

Eberhard Karls Universität Tübingen
Philosophische Fakultät
Fachbereich Neuphilologie
Deutsches Seminar, Abteilung Skandinavistik

Magisterarbeit

Wenn Träume wahr werden.
Die Funktion von Träumen in Isländersagas

Tübingen, 15. Oktober 2010

Vorgelegt von: Franziska Plamper

Betreut durch: Erstgutachter: Prof. Dr. Stefanie Gropper
Zweitgutachter: Hans Raab, Fil. Mag.

Inhaltsverzeichnis

Dank	4
Vorbemerkung zur Schreibweise von Personen- und Ortsnamen	5
1 Einführung	6
2 Der Schicksalsglaube	12
3 Fünf Träume	13
3.1 Guðrún Ósvífursdóttirs vier Träume aus der <i>Laxdæla saga</i>	14
3.2 Hallfreður Ottarsons Traum aus der <i>Hallfreðar saga</i>	15
3.3 Hallfreðs Traum aus der <i>Hrafnkels saga</i>	16
3.4 Herdis Bolladóttirs Traum aus der <i>Laxdæla saga</i>	16
3.5 Höskuldur Dala-Kollssons Traum aus der <i>Brennu-Njáls saga</i>	17
4 Traumarten	18
4.1 Prophetische Träume	18
4.2 Warnträume	23
4.3 Mitteilende Träume	25
4.4 Befehlsträume	28
4.5 Helfende Träume	31
4.6 Traumarten – Resümee	33
5 Traumsymbole	35
5.1 Gegenstände	36
5.2 Frauen	41
5.3 Folgegeister	47
5.3.1 Tiere	48
5.3.2 Menschen	54
5.3.3 Folgegeister - Resümee	56
5.4 Männer	57
5.5 Der Träumende selbst	63
5.6 Traumsymbole – Resümee	71

6	Traumdeutungen	75
6.1	Träume ohne Deutung	76
6.2	Der Träumende deutet	77
6.3	Eine andere Person deutet	80
6.4	Traumdeutung – Resümee	85
7	Die Funktion von Träumen	86
8	Anhang	92
8.1	Traumregister	92
8.1.1	Bjarnar saga Hítðlakappa	93
8.1.2	Brennu-Njáls saga	93
8.1.3	Droplaugarsona saga	95
8.1.4	Fljótsdæla saga	95
8.1.5	Gísla saga Súrssonar	96
8.1.6	Gunnlaugs saga orms tungu	97
8.1.7	Hallfreðar saga	98
8.1.8	Hrafnkels saga	99
8.1.9	Hænsa-Þóris saga	99
8.1.10	Laxdæla saga	100
8.1.11	Vápnfirðinga saga	101
8.1.12	Þorsteins saga Síðu-Hallsson	102
8.1.13	Brandkrossa þáttur	104
8.1.14	Draumur Þorsteins Síðu-Hallsson	105
8.1.15	Isländersagas ohne Träume	106
8.2	Bibliografie	107
8.2.1	Primärliteratur	107
8.2.2	Sekundärliteratur	107

Dank

Für die zahlreiche Unterstützung und Hilfe bei der Anfertigung meiner Masterarbeit möchte ich vielen Menschen danken.

Insbesondere meine Betreuerin Frau Prof. Dr. Stefanie Gropper hat mir oftmals neuen Mut für dieses schwierige Projekt gegeben. Ich danke Ihnen für ihr Vertrauen in meine Fähigkeiten und Ihre optimistischen und positiven Anregungen zu dem Thema. Vor allem auch dafür, dass ich nach jedem Gespräch mit Ihnen mit neuer Energie und Lust weiterarbeiten wollte.

Für unzählbar viele und lange Diskussionen rund um das Thema Isländersagas und Träume möchte ich Teresa Schrön und Franziska Schneider danken. Beide haben geduldig meinen langen Ausführungen und Überlegungen zugehört und viele gute Ratschläge gebracht. Oftmals waren sie auch in Krisensituationen erreichbar und haben trotz zahlreicher Wiederholungen immer wieder den Telefonhörer abgenommen. Beiden möchte ich auch für ihr kritisches und unglaublich schnelles Korrekturlesen danken. Udo Welther möchte ich ebenfalls danken, denn ohne ihn wären die vielen Exemplare an Roh- und Korrekturfassungen dieser Arbeit nicht möglich gewesen.

Zuletzt möchte ich dem wichtigsten Menschen danken: Sebastian Boll. Für Deine stete Unterstützung, Deine wunderbaren Aufmunterungen und Deine unglaubliche Geduld mit mir! Ohne Deine Hilfe wäre das Schreiben deutlich schwerer und das Leben entfernt vom Schreibtisch nicht möglich gewesen. Vielen Dank auch für Dein kritisches Korrekturlesen, ohne Dich wären mir so manche sprachliche und inhaltliche Ungereimtheiten nicht aufgefallen.

Vorbemerkung zur Schreibweise von Personen- und Ortsnamen

Alle Personennamen werden im Nominativ in der neuisländischen Form aufgeführt. Diese Form richtet sich nach dem in dieser Arbeit verwendeten neuisländischen Primärtext, obwohl in den meisten wissenschaftlichen Werken über die Isländersagas die altnordische Schreibweise zu finden ist. Den deutschen Sprachgewohnheiten entsprechend werden die übrigen Kasus angepasst: Dativ und Akkusativ werden als Nominativ wiedergegeben.

Der Genitiv wird in allen Fällen durch Anhängen von –s gebildet. Der Genitiv zu Gísli heißt dementsprechend Gíslis und nicht Gísla, der Genitiv zu Guðrún lautet Guðrúns und nicht Guðrúnar. Sofern im Neuisländischen der Genitiv ebenfalls auf –s gebildet wird, wird diese Form übernommen. Doppelkonsonanten werden entsprechend vereinfacht wie etwa bei Njáll, aus dem im Genitiv Njáls wird, oder bei Þorkell, der zu Þorkels wird. Bei Namen, die im Nominativ nach dem Muster „Stamm + -ur“ gebildet werden, entfällt im Genitiv das –ur. Aus Hallfreður wird demnach im Genitiv Hallfreðs. Jedoch bleibt die Nominativendung bei den Namen erhalten, deren Stamm auf einen Vokal endet. So geschieht dies bei Þórir, der im Genitiv zu Þóris wird und nicht zu Þóris. Eine Streichung würde hier dem deutschen Sprachgefühl entgegenwirken und wird daher unterlassen.

Die Titel der Sagas werden nicht übersetzt, ihre Bezeichnung folgt dem Primärtext.

Die im folgenden erwähnten Ortsnamen werden ebenfalls in ihrer neuisländischen Form wiedergegeben.

1 Einführung

Einmal, wird berichtet, erzählte Thorkel Gudrun, was er geträumt hatte: „Das träumte mir,“ sagte er, „daß ich einen so großen Bart zu haben schien, daß er sich über den ganzen Breitfjord legte.“ Thorkel bat sie, den Traum zu deuten. Gudrun fragte: „Was meinst denn du, daß dieser Traum besagen soll?“ „Das scheint mir sicher, daß meine Macht den ganzen Breitfjord umfassen soll.“ „Möglich, dass es so ist“, sagte Gudrun „aber eher würde ich glauben, daß du deinen Bart in den Breitfjord eintauchen sollst.“¹

Die Träume spielen in den Isländersagas eine bedeutende Rolle, wie dieser Abschnitt aus der *Laxdæla saga* verdeutlicht. Durch den sehr bildhaften Traum wird dem Träumenden eine negative Botschaft vermittelt. Þorkell versucht, diese zu umgehen, indem er den Traum positiv deutet und eine Erweiterung seines Machtbereichs voraussagt. Seine Frau Guðrún hingegen interpretiert den Traum in anderer Weise und deutet den Tod ihres Gatten durch Ertrinken voraus. Als Þorkell zwei Jahre später per Schiff von einem Verwandten abreist, kommt er bei einem Sturm im Breiðafjörður um.

Wie dieses Beispiel zeigt, können Träume in den Isländersagas² wahr werden. Diese Texte gehören zu „den bedeutendsten literarischen Leistungen Europas im Mittelalter“.³ Der Glaube an Träume und daran, dass das Geträumte sich erfüllt, ist in ihnen weit verbreitet. „[M]an har räknað till ett genomsnitt av tre à fyra drömmar per saga.“⁴ Dennoch spielen Träume nicht in allen Isländersagas eine Rolle. Sofern ein Traum aber auftaucht, wird die Handlung durch ihn auf verschiedene Weise beeinflusst. Inwiefern dies geschieht, beleuchteten bereits mehrere Forscher in den letzten 120 Jahren auf unterschiedliche Art.⁵

Im Altnordischen werden die Worte *draumr* für Traum und *dreyma* für träumen verwendet. Peter Ernst zufolge hängt die Bedeutung des Wortes träumen mit einem „nicht wirkliche[n] Bild, Trugbild [...] also mit trügen, betrügen, täuschen und irre-

¹Die Geschichte von den Leuten aus dem Lachswassertal, übersetzt von Rudolf Meißner In: Ulf Diederichs (Hg.): *Die Helden von Thule. Isländische Sagas*, Köln 1987, S. 43-270, hier S. 257.

