

Daniela Hahn

Talismane als ‚handlungsmächtige Dinge‘ in den Isländersagas

Abstract: This article examines from a narratological perspective the few talismans known from the Sagas of Icelanders in connection with other powerful objects in order to shed new light on the underlying concepts concerning them. The idea of powerful items with an *agency* of their own is widespread in the Icelandic sagas. I argue that the origin of the talismans' inherent power can only be examined within this larger category of meaningful objects. These usually auspicious items need not necessarily refer to a numinous entity, but may also carry an energy in themselves which is connected to the *gæfa* („luck“) of another person. Thus, newly examining the concept behind talismans and other auspicious objects could help to create a clearer image of the conceptualization of things in Old Norse texts.

Die zahlreichen wikingerzeitlichen Amulettfunde Skandinaviens¹ legen die Annahme nahe, dass der Glaube an die Heilswirkung von Gegenständen weit verbreitet gewesen sein muss.² Ob einem Objekt eine besondere Funktion zugeschrieben wird oder es als profaner Gegenstand betrachtet wird, hängt mit der Einstellung des Trägers zusammen und ist daher schwer zu bestimmen,³ doch spezielle Formen, bildliche Darstellungen und Inschriften verweisen häufig auf Göttergestalten. Solche Objekte könnten damit „als materieller Ausdruck einer personalen Beziehung zwischen dem Besitzer des Amuletts und dem bezeichneten Gott“⁴ verstanden werden.⁵ In literarischen Quellen sind Amulette dagegen überraschend selten, neben zwei Runeninschriften listet beispielsweise Baetke in seiner Quellensammlung nur drei Beispiele, die alle aus Isländersagas stammen.⁶ Seine Liste könnte zwar ergänzt werden, doch gibt es auch darüber hinaus nur wenige Dinge in den Texten, die von der Forschung als ‚Amulette‘ oder ‚Talismane‘ diskutiert wurden. Es handelt sich vornehmlich um zwei

1 In seiner 2010 publizierten Dissertation legt Jensen einen Katalog von ca. 1350 wikingerzeitlichen Amuletten aus Skandinavien und Westeuropa vor (Jensen 2010, 1–4). Eine Besprechung neuerer Funde und eine Übersicht aus archäologischer Perspektive bietet auch Gardela 2014, 45–65.

2 Vgl. Thrane et al. 1973, 270–272, vgl. auch Böldl 2005, 180.

3 Vgl. Sefrin 2001, 163–164.

4 Böldl 2005, 180.

5 Die Begriffe ‚Amulett‘ und ‚Talisman‘ werden hier, der Definition Sefrins (2001) folgend, synonym verwendet.

6 Baetke 1937, 128–129: Es sind der Talisman der *Vatnsdœla saga*, die Erbstücke der *Víga-Glúms saga* und ein Ring in der *Laxdæla saga*; diese werden im Folgenden alle besprochen.

kleine Gegenstände, die jeweils ein Götterbildnis tragen und die als Freyrs *hlutr*⁷ bzw. Þórrs *líkneski*⁸ bezeichnet werden sowie um die Erbstücke der *Víga-Glúms saga*, die mit Óðinn in Verbindung gebracht wurden.

Die Diskussion um solche Talismane war bisher eng mit der übergeordneten Frage verwoben, ob die Sagas heidnische Vorstellungen ihrer Handlungszeit bewahren könnten oder ob davon auszugehen sei, dass es sich bei den vermeintlichen Spuren paganer Religion in Wirklichkeit um christliche Umformungen und Rückprojektionen aus der Schreibezeit handle.⁹ Schiebt man diese ‚Glaubensfrage‘ zunächst beiseite und betrachtet die Talismane der Isländersagas als besondere Gegenstände innerhalb eines Textes, fällt auf, dass sie als wirkungsmächtige Dinge nicht alleine stehen: Viele Objekte haben eine vergleichbare Macht oder Funktion. Diese meist glückbringenden Gegenstände müssen nicht notwendigerweise auf einen Gott verweisen, sondern können ebenso eine Kraft in sich tragen, die mit irdischen Schenkern in Verbindung steht.

Zieht man solche Objekte bei der Untersuchung von Talismanen heran, ergibt sich ein größeres Korpus besonderer Gegenstände, für die neuere narratologische Ansätze fruchtbar gemacht werden können. Im Rahmen dieses Beitrages soll gezeigt werden, dass der Glaube an wirkmächtige Gegenstände tief in der Vorstellungswelt der Isländersagas verankert ist, und erst innerhalb dieser größeren Gruppe nach dem Ursprung der dem Objekt innewohnenden Kräfte gefragt werden sollte. Die Talismane der Isländersagas werden hier daher zunächst als ‚handlungsmächtige Dinge‘¹⁰ in einer Erzählung verstanden, die in ihrer Eigenwilligkeit ähnlich wie Figuren konzeptualisiert sind. Nach einer Analyse der drei gängigen Beispiele für Talismane in den Isländersagas sollen verwandte Beispiele zeigen, dass Geschenke oder Erbstücke in ganz ähnlicher Weise Glück oder Unheil in sich tragen können und ebenfalls eine eigene Wirkmacht besitzen.

⁷ *Vtn* 10, 30. Der Begriff *hlutr* hat viele Bedeutungen, die nicht unbedingt ein Amulett bzw. einen Talisman bezeichnen müssen, und kann auch einen profanen Gegenstand, ein Los oder einen Anteil bezeichnen, vgl. Fritzner 1891, 17–20. Die Verwendung in der *Vatnsdæla saga* wird dort mit „et Slags Orakel eller Amulet“ (S. 18) übersetzt.

⁸ *Hal* 6, 162. Vgl. Fritzner 1891, 526: „líkneski, n. 1) Skikkelse, Figur, [...] 2) Billede“.

⁹ Zu Talismanen äußert beispielsweise Baetke 1951 [1973, 339], man dürfe diese Berichte nicht „ohne weiteres als Quellen für nordisch-heidnischen Volksglauben“ werten. Meulengracht Sørensen 1992, 720, argumentiert dagegen, man dürfe aus Baetkes Annahmen nicht folgern, dass man „durchgehend Erfindungen oder Verfälschungen“ begegne. Im Gegenteil sei anzunehmen, dass die Verfasser interessiert gewesen seien, ein „möglichst wahrheitsgetreues Bild des Heidentums zu vermitteln“.

¹⁰ Auf die Diskussion einer begrifflichen Abgrenzung von ‚Sachen‘, ‚Objekten‘, ‚Dingen‘, ‚Artefakten‘, usw. wird hier verzichtet (vgl. Tsouparopoulou/Meier 2015, 47). Gemeint sind im Rahmen einer literaturwissenschaftlichen Analyse alle nicht-menschlichen und nicht-tierischen Gegenstände einer Erzählung.

