga kann er endlich überwunden werden, nachdem er beträchtlichen Schaden angerichtet hat.

Das größte Problem bei diesen monströsen Infektionen ist, dass durch sie die Auswirkungen der wirtschaftlichen Dimension verstärkt werden: Neue Wiedergänger bringen, ähnlich wie in Zombiefilmen, weitere Menschen um, die dann wieder die Armee der Untoten verstärken. Was dann passiert, kann man beispielsweise an den sogenannten

⁵² Vgl. Merkelbach 2016, 2017b, und Hawes 2008.

⁵³ *Eyrbyggja saga*, S. 28. Siehe auch Ármann Jakobsson 2007.

⁵⁴ *Eiríks saga rauða*, S. 208.

⁵⁵ Hastrup 1990, S. 388.

⁵⁶ *Svarfdæla saga*, S. 142; »víkingr eðr hálfberserkr«.

⁵⁷ Ebd., S. 154; »var hertekin af Snækolli Ljótssyni, ok hann á þorn þessi við mér«.

⁵⁸ Die Handschrift Rask 37 ergänzt die Episode, in der Snækolllr Þórarinn entführt und bestätigt ihn als Ljótrs Sohn. Sein Motiv für die Entführung ist hier Rache für den Tod seines Vaters. Vgl. *Svarfdæla saga*, S. 210–11.

⁵⁹ *Svarfdæla saga*, S. 171; »var þá kominn at honum berserksgangr«.

Disruptivität, Transgressivität, Monstrosität: Das Monströse als *third term* in den Isländersagas

Fróðá-Wundern in der *Eyrbyggja saga* sehen. Die steigende Zahl der Untoten verdrängt die Lebenden aus den warmen, hellen Räumen, die ihnen Schutz gegen die feindliche natürliche und paranormale Welt geben sollen. Ebenso geht eine höhere Anzahl an Berserkern oder Zauberkundigen am Rande der Gesellschaft mit einem höheren Risiko einher, entweder überfallen oder beispielsweise Opfer magischer Wetterphänomene zu werden — die wieder wirtschaftliche Konsequenzen mit sich bringen.⁶⁰ Diese beiden zentralen Verhaltensweisen lassen sich also schlussendlich unter dem Begriff der sozialen Disruptivität zusammenfassen: Soziale Monster beeinträchtigen durch ihr Verhalten die Gemeinschaft, an deren Rand sie sich bewegen, so sehr, dass deren Überleben auf Messers Schneide steht.

Soziale Monster als transgressiver *third term*

Die sozialen Monster der *Íslendingasögur* sind somit in ihrer gesellschaftlichen und paranormalen Grenzüberschreitung hybride, gegen das gesellschaftliche Wohl agierende Figuren, deren Verhalten das Fortbestehen der Gemeinschaft gefährdet, indem die Interaktion zwischen den Mitgliedern dieser Gemeinschaft und deren wirtschaftliches Überleben unmöglich gemacht werden. Disruptives Verhalten und eine gestörte und störende Interaktion mit der Gesellschaft sind also, wie oben angenommen, zentrale Merkmale der sozialen Monstrosität der *Íslendingasögur*.

Wenn man somit vom Vorkommen sozialer Monster in diesen Texten ausgehen kann, und auch davon, dass das Monströse an sich als *third term* zu verstehen ist, der Binaritäten dekonstruiert und so Zwischenräume zwischen scheinbar starren Polaritäten aufzeigt, stellt sich die Frage, wie dieser Aspekt von Monstrosität im Rahmen der *Íslendingasögur* und ihrer sozialen Monster funktioniert. Um diese Frage zu beantworten, muss man den Aspekt der Grenzüberschreitung genauer betrachten. Denn in der Grenzüberschreitung an sich, im Wandeln auf der Schwelle zwischen den scheinbar durch binäre Oppositionen getrennten Welten von Mensch und Tier, Gewöhnlichem und Paranormalem, Kultur und Natur, erschließt sich die Funktion des Monsters als Wesen, das in der Fragmentation starrer Dichotomien die Erkundung der Räume ermöglicht, die außerhalb und zwischen diesen Polaritäten liegen.

Auch in diesem Punkt bieten Wiedergänger wieder das deutlichste Beispiel. Als Untote wandeln sie wortwörtlich auf der Grenze, die Leben und Tod voneinander trennt – eine Grenze, die absolut sein sollte, und auf der niemand verweilen kann. Weil sie diese absolute Binarität aus Leben und Tod brechen, sind Wiedergänger als einziger Figurentyp immer monströs, unabhängig davon, ob sie disruptiv handeln oder nicht. Natürlich sind einzelne, besonders antagonistische Untote wie Glámr oder Þórólfr bægifótr problematischer in ihrer Disruption, da sie das Über- und Weiterleben der Gemeinschaft durch ihren Spuk unmöglich machen. Aber selbst Þórgunna, die als Untote nur Haushaltstätigkeiten nachgeht und sonst nicht weiter interagiert, macht mit ihrer bloßen Anwesenheit

⁶⁰ Siehe hierzu Ogilvie & Gísli Pálsson 2003 und Merkelbach 2019b. McCreesh's 2018 erschienene Monographie zum Wetter in den Sagas konnte ich leider für diesen Aufsatz nicht miteinbeziehen.

die Lebenden so *hræddir*, »angsterfüllt«, dass sie sich nicht wagen, in ihre Nähe zu kommen.⁶¹ Die Grenzüberschreitung von Wiedergängern an sich ist so verstörend, dass kein weiterer verhaltens- oder interaktionsbasierter Faktor mehr hinzukommen muss, um die Monstrosität einzelner Untoter zu bestätigen.

Hinter dieser Grenzüberschreitung und der Angst, die sie in denen erweckt, die mit ihr konfrontiert werden, steckt zum einen die Urangst des Menschen, dass die Toten nicht in ihren Gräbern bleiben, sondern zurück zu den Lebenden kommen und sie bedrohen. Zum anderen liegt in der den Isländersagas spezifischen Transgression der Untoten eine weitere Angst: Dass die Toten nicht loslassen können, was sie im Leben hatten. Das sieht man vor allem an Wiedergängern wie Kárr in der *Grettis saga* oder Sóti in der *Harðar saga*, die ihren Schatz bewachen. Wie Drachen, die Ausgeburt der Habgier, sitzen sie auf ihrem Besitz und lassen nicht zu, dass die nächste Generation davon Gebrauch machen kann.⁶² Aber auch bei den Fróðá-Wundern spielt das Am-Leben-Hängen der Untoten eine große Rolle. Die Wiedergänger sitzen in der Halle, die nicht mehr ihnen gehört, und versuchen sich an einem Feuer zu wärmen, das den Lebenden nutzen soll. Als man sie endlich mit den gesellschaftlichen und religiösen Mitteln von Gericht und Messe vertreiben kann, »merkte [man] an den Worten von allen, dass sie widerwillig gingen«.⁶³ Damit ist dieses Phänomen der Selbstsucht des Untoten, wie Ármann Jakobsson es nennt, allen Wiedergängern inhärent: »the ghost is [...] characterised by his refusal to withdraw from the world when his time has come, and he keeps on roaming about the world, being a nuisance to everyone. Thus *selfishness* is an important attribute of every ghost«.⁶⁴

Kein Untoter aber verkörpert diese Selbstsucht so sehr wie Víga-Hrappr. Bereits vor seinem Tod weist er seine Frau an, ihn unter der Küchentür begraben zu lassen, damit er, wie er selbst sagt, seinen Hof gründlicher bewachen kann.⁶⁵ Aus dieser Wächterposition heraus treibt Hrappr systematisch alle, die sich auf seinem Hof niederlassen wollen, in den Tod. Auch die Umsiedlung seines Leichnams durch Høskuldr Dala-Kollsson setzt dem kein Ende. Nur Óláfr þái kann den Wiedergänger überwinden und seinem Spuk ein Ende setzen. Doch die *Laxdæla saga* führt den Hof Hrappsstaðir mit den Worten »dieser Hof ist jetzt verlassen« ein,⁶⁶ also hat Hrappr schlussendlich vielleicht doch sein Ziel erreicht, den Hof für sich zu behalten.