²Zu den Isländersagas zählen laut Heiko Uecker „35 bis 40 Erzählungen aus dem 13. bis in das 15. Jahrhundert“. Heiko Uecker: *Geschichte der altnordischen Literatur*, Stuttgart 2004, S. 115. Zusätzlich können dazu auch die so genannten þættir, kurze zumeist eigenständige Erzählungen, gerechnet werden. In der folgenden Arbeit werden sowohl einige Isländersagas als auch einige wenige þáttur in Betracht gezogen. Dabei werden die Begriffe Isländersaga und Saga und deren Pluralformen verallgemeinernd auch für die þættir angewendet.

³Kurt Schier: *Sagaliteratur*, Stuttgart 1970, S. 34.

⁴Peter Hallberg: *Den isländska sagan* (Verdandis skriftserie, Bd. 6), Stockholm 1956, S. 72.

⁵Eine Zusammenfassung der Forschung vor 1974 gibt Robert John Glendinning: *Träume und Vorbedeutung in der Islendinga Saga Sturla Thordarsons. Eine Form- und Stiluntersuchung*, Dissertation, Frankfurt am Main 1974, S. 11-37.

führen zusammen“.⁶ Wenn ein Traum aber in einer Isländersaga vorkommt, handelt es sich nicht um den Versuch, den Träumenden irrezuführen oder zu trügen, sondern meist um die Vorwegnahme eines Ereignisses oder einer bestimmten Information. Bereits in der Antike wurden Träume gedeutet und auch später noch bildeten sie einen Teil des Volksaberglaubens,⁷ der in Island und anderen Ländern vorherrschte. Insbesondere in Island ist dieser Glaube an Träume weiterhin beständig.⁸ Transportiert und unterstützt wurde dieser Aberglaube vor allem durch märchenhafte Erzählungen. Tradiert wurden auch Träume in Gedichten, wie etwa das norwegische *Draumkvædet* zeigt, „das vermutlich im 13. Jh. entstand, aber erst um 1840 in etwa 70 verschiedenen, bislang nur mündlich wiedergegebenen Volksliedfassungen aufgezeichnet wurde.“⁹

Den Träumen wird im Volksaberglauben eine reale Macht zugesprochen. Bereits Naturvölker schrieben „dem Traum hellseherische und prophetische Kräfte“¹⁰ zu. In den Isländersagas haben Träume eine ähnliche Bedeutung, da die in ihnen geträumten, vorteilhaften oder unglückseligen Ereignisse als unabwendbar erscheinen und sich immer erfüllen. Einzelne Figuren, die dem nicht zustimmen, treten in den Isländersagas auf. Sie wehren sich hart dagegen, dass ein Traum wahr werden soll. Letztlich werden sie aber eines besseren belehrt, ebenso wie jene Träumenden, die ein erträumtes Unglück abzuwenden versuchen, indem sie ihren Traum verschweigen oder falsch interpretieren. Das Geschehen kann dadurch nicht verhindert werden.

In den Isländersagas ist der Unterschied von Träumen und Visionen oder Erscheinungen recht klar, obwohl es sich bei allen um eine mythische Erfahrung handelt. Als Voraussetzung für eine Vision gilt der Zustand der Ekstase, für eine Erscheinung muss die betreffende Person wach sein, aber nicht in Ekstase geraten. Als Voraussetzung für den Traum wird der Schlafzustand angesehen. Häufig berichten die Sagas, dass jemand unruhig schlafe und dabei einen bedeutungsvollen Traum erlebt. „Aus dem Traum kann man normal geweckt werden, man ist sich der Gewöhnlichkeit der Form, in

⁶ Peter Ernst: „Traum und Traumgesichte“ In: Heinrich Beck et al. (Hg.): *Reallexikon der germanischen Altertumskunde* (RGA), Bd. 31, Berlin 2006, S. 146-149, hier S. 146.

⁷ Eine kurze Zusammenfassung über die Geschichte der Traumdeutungen und den Einzug der Psychoanalyse liefert Hanns Kurth: *Lexikon der Traumsymbole*, Genf 1976, S. 11ff.

⁸ Dies wird unter anderem durch das 2003 gegründete Unternehmen *Draumasetrið Skuggsjá* bewiesen. Die Organisation stellte 2003 einen Fragebogen für eine Umfrage durch Gallup zusammen, die sich mit dem Glauben der Isländer an Träume beschäftigte. Dabei kam heraus, dass 72 % der Teilnehmer Träumen einen gewissen Sinn für ihr tägliches Leben zusprechen. Mehr dazu findet sich auf der Website <http://skuggsja.com>, zuletzt gesichtet am 22. September 2010.

⁹ Ernst, RGA, S. 148 f.

¹⁰ Kurth, 1976, S.11.

der hier Offenbarungen empfangen wurden, bewußt.“¹¹ Entsprechend dieser Merkmale wird deutlich, dass die im folgenden zu betrachtenden mythischen Erfahrungen weder Visionen noch Erscheinungen sind, sondern Träume. Peter Dinzelbacher widerspricht dieser Definition. Er vertritt die Auffassung, dass eine Erscheinung auch im Traum erfahren werden kann. Dies geschieht, wenn der Träumende den Eindruck hat, nicht an einem ihm bekannten Ort zu sein und er auf „eine meist außerweltliche Person [...trifft] am häufigsten wohl aber ein Verstorbener.“¹² Die in den Isländersagas erwähnten Träume werden meist an einem für den Träumenden bekannten Ort erlebt, sofern dieser überhaupt angegeben wird. Auch treffen viele der Träumenden auf eine andere Person im Traum und unterhalten sich mit dieser. Demnach könnten manche der Träume in den Sagas als Traumerscheinungen gesehen werden. Da Dinzelbacher sich hingegen selbst in seinen Definitionen widerspricht,¹³ wird in dieser Arbeit lediglich der Schlafzustand als Voraussetzung für Träume angesehen. Dabei kann es vorkommen, dass die Texte nicht den Traum direkt wiedergeben, sondern lediglich eine Anmerkung dazu, dass eine Figur geträumt habe.

Die Träume in den Isländersagas sind aber keine normalen Träume. In ihnen erhalten die Träumenden Botschaften oder erleben Offenbarungen, die für einen normalen Traum – der zudem nicht den Anspruch der Wahrheitsvermittlung erhebt – untypisch sind. Dinzelbacher vertritt die Auffassung, dass auch im Mittelalter „das Phänomen des ‚Tagesrest‘“¹⁴ bekannt gewesen sei und demnach die Unterschiede zwischen einem normalen Traum und einer „Traumvision“ oder einem prophetischen Traum für den Träumenden durchaus erfassbar waren. Er unterscheidet zusätzlich zwischen Traumvision und prophetischen Träumen. Zu letzteren zählt er den Falkentraum im Nibelungenlied, da darin ein zukünftiges Ereignis angekündigt wird. Eine Traumvision liegt nach Dinzelbacher dann vor, wenn der Inhalt religiös erscheint und eine räumliche Veränderung im Traum erlebt wird, „der Austritt der Seele nun während des Schlafes erfolgt“.¹⁵ Solch eine Traumvision konnte auch wiederholt auftreten, damit sie ernst genommen wurde. In den Isländersagas ist dies anders: Hier tritt kein Traum mehrmals auf. Als Ausnahme können die ersten Träume Gíslis (GsS-1) aus der *Gísla saga* angesehen werden. Darin träumt er zweimal hintereinander von einem Angriff auf seinen

¹¹ Peter Dinzelbacher: *Vision und Visionsliteratur im Mittelalter* (Monographien zur Geschichte des Mittelalters, Bd. 23), Stuttgart 1981, S.39.

¹² Dinzelbacher, 1981, S. 44.

¹³ Dinzelbacher widerspricht sich vor allem dahin gehend, dass er eine Erscheinung zunächst ebenfalls als im Wachzustand erlebte Erfahrung definiert. Demnach kann eine Erscheinung nicht im Traum stattfinden. Dinzelbacher, S. 39-44.

Schwager. Die Träume sind sich sehr ähnlich, wenn auch die angreifenden Tiere sich unterscheiden, so enden beide damit, dass der Mann im Traum gebissen wird und dadurch stirbt.