Talismane als ‚handlungsmächtige Dinge‘

Die Talismane der Isländersagas sollen hier als ‚Dinge‘ verstanden werden, die in der Narration als ‚besonders‘ markiert werden. Solche Dinge ziehen neben den etablierten Grundpfeilern der Erzähltextanalyse (wie Figuren, Raum und Zeit), in den letzten Jahren verstärkt die Aufmerksamkeit der Forschung auf sich.¹¹ Das vorrangige Ziel dieser neuen Bestrebungen ist es, die Figurenanalyse als traditionellen „hermeneutische[n] Angelpunkt“¹² in Frage zu stellen und daneben eine Analysekategorie der Dinge zu etablieren. Diesen wird dabei, wie menschlichen „Aktanten“,¹³ eine eigene Handlungsmächtigkeit zugeschrieben.¹⁴

In seiner einflussreichen Studie von 2006 argumentiert Böhme, Dinge müssten ebenso wie Menschen als Handelnde verstanden werden – als „Mitspieler“ im narrativen Gefüge.¹⁵ Doch lässt sich nicht jedes Ding in einem Erzähltext als „Aktant“ verstehen. Viele Gegenstände haben eine rein (aus-)schmückende Funktion und tragen nur indirekt zur Gestaltung einer Figur oder Szenerie bei.¹⁶ Interessant sind jene Gegenstände, die eine eigene Geschichte erhalten, denen durch den Erzähler und durch die Figuren im Handlungsfortgang Bedeutungen und Funktionen ein- und zugeschrieben werden.¹⁷ Die so entstehende ‚Biographie‘ des Dinges umfasst dessen Herstellung, Material, Herkunft und seine Geschichte innerhalb der Erzählung.¹⁸ Dass besondere Gegenstände wie Menschen konzeptualisiert werden, lässt sich am deutlichsten an Dingen ablesen, die Namen tragen, etwa Schwerter wie *Grásiða* und *Skofnungr*, denen eine eigene Wirkmacht zugeschrieben wird.¹⁹

11 Vgl. insbesondere Böhme 2006, Kohl 2003, Mühlherr et al. (Hg.) 2016 sowie Knipp 2012 und Vedeler 2012. Einen Abriss der Forschungsgeschichte bieten Mühlherr/Sahm 2012, 236.

12 Mühlherr 2009, 461.

13 Ein ähnliches Konzept findet sich bei Bruno Latour, der den Begriff des ‚Aktanten‘ oder ‚Akteurs‘ verwendet, für „jedes Ding, das eine gegebene Situation verändert, indem es einen Unterschied macht“ (Latour 2014, 123). Auf mittelalterliche Erzähltexte wird dieses Konzept beispielsweise von Mühlherr/Sahm 2012 übertragen.

14 Auf eine Verwendung des auch in deutschsprachiger Forschung gebräuchlichen Begriffs der *agency* (vgl. bspw. Mühlherr 2014) wird hier verzichtet, da dieser gegenüber der Verwendung deutscher Begriffe wie ‚Handlungsmächtigkeit‘ oder ‚Wirkmacht‘ keinen klaren Vorteil zu bieten scheint.

15 Böhme 2006, 78.

16 Vgl. Schanze 2013, 539, der hierfür den treffenden Vergleich des Theaters wählt: Während es in der Natur eines Requisits liegt, ein für die Handlung notwendiges Ding zu sein, trifft dies nicht auf alle dinglichen Elemente eines Bühnenbildes zu. Ebenso gibt es in narrativen Texten Dinge, die keine spezielle Bedeutung tragen.

17 Vgl. Mühlherr/Sahm 2012, 238. Siehe auch Schanze 2013, 539, in Anlehnung an Mühlherr 2009.

18 Ähnliche Gedanken werden in der Archäologie unter dem Schlagwort der ‚Objektbiographie‘ verfolgt. Diese Methodik geht auf Kopytoff 1986 zurück und geht davon aus, dass der Mensch Dinge grundsätzlich wie Menschen konzeptualisiert. Vgl. zusammenfassend Tsouparopoulou/Meier 2015, 50–51.

19 Zur Namensgebung von Schwertern vgl. Rogan 1990, 49–50. Auch Grünzweig 2009, 409–420 und insb. 413–414, zeigt, dass es sich bei Schwertern in der altnordischen Literatur grundsätzlich nicht um

Eine Übertragung des Konzeptes der Biographie auf literarische Gegenstände schärft den Blick auf die Veränderlichkeit des Dings. Neben der Möglichkeit der ständigen Neusemantisierung eines Objektes innerhalb seiner Lebenszeit stellt Mühlherr für besondere Dinge in mittelalterlichen Texten fest, ihnen wohne eine „eigene Bestimmtheit“ inne, die nicht unbedingt auf allen Erzählebenen gleichermaßen bekannt sein müsse.²⁰ Interessante Bruchstellen entstehen immer dann, wenn das Wissen um den dinglichen Eigensinn zwischen dem Erzähler, den Figuren und dem Rezipienten ungleich verteilt ist und dieses Missverhältnis sichtbar wird.²¹

Die folgenden Beispiele werden zeigen, dass vielen besonderen Gegenständen der Isländersagas, wie Talismanen, sowohl eine Wandelbarkeit innerhalb ihrer Lebenszeit als auch ein Eigenwille innewohnen, mit dem die menschlichen Aktanten der Sagas zu ringen haben. Die den Gegenständen inhärente Logik trägt dabei zur kausalen wie kompositorischen Motivierung des Geschehens bei und eröffnet neue Verständnisperspektiven. Talismane sollen hier also als eine Untergruppe handlungsmächtiger Gegenstände verstanden werden, für die sich als konkrete Dinge fragen lässt, woher sie ihre Handlungsmacht beziehen. In ihrem Fall liegt die Begründung nahe, eine numinose Macht wirke durch den Talisman.

Die Talismane der Isländersagas

Die beiden gängigen Beispiele für Talismane in Isländersagas handeln jeweils von einem kleinen Gegenstand, der ein Götterbildnis trägt. Einer davon begegnet in der *Hallfreðar saga vandræðaskálds*, als der Titelheld am Hof König Óláfrs zu Gast ist. Auf seine Nachfrage, wo Hallfreðr sich gerade aufhalte, bekommt der König zur Antwort: *Hann mun enn hafa vanða sinn, at blóta á laun, ok hefir hann líkneski Þórs í pungi sínum af tǫnn gort; [...]*²²

Um zu behaupten, Hallfreðr halte noch am Heidentum fest, verbreitet man also die Gerüchte, er trage eine Þórrs-Figur²³ bei sich und opfere den Göttern. Aussehen

unbelebte Gegenstände handelt. Vielmehr wohne den Texten die Vorstellung inne, dass Schwerter einen eigenen Charakter besäßen, der mit dem ihres Besitzers korrespondiere.

20 Mühlherr 2009, 469. Vgl. auch Schanze 2013, 541.

21 Ein ähnliches Vorhaben verfolgt Sahn 2009 in ihrem Beitrag zum Schatz im *Beowulf*. Wie Mühlherr zeigt sie, dass dem Hort als Ding eine eigenmächtige Logik innewohnt, die dem Helden nicht vollumfänglich bekannt ist, und die zur Katastrophe beiträgt. Dem Hort widmen sich Mühlherr/Sahn 2012 erneut: Für das *Nibelungenlied* stellen sie fest, dass dieser sich als Ding der Anderwelt behauptet, das Figuren und Publikum mit einer ‚hermeneutischen Grenze‘ konfrontiert (237).

22 *Hal* 6, 162: „Er wird wohl immer noch seiner Gewohnheit anhängen, heimlich zu opfern, und er hat eine Þórrs-Figur in seinem Beutel, aus Walrosszahn gefertigt.“ Sämtliche Übersetzungen stammen von der Verfasserin.

23 Zur Verbindung dieser Textstelle mit archäologischen Funden von Þórrs-Figurinen siehe Perkins 2001, insb. 61–68.

und Gebrauch des Talismans müssen ebenso wenig näher beschrieben werden wie das Opfern. Der Talisman scheint zum Requisitenrepertoire zu gehören, mit denen heidnische Figuren in den Isländersagas ausgestattet werden können. Dies weist darauf hin, dass es sich zwar um ein seltenes Textbeispiel handelt, aber nicht um einen Gegenstand, der Erklärungsbedarf mit sich brächte. Der Talisman tritt nur als ausschmückender Gegenstand auf und hat damit keine eigene Biographie oder Handlungsmacht. Auf diesen Talisman wird danach nicht weiter eingegangen,

Eine bedeutendere Rolle kommt in der *Vatnsdæla saga* dem wohl bekanntesten Talisman der Gattung zu. Nach dem Erfolg bei der Schlacht am Hafrsfjörðr entlohnt König Haraldr hárfagri seine Gefolgsmänner und beschenkt sie reich. Unter diesen erhält Ingimundr neben Schiffen und Ausrüstung auch einen Talisman:

[O]k til marks at þú hefir verit í Hafrsfirði, skaltu eignask at gjöf hlut þann, er átt hefir [Ásbjörn] kjötví, sem hann hafði mestar mætur á, nú er þat meir til sannenda þessa fundar en þat sé mikít fé, en þó sæmð í at þiggja af oss [...]. (Vtn 9, 26–27).