Anhand dieses Beispiels sieht man, dass Monster nicht nur Binaritäten wie die von Leben und Tod aufweichen, sondern auch, dass in den Zwischenräumen, die das Monster in seiner Transgression eröffnet, grundlegende Ängste lauern. Diese Ängste betreffen die Grenzen des Menschseins — ist ein Toter immer noch ein Mensch und eingebunden in soziale Gefüge? — aber auch soziale Normen wie das Übergehen von Besitz von einer Generation auf die nächste werden hier angesprochen und ihr Scheitern erkundet. Denn ohne die Sicherheit, dass die

⁶¹ *Eyrbyggja saga*, S. 144.

⁶² Vgl. Miller 2004, S. 128.

⁶³ Ebd., S. 152; »fannsk þat á hvers orðum, at nauðigr losnaði«.

⁶⁴ Ármann Jakobsson 2011, S. 288. Hervorhebung im Original.

⁶⁵ *Laxdæla saga*, S. 39; »»má ek þá enn vendiligar sjá yfir hýbýli mín««.

⁶⁶ Ebd., S. 19; »[þ]ar er nú auðn«.

Disruptivität, Transgressivität, Monstrosität: Das Monströse als *third term* in den Isländersagas

Elterngeneration ihren Besitz nach dem Tod an ihre Kinder übergibt, kann in einer Gesellschaft wie der des mittelalterlichen Islands das Überleben kommender Generationen nicht gesichert werden. Es geht hier also um fundamentale soziale Strukturen, die durch die Grenzüberschreitung des Monsters fragmentiert werden.

Ähnliches sieht man auch im Fall von Berserkern, denn sie sind Figuren, die sich zwischen Mensch und Tier bewegen und die scheinbar starren Grenzen zwischen diesen ontologischen Kategorien durch ihre Transgression verschwimmen lassen. Es wurde vielfach davon ausgegangen, dass Berserker echte Gestaltwandler sind, also dass sie im *berserksgangr* ihre Form wandeln und zum Tier werden.⁶⁷ Während das in manchen *fornaldarsögur* möglich ist — man denke an die *úlfahamir* aus der *Völsunga saga*⁶⁸ — gibt es in den *Íslendingasögur* dafür keine Indizien. Bei keinem der 21 Männer, die in dieser Gattung als *berserkr* bezeichnet werden,⁶⁹ wird eine körperliche Gestaltwandlung beschrieben. Stattdessen werden diese Männer im *berserksgangr* besonders stark und aggressiv, weshalb man vielleicht von einer psychischen Transformation sprechen kann: Berserker bekommen durch den *berserksgangr* Zugang zu paranormalen Räumen, die gewöhnlichen Menschen verschlossen bleiben, und aus diesen ziehen sie dann ihre paranormal vergrößerte Kraft und Kampfeswut. Mit dieser psychischen Transformation geht allerdings ein weiterer, das Verhalten betreffender Wandel einher, und dieser führt die Berserker ins Reich des Animalischen.⁷⁰

Beispielhaft ist hier die Beschreibung von Ljótr inn bleiki aus der *Egils saga*. Über ihn wird gesagt, dass er »anfang, fürchterlich zu heulen und in seinen Schild biss«,⁷¹ wenn der *berserksgangr* ihn überkam; somit verhält er sich unmenschlich in seinem Heulen und Schildbeißen. Ähnlich werden Halli und Leiknir in der *Eyrbyggja saga* beschrieben: »sie verfielen dem *berserksgangr* und waren dann nicht von menschlicher Natur, wenn sie wütend waren, und wurden verrückt wie Hunde und fürchteten weder Feuer noch Eisen.«⁷² An dieser Stelle wird ihre unmenschliche Natur, *eðli*, sogar besonders betont, sodass die tierische Verhaltensweise und das Verlassen menschlicher Räume unterstrichen wird. Im Fall von Qgmundr illi und Þórir þomb in der *Grettis saga* ist diese

⁶⁷ Vgl. Grundy 1998.

⁶⁸ *Völsunga saga*, S. 15; vgl. Aðalheiður Guðmundsdóttir 2007.

⁶⁹ Moldi, *Svarfdæla saga*, S. 142–7; Klaufi, *Svarfdæla saga*, passim; Ljótr inn bleiki, *Egils saga*, S. 200–6; die Haukar, *Vatnsdæla saga*, S. 124–25; Þórir Ingimundarson, *Vatnsdæla saga*, S. 83 und 97–98; Þórir þomb and Qgmundr illi, *Grettis saga*, S. 61–70; Snækill, *Grettis saga*, S. 135–36; Gautr, *Gull-Þóris saga*, S. 191; Surtr jarnhauss, *Flóamanna saga*, S. 259–61; Ótryggr, *Njáls saga*, S. 267–68; Ásgautr, *Víga-Glúms saga*, S. 10–12; Björn jarnhauss, *Víga-Glúms saga*, S. 17–19; Björn inn bleiki, *Gísla saga*, S. 4–5 (*Gísla saga*, Loth 1960, S. 4–6); Þórorr, *Gunnlaugs saga*, S. 71–73; Halli and Leiknir, *Eyrbyggja saga*, S. 61–64 and 70–75 (*Heiðarvíga saga*, S. 217–24); Bárekr, *Þórðar saga hreðu*, S. 234–35; Svartr, *Gunnars saga Keldugnúpsfífls*, S. 369–72; Þorsteinn, *Reykðæla saga*, S. 211–12. Ich habe Jökull Ingimundarson (*Vatnsdæla saga*, S. 89) and Helgi Harðbeinsson (*Laxdæla saga*, S. 180) nicht in diese Aufzählung mitaufgenommen, da sie von anderen Figuren als Berserker deklariert werden, weil diese Figuren damit eine bestimmte Außenwirkung verfolgen; vgl. Merkelbach 2017a, S. 271.

⁷⁰ Siehe hierzu auch Merkelbach 2018.

⁷¹ *Egils saga*, S. 202; »tók hann þá at grenja illiliga ok beit í skjöld sinn«.

⁷² *Eyrbyggja saga*, S. 61; »þeir gengu berserksgang ok váru þá eigi í mannligu eðli, er þeir váru reiðir, ok fóru galnir sem hundar ok ótuðusk hvárki eld né járn«.

Assoziation noch deutlicher, denn sie »heulen wie Hunde«,⁷³ wenn die Berserkerwut sie überkommt. Somit ist die Überschreitung der Grenze ins Animalische, gegeben, wenn keine physische Transformation stattfindet. Wie Aðalheiður Guðmundsdóttir feststellt, ist der Berserker ein wildes Tier in Gestalt eines Mannes,⁷⁴ somit verschwimmen in ihm die scheinbar so klaren Grenzen zwischen Mensch und Tier.⁷⁵ Darüber hinaus betont Aleksander Pluskowski, dass die bloße animalische Konnotation in der mittelalterlichen Kultur eine Assoziation mit dem Monströsen herstellte,⁷⁶ und Carl Phepstead hält fest, dass »berserks inhabit a liminal space on the porous borders between human and animal, but they also inhabit the border between natural and supernatural.«⁷⁷ Berserker sind demnach monströs sowohl in ihrer Assoziation mit dem Übernatürlichen, als auch deshalb, weil sie in ihrer Transgression deutlich mit den Räumen jenseits des Menschlichen verbunden sind. Durch ihre Grenzüberschreitung zersetzen sie die Grenze zwischen Mensch und Tier und zeigen so die Unbrauchbarkeit dieser Dichotomie auf.