Peter Ernst vertritt die Auffassung, dass ein Traum in der Literatur gedeutet oder interpretiert werden muss, damit seine Kräfte – meist die bevorstehenden Ereignisse – sich erfüllen. Diese Anschauung lässt sich nicht immer auf die Träume in den Sagas anwenden. Wie das eingangs zitierte Beispiel aus der *Laxdæla saga* zeigt, kommt es vor, dass ein Traum erzählt und dann falsch interpretiert wird. Diese falsche Deutung geschieht meist durch den Träumenden selbst oder durch Vertrauenspersonen, die mit ihrer Interpretation das geträumte Geschehen verharmlosen wollen. Manche hingegen verschweigen gar ihre Träume in der Hoffnung, dass gerade durch das Nicht-Aussprechen die Ereignisse nicht in Erfüllung gehen werden. Das wohl bekannteste Beispiel dafür sind die beiden Träume Gísli Surssons, die den Tod seines Schwagers Vésteinn ankündigen. Gísli berichtet beharrlich nichts von seinen Träumen und versucht, seinen Freund zu schützen. Dennoch ist es nicht möglich, das vorher geträumte Ereignis abzuwenden, und Vésteinn wird getötet, als er eigentlich in Sicherheit geglaubt wird. Diese Episode aus der *Gísla saga* verdeutlicht einen besonders wichtigen Aspekt, der generell eine große Rolle in den Isländersagas spielt, vor allem im Zusammenhang mit Träumen und Weissagungen. Dem Schicksal wird eine übergeordnete Stellung angedacht. Es kann durch die Träume vorhergesagt werden und ist immer unabwendbar. Damit wird es zum Thema der Träume. Für das Schicksal wird häufig eine Verbindung mit den Göttern als Voraussetzung angesehen, deren Willen man im Traum erfährt. Das Geträumte – oder Prophezeite – erfüllt sich und die Helden können oder wollen ihrem Schicksal nicht ausweichen, auch wenn es deren Tod bedeutet.¹⁶ Sofern ein negatives Ereignis – wie etwa die Ermordung Vésteins in der oben genannten Szene – droht, kann der Versuch unternommen werden, dieses abzuwenden, indem die betreffende Person vor den offensichtlichen Gefahren geschützt wird. Ein Verhindern des Geträumten, das zugleich das Schicksal darstellt, ist nicht möglich, wie das Beispiel aus der *Gísla saga* zeigt.

¹⁴ Dinzelbacher, 1981, S. 39.

¹⁵ Dinzelbacher, 1981, S. 42.

¹⁶ Zur Verdeutlichung dieser Haltung der Figuren gegenüber ihrem Schicksal ist besonders eine Episode aus der *Njáls saga* auffallend: Gunnarr träumte von einem Angriff auf ihn und seine Brüder. Während des Kampfes sollte es dazu kommen, dass Hjörtur, ein Bruder Gunnars, von den angreifenden Wölfen gefasst wurde und sie „rissen ihm die Brust auf, und einer hatte sein Herz im Maule. Aber ich [Gunnarr], war mir, wurde so zornig, daß ich diesen Wolf entzwei hieb unterm Bug, und danach, war mir, stoben die Wölfe davon. Nun geb' ich den Rat, daß du, Bruder Hjört, nach Zunge zurückreitest.“ Aus: *Die Saga vom weisen Njal*, 1978, S. 178.

In Kapitel 2 wird der Schicksalsglaube in den Isländersagas kurz erläutert. Dabei soll vor allem auf die Unabwendbarkeit der vorausgedeuteten Ereignisse eingegangen werden. Im dritten Kapitel werden zunächst fünf Träume näher beschrieben, die als Grundlage für die weitere Diskussion dienen. Sie erfüllen jeweils verschiedene Bedingungen im Hinblick auf die beschriebene Traumart, die verwendeten Traumsymbole und die vorgenommene Traumdeutung. Im Traumregister im Anhang sind weitere 54 Träume aufgelistet, die hier untersucht werden.

In Kapitel 4 werden die verschiedenen in Isländersagas auftretenden Träume in fünf Traumarten unterteilt.¹⁷ Dabei wird bedacht, dass diese und die weiteren Einteilungen lediglich dazu angewendet werden, um die unterschiedlichen Merkmale der Träume in den Isländersagas herauszustellen. Die Unterteilungen erheben nicht den Anspruch, vollkommen oder einwandfrei zu sein. Es handelt sich hierbei um einen neuen Ansatz,¹⁸ die Auffälligkeiten der Träume zu veranschaulichen. Die in den Isländersagas auftretenden prophetischen Träume kündigen immer ein bevorstehendes Ereignis an, das nicht abgewendet werden kann. Sie kommen am häufigsten in den Sagas vor. Warnträume dienen dazu, den Träumenden auf eine drohende Gefahr aufmerksam zu machen, die er durch eine Änderung seines Verhaltens abwenden kann. Damit ihr Zweck erkannt werden kann, müssen die Warnträume verständlich sein. Ferner sind mitteilende Träume in den Sagas vertreten, die dem Betreffenden eine Information über ein bereits stattgefundenes oder gerade stattfindendes Geschehen vermitteln, von dem er noch keine Kenntnis haben kann. Andere Träume berichten davon, dass der Träumende einen Rat oder Befehl – meist von einem Mann – erhält, den zu befolgen sinnvoll oder notwendig erscheint. Diese Befehlsträume kommen nur in wenigen Sagas vor. Sehr selten wird einer Figur auch durch das Geschehen oder Auftreten einer Person in einem Traum geholfen. Diese helfenden Träume erscheinen meist, wenn bereits andere Traumarten in einer Saga verwendet werden. Alle diese Traumarten

¹⁷ Die Einteilung und Definitionen der Traumarten orientiert sich teilweise an Walter Jaehde, der für die englisch-schottischen Volksballaden zwischen prophetischen und mitteilenden Träumen unterscheidet. Weiterhin entlehne ich die Formulierung der Befehlsträume der Typisierung Peter Dinzels. Helfende Träume sind mir in keinem der beiden Texte aufgefallen. Sie scheinen in ihrer Art nur in den Isländersagas bekannt, bzw. überliefert, zu sein. Walter Jaehde: *Religion, Schicksalsglaube, Vorahnungen, Träume, Geister und Rätsel in den englisch-schottischen Volksballaden*. Dissertation, Halle-Wittenberg 1905, S. 34-45; Dinzels, 1981, S. 41.

¹⁸ Andere Ansätze für die Kategorisierung von Träumen liefert vor allem die frühe Forschung. Henzen beleuchtet dabei auch Redensart- und Wortwitzträume, die in dieser Arbeit nicht betrachtet werden. Haeckel differenziert die Träume in vier Gruppen nach ihrem Inhalt und ihrer Form. Dinzels unterscheidet ebenfalls Träume nach Typen, wenn auch weniger ausgeprägt als Henzen. Wilhelm Henzen: *Über die Träume in der altnordischen Sagalitteratur*, Dissertation, Leipzig 1890; S. 34-73; Margarete Haeckel: *Die Darstellung und Funktion des Traumes in der isländischen Familiensaga*, Hamburg 1934, S. 36-62; Dinzels, 1981, S. 41.

werden im Folgenden exemplarisch beschrieben und auf ihre unterschiedlichen Ausprägungen hin analysiert. Dabei wird zusätzlich auf die Quantität und die Länge der einzelnen Traumarten eingegangen.

Das fünfte Kapitel behandelt die häufigsten Traumsymbole – die in sich noch einmal nach Erscheinungsformen unterteilt werden. Hier steht vor allem die Bedeutung und Häufigkeit von fünf Symbolen im Vordergrund: Gegenstände, Folgegeister, Frauen, Männer und der Träumende selbst. „Eine besondere Rolle spielte die germ[anische] Vorstellung, die Seele von Lebenden wie von Toten könnten von diesem losgelöst in Seelenwesen, den Fylgjen (anord. fylgja, pl. fylgjur), existieren, die meist Frauengestalt, seltener Tiergestalt annehmen.“¹⁹ Solche Fylgjen in Tiergestalt erscheinen in den Isländersagas häufig, vornehmlich wenn eine Person träumt oder besondere seherische Kräfte hat.²⁰ Die Tier-Traumsymbole werden besonders im Hinblick auf die Art des Tieres und dessen Besonderheit eingehender betrachtet. Welche Rolle bei den Traumsymbolen der gesellschaftliche Stand und das Geschlecht des Träumenden oder des im Traum Dargestellten spielt, wird in diesem Kapitel näher betrachtet. Des Weiteren werden vor allem die Personen-Traumsymbole nach den unterschiedlichen vorkommenden Figuren und deren spezielle Bedeutung hin untersucht.

In Kapitel 6 werden die in den Texten gegebenen Deutungen der Träume näher beleuchtet. Meist erfolgt keine Interpretation eines Traumes in den Isländersagas, da eindeutig scheint, welche Botschaft darin vermittelt wird. In anderen Fällen ist es dem Betreffenden nicht möglich, seinen Traum selbst zu deuten und so richtet er oder sie sich an Dritte. Häufig werden dabei Familienangehörige oder nahe Bekannte befragt. Es kommt auch vor, dass Personen zurate gezogen werden, von denen bekannt ist, dass sie Träume besonders gut deuten können. Die Wahl des Deuters spielt daher eine bedeutende Rolle, sowohl in Bezug auf die richtige Interpretation als auch auf die Wichtigkeit des Traumes.