([U]nd zum Zeichen, dass du im Hafrsfjörðr gewesen bist, sollst du als Geschenk diesen Talisman erhalten, den Ásbjörn kjötví besessen hat, auf den er größten Wert gelegt hat. Nun dient er mehr zum Beweis für diese Schlacht, denn als großes Vermögen, und dennoch ist es ehrenvoll, ihn von uns zu empfangen.)

Wenig später findet ein Fest statt, auf dem eine zauberkundige Finnin allen Anwesenden deren Schicksal prophezeit. Sie weissagt Ingimundr, er werde nach Island segeln und dort ein angesehener Mann werden. Ingimundr will nichts davon hören, trotzdem fährt die Finnin fort:

Þetta mun fram koma, sem ek segi, ok þat til marks, at hlutr er horfinn ór þússi þínum, sá er Haraldr konungr gaf þér í Hafrsfirði, ok er hann nú kominn í holt þat, er þú munt byggja, ok er á hlutnum markaðr Freyr af silfri; ok þá er þú reisir bæ þinn, mun saga mín sannask. (Vtn 10, 29–30).

(Es wird geschehen, wie ich sage, und dies zum Beweis, dass der Talisman aus deinem Beutel verschwunden ist. Jener, den dir König Haraldr im Hafrsfjörðr gegeben hat, und dieser ist nun in jenen Wald gekommen, wo du siedeln wirst, und auf dem Talisman ist ein Zeichen Freys aus Silber; und wenn du dein Gehöft errichtest, werden sich meine Worte bewahrheiten.)

Tatsächlich ist der Talisman am folgenden Morgen verschwunden. Als Ingimundr wieder auf König Haraldr trifft, sprechen sie über die Prophezeiung. Der König hält es für möglich, dass hier Freyr wirke: [V]ili Freyr þar láta sinn hlut niðr koma, er hann vill sitt sæmðarsæti setja.²⁴ Ingimundr schickt daraufhin nach drei Finnen, die den Talisman für ihn suchen sollen. Drei Tage und Nächte schließen diese sich in einer Hütte ein und berichten danach von ihren Schwierigkeiten: [O]k þar í holtinu öðru var hlutrinn, ok er vér ætluðum at taka hann, þá skauzk hann í annat holtit, ok svá sem vér

²⁴ Vtn 12, 33; „Freyr wird seinen Talisman dorthin gelangen lassen, wo er seinen Ehrensitz errichten will.“

sóttum eptir, hljóp hann æ undan, [...].²⁵ Als Ingimundr in Island angekommen ist und im Vatnsdalr siedelt, findet er den Talisman, als die Löcher für seine Hochsitzsäulen ausgehoben werden.²⁶ Er entschließt sich nun, sich fortan nicht mehr gegen sein Schicksal wehren zu wollen.²⁷

Wie Hallfreðrs angebliches Thorsfigürchen zeigt auch Ingimundrs Talisman ein Götterbild, nämlich das von Freyr, ist aber aus Silber gefertigt. Als der König Ingimundr den Talisman überreicht, betont er dessen Vorgeschichte und verweist auf sich als Schenker – als Funktion des Talismans gibt der König an, er solle ein Beweisstück sein; das Gewicht liegt eindeutig auf seiner Symbolfunktion und nicht auf seinem materiellen Wert. Der König beschreibt das Aussehen des Talismans nicht und erwähnt auch Freyr nicht. Auch die Seherin nimmt in ihrer Beschreibung des Talismans Bezug auf dessen Biographie (*sá er Haraldr konungr gaf þér í Hafrsfirði*), im weiteren Verlauf funktioniert der Talisman als materieller Beweis für die Richtigkeit der Prophezeiung und als Kennzeichnung des Ortes, an dem Ingimundr siedeln soll.

Die Besonderheit des Talismans erklärt sich in der *Vatnsdœla saga* also nicht nur über seine Verbindung zu dem auf ihm abgebildeten Gott Freyr, sondern auch über die Biographie des Gegenstandes: Er wurde zuvor von einem anderen Mann hoch geschätzt, soll als Erinnerung dienen und steht in enger Verbindung zu seinem Schenker, dem König. Neben die persönliche Verbindung zwischen dem Träger und dem bezeichneten Gott muss daher die Beziehung zwischen dem Träger, dem Vorbesitzer und dem Schenker des Amuletts gestellt werden. Hier findet eine Neusemantisierung statt, indem der Talisman bei seiner Einführung noch als Symbol der Freundschaft zwischen König und Ingimundr sowie als Erinnerungsstück fungiert, später aber die Beziehung zum Gott Freyr betont.

Das Verschwinden des Glücksbringers weist zudem auf dessen eigene Bestimmtheit hin, die innerhalb der erzählten Welt nicht von allen Figuren auf die gleiche Weise interpretiert wird. Eine eigene Handlungsmächtigkeit wird dem Talisman durch die Seherin zugestanden (*hlutr er horfinn ór þússi þínum*), da nicht auf das aktive Eingreifen der Seherin oder des Gottes verwiesen wird. Zwar wird in ihrer Figurenrede zum ersten Mal das Bildnis Freyrs erwähnt, der Zusammenhang bleibt aber unbestimmt.²⁸

²⁵ *Vtn* 12, 35; „Und dort im anderen Wald war der Talisman, und als wir ihn nehmen wollten, da entzog er sich in den anderen Wald, und wenn wir ihn ergreifen wollten, sprang er immer davon [...].“

²⁶ Diese Episode wurde zuerst von Lidén mit Guldgubber-Funden in Verbindung gebracht, vgl. Lidén 1969, insb. 18. Dabei handelt es sich um winzige Folien aus dünnem Goldblech, die figürliche Darstellungen tragen und der Völkerwanderungs- und Merowingerzeit angehören. Sie wurden teilweise in den Aushublöchern von Gebäude- oder Hochsitzpfosten gefunden. Zusammenfassend zur daran anschließenden Forschungsdiskussion vgl. Schmidt 2015, 83–85.

²⁷ Zur Verbindung Ingimundrs und seiner Landnahme zu Freyr siehe Meulengracht Sørensen 1992, 722–728.

²⁸ Meulengracht Sørensen 1992 nimmt dagegen an, die Szene „muß so verstanden werden, daß es der Wille des Gottes ist, den sie Ingimundr offenbart“ (723). Dass Freyr hier erstmals erwähnt wird, scheint bemerkenswert, aber im Text wird eine direkte Verbindung nicht explizit. Die Seherinnen-Epi-

Ebenso ist die Suche der Finnen zu deuten, die völlig ohne Gottesbezug erklären, der Talisman sei immer wieder an eine neue Stelle gesprungen und habe sich ihnen auf diese Weise entzogen. Der König dagegen sieht Freyr als Aktanten und den Talisman als sein Objekt (*vili Freyr þar láta sinn hlut niðr koma*). Diesen Aspekt scheint der König ursprünglich nicht bedacht zu haben, da er in seiner eigenen Beschreibung des Gegenstandes den Gott nicht erwähnt (diese Information enthüllt erst die Seherin). Anfangs ist damit die volle eigene Bestimmtheit des Talismans auch dem König nicht bekannt, der ihn als Erinnerungsstück und Königsgeschenk gedacht hatte.