Auch in diesem Fall lauern in dem durch das Monster geöffneten Raum zwischen scheinbar stabilen Polaritäten gesellschaftliche Ängste. Wie oben ausgeführt, wird das Berserkertum in den *Íslendingasögur* als etwas dargestellt, was sich von Vater zu Sohn vererben lässt. In der Tat ist es, wie im Fall von Halli und Leiknir, an die Natur, *eðli*, eines Mannes gekoppelt, ob er die Fähigkeit zum *berserksgangr* hat oder nicht. Das bestätigt die *Vatnsdæla saga*, in der Þorgrímr zu seinem Bruder Þórir sagt, »du bist in deiner *Natur* nicht wie andere Männer«.⁷⁸ Wenn die Fähigkeit zum *berserksgangr*, zum Überschreiten der Grenze zwischen Mensch und Tier, also angeboren und erblich ist, ist die Tatsache, dass die meisten Berserker als Vergewaltiger auftreten, besonders kritisch. Denn Berserker sind nicht einfach nur »suitors«, wie Benjamin Blaney behauptet.⁷⁹ Tatsächlich ist die sexuelle Bedrohung, die von Berserkern ausgeht, ein zentraler Aspekt ihrer Monstrosität. Dies klang bereits in der Diskussion ihrer wirtschaftlichen Disruption an, denn Berserker bedrohen den Besitz gewöhnlicher Bauern — und dazu gehören im Kontext der mittelalterlichen Gesellschaft Islands eben auch die Frauen, die auf dem Hof leben. So ist beispielsweise die Unbeliebtheit von Björn inn blakki, und die Angst, die er in anderen Menschen auslöst, direkt an diese sexuelle Bedrohung gekoppelt — sie rahmen seine Taten geradezu ein: »Er war bei allen Leuten verhasst. Er besetzte die Höfe der Männer, wo es ihm passte, und *nahm ihre Frauen oder Töchter zu sich ins Bett* und behielt sie bei sich solange es ihm gefiel. Alle fürchteten seine Ankunft, und freuten sich, wenn er wieder

⁷³ *Grettis saga*, S. 67–68; »grenja sem hundar«.

⁷⁴ Aðalheiður Guðmundsdóttir 2007, S. 282.

⁷⁵ Joyce Salisbury hat gezeigt, dass im Mittelalter ein Wandel in der Wahrnehmung der Grenze zwischen Mensch und Tier stattfand: Während frühmittelalterliche Gelehrte wie Augustinus noch davon ausgingen, dass diese Grenze fix und absolut ist, sind sich spätmittelalterliche Autoren nicht mehr so sicher; vgl. Salisbury 2011, S. 7–8. Die Berserker der *Íslendingasögur* passen damit gut in diese spätere Konzeptualisierung der verschwommenen Grenze zwischen Mensch und Tier.

⁷⁶ Pluskowski 2006, S. 172.

⁷⁷ Phepstead 2014, S. 14.

⁷⁸ *Vatnsdæla saga*, S. 97; »þú ert eigi í *eðli* þínu sem aðrir menn«; meine Hervorhebung.

⁷⁹ Siehe Blaney 1982.

Disruptivität, Transgressivität, Monstrosität: Das Monströse als *third term* in den Isländersagas

wegging.«⁸⁰ Genauso wurde bereits gezeigt, dass in der *Grettis saga* »Räuber oder Berserker angesehene Männer um Geld oder *Frauen*« zum Duell herausfordern,⁸¹ oder dass in der *Svarfdæla saga* Snækollr Ljótsson Þórarna entführt und Kinder mit ihr gezeugt hat. Ebenso agiert ein anderer Snækollr in der *Grettis saga*: er »forderte den Bauern Einarr heraus, dass er ihm seine Tochter überlassen sollte.«⁸²

Dass dieses Verhalten der Berserker gegen den Willen der betroffenen Frauen geschieht, zeigen Beispiele aus der *Grettis* und der *Egils saga*. Im ersten Fall verfluchen die Frauen Grettir dafür, dass er solche Verbrecher in ihr Haus gebracht hat, und »große Verzweiflung und Weinen überkamen sie« in Anbetracht der sie erwartenden Misshandlung.⁸³ Genauso ist es in der *Egils saga* erst das Weinen der namentlich nicht bekannten Schwester von Friðgeirr, das Egill auf die drohende Ankunft des Berserkers Ljótr inn bleiki aufmerksam macht.⁸⁴ Denn selbst wenn tatsächliche Eheaussichten an die Bedrohung des Berserkers gekoppelt sind, wie das in der *Egils saga* oder bei Halli und Leiknir der Fall ist, kann nicht erlaubt werden, dass der Berserker Zugang zu den Frauen, und somit zu ihren Familien, bekommt — in den Worten von Carl Phepstead: ihr »threat to an ontological boundary cannot be tolerated«.⁸⁵ Berserker verletzen nicht nur die körperliche Integrität der Frauen und die Ehre ihrer männlichen Verwandten, die ihren »Besitz« nicht adäquat verteidigen konnten, sondern sie stellen durch ihre sexuelle Aggression auch sicher, dass ihre Monstrosität weitergegeben und in die Gesellschaft, an deren Rand sie sich bewegen, hineingetragen wird. Das ist problematisch in zweierlei Hinsicht: Zum einen wird dadurch die bereits angesprochene Ansteckungsgefahr des Monströsen vervielfacht, zum anderen wird es ihnen möglich gemacht, die Gesellschaft von innen heraus zu zersetzen. Die extremen Konsequenzen des Handelns eines zu einer hochrangigen isländischen Familie gehörenden Berserkers sind, wie oben angesprochen, in der *Svarfdæla saga* gut sichtbar.

Doch die sexuelle Aggression des Berserkers hat auch andere gesellschaftlich weitreichende Auswirkungen. Durch sie werden eheliche Strukturen unterbrochen, die erst die Möglichkeit der Produktion und Reproduktion von Familie, und deshalb von Gesellschaft, ermöglichen: Eine Frau wie Yngvildr, die durch den Kontakt mit einem Berserker für die Sagagesellschaft anscheinend als kontaminiert gilt, kann nur noch an einen ehemaligen Sklaven verheiratet werden.⁸⁶ Für ihre Familie sind so keine profitablen Verbindungen möglich, die in der isländischen Gesellschaft des Mittelalters von zentraler Bedeutung waren.⁸⁷ Zudem wird die Zustimmung der Ehepartner, die

⁸⁰ »*Gísla saga Súrssonar*«, in Loth 1960, S. 4. »Hann var óþokkasæll við alþýðu. Setisk hann í bú manna, þar er honum sýndisk, en *lagði í rekkju hjá sér konur þeira ok dætr* ok hafði við hqnd sér slíka stund sem honum sýndisk. Kviddu allir við kvámu hans, en fǫgnuðu, er hann fór í brott.« Meine Hervorhebung.

⁸¹ *Grettis saga*, S. 61; »úthlaupsmenn eða berserkir [...] gǫfga menn til fjár eða *kvenna*«; meine Hervorhebung.

⁸² Ebd., S. 135; »skoraði á Einar bónda, at hann skyldi leggja upp við hann dóttur sína«.

⁸³ Ebd., S. 65; »sló á þær óhug miklum ok gráti«.

⁸⁴ *Egils saga*, S. 201.

⁸⁵ Phepstead 2014, S. 14.

⁸⁶ *Svarfdæla saga*, S. 186–87.

⁸⁷ Vgl. Miller 1991, S. 167–71.

ab dem späten 13. Jahrhundert auch in Island immer größere Signifikanz erlangte,⁸⁸ durch die Aggression des Berserkers vollständig negiert, da weder die Frau noch ihre Familie der Verbindung zustimmen. Diese Konsensideologie führte auch dazu, dass außereheliche sexuelle Beziehungen vor allem für Frauen undenkbar wurden. Wie Jóhanna Katrín Friðriksdóttir bemerkt: »[F]athers needed to make certain that their daughters retained their value, and husbands needed to make sure that they were the only men who had sexual and thus reproductive access to their wives' bodies.«⁸⁹ Das bedeutet folglich, dass der Missbrauch unverheirateter Frauen durch einen Berserker gravierende Konsequenzen nicht nur für die Frau selbst, sondern — in der gesellschaftlichen Logik der Sagas — vor allem für ihre Familie und infolgedessen für die weitere Gesellschaft hatte. Wieder sind es also fundamentale gesellschaftliche Strukturen — oder gar Strukturen, die Gesellschaft erst ermöglichen — die durch die Grenzüberschreitung des Monsters gebrochen werden. Damit wird aber auch ermöglicht, dass diese Ängste im sicheren Raum der Vergangenheit ausgespielt werden können. Mit der Überwindung des Berserkers besteht somit auch die Hoffnung auf die Überwindung sexueller Devianz.