In Kapitel 7 werden abschließend die Informationen der vorangegangenen Kapitel ausgewertet, um die Funktion der Träume in den hier untersuchten Isländersagas zu klären. Hierbei gilt die bereits von Hallberg formulierte Feststellung: „Det är klart att man inte kann se den isländska sagans drömmar i ljuset av psykoanalytisk drömtolkning.“²¹ Das Augenmerk richtet sich vielmehr auf die ästhetischen und die

¹⁹ Ernst, *RGA*, S. 147 f.

²⁰ Njáll in der *Brennu-Njáls saga* wird von Erscheinung von den Fylgjen der Feinde Gunnars von Hlíðarendi verfolgt und kann deshalb nicht schlafen. *Die Saga vom weisen Njal* (Sammlung Dieterich Bd. 239), aus dem Altisländischen übersetzt von Andreas Heusler, Leipzig 1978, S. 191.

²¹ Hallberg, 1956, S. 73.

narrativen Funktionen von Träumen. Da ein repräsentativer Teil der zu den Isländersagas gehörigen Texte in dieser Arbeit betrachtet wird, kann die Funktion der Träume in ihnen herausgestellt werden. Das Ergebnis kann jedoch nur als bedingt allgemein gültig angesehen werden, da Träume in anderen Sagas durchaus auch andere Funktionen haben können.

2 Der Schicksalsglaube

Das Schicksal spielt für die Isländersagas und insbesondere die Träume eine bedeutende Rolle. Der Glaube daran beeinflusst die Handlungen der in diesen Texten agierenden Figuren.

Den Schicksalsbegriff diskutiert Peter Hallberg dahin gehend, dass er zunächst eine Trennung zwischen dem Gottesglauben und dem Schicksalsglauben vornimmt. Götter können Wünsche erfüllen oder beachten, das eigentliche Schicksal hingegen sei unausweichlich und nicht beeinflussbar. Sofern also versucht werde, das Schicksal mit magischen Handlungen oder dergleichen zu beeinflussen, handele es sich nicht mehr um das eigentliche Schicksal. „Det verkliga ödet måste erkännas utan alla inskränkningar.“²² Eine teilweise historische Erklärung für den Schicksalsglauben bietet hingegen Glendinning. Er stellt fest, dass der Schicksalsglaube in Island im 13. Jahrhundert einer Vermischung sowohl heidnischer als auch christlicher Vorstellungen entspricht. Eine feste Regel, ob der Schicksalsglaube eher christlich oder heidnisch geprägt sei, lässt sich seiner Meinung nach nicht feststellen. Vielmehr findet eine stete Bedeutungsverschiebung statt, und in einigen Fällen richtet sich der Schicksalsglaube nach den heidnischen, in anderen nach den christlichen Vorstellungen.²³ Da die Isländersagas ab dem 13. Jahrhundert niedergeschrieben wurden – eine ungefähre Datierung der hier behandelten Texte findet sich im Traumregister unter 8.1 –, ist es wahrscheinlicher, dass sie den Schicksalsglauben aus der Zeit ihrer Entstehung widerspiegeln.

Die Figuren in den Isländersagas akzeptieren ihr Schicksal meist, ohne eine Änderung in Betracht zu ziehen. Häufig tauchen Bemerkungen auf, die sich als Vorausdeutungen oder Prophezeiungen des weiteren Geschehens erweisen. Walter Jaehde etwa vertritt die Ansicht, dass solche Vorahnungen entstanden, indem der Mensch unerklärliche oder geheimnisvolle Erscheinungen des täglichen Lebens als Aberglauben

²² Hallberg, 1956, S. 79.

²³ Glendinning, 1974, S. 25-27.

verbuchte, sobald Glück oder Unglück auf sie folgte.²⁴ Auf diese Weise könnte auch ein Ereignis nach dem Tod Kjartans in der *Laxdæla saga* ausgelegt werden:

„Þá segir Ósvífur: „Þú [Auðun festargarmur] Festarhundur munt verða eigi sannspár því að synir mínir munu vera virðir mikils af tignum mönnum en þú Festargarmur munt fara í tröllhendur í sumar.“ Auðun festargarmur fór utan það sumar og braut skipið við Færeyjar. Þar týndist hvert mannsbarn af skipinu. Þótti það mjög hafa á hrinið er Ósvífur hafði spáð.“²⁵

Diese Episode ist eine von vielen ähnlichen, die sich in fast jeder Isländersaga finden. Der Glaube an Prophezeiungen und somit an das Schicksal taucht immer wieder in den Sagas auf und wird durch sie noch verstärkt. Eine Änderung des vorausgedeuteten Schicksals durch eine Figur wäre undenkbar.

Da das in den Träumen prophezeite Schicksal sich in den Sagas immer erfüllt, wird in dieser Arbeit von einem determinierten Schicksalsglauben ausgegangen. Versuche der Abwendung des Schicksals werden unternommen, wenn auch nicht in Form von magischen Handlungen. Sie sind dennoch immer vergebens. Daher wird der Schicksalsglaube nicht für einen fatalistischen gehalten.

3 Fünf Träume

Die im Folgenden aufgeführten fünf Träume gehören zu den bekannteren Träumen in den Isländersagas. Sie dienen als Beispiele, anhand derer die Analyse der folgenden Kategorien bestritten wird. Daher werden sie hier näher beschrieben. Für die Traumarten, Traumsymbole und Traumdeutung werden jeweils verschiedene Kriterien unterschieden, die nicht auf jeden Traum zutreffen. Die gewählten fünf Beispiele decken diese Kriterien in ihren Grundzügen ab. Auf Besonderheiten und Abweichungen zu anderen Träumen wird in der Analyse genauer eingegangen. Diese Träume sind im Traumregister im Anhang zusammen mit einer deutlich kürzeren Inhaltsangabe aufgelistet. Alle Träume sind mit einer Abkürzung versehen, die aus einer Kombination von Buchstaben und Zahlen besteht. Die Träume Guðrúns Ósvífursdóttirs aus der *Laxdæla saga* werden entsprechend mit Lds-2 bezeichnet.

²⁴ Vgl.: Jaehde, 1905, S. 30 f.

²⁵ *Íslendinga sögur og þættir*, herausgegeben von Bragi Halldórsson, Jon Torfason, Sverrir Tómason, Örnólfur Thorsson, Reykjavík 1987, S. 1616; Übersetzung: „Da sagte Osvifr: „Deine [Audun Kettenhunds] Weissagung, du Kettenhund, wird nicht eintreffen, denn meine Söhne werden hochgeehrt sein bei vornehmen Herren, aber du Kettenhund sollst in diesem Sommer fahren in der Trolle Gewalt.“ Audun Kettenhund segelte in diesem Sommer aus und erlitt an den Färöer Schiffbruch. Da ging jedes Menschenkind auf dem Schiffe zugrunde; so schien also ganz eingetroffen zu sein, was Osvifr geweissagt hatte.“ Aus: *Die Geschichte von den Leuten aus dem Lachswassertal*, 1987, S. 206.

3.1 Guðrún Ósvífursdóttirs vier Träume aus der *Laxdæla saga*

Die Träume von Guðrún Ósvífursdóttir (Lds-2) sind die bedeutendsten der *Laxdæla saga*. Im Winter träumt Guðrún viermal. Da es niemandem gelingt, die Träume zu ihrer Zufriedenheit zu interpretieren, sucht sie Gestur Oddleifsson auf und bittet ihn darum, die Träume zu deuten, die sie ihm schildert. Alle vier handeln von Gegenständen, genauer von Schmuck. In jedem Traum gehört Guðrún ein Schmuckstück, welches sie absichtlich oder versehentlich verliert oder zerbricht. Von Traum zu Traum werden diese Kostbarkeiten prächtiger und der Verlust geht Guðrún bei jedem näher.

Zuerst träumt sie von einem Kopfschmuck, der ihr gehört, aber nicht besonders zu gefallen scheint und den sie daraufhin – gegen den Rat anderer – in einen Bach wirft. Einen silbernen Ring trägt sie im nächsten Traum am Arm. Ihn mag sie lieber, und sie beabsichtigt, ihn lange und sorgsam zu halten, doch dann rutscht der Reif von ihrem Arm und fällt in einen See. Der Verlust dieses silbernen Rings macht sie unglücklicher, als es für einen einfachen Gegenstand passend scheint. Im dritten Traum gehört Guðrún ein goldener Armreif, der ihr kaum besser steht als der silberne. Von ihm erwartet sie, ihn länger zu tragen als den vorherigen. Sie stolpert aber, und dabei bricht der goldene Ring an einer fehlerhaften Stelle entzwei. Nach dem Bruch fühlt Guðrún eher Trauer als Verlust. Aus den Bruchenden des Reifs scheint Blut zu fließen, und bei näherer Untersuchung fallen ihr weitere Fehler auf. Der letzte Traum handelt davon, dass Guðrún einen mit Juwelen besetzten, goldenen Helm auf dem Kopf trägt, der wie die anderen Schmuckstücke ihr eigen ist. Dieser Helm erscheint ihr zu schwer zum Tragen, doch will sie ihn deshalb nicht absetzen. Dann fällt der Helm ihr aber vom Kopf und in den Hvammsfjörður hinein.