Damit erweist sich der Talisman der *Vatnsdæla saga* als ‚Mitspieler‘ der Erzählung. Ihm ist eine eigene Kraft eingeschrieben, die im Text sehr prominent, aber nicht allen Figuren zugänglich ist. Der Ursprung des Eigensinns lässt sich nicht eindeutig auflösen; er entzieht sich dem vollen Verständnis der Figuren, sodass sie verschiedene, konkurrierende Interpretationen vorbringen und numinose Mächte als Ursprung vermuten. Erst als Ingimundr die Macht des Talismans trotz seiner Skepsis als gegeben akzeptiert, kann er sein Glück im Vatnsdalr finden.

Neben diesen beiden gängigen Beispielen für Talismane wurden auch drei Gegenstände der *Víga-Glúms saga* als solche angesprochen; schon Baetke listet sie in seiner Quellensammlung zur Religion der Germanen unter dem Schlagwort ‚Amulette‘.²⁹ Es handelt sich um Geschenke, die der Protagonist in Norwegen von seinem Großvater Vigfúss erhält. Bevor der junge Glúmr zu seiner Reise aufbricht, findet sich ein Hinweis auf den Zweck dieser Unternehmung: *[A]t ek hljóta gæfu af gofgum frændum mínum*³⁰ – er zieht also bewusst los, um sich *gæfa* („Glück“) von seinen Verwandten zu holen. Glúmr's Großvater ist ein norwegischer Herse, und als der junge Glúmr zu ihm kommt, erkennt er seinen Großvater: *[H]ann sá mann mikinn ok vegligan í öndvegi í skautfeldi blám, ok lék sér at spjóti gullreknu*.³¹ Glúmr beweist sich in Norwegen und bekommt zum Abschied wertvolle Geschenke von seinem Großvater:

[E]n einkagripí vil ek þér gefa, feld ok spjót ok sverð, er vér höfum mikinn trúnað á haft frændr; ok meðan þú átt gripina, vænti ek, at þú tynir eigi virðingu, en þá em ek hræddr um, ef þú lógar þeim. (*Víg* 6, 19).

(Doch möchte ich dir besondere Kostbarkeiten schenken, einen pelzgefütterten Mantel, einen Speer und ein Schwert, auf die wir in der Familie großen Glauben gerichtet haben. Und während du diese Kostbarkeiten besitzt, erwarte ich, dass du nicht an Ansehen verlierst, doch fürchte ich um dich, wenn du sie weggibst.)

sode verwendet ausschließlich die Begriffe *forlög* und *ørlög*, und ist damit dem dominanten Schicksalsdiskurs der Saga zuzurechnen.

29 Baetke 1937; als Talisman bezeichnet sie auch Baetke 1951 [1973, 344]; hier spricht er allerdings nur noch von einem internationalen Märchenmotiv.

30 *Víg* 5, 16; „dass ich *gæfa* von meinen vornehmen Verwandten erhalte.“

31 *Víg* 6, 16; „Er sah einen großen und ansehnlichen Mann im Hochsitz, der einen schwarzen Kapuzenumhang trug und mit einem goldbeschlagenen Speer spielte.“

North versammelt in seinem Aufsatz zur *Víga-Glúms saga* diverse Hinweise,³² die seiner Ansicht nach Glúmr und seinen Großvater mit Óðinn in Verbindung bringen, während Glúms Gegner unter dem Schutz des Gottes Freyr stehen³³ – er interpretiert diese Episode damit als den Versuch, eine „besonders odinische Art *gæfa* zu erhalten, mit der er [Glúmr] den Kampf mit den Anhängern des Freyr aufnehmen kann,³⁴ und nennt diese Gegenstände anschließend „odinische Talismane“.³⁵ Für einen Speer und einen Umhang ist dies nachvollziehbar, im Vergleich mit den Talismanen der *Hallfreðar saga* und der *Vatnsdæla saga* erscheint der Hinweis aber doch zu subtil, um neben Freyr und Þórr einen dritten Gott zu erkennen, dem in Isländersagas Talismane gewidmet sind – der Großvater als Schenker steht hier deutlich im Vordergrund.

Als Glúmr nach Island zurückkehrt, stellt er fest, dass ein großer Teil seines Erbes nun nicht mehr zu seinem Land gehört, und er will dies an seinem Kontrahenten Sigmundr rächen. Hier werden die Gegenstände zum zweiten Mal erwähnt, als Glúmr mit dem Speer seines Großvaters Sigmundr den Kopf spaltet und sich auf Island zum ersten Mal als würdiger Spross seiner Familie zeigt: Einer der Gegenstände hat seine Macht bewiesen. Kurz darauf sieht Glúmr in einem Traum eine übernatürlich große Frau zu seinem Hof kommen. Er deutet dies als Nachricht des Todes seines Großvaters und die Frau als dessen *hamingja*:³⁶ *Ok var hann um aðra menn fram um flesta hluti at virðingu, ok hans hamingja mun leita sér þangat staðfestu, sem ek em.*³⁷

Glúmr ist nun viele Jahre ein angesehener Mann im Bezirk, doch muss er nach einem großen Kampf auf die Unterstützung zweier mächtiger Männer bauen. Nach erfolgreichem Abschluss der Rechtssache schenkt er ihnen aus Dankbarkeit den

³² North 2000 bezieht sich hier auf Holtsmark 1933. Ähnliche Argumentationen finden sich auch bei Turville-Petre 1964, 69–70 sowie Jón Hnefill Aðalsteinsson 1998, 111–115. Als Überblick dieses Forschungsansatzes siehe auch Schmidt 2015, 92–96.

³³ Zu Freyr in der *Víga-Glúms saga* siehe auch Meulengracht Sørensen 1992, 732. Entschieden anderer Meinung ist Baetke 1951 [1973, 344]: „Mantel, Speer, Schwert; sie sollen auf Odin hinweisen. Dafür spricht jedoch nichts. Talismane, an die das Glück des Helden geknüpft ist, sind ein bekanntes, wahrscheinlich aus dem Orient stammendes internationales Sagen- und Märchenmotiv. Geschenke dieser Art kommen auch in anderen Sagas vor [...]“

³⁴ North 2000, 349.

³⁵ North 2000, 352.

³⁶ Der Begriff *hamingja* bezeichnet das ‚Glück‘ oder die ‚Glückskraft‘ ebenso wie das personifizierte Glück, den ‚Schutzgeist‘ einer Person, vgl. Beck 1999, 478–480. Erwähnenswert ist, dass die einzige vergleichbare weibliche Personifikation persönlichen Glücks in den Isländersagas dem oben erwähnten Hallfreðr folgt: Vor seinem Tod sieht der Held seinen hier als *fylgjukona* bezeichneten Schutzgeist, und erklärt ihr, sie müssten sich nun trennen. Daraufhin geht sie auf dessen Sohn Hallfreðr über, der auch das Schwert und den Beinamen seines Vaters erhält und ein angesehener Mann wird (*gæfumadr*), vgl. *Hal* 6, 155–167. Wenn auch nicht mit dem Talisman verbunden, spricht diese Episode für eine Glücksvorstellung in der *Hallfreðar saga vandræðaskálds*, die der *Víga-Glúms saga* ähnelt. Zum Zusammenhang von *hamingja*-, *fylgja*- und anderen Glückskonzepten siehe Sommer 2007, 279–282.