Ähnliches lässt sich auch im Fall von Zauberkundigen beobachten, die als letztes Beispiel dienen sollen. Dabei konzentriere ich mich auf Figuren, die effikatorische — im Gegensatz zu divinatischer⁹⁰ — Magie betreiben, da diese meist zum Schaden anderer eingesetzt wird und so im Kontext der Diskussion zu sozialer Monstrosität verstanden werden kann. Magie wird in den *Íslendingasögur* als wissensbasiert dargestellt: Zauberkundige werden als *ffjolkunnig/r* oder *margkunnig/r*, »vielwissend«, beschrieben, Magie selbst als *ffjolkynngi*, »viefältiges Wissen«, *vísindi* »Kunde«, oder *fræði* »Kenntnis«. Und Wissen ist auch in diesem Fall verbunden mit Macht: Magie gibt dem, der sie gebrauchen kann, Handlungsfähigkeit in Situationen, in denen ein gewöhnlicher Mensch hilflos ist. Doch sie wird nicht als reine Macht verstanden, sondern als Fähigkeit, das Paranormale zu kontrollieren und es zu gebrauchen, um die Gegebenheiten in der realen Welt zu manipulieren und zu verändern: »Magic seems to have been used by human beings as a means of actively *steering* the actions of supernatural beings for their own ends.«⁹¹ Zauberkundige sind deshalb »potential transgressors of the boundary between this world and the supernatural realm.«⁹² Das Wissen um die Magie, und die Fähigkeit, sie zu gebrauchen, geben Zauberkundigen Zugang zum Reich des Paranormalen — sie werden zu Wandlern zwischen Welten, und übersteigen so Menschenmögliches in ihrer paranormalen Hybridität.

Doch die Grenze zwischen Normalem und Paranormalem ist nicht die einzige, die durch die Transgressionen Zauberkundiger durchlässig wird. Auch die scheinbare Polarität zwischen Kultur und Natur wird durch die Fähigkeiten dieser Figuren aufgebrochen,⁹³ wie man in magischen Praktiken wie Illusionsmagie oder auch in den

⁸⁸ Vgl. Agnes Arnórsdóttir 2010, S. 87.

⁸⁹ Jóhanna Katrín Friðriksdóttir 2013, S. 124.

⁹⁰ Vgl. Tolley 1995, S. 58.

⁹¹ Price 2002, S. 66; Hervorhebung im Original.

⁹² Hastrup 1990, S. 391.

⁹³ Diese Kategorien werden in der Altnordistik weiterhin oft als dichotom aufgefasst. Dies basiert vor allem auf der Arbeit von

Disruptivität, Transgressivität, Monstrosität: Das Monströse als *third term* in den Isländersagas

Ritualen selbst sehen kann. Bei Ersterem, dem Verursachen von *sjónhverfingar*,⁹⁴ was vor allem in Fluchtsituationen gebraucht wird, lässt sich eine Progression der Illusionen vom häuslichen Gegenstand zum Tier feststellen und damit eine Entwicklung von Kultur zu Natur. Katla beispielsweise lässt ihren Sohn Oddr erst als *rokk*, »Spinnrocken«, dann als *haf*, »Ziegenbock«, und schließlich als *túngóltr*, »Eber« erscheinen,⁹⁵ und Skroppa gibt sich und den Bauerntöchtern zunächst das Aussehen von drei Holzkisten, *eski þrjú*, und dann das einer Sau mit zwei Ferkeln, *gyltr ein [...] með tveimr grísum*.⁹⁶ Die Grenzen zwischen Kulturgegenstand und Naturlebewesen sind dabei nicht streng getrennt: Die Kisten sind aus Holz gefertigt, und bei dem Eber handelt es sich um einen *túngóltr*, also um einen Hofwiesen-Eber — ein Tier, das sich im liminalen Raum zwischen Natur und Kultur bewegt.

Noch klarer ist diese Grenzüberschreitung im magischen Ritual selbst. Þorbjörg katla benutzt ihre *sveipa*, »Tuch, Kopftuch«, um eine Dunkelheit heraufzubeschwören;⁹⁷ Svanr wickelt sich eine Ziegenhaut um den Kopf und Nebel zieht herauf;⁹⁸ Bárðr stírfinn schwenkt ein *gizki*, »Tuch«, in Richtung eines Berges, um das *görningaveðr*, »performatives Wetter«,⁹⁹ das von einem anderen Zauberkundigen verursacht wurde, zu zerstreuen.¹⁰⁰ Die Ausübenden benutzen demnach Tücher oder Tierhäute — also vom Menschen hergestellte oder verarbeitete Gegenstände, die zwischen Natur und Kultur anzusiedeln sind — die sie über dem Kopf schwenken oder um ihren Kopf wickeln, und wirken damit Wettermagie. Man kann deshalb argumentieren, dass Zauberkundige die Werkzeuge der Kultur verwenden, um durch ihre Macht über das Paranormale die Natur zu manipulieren, und dass sie deshalb schlussendlich in einer Mittlerposition zwischen Natur und Kultur, dem Normalen und dem Paranormalen stehen. Somit kollabieren die scheinbar starren Polaritäten zwischen diesen Aspekten, und eröffnen neue Räume — Räume, in denen auch hier wieder Ängste lauern.

Denn wenn Zauberkundige die Fähigkeit haben, die Natur durch ihre Kenntnis und Kontrolle des Paranormalen zu manipulieren, können sie sich dadurch einen Vorteil gegenüber gewöhnlichen Menschen verschaffen. Dies wurde bereits im Kontext der wirtschaftlichen Disruption sozialer Monster angesprochen, und diese Form von Naturmagie ist in der Tat die Art und Weise, auf die die meisten Zauberkundigen mit der Gemeinschaft interagieren — und durch die sie den meisten Schaden anrichten. Durch die bereits erwähnte Wettermagie ertränken Kotkell und seine

Anthropologen wie Kirsten Hastrup, für die gesellschaftliche Räume fest von der Wildnis abgegrenzt sind — so fest, dass jeder, der die Zentren der Gesellschaft verlässt, sofort zum Monster wird. Vgl. Hastrup 1990, S. 34–38. Dass Natur und Kultur nicht strikt trennbar sind, zeigen neben Zauberkundigen auch Figuren wie Ächter, die sich zwischen besiedelten Gegenden und der Wildnis hin- und herbewegen.

⁹⁴ Wortwörtlich: Sicht-Abwenden. Illusionsmagie ist also etwas, was die Sicht gewöhnlicher Menschen vom Realzustand ablenkt, und keine echte Gestaltwandlungsmagie. Außergewöhnliche Helden wie Hörðr Grímkelsson können durch *sjónhverfingar* hindurchblicken.

⁹⁵ *Eyrbyggja saga*, S. 51–53.

⁹⁶ *Harðar saga*, S. 67.

⁹⁷ Ebd., S. 66.

⁹⁸ *Njáls saga*, S. 37–8.

⁹⁹ Ogilvie & Gisli Pálsson 2003, S. 266.

¹⁰⁰ *Vátnsdæla saga*, S. 127–28.

Familie den Bauern Þórðr, der sie ächten lassen wollte.¹⁰¹ Dabei haben sie nicht nur Kontrolle über das Wetter, sondern auch über das Meer, denn als Þórðr in seinem Schiff beinahe schon das Land erreicht hat, »erhob sich ein Brecher unweit des Ufers, von dem kein Mensch sich erinnern konnte, dass es ihn vorher gegeben hatte.«¹⁰² Þórðrs Boot kentert und alle an Bord ertrinken. Ähnlich benutzt Auðbjörg ihre Kontrolle über die natürliche Welt, um die Verletzung ihres Sohnes zu rächen. Sie verursacht einen Wetterumschwung: »Dann änderte sich das Wetter, es fiel viel Schnee und danach taute es. Eine Flutwelle brach über den Abhang herein und eine Lawine fiel auf Bergs Hof.«¹⁰³ Zwölf Menschen werden unter der Lawine begraben. Stígandi, einer von Kotkells Söhnen, rächt sogar seinen eigenen Tod, indem er seine Magie einsetzt. Er wirft sein böses Auge auf einen fruchtbaren Hang, »es war, als wenn ein Wirbelwind sich erhoben hätte. Die Erde wendete sich, sodass nie wieder Gras an diesem Ort wuchs. Der Hang heißt nun Brenna [»Verbrannte«].«¹⁰⁴ Hier ist der wirtschaftliche Schaden, der durch Stígandis Tat verursacht wird, besonders gravierend. Der ursprünglich lebenspendende Hang wird zu einer verbrannten Wüste und liegt brach, unbrauchbar für Mensch und Vieh. Ein letztes Beispiel ist Þuríðr, die mit Runen (also kulturellen Artefakten) und Blut (einer natürlichen Flüssigkeit) eine Baumwurzel in ein magisches, Unheil bringendes Instrument verwandelt — das *rótartré* wird zum *óheillatré*.¹⁰⁵ Wie in den oben diskutierten Beispielen benutzt Þuríðr Aspekte menschlicher Kultur, um einen natürlichen Gegenstand magisch aufzuladen und schadensbringend einzusetzen. Sie macht dann Gebrauch von einer anderen Form der Kontrolle über die natürliche Welt und benutzt die See als Vehikel, mit dem der Unheilsbaum zu Grettir transportiert wird. Auf Drangey angekommen, wird er zum Katalysator von Grettirs Untergang.