Im Anschluss an Guðrúns Beschreibung ihrer Träume deutet Gestur sie trotz ihrer Variationen auf ähnliche Weise. Guðrún wird vier Ehemänner haben. Der erste wird ihr nicht gut gefallen und sie wird ihn verlassen, wie das Werfen des Kopfschmuckes im Traum verdeutlicht. Ihren nächsten Ehemann wird sie mehr mögen, doch er wird nach kurzer Zeit ertrinken. Der Dritte wird nicht besser sein als ihr vorheriger Gatte, doch wird es einen Religionswechsel etwa zu der Zeit geben. Dieser Ehemann wird der neuen Religion angehören, die nobler ist, daher erklärt sich das edlere Metall des Traumsymbols. Das Zerbrechen des Rings deutet Gestur so, dass dieser Mann ermordet wird, zum Teil wegen Guðrún. Die Fehler in der Ehe wird sie erst nach dem Tod ihres dritten Mannes erkennen. Der letzte ihrer vier Ehemänner wird Guðrún weit übertreffen und

der Fall des Helmes in den Hvammsfjörður deutet an, dass auch dieser Mann ertrinken wird. Nachdem Gestur die Träume interpretiert hat, ist Guðrún wenig glücklich über diese Vorhersage. Sie wird „dreyrrauð“ und meint zu ihm: „Hitta mundir þú fegri spár í þessu máli ef svo væri í hendur þér búið af mér“.²⁶ Die Interpretation der Träume durch Gestur erweist sich als zutreffend. Guðrún heiratet vier Mal und verliert jeden Mann in der Art, wie sie es geträumt hat, beziehungsweise wie es gedeutet wurde.

3.2 Hallfreður Ottarsons Traum aus der *Hallfreðar saga*

In der *Hallfreðar saga* träumt Hallfreður Ottarson, der Protagonist, nach dem die Saga benannt wurde, recht häufig. Seine Träume bedürfen keiner zusätzlichen Deutung durch ihn oder Dritte, da sie nicht mit einer verschlüsselten Symbolik auftreten. Hallfreður ist – wie viele andere Isländer in den Sagas – an den Hof des norwegischen Königs gekommen. Dort herrschte gerade Ólafur Tryggvason, der in Norwegen das Christentum durchzusetzen versuchte. Da Hallfreður in seine Mannschaft aufgenommen wird, konvertiert er zum Christentum.

In der Nacht vor einem Kampf träumt Hallfreður, dass König Ólafur Tryggvason zu ihm komme (HaS-3). Die Reaktion Hallfreðs wird dabei wiedergeben, denn „þóttist hann verða feginn og þó hræddur“.²⁷ Dieser weist ihn zunächst darauf hin, dass er zwar schläft, ihm das kommende Gespräch aber vorkommen wird, als wäre dem nicht so. Im Anschluss daran bespricht Ólafur Hallfreðs Vorhaben, sich mit Grís zu schlagen und tadelt ihn deswegen. Der König gibt an, dass Grís „hefur svo fyrir mælt og bedið guð að sá ykkar skyldi sigur fá er betri málæfni hefði“.²⁸ Mit diesem Wissen rät Ólafur, dass Hallfreður den Vergleich annehmen und nicht mit Grís zum Holmgang gehen solle. Zuletzt weist der König ihn an, sich am kommenden Morgen vom Alþingi – der jährlichen gesetzgebenden Versammlung – zu entfernen, um an einem bestimmten Ort drei Männer zu treffen. Diese werden wichtige Neuigkeiten für Hallfreður haben, die ihn

²⁶ *Íslendinga sögur og þættir*, Reykjavík 1987, S. 1581; Übersetzung: „blutrot“ und „Du hättest bessere Voraussagen in deiner Rede vorbringen können, hätte ich dir besseres an die Hand gegeben.“ Aus: *Die Geschichte von den Leuten aus dem Lachswassertal*, 1987, S. 147; Die Rotfärbung Guðrúns ist hier wie so oft in den Isländersagas ein Zeichen dafür, dass sie wütend ist. „Die Angabe der Farbe [ist] nur ein indirektes Mittel zur Kundmachung eines seelischen Vorgangs.“ Gefühle werden in den Sagas nicht direkt, sondern durch solche äußeren Vorgänge wiedergegeben. Walter Baetke: „Zum Erzählstil der Isländersagas“ In: Ders. (Hg.): *Die Isländersaga* (Wege der Forschung, Bd. 151), Darmstadt 1974, S. 164-172, hier S. 167.

²⁷ *Íslendinga sögur og þættir*, Reykjavík 1987, S. 1217; Übersetzung: „er schien froh darüber und doch erschreckt“. Aus: *Hallfred der Königsskalde* In: *Vier Skaldengeschichten* (Sammlung Thule, Bd. 9), Übertragen von Felix Niedner, Jena 1914, S. 208-260, hier S. 246.

²⁸ *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 1217; Übersetzung: „hat den Wunsch ausgesprochen und Gott darum gebeten, daß der den Sieg haben sollte, dessen Sache die bessere wäre.“ Aus *Hallfred der Königsskalde*, 1914, S. 246.

mehr beschäftigen werden als der Kampf mit Grís. Sobald Hallfreður erwacht, „fugar [hann] hvað fyrir hann hefir borið“²⁹. Darauffolgend berichtet die Saga, dass Hallfreður auf den Rat des Königs hört und auf den Vergleich mit Grís eingeht. Er verlässt am Morgen nach dem Traum das Þinggelände, um auf die Männer zu treffen, von denen Oláfur sprach. Als Hallfreður ihnen begegnet, erfährt er, dass der König kurz zuvor bei einer Schlacht umkam. Diese Nachricht erweist sich für ihn als eine schreckliche.

3.3 Hallfreðs Traum aus der *Hrafnkels saga*

In der *Hrafnkels saga*, der kürzesten aller Isländersagas, wird von lediglich einem Traum berichtet (Hrs-1). Dieser findet am Anfang der Saga statt, unmittelbar nachdem sich Hallfreður mit seiner Frau und seinem Sohn Hrafnkell – um den sich das Hauptgeschehen dreht – auf Island angesiedelt hat. Hallfreður baut in einem Tal einen Hof für sich und seine Familie. Kurz nach der Erbauung träumt er eines Nachts, dass ein Mann zu ihm kommt und ihn direkt anspricht. Er sagt Hallfreður, dass er unvorsichtig sei und weist ihn danach an, sich westlich des Lagarfljots anzusiedeln, denn „[þ]ar er heill þín öll“.³⁰ Nach diesem Satz wacht Hallfreður auf und er führt die Anweisungen, sich anderswo anzusiedeln, noch am gleichen Tag aus. Die Saga berichtet daraufhin, dass am Tag von Hallfreðs Abreise ein Erdbeben stattfand, das den Hof unter sich begrub.

3.4 Herdis Bolladóttirs Traum aus der *Laxdæla saga*

Gegen Ende der *Laxdæla saga* träumt die Enkelin Guðrún Ósvífursdóttir den letzten Traum in der Saga (Lds-7). Herdis geht regelmäßig mit ihrer Großmutter in die Kirche um zu beten, denn Guðrún ist inzwischen eine sehr religiöse Frau geworden. In einer Nacht träumt Herdis, dass eine Frau zu ihr kommt und sie direkt anspricht. Sie beklagt sich über die Großmutter der Träumenden, Guðrún Ósvífursdóttir, „því að hún bröltir allar nætur á mér [der Frau] og fellir á mig dropa svo heita að eg brenn af öll“.³¹ Guðrúns Tränen sie überall verbrennen würden. Die Frau informiert Herdis, „að mér

²⁹ *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 1217; Übersetzung: „und [er] sann über die Erscheinung nach“ Aus: *Hallfred der Königsskalde*, 1914, S. 246.

³⁰ *Íslendinga sögur og þættir*, Reykjavík 1987, S. 1397; Übersetzung: „Dort liegt dein ganzes Heil.“ *Die Saga von Hrafnkell dem Freysgoden* In: *Sagas aus Ostisland. Die Hrafnkels Saga und andere Geschichten von Macht und Fehde*, herausgegeben und aus dem Altisländischen übersetzt von Dirk Huth, Kreuzlingen/München 1999, S. 71-101, hier S. 71.