³⁷ *Víg* 9, 31; „Und er übertraf andere Männer in den meisten Dingen an Ansehen und seine *hamingja* wird sich nun hier niederlassen, wo ich bin.“

Mantel und den goldbeschlagenen Speer. Die Bedeutsamkeit dieser Handlung ist seinen Feinden sogleich bewusst:

Einnarr svarar: „Glúmr hefir nú lógat þeim hlutum, feldi ok spjóti, er Vigfúss, móðurfaðir hans, gaf honum ok það hann eiga, ef hann vildi halda virðingu sinni, en kvað þaðan frá þverra mundu. Nú mun ek taka við málinu ok fylgja.“ (Víg 25, 87)

(Einar antwortet: ‚Glúmr hat jetzt die Dinge weggegeben, Mantel und Speer, die sein Großvater Vigfúss ihm gab und die er ihn zu behalten empfahl, wenn er sein Ansehen behalten wolle, das sonst schwinden würde, wie er sagte. Nun werde ich mich der Klage annehmen und sie verfolgen.‘)

Es kommt, wie von Einar angenommen: Glúmr unterliegt in dieser Rechtssache und verliert seinen Hof. Geschlagen, altersschwach und halb erblindet stirbt er am Ende der Saga. Der Ausspruch Einars zeigt ebenso, wie die zu Glúmr übergehende *hamingja* des Großvaters, dass es dessen *gæfa* war, die an den Gegenständen hing.³⁸ Die eigene Bestimmtheit dieser Dinge ist zwar den Feinden Glúmrns ebenso bewusst wie dem Erzähler, dem Protagonisten selbst aber offenbar nicht: Anders lässt sich kaum erklären, wieso Glúmr diese Gegenstände trotz der unmissverständlichen Warnung seines Großvaters einfach weiterverschenkt.

Königsgeschenke als ‚handlungsmächtige Dinge‘

Eine ähnliche Gruppe von handlungsmächtigen Dingen in den Isländersagas stellen Königsgeschenke dar, die mit den Talismanen einige interessante Merkmale teilen. Glückbringende Königsgeschenke tauchen in dieser Gattung häufiger auf, was für eine den Texten inhärente Vorstellung spricht, nach der etwas vom Glück des Königs auf den von ihm verschenkten Gegenstand übergeht.³⁹ Während manche für den Handlungsfortgang zentral bleiben, verschwinden andere nach kurzer Zeit wieder aus der Erzählung, oder bleiben nur als Statussymbole präsent. Letztere Funktion hat das Schwert *Konungsnautr*, das der norwegische König Kjartan in der *Laxdæla saga* zum Abschied schenkt, ebenfalls. Und doch scheint es mit dem Schwert mehr auf sich zu haben, als den Träger als Gefolgsmann des Königs auszuweisen. Bei der Übergabe

³⁸ North weist außerdem darauf hin, dass es in der ersten Szene des Geschenks drei Gegenstände sind, die Glúmr von seinem Großvater erhält. Das dritte Geschenk, ein Schwert, taucht danach nicht wieder auf. Dies vermutet North als Auslassung des Kompilators der *Mǫðruvallabók*, ursprünglich sei dieser dritte Gegenstand für den dritten Helfer gedacht gewesen. Vgl. North 2000, 357–358.

³⁹ Dieses Königsglück kann ebenso direkt auf einen anderen Menschen übergehen. Am deutlichsten wird diese Hoffnung im *Hreiðars þátrr heimska* durch Þórðr verbalisiert, der hofft, die *gæfa* des Königs könne auf seinen glücklosen Bruder abfärben: *Þótti mér ok glíkligt, at hann mundi gæfu af yðr hjóta, ef hann kæmi á yðvarn fund.* (*Hreið*, 250; „Es schien mir auch wahrscheinlich, dass er *gæfa* von Euch erhalten würde, wenn er an Euren Hof käme.“).

des Schwertes spricht der König: [L]áttu þér vǫpn þetta fylgjusamt vera, því at ek vænti þess, at þú verðir eigi vǫpnbitinn maðr, ef þú berr þetta sverð.⁴⁰ Das Schwert *Konungsnautr* soll Kjartan also stets bei sich tragen, um unverwundbar zu sein. Zurück auf Island befolgt er diesen Rat zunächst, nach einem Besuch der Familie von Bolli und Guðrún ist das Schwert aber verschwunden. Man findet es zwar wieder, die Scheide des Schwertes taucht aber nicht wieder auf. Als Kjartan das Schwert zurückbekommt, legt er es in eine Truhe, und es heißt: *Kjartan hafði jafnan minni mætur á sverðinu síðan en áðr.*⁴¹ Nachdem er es fortlegt, wird das Schwert *Konungsnautr* nur noch negiert erwähnt: Als Bolli und Kjartan zu ihrem tödlichen Endkampf aufeinander treffen, hat Kjartan ein schlechtes Schwert bei sich, *ok hafði eigi konungsnaut.*⁴² Somit bewahrheitet sich auch der Ausspruch des Königs, mit dem dieses Schwert erworben wurde: Da Kjartan es nicht trägt, ist er verwundbar und verliert in dieser Episode sein Leben. Katona (2014, 31) geht in seiner Interpretation einen Schritt weiter: „The sword possesses a hidden power and the good luck and success of the king will prevent unfortunate happenings. Thus, it is regarded as a token of magical protection in addition to the more obvious symbolic prestige and sign status.“

Obwohl Kjartan *Konungsnautr* zunächst kaum je aus der Hand legt, ist es ihm nach der Wiedererlangung nicht mehr so kostbar wie zuvor.⁴³ Es scheint m.E., als hätte der Diebstahl es besudelt, sodass es sich für Kjartan verändert hat.⁴⁴ Die narrative Funktion des Schwertes wandelt sich an dieser Stelle vom segensreichen Symbol der Freundschaft (zum norwegischen Herrscher) zum Symbol der Feindschaft mit dem einstigen Ziehbruder. Dieses Beispiel zeigt, dass nicht nur das Schenken eine positive Kraft verleihen kann, sondern dass ein Diebstahl das Wesen eines Objektes negativ beeinflussen kann. Das Schwert schützt seinen Träger zunächst in ganz ähnlicher Weise wie die Geschenke der *Víga-Glúms saga*. Ebenso wie Glúmr wird der Beschenkte in der *Laxdæla saga* verwundbar, als er das Geschenk verliert. Kjartans Aufgabe des Schwertes deutet an, dass er sich im Gegensatz zu Glúmr der Wirkmacht und der Veränderung seines Glücksbringers bewusst ist.

Die *Laxdæla saga* kennt ein weiteres Königsgeschenk, das seine Bedeutung im Lauf seiner Biographie verändert.⁴⁵ Hǫskuldr erwirbt während seiner Auslandsfahrten einen Goldring und ein Schwert von König Hákon, die zunächst als Statussymbole fungieren. Als er sie am Ende seines Lebens weitergibt, tritt die Vorstellung, innerfamiliäres Glück könne zusammen mit einem Gegenstand weitergegeben werden, in

⁴⁰ Lax 43, 132; „Lass diese Waffe stets bei dir sein, denn ich nehme an, dass du ein unverwundbarer Mann sein wirst, wenn du dieses Schwert trägst.“

⁴¹ Lax 46, 142; „Kjartan hatte danach weniger Wertschätzung für das Schwert als zuvor.“

⁴² Lax 49, 153; „und hatte *Konungsnautr* nicht [bei sich].“

⁴³ Vgl. Heller 1960, 130.

⁴⁴ Vgl. auch Grünzweig 2009, 409–420, der hierzu anmerkt, dass Schwert und Scheide als eine zusammengehörende Einheit verstanden wurden, wodurch das Schwert *Konungsnautr* durch den Verlust der Scheide erheblich an Wert eingebüßt habe.