Somit wird deutlich, dass in dieser Kontrolle der Zauberkundigen über die natürliche Welt ihre Monstrosität noch mehr zu Tage tritt, als nur in ihrem wirtschaftlich disruptiven und infektiösen Potenzial. Durch den Schaden, den sie mit und in ihrer Umwelt anrichten — durch Stürme, Erdbeben, oder indem sie einzelne Teile der Natur gegen gewöhnliche Menschen wenden — verstärkt sich dieses monströse Potenzial, denn, wie Katherine Morris bemerkt, war die Fähigkeit eines Einzelnen, das Wetter oder andere Aspekte der Natur zu kontrollieren, eine große Bedrohung für eine bäuerliche Gesellschaft wie die des mittelalterlichen Islands.¹⁰⁶ Dabei ist der Schaden langfristig: Auf Brenna wächst nie wieder Gras, und die *Gísla saga* hält fest, »die Spuren des Erdbebens sieht man noch heute.«¹⁰⁷ Zudem stellt Helga Kress fest: »Magie ist so eng mit dem Land verbunden, dass sie langfristige

¹⁰¹ *Laxdæla saga*, S. 99–100.

¹⁰² Ebd., S. 100; »reis boði skammt frá landi, sá er engi maðr munði, at fyrr hefði upp verit«.

¹⁰³ *Gísla saga*, S. 59–60; »þá tók veðrit at skipask, ok gerir á fjúk mikit ok eptir þat þey, ok brestr flóð í hlíðinni, ok hleypr snæskriða á bæ Bergs«.

¹⁰⁴ *Laxdæla saga*, S. 109; »en því var líkast, sem hvirfilvindr komi at; sneri um jörðunni, svá at aldregi síðan kom þar gras upp. Þar heitir nú á Brennu«.

Zum Thema »Wenden« in der magischen Praxis, vgl. Mitchell 2011, S. 69.

¹⁰⁵ *Grettis saga*, S. 249 und 251.

¹⁰⁶ Morris 1991, S. 87.

¹⁰⁷ *Gísla saga*, S. 60; »sér enn merki jarðfallsins í dag«.

Disruptivität, Transgressivität, Monstrosität: Das Monströse als *third term* in den Isländersagas

Spuren in den Ortsnamen hinterlässt«,¹⁰⁸ was vor allem in der *Laxdæla saga* der Fall ist, wo Brenna und Skrattavarði zu sichtbaren, greifbaren Erinnerungsorten der monströsen Zauberkundigen und ihrer Disruption werden.

Zauberkundige haben also Kontrolle über etwas, dem gewöhnliche Menschen bis zum heutigen Tag ausgeliefert sind. Mit ihrem überlegenen Wissen steuern sie die Natur, die sich oft scheinbar willkürlich gegen den Menschen richtet, und nutzen sie, um Einzelnen oder der Gemeinschaft zu schaden. In ihrer Position zwischen Kultur und Natur, Mensch und Paranormalem werden Zauberkundige so zur Personifikation der menschlichen Angst vor Kontrolllosigkeit gegenüber der übermächtigen natürlichen Welt. Denn ein nach außen hin menschlicher Gegner ist leichter zu greifen und zu begreifen als die Willkür der Natur selbst — Ängste auf eine Person zu übertragen macht es Menschen einfacher, diese Ängste zu überwinden. Und so wird in den *Íslendingasögur* die Angst vor einer Schaden bringenden, disruptiven Umwelt, der gewöhnliche Menschen machtlos gegenüberstehen, durch die Figur des übermächtigen Zauberkundigen konstruiert.

Dies ist besonders relevant, da die *Íslendingasögur* als kulturelle Produkte des Hoch- und Spätmittelalters zu einer Zeit niedergeschrieben und überliefert wurden, in der sich das Klima in ganz Europa immer mehr verschlechterte. Ab dem späten 12. Jahrhundert und bis ins 14. Jahrhundert hinein — je nachdem, wo in Europa man sich befand — fielen die Temperaturen langsam ab, was mit verkürzten Wachstumsperioden und stärkeren Niederschlägen einherging.¹⁰⁹ Diese Entwicklung kulminierte in dem, was als kleine Eiszeit bekannt ist. Dabei ist es wichtig zu beachten, dass es sich in den Jahrhunderten ab dem Spätmittelalter bis ins 19. Jahrhundert nicht um eine gleichbleibend kältere Zeit handelte, sondern dass in diesem Zeitraum das Klima durch größere Variabilität gekennzeichnet war¹¹⁰ — und diese wurde umso extremer, je weiter man in ohnehin schon extreme Klimazonen wie der subarktischen vordrang.

In Island sind die klimatischen Veränderungen des Spätmittelalters unter anderem in den Annalen gut dokumentiert. Aus diesen Quellen sowie anderen paläoklimatologischen Zeugnissen wie Eiskernbohrungen und Erdschichten lässt sich erschließen, dass vor allem das 14. und 15. Jahrhundert von großer Variabilität gekennzeichnet waren: In manchen Jahrzehnten erhöhte sich das Seeisvorkommen, was große Auswirkungen auf Landtemperaturen und damit auf das Graswachstum hat.¹¹¹ In anderen Jahrzehnten war das Wetter ungewöhnlich warm. Diese Variabilität führte schlussendlich dazu, dass es den Bauern nicht mehr möglich war, Wetterverhältnisse und damit die Bedürfnisse von Mensch und Tier für den Winter vorherzusagen. Aus diesem Grund argumentieren McGovern et al., dass »even extreme events would have been less systemically damaging than a closely spaced series of less extreme, moderately poor growing seasons«,¹¹² da die Unfähigkeit, akkurate Prognosen zu treffen vor allem dazu führt, dass Adaptionen und Bewältigungsstrategien nicht rechtzeitig entwickelt und umgesetzt werden können. Der

¹⁰⁸ Kress 2008, S. 24; »svo mjög tengjast galdrarnir landinu að þeir skilja eftir sig viðvarandi merki í örnefnum«.

¹⁰⁹ Vgl. Hoffmann 2014, S. 319–28.

¹¹⁰ Grove 2008, S. 5, und vgl. Ogilvie 1991.

¹¹¹ Siehe hierzu Ogilvie 1991, S. 247–49; zum Seeisvorkommen, vgl. Ogilvie 1984.

¹¹² McGovern et al. 2008, S. 44.

wirtschaftliche Schaden war somit in einer Serie von schwankenden, mittelmäßigen Wachstumsperioden ungleich höher und bedrohte die Existenz der isländischen Bevölkerung.

Hinzu kam, dass die Veränderung des Klimas vor allem mit extremeren Wetterverhältnissen einherging. Stürme und Niederschläge wurden heftiger und die Gletscher breiteten sich weiter aus.¹¹³ Diese Ereignisse trafen gleichzeitig auf die verschlechterte Situation auf der Insel, da das natürliche Kapital Islands seit der Besiedlung durch menschliche Einflüsse weitgehend aufgebraucht worden war. Vor allem die Einführung von Weidetieren wie Schafen, vor allem aber Ziegen und Schweinen, sowie die Abholzung der isländischen Wälder hatte bereits zu Bodenerosion geführt, die nun durch Stürme, Überflutungen und Erdbeben verstärkt wurde. Jeweils für sich genommen, wäre weder der menschliche Eingriff in die isländische Natur noch der klimatische Wandel vergleichbar problematisch gewesen, aber in Kombination waren die Konsequenzen verheerend. Auch Adaptionen wie den Viehbestand von den destruktiveren Ziegen und Schweinen wegzubewegen,¹¹⁴ halfen langfristig wenig. Die Kombination aus verschlechterten Witterungs- und Anbaubedingungen hatte somit eine direkte Wirkung auf das wirtschaftliche Überleben der isländischen Bauern, und die Hilflosigkeit, die manch einer im Angesicht dieser Verheerung gespürt haben muss, brauchte ein Ventil.