³¹ *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 1652; Übersetzung: „denn sie wälzt sich alle Nächte über mir [der Frau] und läßt so heiße Tropfen auf mich fallen, daß ich ganz und gar davon verbrenne“ Aus *Die Geschichte von den Leuten aus dem Lachswassertal*, 1987, S. 265.

líkar til þín nokkkuru betur“.³² Nachdem die Frau fertig gesprochen hat, erwacht Herdis und erzählt ihrer Großmutter von dem Traum. Am folgenden Tag wird unter der Kirche gegraben und es findet sich unterhalb der Stelle, wo Guðrún gewöhnlich während ihrer Gebete kniet, ein Grab. Darin liegen schwarze, grässliche Knochen, sowie ein Zauberstab und ein Anhänger. Diese Hinweise zeichnen die Tote als eine heidnische Zauberin aus. Ihre Überreste werden an einen verlasseneren Ort gebracht.

3.5 Höskuldur Dala-Kollssons Traum aus der *Brennu-Njáls saga*

Die *Brennu-Njáls saga* ist die längste der Isländersagas; in ihr kommen neun Träume vor. Den ersten davon träumt Höskuldur Dala-Kollsson, kurz nachdem er drei Fremde bei sich aufgenommen hat (BNs-1). Direkt im Anschluss an seinen Traum erwacht Höskuldur „og vakti upp alla heimamenn sína“³³ und berichtet ihnen davon. In dem Traum sah er einen außergewöhnlich großen Bären, dem zwei Bärenjunge³⁴ folgten. Die drei waren aus dem Haus Höskuldurs gegangen und hatten den Weg nach Hrútsstaðir eingeschlagen. Dort wohnte Höskuldurs Bruder, Hrútur, und die drei traten bei ihm ein. Damit war Höskuldur erwacht. Nachdem er von seinem Traum berichtet hat, fragt er die Anwesenden, was sie an dem großen Mann bemerkt hätten, den er in der Nacht zuvor aufgenommen hatte. Ein Hausgenosse war auf den Ärmel des größeren Unbekannten aufmerksam geworden, da darunter eine Goldborte, ein rotes Gewand und ein Goldring sichtbar wurden. Daraus schließt Höskuldur, dass der Bär aus seinem Traum „er engins manns fylgja nema Gunnars frá Hlíðarenda“.³⁵ Er und seine Begleiter sind demnach bei Hrútur eingekehrt, nachdem sie bei ihm waren. Höskuldur reitet daraufhin zu seinem Bruder und erfährt, dass es Gunnarr gelungen ist, Hrútur durch einen Trick anzuklagen.

³² *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 1652; Übersetzung: „weil du [Herdis] mir etwas besser gefällt“. Aus: *Die Geschichte von den Leuten aus dem Lachswassertal* In: *Die Helden von Thule*, 1987, S. 43-270, hier S. 265.

³³ *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 151; Übersetzung: „und weckte alle seine Hausgenossen“ Aus: *Die Saga vom weisen Njal*, 1978, S. 91.

³⁴ Der neuisländische Text berichtet von „húnar tveir“. Andreas Heusler richtete sich hier nach einer anderen Handschrift, da er die Tiere als zwei Hunde übersetzt. Lena Rohrbach macht darauf aufmerksam, dass in GKS 2868, 4to *hundar*, anstelle von *húnar* steht und es sich dabei vermutlich um einen Fehler des Schreibers handelt. Dass dem Bären zwei Bärenjungen und nicht zwei Hunde folgen, ist für den Leser auch eher nachvollziehbar. *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 151; *Die Saga vom weisen Njal*, 1978, S. 91; Lena Rohrbach: *Der tierische Blick. Mensch-Tier-Relationen in der Sagaliteratur* (Beiträge zur Nordischen Philologie, Bd. 43), überarbeitete Dissertation von 2007, Tübingen und Basel 2009, S. 225.

³⁵ *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 151; Übersetzung: „Dieser Folgegeist gehört zu niemand anderes als zu Gunnarr von Haldenende!“ Aus *Die Saga vom weisen Njal*, 1978, S. 91.

4 Traumarten

In den Isländersagas kommen verschiedene Arten von Träumen vor. Manche kündigen ein Ereignis an, während andere von Vergangenen berichten. Um die Vielfältigkeit der Träume zu verdeutlichen, werden sie hier in fünf Traumarten eingeordnet. Einige Träume können dabei mehr als einer Kategorie zugeordnet werden. Die vorgenommene Unterteilung dient dazu, die Traumvariationen leichter darzustellen und die verschiedenen Interpretationsmöglichkeiten hervorzuheben, denn die Deutung der Träume bezieht sich immer auch auf die Art des Traumes. Dies gilt, obwohl nicht alle Träume in den Sagas direkt gedeutet werden, sondern viele auch implizit.

4.1 Prophetische Träume

Die prophetischen Träume kündigen immer ein zukünftiges, meist negatives Ereignis an. Selten deuten sie ein glückliches Geschehen voraus. Diese Ereignisse können weder durch den Träumenden, noch durch seine Umgebung abgewendet werden, auch wenn es zunächst anders scheint. Solche vorausdeutenden Momente werden in den Sagas nicht so erzählt, dass beim Leser der Eindruck entsteht, dass die antizipierten Ereignisse bereits eingetroffen seien.³⁶ In manchen Fällen wird sogar der Versuch unternommen, dem prophezeiten Geschehen zu entgehen, indem eine Veränderung der gewohnheitsmäßigen Routine vorgenommen wird. Dennoch tritt das vorausgedeutete Unglück stets auch ein. Die prophetischen Träume sind die am häufigsten in den Isländersagas auftretenden Träume. Von den im Traumregister (siehe 8.1) aufgelisteten 59 Träumen lassen sich 31 als prophetisch einordnen. Ein Großteil der prophetischen Träume sind nur dieser Traumart hinzuzuzählen. Neun können jedoch auch anderen Traumarten zugeordnet werden.

Zu den bekanntesten prophetischen Träumen in den Isländersagas gehören die vier Träume Guðrún Ósvífurisdóttirs (Lds-2). Kurz nach der Einführung Guðrúns in Kapitel 32 der *Laxdæla saga* werden sie berichtet und von Gestur Oddleifsson gedeutet. Die Episode ist recht lang und ausführlich geschildert, da sich ab diesem Moment der Plot der Saga entsprechend der Interpretation der Träume entwickelt. Guðrún heiratet im Verlauf der Erzählung vier Männer. Vom Ersten lässt sie sich scheiden, da sie wenig für ihn empfindet. Der zweite Gatte ertrinkt im Meer, der dritte wird – als Folge von Guðrúns Racheplänen gegen einen anderen – ermordet. Der vierte Ehemann schließlich ertrinkt ebenfalls, diesmal im Breiðafjörður. Obwohl Guðrún ab dem Moment der

³⁶ Vgl.: Vésteinn Ólason: *Dialogues with the Viking Age. Narration and Representation in the Sagas of the Icelanders*, Reykjavik 1998, S. 97 f.

Traumdeutung weiß, was passieren wird, ändert sie ihr Verhalten nicht. Ihr ist zwar bewusst, dass „mikið er til að hyggja ef þetta allt skal eftir ganga“.³⁷ Sie fügt sich dennoch in das Schicksal ein. In der Folge findet keine Reflexion des Prophezeiten statt. Guðrún heiratet ein ums andere Mal, ohne den Versuch zu unternehmen, ihrem Schicksal zu entgehen oder den Lauf der Dinge zu ändern, indem sie etwa eine Heirat verweigern würde.

Diese Akzeptanz kann aus zweierlei Gründen erfolgen. Einerseits ist es möglich, dass Guðrún ihr Schicksal, den vorherbestimmten Verlauf ihres Lebens, nicht ändern kann, auch wenn sie es gern würde. Andererseits könnte eine Änderung des Kommenden nicht im Sinne der Figur liegen. Demnach würde sie das Geschehen gar nicht ändern wollen, auch wenn es möglich wäre. Beide Gründe sind durchaus zulässig. Der Erste knüpft an den Schicksalsvorstellungen an, die sich allgemein in den Isländersagas finden. Eine Änderung des Schicksals durch Guðrún könnte diesem Glauben entgegenwirken und wäre unter Umständen für das Publikum oder den Leser weder akzeptabel noch nötig gewesen. Paul Schach vertritt die Auffassung, dass der Schreiber der *Laxdæla saga* die Träume und andere Prophezeiungen explizit dazu verwendet „to strengthen the cohesion of his story, to maintain suspense, and to create the illusion that the fate of the major characters was inevitable“.³⁸ Der zweite Grund für die Akzeptanz des Kommenden besteht möglicherweise darin, dass die Figur die Veränderung nicht möchte. Dies kann daran liegen, dass sie trotz aller Folgen und Beschwerden ihre Zukunft so erleben will, wie es ihr bereits vorausgedeutet wurde. Diese Option schließt das Schicksal nicht aus, aber die Möglichkeit ein, dass das Schicksal veränderbar ist, entsprechend dem Willen der Figur. Guðrún hat durch ihr Wissen zwar die Möglichkeit, das Kommende abzuwenden, sie tut es aber nicht. Das Schicksal wird als eine Folge ihrer eigenen Handlungen und ihres Charakters dargestellt. Sie bringt vor allem durch ihre Eigenheiten das Geschehen in Gang. So etwa trägt Guðrún eine Teilschuld an dem Tod ihres dritten Mannes Bolli – wie es bereits von Gestur im Zuge der Traumdeutung vorhergesagt wurde. Guðrún treibt Bolli dazu an, Kjartan zu töten, und als Rache für Kjartans Tod muss Bolli sterben. Da Guðrún sich in ihrer Ehre verletzt fühlt, stachelt sie ihren dritten Gatten zur Ermordung Kjartans an. Das in den Träumen vorherbestimmte Schicksal hätte sie selbst in dem Falle nur ändern können, wenn sie ihren verletzten

³⁷ *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 1581; Übersetzung: „Aber schwere Gedanken muss man sich machen, wenn dies alles so eintreffen soll.“ Aus: *Die Geschichte von den Leuten aus dem Lachswassertal*, 1987, S. 147.