⁴⁵ Auch diese Stelle listet Baetke 1937, 129, unter ‚Amulette‘.

den Vordergrund. Er gibt die Geschenke an seinen Lieblingssohn Óláfr weiter: *Síðan lét Hǫskuldr taka gullhring Hákonarnaut – hann vá mǫrk – ok sverðit konungsnaut, er til kom hálf mǫrk gulls, ok gaf Óláfi, syni sínum, ok þar með giptu sína ok þeirra frænda.*⁴⁶

Hǫskuldr nennt die vererbten Gegenstände auch lange nach ihrem Erwerb *Hákonarnautr* und *Konungsnautr* und will mit ihnen seine *gipta* („Glück“) und die seiner Verwandten weitergeben. Diese Gegenstände zeichnen seinen Sohn Óláfr im weiteren Verlauf der Saga als den von Hǫskuldr erwählten Erben aus, was durch den Neid und die negative Reaktion seiner Brüder deutlich wird. Neben der Biographie des Dinges spielt die an ihnen hängende *gipta* oder *gæfa* der Familie eine Rolle,⁴⁷ es ist das Glück des Schenkers oder der Familie, das an den Gegenständen hängt und mit ihnen weitergegeben werden kann.⁴⁸

Für solche glückbringenden Geschenke in den Isländersagas wurde die in vielen Kulturen verbreitete Vorstellung herangezogen, geschenkte Gegenstände behielten etwas von ihrem ursprünglichen Besitzer in sich.⁴⁹ Solche Überlegungen schließen an die von Marcel Mauss etablierte Gabentheorie an,⁵⁰ die eine Vorstellung vom „Geist der gegebenen Sache“ (Mauss 2013, 31–32) voraussetzt. Mauss verwendet für die Seele oder Macht der Dinge den Maori-Ausdruck *hau*, der meint, ein Stück des Gebers wohne fortan dem geschenkten Ding inne.⁵¹ Allerdings lässt sich der Begriff *hau* nicht ohne weiteres von den Maori auf die Isländersagas übertragen;⁵² zumal der Begriff die Vorstellung enthält, das *hau* eines Gegenstandes bewirke, dass der Gegenstand zu seinem ursprünglichen Besitzer zurückkehren möchte. Dies ist in den Isländersagas keineswegs der Fall, wie Miller (2014, 104) betont:

46 Lax 26, 72; „Danach ließ Hǫskuldr seinen Goldring *Hákonarnautr* nehmen – er wog eine Mark – und das Schwert *Konungsnautr*, das sich auf eine halbe Mark Goldes belief, und gab sie Óláfr, seinem Sohn, und damit sein Glück und das seiner Verwandten.“ Vgl. auch Katona 2014, 28.

47 Sommer 2007, 279 zeigt, dass die Begriffe *gipta* und *gæfa* synonym sind, und beide auf eine Art von Glück verweisen, die der Besitzer von sich geben kann, um anderen damit zu helfen.

48 Auch Katona 2014, 24, geht davon aus, dass es das Glück ist, das „as a type of social magic“ mit den Gegenständen weitergegeben wird: „Contrary to our perception of luck, the pagan mode of thought about it differed as being not unpredictable and fickle but an inherent quality residing in a man’s personality and/or lineage [...] luck is a skill which can be acquired and included in a person or in an object“.

49 Vgl. bspw. Fichtner 1979, Miller 1986, Miller 2014 sowie Barreiro 2015.

50 Mauss’ *Essai sur le don* (1923/1924) erschien in deutscher Übersetzung zuerst 1968 unter dem Titel *Die Gabe. Die Form und Funktion des Austauschs in archaischen Gesellschaften*, und wird im Folgenden aus seiner aktuellen Auflage, Mauss 2013, zitiert.

51 Vgl. Mauss 2013, 33–34.

52 Eine ähnliche, manaistische Vorstellung sieht allerdings bereits Gehl 1939, 64–65 in der altnordischen Literatur: „*Gæfa/gipta* ist ein ganz bestimmtes angeborenes *megin* („Mana“) einer Person, das Sichtbar- und Wirksamwerden der sie erfüllenden geheimnisvollen Kräfte. Dieser manaistischen Vorstellung entspricht es, daß man dieses Glück übertragen, in eine andere Person hineinlegen kann, eine Vorstellung, die bei allen diesen Wörtern begegnet.“

A ‚naut‘-gift is not going to come back home, despite all the anthropological writing on the Maori *hau* [...]. The spirit imbuing other objects, a gift of more moveable property for instance, is willing to settle for some kind of equivalent return.

Und doch argumentiert Miller (2014, 108), den geschenkten Gegenständen hafte etwas an, das auch dann erhalten bleibe, wenn der Gegenstand weiterverschenkt wird, und das durch ihre Benennung greifbar wird. Doch ist auch dies nicht ohne Einschränkungen richtig, da die Benennung des Geschenks in den Isländersagas veränderlich sein kann und nicht wie das *hau* vom ursprünglichen Besitzer abhängen muss. Dies zeigt beispielsweise der scharlachrote Mantel der *Gunnlaugs saga ormstungu*, den Gunnlaugr zunächst vom englischen König Aðalráðr als Dichterlohn erhält. Als er ihn an seine Geliebte Helga weiterschenkt, heißt es noch: *Ok þá gaf Gunnlaugr Helgu skikkjuna Aðalráðsnaut, ok var þat gersimi sem mest.*⁵³ Als am Ende der Saga aber von Helgas besonderer Beziehung zu diesem Mantel berichtet wird, wird derselbe Gegenstand nach seinem neuen Schenker benannt: *Þat var helzt gaman Helgu, at hon rekði skikkjuna Gunnlaugsnaut ok horfði þar á lǫngum.*⁵⁴ In dieser Passage ist es nicht mehr König Aðalráðr, dessen Geist für Helga in diesem Ding greifbar wird, sondern Gunnlaugrs – also der Geist desjenigen Mannes, von dem sie das Geschenk empfangen hat. Obwohl das von Mauss etablierte Vokabular somit im Detail nur eingeschränkt auf die Isländersagas übertragbar ist, lässt sich mit seiner Hilfe die besonders starke symbolische Bedeutung dieser Gegenstände deutlich machen, die aber – im Unterschied zu Mauss' am neuseeländischen Material entwickelter Theorie – nicht an den Ursprungsbesitzer gebunden, sondern im Lauf der Narration veränderlich ist.

Die Eigenwilligkeit des Talismans

Die Vorstellung von handlungsmächtigen Gegenständen ist in den Isländersagas als etabliertes Erzählmotiv verbreitet. Für Talismane in Form von Götterbildnissen als Requisite heidnischer Figuren besteht augenscheinlich kein Erklärungsbedarf, sodass davon auszugehen ist, dass man zur Zeit der Abfassung der Isländersagas eine Vorstellung von Aussehen und Gebrauch eines solchen *hlutr* hatte, auch wenn sich nicht bestimmen lässt, woher sich dieses speiste. Ingimundrs Talisman hat, wie die glückbringenden Königsgeschenke anderer Sagas, eine Symbolfunktion und fungiert als Marker seiner Beziehung zum König und dem Gott Freyr, später ist er der gegenständliche Beweis einer Prophezeiung, was auch in beiden Szenen verbalisiert wird; sowohl König als auch Seherin verwenden den Ausdruck *til marks* für die Funktion

⁵³ *Gun* 11, 90: „Und da schenkte Gunnlaugr Helga den Mantel *Aðalráðsnautr*, das war eine überaus große Kostbarkeit.“

⁵⁴ *Gun* 13, 106–107: „Es war Helgas größte Freude, den Mantel *Gunnlaugsnautr* auszubreiten, und ihn lange anzusehen.“

des Talismans. Wie veränderlich die Symbolfunktion innerhalb der Narration ist, zeigen die Beispiele des Mantels (*Aðalráðsnautr* – *Gunnlaugsnautr*) ebenso wie das Königsschwert der *Laxdæla saga*, das zunächst Kjartans Status und Glück markiert, später aber zum Symbol der verlorenen Freundschaft und des Unglücks wird.