Die Angst der Menschen, diesen lebensbedrohlichen Ereignissen hilflos gegenüberzustehen, findet ihren Raum also dort, wo sich grenzüberschreitende Zauberkundige bewegen. Denn es ist signifikant, dass die Wettermagie von Zauberkundigen — ihr Heraufbeschwören von Stürmen, Lawinen, Erdbeben, Nebel und ähnlichem — direkt mit den Wetterbedingungen des Spätmittelalters korreliert, in denen Stürme und Niederschlag gemeinsam mit der verstärkten Erosion unter anderem zu Erdbeben führten. So wurde Magie in den *Íslendingasögur* zu einer konkreten Bühne, auf der die Ängste der Menschen im Angesicht der willkürlichen, unkontrollierbaren und zerstörerischen Natur ausgespielt werden konnten. In der Figur des transgressiven Zauberkundigen bekamen diese Ängste ein Gesicht — und die Gemeinschaft die Hoffnung, dass mit dem Zauberkundigen auch die unkontrollierte Zerstörung der Natur überwunden werden konnte.¹¹⁵

Third terms, dritte Figuren, und das Spektrum der Monstrosität

Somit lauern die sozialen Monster der *Íslendingasögur* immer an Übergängen zwischen Leben und Tod, Mensch und Tier, Kultur und Natur, und zeigen auf, dass diese Übergänge keine Scheidewege zwischen scharf umrissenen Kategorien sind, sondern Räume, in denen Ängste und Bedrohungen lauern. Doch das Monster als ein hybrides

¹¹³ Ogilvie & McGovern 2000, S. 390; Ogilvie 1991, S. 242–44; McGovern et al. 2007, S. 44.

¹¹⁴ Ogilvie & McGovern, 2000, S. 388.

¹¹⁵ Behringer 1999 schlägt in einer ähnlichen Argumentation vor, dass die Hexenverfolgungen der frühen Neuzeit auch auf die verschlechterten klimatischen Bedingungen zurückzuführen sind, da Menschen versuchten, natürliche Gegebenheiten zu rationalisieren und sich einen menschlichen und damit überwindbaren Feind suchten. In Island findet man diese Korrelation zwischen Schadenszauber und destruktiver Natur jedoch schon spätestens seit dem 13. Jahrhundert und damit ca. 300 Jahre vor den kontinentalen Entwicklungen, was sich sicher durch Islands klimatisch marginale Lage begründen lässt.

Disruptivität, Transgressivität, Monstrosität: Das Monströse als *third term* in den Isländersagas

Wesen, das nach einem »system allowing polyphony« verlangt,¹¹⁶ sprengt schlussendlich auch den Rahmen, in den es selbst gezwungen werden soll. Wie eingangs bereits angesprochen, ist es sinnvoll, vor allem im Rahmen der *Íslendingasögur* von einem Spektrum der Monstrosität statt von einem absoluten Monsterbegriff zu sprechen. Denn eine absolute Perspektive macht es schwierig, so unterschiedliche Figuren wie Wiedergänger und Ächter, Berserker und Zauberkundige gemeinsam zu fassen — und doch gehörten sie für mittelalterliche Isländer zur gleichen, übergeordneten Kategorie von *troll*. Wenn aber der Monsterbegriff selbst nicht mehr als absolut und fix entgegengesetzt eines ebenso fixen Begriffs des gewöhnlichen Menschen zu verstehen ist, stellt sich die Frage, woran die unterschiedlichen Qualitäten und Quantitäten monströser Bedrohung festzumachen sind.

Asa Simon Mittman argumentiert, dass »a monster is not really known through observation; how could it be? How could the viewer distinguish between “normally” terrifying phenomena and abnormally terrifying monstrosity? Rather, I submit, the monster is known through its *effect*, its impact.«¹¹⁷ Woran aber erkennt man diese Wirkung? Ich habe an anderer Stelle die Rolle der öffentlichen Meinung in Relation zur sozialen Monstrosität der *Íslendingasögur* diskutiert.¹¹⁸ In meiner Argumentation gehe ich davon aus, dass auf die disruptive Aktion des Monsters eine gesellschaftliche Reaktion folgt, aus der sich ableiten lässt, als wie disruptiv — und damit, als wie monströs — das jeweilige Monster tatsächlich wahrgenommen wird. Es ist also die Reaktion der Gemeinschaft, die das monströse Potenzial einer disruptiv agierenden Figur erst bestätigt. Wenn Monstrosität aber von einer externen Instanz und deren Meinung abhängt, dann ist Monstrosität genauso wenig fix wie diese Meinung selbst, denn diese Wahrnehmung der Gesellschaft richtet sich nach der Aktion des Monsters und basiert somit auf der Interaktion zwischen Monster und Gesellschaft — sie basiert auf volatilen Größen. Daraus ergibt sich, dass man nicht von *einer* Monstrosität sprechen kann, denn jedes Monster interagiert anders mit denen, auf die es lauert. Manche Monster können sogar mal menschlicher und mal monströser erscheinen, abhängig von ihren Taten.¹¹⁹ Somit sprengt das Monster, als *third term* zwischen den Polaritäten — als Wesen, das allen Versuchen, es in eine systematische Strukturierung zu inkludieren, widersteht¹²⁰ — am Ende sogar die Struktur, die es selbst nicht länger fassen kann: die scheinbar feststehende Dichotomie zwischen Monster und Nicht-Monster. Aus diesem Zwischenraum heraus fordert es uns auf, unser eigenes Menschsein zu hinterfragen.

Das soziale Monster der *Íslendingasögur* bricht also als *third term* nicht nur scheinbar feste Binaritäten auf und zeigt, dass es Grauzonen und Zwischenräume gibt. Es bewohnt auch diese Zwischenräume, immer drohend aus ihnen auszubrechen und die Gesellschaft mit ihren Ängsten zu konfrontieren. Dabei sind diese Ängste fundamentaler Natur. Es geht um Tod und das, was danach passiert, um Erbfolge. Um Frauen, Nachkommen, Familienbande, Sexualität. Und nicht zuletzt um den Platz des Menschen in der Welt, und um seine Position in

¹¹⁶ Cohen 1996a, S. 7.

¹¹⁷ Mittman 2012a, S. 6; Hervorhebung im Original.

¹¹⁸ Merkelbach 2017a.

¹¹⁹ Vor allem Grettir; vgl. Merkelbach 2014, S. 33.

¹²⁰ Cohen 1996a, S. 6.

einer Natur, die ihm nicht immer wohlgesonnen ist. Somit lässt sich das, was Anita Sauckel über Trickster in den *Íslendingasögur* sagt, auch auf Monster anwenden: »Aufgrund ihrer Funktion als Krisengestalten häufen sich Trickster in den Isländersagas und *Íslendingabættir*; sie machen ferner das Verhandeln sozialer und kultureller Strukturen sichtbar.«¹²¹ Genauso sind Monster, die eben zu Krisenzeiten entstehen,¹²² Mediatoren soziokultureller Strukturen und Konflikte. Durch sie werden diese Belange greifbar gemacht für die Zeit, zu der sie entstanden, sodass sie zur Agenda des Schreibens einer »useful past« der *Íslendingasögur* beitragen.¹²³ Gleichzeitig werden sie aber auch zu Vermittlern dieser Belange für unsere eigene Zeit: Wir lesen die *Íslendingasögur* »through the monsters they bear.«¹²⁴ So sind Monster gleich in mehrfacher Hinsicht eine Figur des Dritten: als Grenzwandler, als Vermittler, und schlussendlich als Wesen, die Binaritäten kollabieren lassen und immer aufs Neue aus ihnen hervorbrechen.