³⁸ Paul Schach: *Icelandic Sagas*, Boston 1984, S. 110.

Stolz nicht beachtet hätte. Guðrúns vierter Mann träumt ebenfalls einen prophetischen Traum (Lds-6), dessen Auskommen Guðrún aus ihren eigenen Träumen bekannt ist. Dennoch unternimmt sie auch hier keinen Versuch, das Kommende abzuwenden. Es scheint aber deutlich, dass sie trotz ihres Wissens keine Möglichkeit hat, den Tod ihres Mannes durch Ertrinken zu verhindern. Der genaue Zeitpunkt seines Ablebens ist ihr auch bei ihm nicht bekannt. Somit wäre es wenig sinnvoll, wenn Guðrún ihren Gatten von jeder Schiffsreise abhalten würde.

Da in den Sagas ein determinierter Schicksalsglaube vorherrscht, kann dem Schicksal nicht entgangen werden. Die oben geführte Diskussion stellt eine Sicht dar, die dem heutigen Publikum als eine mögliche Erklärung für das Vorgehen dienen kann. Dem modernen Leser erscheint es durchaus möglich, dass Guðrún zumindest teilweise eine Änderung hätte herbeiführen können. Die Rolle der vier Träume in dieser Saga bleibt dabei gleich: Sie dienen dazu, die weitere Handlung der Saga vorwegzunehmen und zu strukturieren. Zusätzlich wirken die Träume durch ihre Symbolhaftigkeit mystifiziert und verklärt. Insgesamt ist die *Laxdæla saga* sehr reich an Vorausdeutungen. Neben den prophetischen Träumen tauchen „Vorahnungen, Weissagungen, Verwünschungen als Ausdruck des schicksalhaft Vorbestimmten“³⁹ auf.

Andere prophetische Träume in Isländersagas zeigen deutlicher, dass das in ihnen geträumte Geschehen unabwendbar ist. Meist treten sie auf „just before major events take place“.⁴⁰ Manche Träume werden deshalb absichtlich nicht erzählt, damit sie sich nicht erfüllen, so etwa in der *Gísli saga*. Darin wird berichtet, dass „Gísli lætur illa í svefni tvær nætur í samt“.⁴¹ Diese Aussage tritt häufig in den Sagas auf, wenn eine Person träumt. Häufig ist der Träumende bereit, seinen Traum zu berichten. In seltenen Fällen – von den 59 Träumen im Register zählen, neben dem genannten, drei weitere (BNs-7, Dss-1 und Fds-1) dazu – sträubt sich der Träumende dagegen, den Inhalt seines Traumes zu erzählen. Gísli in der *Gísli saga* verschweigt den Inhalt seiner Träume (GsS-1) zunächst, damit sich die darin antizipierte Begebenheit nicht zuträgt. Da der Inhalt vorerst unbekannt bleibt, „werden Stimmungen geschaffen, wird das Publikum auf außergewöhnliche Ereignisse vorbereitet“,⁴² die im Zusammenhang mit dem Traum

³⁹ Heiko Uecker, 2004, S. 135.

⁴⁰ Ólason, 1998, S. 97.

⁴¹ *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 917; Übersetzung: „Gísli unruhig schlief, zwei Nächte nacheinander“. Aus.: *Die Saga von Gísli Sursson*, aus dem Altisländischen übertragen und erläutert von Franz B. Seewald, Stuttgart 1976, S. 50.

⁴² Hans-Werner Löbner: *Reden und Träume als strategische Elemente der Geschichtsschreibung des Mittelalters. Eine Untersuchung am Beispiel der Reden und Träume der Sverris-Saga*, Dissertation, Freiburg 1992, S. 65.

stehen. Das Verschweigen deutet zusätzlich an, dass das Publikum es für sicher hielt, dass ein erträumtes Geschehnis eintreffen muss. Entsprechend öffnet sich aber auch Raum für Spekulationen, im Besonderen, ob das Eintreffen durch Verschweigen zu verhindern sei.⁴³ Nach dem Tod Vésteins berichtet Gísli schließlich seinem Bruder von den Träumen. Beide kündigten die Ermordung Vésteins durch Folgegeister – zuerst eine Giftschlange, dann einen Wolf – an. Im Gegensatz zu Gísli erzählt Flosi in der *Brennu-Njáls saga* seinen Traum (BNs-7) Ketill, damit dieser ihn deutet. Die Interpretation fällt recht kurz aus und Ketill meint daraufhin: „[s]ýnist það ráð að þenna draum segjum við engum manni að svo búnu“.⁴⁴ In diesem Fall fand erst eine Deutung – und somit das Berichten des Traumes – statt. Gleichwohl wird der Inhalt ab diesem Moment verschwiegen. Unklar ist, in welchem Zusammenhang das Verheimlichen des Traumes steht. Einerseits könnte damit lediglich ein Schonen der Gemüter intendiert sein. Andererseits könnte die Hoffnung bestehen, dass das Geschehen durch weiteres Erzählen entweder nicht oder in geringerem Ausmaße eintritt als vorhergesagt. In der *Droplaugarsona saga* wird von einem Traum (Dss-1) berichtet, den Helgi Droplaugarson in der Nacht vor seinem Tod erfährt. Hier ist es ebenfalls so, dass Helgi den Inhalt zunächst nicht wiedergeben möchte. Als dann im Verlauf des Tages sein Kinn juckt, beginnt er mit dem Erzählen des Traumes. Das Jucken am Kinn deutet Helgi in dieser Situation als Indikator dafür, dass das angekündigte Geschehen sich ereignen wird, ungehindert dessen, ob er davon berichtet oder nicht. In seinem Traum wurden Helgi und seine Begleiter von Wölfen angegriffen „og kleif einn í höku mér [Helgi] og í tanngarðinn“.⁴⁵ Erst durch das Jucken am Kinn wird hier dem Träumenden deutlich, dass ein Nicht-Erzählen des Traumes keinen Einfluss auf das vorhergesagte Ereignis hat und es somit auch nicht verhindert werden kann.

Ein weiterer Traum, der zunächst verschwiegen wird, stammt aus der *Fljótsdæla saga* (Fds-1). Im Traum geht Þorvaldur zu einer Höhle am Meer, in der er eine gefesselte Frau vorfindet. Er befreit sie daraufhin, und während sie sich von der Höhle entfernen, kommt der Entführer ihnen nach und Þorvaldur muss sich ihm stellen. Damit endet der Traum. Das Erzählen zögert Þorvaldur zunächst hinaus, und er berichtet erst

⁴³ Gísli begründet sein Verschweigen so: „En því saði eg hvorigan drauminn fyrr en nú að eg vildi gjarna að hvorngi réði.“ Aus: *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 919; Übersetzung: „Ich habe übrigens die beiden Träume deshalb bisher nicht erzählt, weil ich nicht wollte, daß sie einträfen.“ Aus: *Die Saga von Gísli Sursson*, 1976, S. 53.

⁴⁴ *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 290; Übersetzung: „Es scheint mir geraten, daß wir niemandem diesen Traum erzählen, so wie es steht.“ Aus: *Die Saga vom weisen Njal*, 1978, S. 358.