Die Biographie der geschenkten Dinge erscheint enorm bedeutungsvoll, und zeigt die Möglichkeit einer ständigen Neusemantisierung. Es sind die Figuren, durch deren Hände die Objekte wandern, die sie mit Bedeutung aufladen und durch deren Zuschreibungen die Dinge zu bedeutungstragenden Elementen in der Narration werden. Die Nennung dieser Gegenstände in den zitierten Episoden ruft ihre Biographie beim Rezipienten wach und lässt sie daher als positive oder negative Markierungen fungieren. Sie werden in den Isländersagas flexibel verwendet und passen hervorragend zu deren Erzählweise: Nach der Etablierung des Gegenstandes können durch simple Nennungen eines Gegenstandes vielschichtige Assoziationen aufgerufen werden, ohne den meist deskriptiven Erzählstil der Isländersagas verlassen zu müssen. Als es im zentralen Kampf der *Laxdæla saga* heißt, Kjartan *hafði eigi konungsnaut*, ist bereits durch diese kurze Nennung des Gegenstandes die Kausalkette präsent, die zum Tod des Helden führt: Seine Auslandsfahrt, sein Status am Königshof, das Zerwürfnis mit seinem Ziehbruder, der Diebstahl des Schwertes durch Guðrúns Bruder und die Prophezeiung des Königs. Sogar die innere Einstellung des Helden wird sichtbar: Er hat sich seinem Schicksal bereits ergeben, als er das Königsschwert wegspernte und den Glücksbringer aufgab.

Die dem Gegenstand innewohnende Kraft kann verschieden begründet sein. Zum einen kann, wie bei Ingimundrs Talisman, die Verbindung zu einer numinosen Macht für den Eigensinn und die Kraft des Dings verantwortlich sein. Der Talisman der *Vatnsdæla saga* wird zunächst völlig ohne Bezug zu Freyr verschenkt, und erst im späteren Verlauf hält es der König für möglich, dass Freyr einen Einfluss auf den Gegenstand haben könnte. Die Finnen dagegen begreifen den Talisman als selbstbestimmtes Ding, ohne Kenntnis eines göttlichen Eingreifens.

Handelt es sich dagegen um ein Geschenk oder Erbstück, ist die Kraft eng mit dem Konzept *gæfa* verbunden, dem Glück, das Menschen oder Gegenständen innewohnt. Dieses kann von Mensch zu Mensch übertragen werden, was sowohl durch die geschenkten Gegenstände wie auch durch die zu Glúmr wandernde *hamingja* des Großvaters sichtbar wird. Möchte man Mauss heranziehen, ist der „Geist der gegebenen Sache,“⁵⁵ der sich im Gegenstand einschließen lässt, in den Isländersagas die *gæfa* des Schenkers, nicht seine Seele.

Innerhalb der Geschichte wird nicht klar unterschieden, ob es göttlicher Wille oder menschliche *gæfa* ist, die dem Gegenstand einen Eigenwillen verleiht. An den Figuren Ingimundrs, Kjartans und Glúmrns zeigen sich diese verschiedenen Interpretationsmöglichkeiten. Während Glúmr trotz der expliziten Warnung seines Großvaters leichtfertig mit seinen Glücksbringern umgeht (ihm der Eigensinn der Dinge also

55 Mauss 2013, 31–32.

verschlossen bleibt), ist Kjartan sich der Macht seines Schwertes bewusst und erkennt sogar dessen Veränderung nach dem Diebstahl. Ingimundr hingegen muss sich dem Willen des Talismans fügen, obwohl ihm verschlossen bleibt, wer oder was genau für diese Macht verantwortlich ist.

Fasst man das Konzept des Talismans also weiter und betrachtet glückbringende Gegenstände unabhängig von ihrem Aussehen und ihrer Größe, lassen sich durch ‚close reading‘ einige Hinweise auf die Funktion solcher Stücke innerhalb der Texte ermitteln und es kann ein schärferes Bild der Konzeptualisierung von Dingen in alt-nordischen Texten gewonnen werden. Ungeklärt bleibt hier, ob diese neue Lektüren nun für oder gegen pagane Vorstellungen in den Isländersagas sprechen – diese ‚Glaubensfrage‘ sollte zukünftig unter Berücksichtigung anderer wirkmächtiger Gegenstände gestellt werden.

Literatur

Quellen

- Gun*: *Gunnlaugs saga ormstungu*. Sigurður Nordal, Guðni Jónsson (Ütg.), *Borgfirðinga sögur. Hænsa-Póris saga, Gunnlaugs saga ormstungu, Bjarnar saga hítðælakappa, Heiðarvíga saga, Gísls þáttur Illugasonar* (Íslenzk Fornrit 3). Reykjavík 1938, 49–107.
- Hal*: *Hallfreðar saga vandræðaskálds*: Einar Ól. Sveinsson (Ütg.), *Vatnsdæla saga. Hallfreðar saga, Kormáks saga, Hrómundar þáttur halta, Hrafn þáttur Guðrúnarsonar* (Íslenzk Fornrit 8). Reykjavík 1939, 133–200.
- Hreið*: *Hreiðars þáttur heimiska*: Björn Sigfússon (Ütg.) 1940: Björn Sigfússon (Ütg.), *Ljósvetninga saga með þáttum. Reykdæla saga ok Víga-Skútu, Hreiðars þáttur* (Íslenzk Fornrit 10). Reykjavík 1940, 245–260.
- Lax*: *Laxdæla saga*: Einar Ól. Sveinsson (Ütg.), *Laxdæla saga. Halldórs þættir Snorrasonar, Stúfs þáttur* (Íslenzk Fornrit 5). Reykjavík 1934, 1–248.
- Víg*: *Víga-Glúms saga*: Jónas Kristjánsson (Ütg.), *Eyfirðinga sögur. Víga-Glúms saga. Ögmundar þáttur dytts. Þorvalds þáttur tasalda. Svarfdæla saga. Þorleifs þáttur Jarlsskálds. Valla-Ljóts saga. Sneglu-Halla þáttur, Þorgríms þáttur Hallasonar* (Íslenzk Fornrit 9). Reykjavík 1956, 1–98.
- Vtn*: *Vatnsdæla saga*: Einar Ól. Sveinsson (Ütg.), *Vatnsdæla saga. Hallfreðar saga, Kormáks saga, Hrómundar þáttur halta, Hrafn þáttur Guðrúnarsonar* (Íslenzk Fornrit 8). Reykjavík 1939, 1–138.

Sekundärliteratur

- Baetke 1937: Walter Baetke, Die Religion der Germanen in Quelleneugnissen. Frankfurt a. M. 1937.
- Baetke 1951 [1973]: Walter Baetke, Christliches Lehngut in der Sagareligion. In: Kurt Rudolph, Ernst Walter (Hg.), Walter Baetke, Kleine Schriften. Geschichte, Recht und Religion in germanischem Schrifttum. Weimar 1973, 370–374. [Zuerst: Walter Baetke, Christliches Lehngut in der Sagareligion. Das Svoldr-Problem. Zwei Beiträge zur Sagakritik (Berichte über die Verhandlungen der Sächsischen Akademie der Wissenschaften zu Leipzig, Philologisch-historische Klasse 98:6). Berlin 1951, 7–55.]