Quellen

- Egils saga Skallagrímssonar, Hg. Sigurður Nordal (1933), Íslenzk fornrit II, Hið Íslenzka Fornritafélag, Reykjavík.
- Einar Ól. Sveinsson (Hg.) (1954): *Brennu-Njáls saga*, Íslenzk Fornrit XII, Hið Íslenzka Fornritafélag, Reykjavík.
- Eiríks saga rauða*. In: Einar Ól. Sveinsson & Matthías Þórðarson (Hgg.) (1935): *Eyrbyggja saga. Grænlandinga sǫgur*, Íslenzk fornrit IV, Hið Íslenzka Fornritafélag, Reykjavík, S. 193–237.
- Eyrbyggja saga*. In: Einar Ól. Sveinsson & Matthías Þórðarson (Hgg.) (1935): *Eyrbyggja saga. Grænlandinga sǫgur*, Íslenzk fornrit IV, Hið Íslenzka Fornritafélag, Reykjavík, S. S. 1–184.
- Flóamanna saga*. In: Þórhallur Vilmundarson & Bjarni Vilhjálmsson (Hgg.) (1991): *Harðar saga*, Íslenzk Fornrit XIII, Hið Íslenzka Fornritafélag, Reykjavík, S. 231–327.
- Gísla saga Súrssonar*. In: Björn K. Þórólfsson & Guðni Jónsson (Hgg.) (1943): *Vestfirðinga sǫgur*, Íslenzk fornrit VI, Hið íslenzka fornritafélag, Reykjavík, S. 1–118.
- »Gísla saga Súrssonar«. In: Agnete Loth (Hg.) (1960). *Membrana Regia Deperdita*, Editiones Arnamagnæanæ Series A 5. Munksgaard, Copenhagen, S. 1–80.
- Gull-Þóris saga*. In: Þórhallur Vilmundarson & Bjarni Vilhjálmsson (Hgg.) (1991): *Harðar saga*, Íslenzk Fornrit XIII, Hið Íslenzka Fornritafélag, Reykjavík, S. 173–227.
- Gunnars saga Keldugnúpsfífls*. In: Jóhannes Halldórsson (Hg.) (1959): *Kjalnesinga saga*, Íslenzk Fornrit XIV, Hið Íslenzka Fornritafélag, Reykjavík, S. 341–379.

¹²¹ Sauckel 2016, S. 69.

¹²² Cohen 1996a, S. 6.

¹²³ Zu diesem Begriff vgl. Whaley 2000. Siehe auch Callow 2006, Torfi Tulinius 2000.

¹²⁴ Cohen 1996a, S. 4.

**Disruptivität, Transgressivität, Monstrosität:
Das Monströse als *third term* in den Isländersagas**

Gunnlaugs saga ormstungu. In: Sigurður Nordal & Guðni Jónsson (Hgg.) (1938): *Borgfirðinga sögur*, Íslenzk Fornrit III, Hið Íslenzka Fornritafélag, Reykjavík, S. 49–107.

Grettis saga. In: Guðni Jónsson (Hg.) (1936): *Grettis saga Ásmundarsonar. Bandamanna saga*, Íslenzk Fornrit VII, Hið Íslenzka Fornritafélag, Reykjavík, S. 1–290.

Harðar saga ok Hólmverja. In: Þórhallur Vilmundarson & Bjarni Vilhjálmsson (Hgg.) (1991): *Harðar saga*, Íslenzk Fornrit XIII, Hið Íslenzka Fornritafélag, Reykjavík, S. 1–97.

Heiðarvíga saga. In: Sigurður Nordal & Guðni Jónsson (Hgg.) (1938): *Borgfirðinga sögur*, Íslenzk Fornrit III. Hið Íslenzka Fornritafélag, Reykjavík, S. 213–328.

Isidore of Seville. *Etymologies*, Hg. und Übersetzer Stephen A. Barney et al. (2006) Cambridge University Press, Cambridge.

Laxdæla saga. In: Einar Ólafur Sveinsson (Hg.) (1934): *Laxdoela saga. Halldórs þættir Snorrasonar. Stúfs þáttur*, Íslenzk Fornrit V, Hið Íslenzka Fornritafélag, Reykjavík, S. 1–248.

Reykðæla saga. In: Björn Sigfússon (Hg.) (1940): *Ljósvefninga saga. Reykðæla saga ok Víga-Skútu. Hreiðars þáttur*, Íslenzk Fornrit X, Hið Íslenzka Fornritafélag, Reykjavík, S. 149–243.

Svarfdæla saga. In: Jónas Kristjánsson (Hg.) (1956): *Eyfirðinga sögur*, Íslenzk Fornrit IX, Hið Íslenzka Fornritafélag, Reykjavík, S. 127–211.

Vatnsdæla saga. In: Einar Ól. Sveinsson (Hg.) (1939): *Vatnsdæla saga. Hallfreðar saga. Kormáks saga. Hrómundar þáttur halta. Hrafn þáttur Guðrúnarsonar*, Íslenzk Fornrit VIII. Hið Íslenzka Fornritafélag, Reykjavík, S. 1–131.

Víga-Glúms saga. In: Jónas Kristjánsson (Hg.) (1956): *Eyfirðinga sögur*, Íslenzk Fornrit IX, Hið Íslenzka Fornritafélag, Reykjavík, S. 1–98.

Völsunga saga. In: Guðni Jónsson & Bjarni Vilhjálmsson (Hgg.) (1943): *Fornaldarsögur Norðurlanda I*, Bókaútgáfan Forni, Reykjavík, S.1–91.

Þórðar saga hreðu. In: Jóhannes Halldórsson (Hg.) (1959): *Kjalnesinga saga*, Íslenzk Fornrit XIV, Hið Íslenzka Fornritafélag, Reykjavík, S. 161–226.

Literatur

Aðalheiður Guðmundsdóttir (2007): The Werewolf in Medieval Icelandic Literature, *JEGP* 106, S. 277–303.

Agnes S. Arnórsdóttir (2010): *Property and Virginité: The Christianization of Marriage in Medieval Iceland 1200–1600*, Aarhus University Press, Aarhus.

Ármann Jakobsson (2007): Two Wise Women and Their Young Apprentice: A Miscarried Magic Class, *ANF* 122, S. 43–58.

- (2008): The Trollish Acts of Þorgrímr the Witch: The Meanings of *troll* and *ergi* in Medieval Iceland, *Saga-Book* 32, S. 39–68.
- (2011): Vampires and Watchmen: Categorizing the Mediaeval Icelandic Undead, *JEGP* 110, S. 281–300.
- (2017): *The Troll Inside You: Paranormal Activity in the Medieval North*, punctum books.
- Asma, Stephen T. (2009): *On Monsters: An Unnatural History of Our Worst Fears*, Oxford University Press, Oxford.
- Behringer, Wolfgang (1999): Climatic Change and Witch-Hunting: The Impact of the Little Ice Age on Mentalities, *Climatic Change* 43, S. 335–51.
- Bildhauer, Bettina, & Robert Mills (Hgg.) (2003): *The Monstrous Middle Ages*, University of Wales Press, Cardiff.
- Blaney, Benjamin (1982): The Berserk Suitor: The Literary Application of a Stereotyped Theme, *Scandinavian Studies* 54, S. 279–94.
- Callow, Chris (2006): Reconstructing the Past in Medieval Iceland, *Early Medieval Europe* 14, S. 297–324.
- Cohen, Jeffrey Jerome (1996a): Monster Culture (Seven Theses). In: Jeffrey Jerome Cohen (Hg.): *Monster Theory: Reading Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis, S. 3–25.
- (Hg.) (1996b): *Monster Theory: Reading Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis.
- Freud, Sigmund (1919): Das Unheimliche, *Imago* 5, S. 297–324.
- Friedman, John Block (1981): *The Monstrous Races in Medieval Art and Thought*, Harvard University Press, Cambridge, MA.
- Godelier, Maurice (1986): *The Mental and the Material*, Übersetzer Martin Thom, Verso, London.
- Grove, Jean M. (2008): *The Little Ice Age*, Routledge, London.
- Grundy, Stephan (1998): Shapeshifting and Berserkerang, *Disputatio* 3, S. 104–22.
- Hastrup, Kirsten (1990): Iceland: Sorcerers and Paganism. In: Bengt Ankerloo & Gustav Henningsen (Hgg.): *Early Modern European Witchcraft: Centres and Peripheries*, Clarendon Press, Oxford, S. 383–401.
- Hawes, Janice (2008): The Monstrosity of Heroism: Grettir Ásmundarson as an Outsider, *Scandinavian Studies* 80, S. 19–50.
- Helga Kress (2008): »Óparfar unnustur áttu«. Um samband fjölkynngi, kvennafars og karlmennsku í Íslendingasögum. In: Torfi Tulinius (Hg.): *Galdramenn: Galdur og samfélag á miðöldum*, Hugvísindastofnun Háskóla Íslands, Reykjavík, S. 21–49.
- Hoffmann, Richard C. (2014): *An Environmental History of Medieval Europe*, Cambridge University Press, Cambridge.

**Disruptivität, Transgressivität, Monstrosität:
Das Monströse als *third term* in den Isländersagas**

Hurley, Mary Kate (2015): Monsters. In: Albrecht Classen (Hg.): *Handbook of Medieval Culture*, Bd. 2, De Gruyter, Berlin, S. 1167–83.

Jóhanna Katrín Friðriksdóttir (2013): *Women in Old Norse Literature: Bodies, Words, and Power*, Palgrave Macmillan, New York.

Koschorke, Albrecht (2010): Ein neues Paradigma der Kulturwissenschaften. In: Eva Eßlinger et. al. (Hgg.): *Die Figur des Dritten. Ein kulturwissenschaftliches Paradigma*, Suhrkamp, Frankfurt, S. 9–31.

Kristeva, Julia (1982): *Powers of Horror: An Essay on Abjection*, Übersetzer Leon S. Roudiez, Columbia University Press, New York.

Lethbridge, Emily (2010): *Gísla saga Súrssonar*. Textual Variations, Editorial Constructions and Critical Interpretations. In: Emily Lethbridge & Judy Quinn (Hgg.): *Creating the Medieval Saga. Versions, Variability and Editorial Interpretations of Old Norse Saga Literature*, University of Southern Denmark Press, Odense, S. 123–52.

McCreesh, Bernadine (2018): *The Weather in the Icelandic Sagas: The Enemy Without*, Cambridge Scholars Publications, Newcastle.

McGovern, Thomas, et al. (2007): Landscapes of Settlement in Northern Iceland: Historical Ecology of Human Impact and Climate Fluctuation on the Millennial Scale, *American Anthropologist* 109, S. 27–51.

Merkelbach, Rebecca (2014): The Monster in Me: Social Corruption and the Perception of Monstrosity in the Sagas of Icelanders, *Quaestio Insularis* 15, S. 22–37.

—— (2017a): Volkes Stimme. Interaktion als Dialog in der Konstruktion sozialer Monstrosität in den Isländersagas. In: Monika Unzeitig et al. (Hgg.): *Stimme und Performanz in der mittelalterlichen Literatur*, De Gruyter, Berlin, S. 251–75.

—— (2017b): »He has long forfeited all kinship ties«: Monstrosity, Familial Disruption, and the Cultural Relevance of the Outlaw Sagas, *Gripla* 28, S. 103–37.

—— (2018): *Eigi í mannlegu eðli*: Shape, Monstrosity and Berserkism in the *Íslendingasögur*. In: Santiago Barreiro und Luciana Cordo Russo (Hgg.): *Shapeshifters in Medieval North Atlantic Literatures*, Amsterdam University Press, Amsterdam, S. 83–105

—— (2019): *Monsters in Society: Alterity, Transgression, and the Use of the Past in Medieval Iceland*, Medieval Institute Publications/De Gruyter, Kalamazoo & Berlin.

Miller, William Ian (1990): *Bloodtaking and Peacemaking: Feud, Law, and Society in Saga Iceland*, University of Chicago Press, Chicago.

—— (2004): Home and Homelessness in the Middle of Nowhere. In: Nicholas Howe (Hg.): *Home and Homelessness in the Medieval and Renaissance World*, University of Notre Dame Press, Notre Dame, S. 125–42.

- Mitchell, Steven (2011): *Witchcraft and Magic in the Nordic Middle Ages*, University of Pennsylvania Press, Philadelphia.
- Mittman, Asa Simon (2012): Introduction. The Impact of Monsters and Monster Studies. In: Asa Simon Mittman, with Peter J. Dendle (Hgg.): *The Ashgate Research Companion to Monsters and the Monstrous*, Ashgate, Farnham, S. 1–14.
- & Peter J. Dendle (Hgg.) (2012): *The Ashgate Research Companion to Monsters and the Monstrous*, Ashgate, Farnham.
- Morris, Katherine (1991): *Sorceress or Witch? The Image of Gender in Medieval Iceland and Northern Europe*, University Press of America, Lanham.
- Musharbash, Yasmine (2014): Introduction. Monsters, Anthropology, and Monster Studies. In: Yasmine Musharbash & Geir Henning Presterudstuen (Hgg.): *Monster Anthropology in Australasia and Beyond*, Palgrave Macmillan, New York, S. 1–24.
- Musharbash, Yasmine, & Geir Henning Presterudstuen (Hgg.) (2014): *Monster Anthropology in Australasia and Beyond*, Palgrave Macmillan, New York.
- Neville, Jennifer (2001): Monsters and Criminals. Defining Humanity in Old English Poetry. In: K.E. Olsen & L.A.J.R. Houwen (Hgg.): *Monsters and the Monstrous in Medieval Northwest Europe*, Peeters, Leuven, S. 103–22.
- Ogilvie, Astrid (1984): The Past Climate and Sea-Ice Record from Iceland, Part 1: Data to A.D. 1780, *Climatic Change* 6, S. 131–52.
- (1991): Climatic Changes in Iceland A.D. 865 to 1598, *Acta Archaeologica* 61, S. 233–51.
- & Thomas H. McGovern (2000): Sagas and Science: Climate and Human Impacts in the North Atlantic. In: William W. Fitzhugh and Elisabeth I. Ward (Hgg.): *Vikings. The North Atlantic Saga*, Smithsonian Institution Press, Washington, S. 385–93.
- & Gísli Pálsson (2003): Mood, Magic and Metaphor. Allusions to Weather and Climate in the Sagas of Icelanders. In: Sarah Strauss and Ben Orlove (Hgg.): *Weather, Climate, Culture*, Berg, Oxford, S. 251–74.
- Olsen, Karin & Luuk A.J.R. Houwen (Hgg.) (2001): *Monsters and the Monstrous in Medieval Northwest Europe*, Peeters, Leuven.
- Phelpstead, Carl (2014): Ecocriticism and *Eyrbyggja saga*, *LSE* 45, S. 1–18.
- Pluskowski, Aleksander (2006): *Wolves and the Wilderness in the Middle Ages*, Boydell, Woodbridge.
- Price, Neil (2002): *The Viking Way: Religion and War in Late Iron Age Scandinavia*, Department of Archaeology and Ancient History, Uppsala.
- Salisbury, Joyce E. (2011): *The Beast Within: Animals in the Middle Ages*, 2. Auflage, Routledge, London.

**Disruptivität, Transgressivität, Monstrosität:
Das Monströse als *third term* in den Isländersagas**

Sauckel, Anita (2016): »Von unberechenbarem Wesen?« Der literarische Trickster in den Isländersagas, *NORDEUROPAforum. Zeitschrift für Kulturstudien. Journal for the Study of Culture*, S. 56–73.

Sayers, William (1996): The Alien and Alienated as Unquiet Dead in the Sagas of the Icelanders. In: Jeffrey Jerome Cohen (Hg.): *Monster Theory: Reading Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis, S. 242–63.

Shildrick, Margrit (2001): *Embodying the Monster: Encounters with the Vulnerable Self*, SAGE Publications, London.

Simek, Rudolf (2015): *Monster im Mittelalter: Die phantastische Welt der Wundervölker und Fabelwesen*, Böhlau Verlag, Köln.

—— (2018): *Trolle: Ihre Geschichte von der nordischen Mythologie bis zum Mittelalter*, Böhlau Verlag, Köln.

Tolley, Clive (1995): *Vǫrðr* and *Gandr*: Helping Spirits in Norse Magic, *ANF* 110, S. 57–75.

Torfi Tulinius (2000): The *Matter of the North*. Fiction and Uncertain Identities in Thirteenth-Century Iceland. In: Margaret Clunies Ross (Hg.): *Old Icelandic Literature and Society*, Cambridge University Press, Cambridge, S. 242–65.

Whaley, Diana (2000): A Useful Past. Historical Writing in Medieval Iceland. In: Margaret Clunies Ross (Hg.) *Old Icelandic Literature and Society*, Cambridge University Press, Cambridge, S. 161–202.

Wright, Alexa (2013): *Monstrosity: The Human Monster in Visual Culture*, I.B. Tauris, London.



This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).