- Barreiro 2015: Santiago Barreiro, How to do Things with Gifts: *Gjafa-Refs þátr* and *Auðunar þátr vestfirzka*. In: *Revista Signum* 16, 2015, 78–96.
- Beck 1999: Heinrich Beck, Hamingja. In: Heinrich Beck et al. (Hg.), *Reallexikon der Germanischen Altertumskunde* 13. Zweite, völlig neu bearbeitete und stark erweiterte Auflage. Berlin/New York 1999, 478–480.
- Böhme 2006: Hartmut Böhme, Fetischismus und Kultur. Eine andere Theorie der Moderne (Rowohlts Enzyklopädie 55677). Reinbek 2006.
- Böldl 2005: Klaus Bödl, *Eigi einhamr*. Beiträge zum Weltbild der Eyrbyggja und anderer Isländersagas (Ergänzungsbände zum RGA 48). Berlin/New York 2005.
- Fichtner 1979: Edward Fichtner, Gift Exchange and Initiation in the *Auðunar þátr vestfirzka*. In: *Scandinavian Studies* 51, 1979, 249–272.
- Fritzner 1891: Johan Fritzner, *Ordbog over Det gamle norske Sprog* 2. Omarbejdet, forøget og forbedret Udgave. Kristiania 1891.
- Gardela 2014: Leszek Gardela, Scandinavian Amulets in Viking Age Poland (*Collectio Archaeologica Ressoviensis* 33). Rzeszów 2014.
- Gehl 1939: Walther Gehl, *Der germanische Schicksalsglaube*. Berlin 1939.
- Grünzweig 2009: Friedrich Grünzweig, Das Schwert bei den ‚Germanen‘. Kulturgeschichtliche Studien zu seinem ‚Wesen‘ vom Altertum bis ins Hochmittelalter (*Philologica Germanica* 30). Wien 2009.
- Heller 1960: Rolf Heller, Studien zu Aufbau und Stil der *Laxdæla saga*. In: *Arkiv för nordisk filologi* 75, 1960, 113–167.
- Holtmark 1933: Anne Holtmark, Vitazgjafi. In: *Mål og Minne*, 1933, 111–133.
- Jensen 2010: Bo Jensen, *Viking Age Amulets in Scandinavia and Western Europe* (BAR International Series 2169). Oxford 2010.
- Jón Hnefill Aðalsteinsson 1998: Jón Hnefill Aðalsteinsson, Myth and Ritual in Glúma and Hrafnkatla. In: Jón Hnefill Aðalsteinsson, *A Piece of Horse Liver: Myth, Ritual and Folklore in Old Icelandic Sources* [transl. by Terry Gunnell, Joan Turville-Petre]. Reykjavík 1998, 107–128.
- Katona 2014: Csate Katona, ‚Unpractical objects‘. The concept of the King’s Gifts in the Old Norse World [Masterarbeit an der Háskóli Íslands]. Reykjavík 2014.
- Knipp 2012: Raphaela Knipp, Narrative der Dinge. Literarische Modellierungen von Mensch-Ding-Beziehungen. In: Stefan Habscheid (Hg.), *Dinge und Maschinen in der Kommunikation* (Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik 168). Stuttgart 2012, 46–61.
- Kohl 2003: Karl-Heinz Kohl, *Die Macht der Dinge. Geschichte und Theorie sakraler Objekte* (C. H. Beck Kulturwissenschaft). München 2003.
- Kopytoff 1986: Igor Kopytoff, The Cultural Biography of Things: Commoditization as Process. In: Arjun Appadurai (ed.), *The Social Life of Things: Commodities in Cultural Perspective*. Cambridge 1986, 64–91.
- Latour 2014: Bruno Latour, *Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft. Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie* (suhrkamp taschenbuch wissenschaft 1967). [3. Auflage]. Berlin 2014.
- Lidén 1969: Hans-Emil Lidén, From Pagan Sanctuary to Christian Church. The Excavation of Mære Church in Trøndelag. In: *Norwegian Archaeological Review* 2, 1969, 3–32.
- Mauss 2013: Marcel Mauss, *Die Gabe. Form und Funktion des Austausches in archaischen Gesellschaften* (suhrkamp taschenbuch wissenschaft 743). [10. Auflage. Aus dem Französischen von Eva Moldenhauer]. Frankfurt a. M. 2013.
- Meulengracht Sørensen 1992: Preben Meulengracht Sørensen, Freyr in den Isländersagas. In: Heinrich Beck, Detlev Ellmers, Kurt Schier (Hg.), *Germanische Religionsgeschichte. Quellen und Quellenprobleme* (Ergänzungsbände zum RGA 5). Berlin/New York 1992, 720–735.
- Miller 1986: William I. Miller, Gift, Sale, Payment, Raid: Case studies in the Negotiation and Classification of Exchange in Medieval Iceland. In: *Speculum* 61, 1986, 18–50.

- Miller 2014: William I. Miller, Audun and the Polar Bear. Luck, Law and Largesse in a Medieval Tale of Risky Business (Medieval Law and Its Practice 1). Leiden/Boston 2014.
- Mühlherr 2009: Anna Mühlherr, Nicht mit rechten Dingen, nicht mit dem rechten Ding, nicht am rechten Ort. Zur *tarnkappe* und zum *hort* im Nibelungenlied. In: Beiträge zur älteren Sprache und Literatur 131, 2009, 461–492.
- Mühlherr 2014: Anna Mühlherr, Helden und Schwerter. Durchschlagkraft und *agency* in heldenepischem Zusammenhang. In: Victor Millet, Heike Sahn (Hg.), Narration and Hero. Recounting the Deeds of Heroes in Literature and Art of the Early Medieval Period (Ergänzungsbände zum RGA 87). Berlin/Boston 2014, 259–275.
- Mühlherr et al. (Hg.) 2016: Anna Mühlherr et al. (Hg.), Dingkulturen. Objekte in Literatur, Kunst und Gesellschaft der Vormoderne (Literatur – Theorie – Geschichte 9). Berlin/Boston 2016.
- Mühlherr/Sahn 2012: Anna Mühlherr, Heike Sahn, Eigen-Sinn von Dingen in älterer Erzählliteratur. In: Franziska Grucza, Jianhua Zhu (Hg.), Vielheit und Einheit der Germanistik weltweit. Akten des XII. internationalen Germanistenkongresses (Publikationen der internationalen Vereinigung für Germanistik 5). Frankfurt a. M. 2012, 235–244.
- North 2000: Richard North, Óðinn gegen Freyr: Elemente heidnischer Religion in der *Víga-Glúms saga*. In: Michael Dallapiazza et al. (eds.), International Scandinavian and Medieval Studies in Memory of Gerd Wolfgang Weber (Hesperides: Studies in Western Literature and Civilization 12). Trieste 2000, 347–365.
- Perkins 2001: Richard Perkins, Thor the Wind-Raiser and the Eyrarland Image (Viking Society for Northern Research Text Series 15). London 2001.
- Rogan 1990: Bjarne Rogan, On the Custom of Naming Artefacts. In: Ethnologia Europaea 20, 1990, 47–60.
- Sahn 2009: Heike Sahn, Unversöhnte Motivierungen: der Schatz als Hindernis kohärenten Erzählens im *Beowulf*. In: Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur 131, 2009, 442–460.
- Schanze 2013: Christoph Schanze, Jorams Gürtel als ‚Ding‘. Zur Polysemie eines narrativen Requi-sits. In: Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur 135, 2013, 535–581.
- Schmidt 2015: Andreas Schmidt, Religiöse Diskurse in der Sagaliteratur. ‚Mythological Overlays‘ und ‚Prolonged Echoes‘ (Vision & Retrospektive 3). München 2015.
- Sefrin 2001: Dieter Sefrin, Talisman. In: Hubert Cancik, Burkhard Gladigow, Karl-Heinz Kohl (Hg.), Handbuch religionswissenschaftlicher Grundbegriffe V. Säkularisierung – Zwischenwesen. Stuttgart et al. 2001, 162–165.
- Sommer 2007: Bettina Sejbjerg Sommer, The Norse Concept of Luck. In: Scandinavian Studies 79, 2007, 275–294.
- Thrane et al. 1973: Henrik Thrane, Amulett. In: Heinrich Beck et al. (Hg.), Reallexikon der Germanischen Altertumskunde 1. Zweite, völlig neu bearbeitete und stark erweiterte Auflage. Berlin/ New York 1973, 268–274.
- Tsouparopoulou/Meier 2015: Christina Tsouparopoulou, Thomas Meier, Artefakt. In: Thomas Meier, Michael R. Ott, Rebecca Sauer (Hg.), Materiale Textkulturen. Konzepte – Materialien – Praktiken (Materiale Textkulturen 1). Berlin/Boston 2015, 47–61.
- Turville-Petre 1964: Edward Turville-Petre, Myth and Religion of the North. The Religion of Ancient Scandinavia. London 1964.
- Veddeler 2012: Ulrike Veddeler, Das Rätsel der Objekte: Zur literarischen Epistemologie von Dingen. Eine Einführung. In: Zeitschrift für Germanistik 22, 2012, 7–16.