⁴⁵ *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 367; Übersetzung: „einer hieb mir [Helgi] vors Kinn und in die Zahnreihe“ Aus: *Die Saga von den Söhnen der Droplaug* In: *Sagas aus Ostisland*, 1999, S. 183-216, hier S. 200.

einige Zeit, nachdem er seinen Traum erlebte, dem Jarl Björgólfur davon. Der Grund dafür scheint aber nicht darin zu liegen, dass er das Ereignis verhindern will. Vielmehr wird gerade durch das Erzählen des Traumes das Geschehen in Gang gebracht, denn Þorvaldur träumte, dass er die Tochter des Jarls – Droplaug, die Mutter der Protagonisten der *Droplaugarsona saga* – befreien würde. Daraufhin bietet ihm der Jarl an, seine Tochter zu suchen und entsprechend dem Geschehen im Traum läuft die Rettung ab. Dies ist einer der wenigen prophetischen Träume mit einem positiven Abschluss. Da Þorvaldur erst durch den Traum von der Tochter des Jarls erfährt und sie rettet, kann dieser Traum ebenso zu den mitteilenden und helfenden Träumen gezählt werden. Neun weitere Träume lassen sich ebenfalls anderen Traumarten zuordnen, meist jedoch nur zu einer weiteren. Die drei Träume *Þorsteins in Draumur Þorsteins Síðu-Hallssons* (DÞS-1 bis DÞS-3) können wie der zuletzt genannte aus der *Fljótsdæla saga* zwei weiteren Traumarten zugerechnet werden. Diese vier Träume bilden aber eher die Ausnahme denn die Regel.

Die Länge der prophetischen Träume in den Sagas variiert sehr stark. Manche werden mit wenigen Worten wiedergegeben, oder ihr Inhalt wird nur angedeutet, andere nehmen deutlich mehr Platz ein. Diese Unterschiede in der Länge können als Bewertungsgrundlage für die Bedeutung eines Traumes gesehen werden. Die Träume Guðrúns (Lds-2) bestimmen den Verlauf der zweiten Hälfte des Plots der *Laxdæla saga* und rechtfertigen somit eine detaillierte Beschreibung und Interpretation. Wenn dagegen ein Knecht in der *Brennu-Njáls saga* träumt (BNs-2), dass ihm etwas Schlimmes widerfahren wird und dieses Ereignis die Handlung wenig oder gar nicht beeinflusst, so scheint die Bedeutung eines solchen Traumes eher gering. Natürlich muss in diesem Zusammenhang die Gesamtlänge des jeweiligen Textes bedacht werden. Dennoch ist die Länge einer Traumepisode nicht allein Indikator für den Stellenwert eines Traumes in einer Isländersaga.

Die prophetischen Träume nehmen eine wichtige Rolle in den Isländersagas ein. Sie sind die am häufigsten auftretende Traumart und zugleich die einzigen Träume, die verschwiegen werden, um das prophezeite Ereignis abzuwenden. Durch sie wird die Handlung vorweggenommen. Da prophetische Träume häufig einen Kampf vorausdeuten, kann ihre Funktion darin gesehen werden, dass sie „die für das Erleben der Kampfschilderung geeignete Stimmung [...] erzeugen“.⁴⁶ Das in den prophetischen Träumen angekündigte Geschehen kann in keinem Fall verhindert werden und tritt

⁴⁶ Glendinning, 1974, S. 243.

immer ein. Daher gliedern sie den Plot, indem sie auf zukünftige Ereignisse aufmerksam machen. Der Schicksalsgedanke ist für all diese Träume der wichtigste Aspekt. Der Glaube daran bestimmt die Vorgehensweise der Helden, die ihre Zukunft im Traum erfahren und diese doch nicht ändern. „The future, therefore, is not something unformed, but it is a state which exists already.“⁴⁷ Die Länge der jeweiligen Traumsequenzen kann für den Einfluss eines Traumes auf die Handlung von Bedeutung sein. Die prophetischen Träume bilden daher ein wesentliches Element der Isländersagas.

4.2 Warnträume

Die Warnträume dienen dazu, den Träumenden einen möglichen Schaden vorherzusagen, den er noch unterbinden oder lindern kann. Sie machen ihn auf eine drohende Gefahr aufmerksam, der er nur entkommt, wenn er sein Verhalten ändert. Damit die Warnträume ihren Zweck erfüllen können, müssen sie leicht verständlich sein. Dadurch unterscheiden sich die Warnträume von den prophetischen, denn diese erwirken weder eine Verhaltensänderung, noch kann das Geschehen unterbunden werden. Die Warnträume sind die zweitgrößte Gruppe von Traumarten in Isländersagas. Von den 59 Träumen aus dem Traumregister können 20 als solche angesehen werden. Vierzehn dieser Träume sind ausschließlich Warnträume, da sie nicht zusätzlich zu anderen Traumarten gerechnet werden können. Fünf Träume (PsS-10, PsS-12, DPS-1, DPS-2 und DPS-3) können sowohl als Warnträume als auch als prophetische Träume eingestuft werden. Ein weiterer Warntraum (BNs-4) ist überdies auch als mitteilender Traum anzusehen.

Der Traum Hallfreðs (Hrs-1) am Anfang der *Hrafnkels saga* ist einer der eindeutigen Warnträume. Hallfreður wird von einem Mann zum sofortigen Umzug getrieben. Dank ihm konnte er sich vor dem Bergrutsch retten. Im Traum wird weder eine Warnung direkt ausgesprochen, noch das bevorstehende Unglück artikuliert, aber im Zusammenhang mit dem Ereignis am Tag darauf wird deutlich, dass es sich hierbei um einen Warntraum handelt. Die gleiche Episode findet sich außerdem in der *Landnámabók* und im *Brandkrossa þáttur* (Bkp-1).⁴⁸ Die Unterschiede zwischen dem

⁴⁷ Gabriel Turville-Petre: *Nine Norse Studies* (Viking Society for Northern Research, Bd. 5), Bristol 1972, S. 32.

⁴⁸ Die Version aus der *Landnámabók* – deren Datierung schwierig ist, da die vermutlich ursprüngliche, von Ari Þorgilsson inn froði um 1100 geschriebene Fassung verloren ging – wird hier nicht berücksichtigt. Sie ist zwar kürzer als die beiden anderen, doch träumt auch darin Hrafnkell Hrafnsson von jenem Mann. Von dem Bergrutsch werden in der *Landnámabók* ein Eber und ein Stier verschüttet und das Tal heißt daraufhin Skriðudalur (Steinrutschtal). Demnach richtete sich der Verfasser des *Brandkrossa Þáttur* stark nach der Vorlage aus der *Landnámabók*, während die *Hrafnkels saga* freier gestaltet wurde. Eine ausführliche Diskussion über die beiden Versionen des Traumes aus der *Landnámabók* und der

Traum in der *Hrafnkels saga* und dem im *Brandkrossa þáttur* beziehen sich vor allem auf den Träumenden. Im *Brandkrossa þáttur* träumt Hrafnkell – und nicht dessen Vater –, dass er von einem Mann in seinem Traum besucht wird. Hier spricht der Mann die Warnung direkt aus, er „bað hann brottu verða og upp standa sem skjótast með allt sitt“.⁴⁹ Hrafnkell wacht danach auf, geht sofort von dort weg, und gleich darauf geschieht der Erdbeben. Zurück bleiben in beiden Versionen Tiere. In der *Hrafnkels saga* ein Eber und ein Ziegenbock, im *Brandkrossa þáttur* ein Eber und ein Stier.

Die meisten Warnträume werden in den Isländersagas von den Träumenden direkt gedeutet, ohne dass eine weitere Person zur Interpretation aufgefordert wird. Der Inhalt beziehungsweise die Botschaft ist auch ohne die Deutung durch Dritte verständlich, wie die beiden oben genannten Versionen des gleichen Traumes verdeutlichen. Dennoch kommen auch solche Träume vor, die erst durch die Interpretation eines anderen als Warnträume identifiziert werden können. So lässt in der *Þorsteins saga Síðu-Hallssonar* Þórhaddur zwölf Träume (ÞsS-1 bis ÞsS-12) von Hlíðar-Steinn interpretieren, denn „[h]ann réð betur drauma en aðrir menn“.⁵⁰ Erst durch die Deutung der einzelnen Träume ist offensichtlich, dass sie als Warnung vor der durch seine Schmähworte entstandenen Gefahr gemeint sind. Þórhaddur wird mithilfe der Träume sein jetziges und zukünftiges unrühmliches Verhalten vor Augen geführt, und somit erhält er die Möglichkeit, eine Veränderung herbeizuführen. Er missachtet aber die Warnung und ändert sein Benehmen nicht, aufgrund dessen er schließlich seinen Tod findet. Von den übrigen neun Warnträumen im Traumregister werden lediglich die beiden aus der *Gísla saga* (GsS-3 und GsS-5) einer anderen Person weitererzählt. Das Berichten des Traumes ist aber nicht immer nötig, um den genauen Inhalt zu erfahren. So sind etwa die Träume aus *Draumur Þorsteins Síðu-Hallssonar* (DÞS-1 bis DÞS-3) und die beiden oben genannten Beispiele detailliert beschrieben. Im Gegensatz dazu steht ein Traum aus der *Brennu-Njáls saga* (BNs-4). Dessen Traumgeschehen wird zwar nicht wiedergegeben, gleichwohl ist seine Botschaft eindeutig eine Warnung.

Die Länge der Warntraumepisoden variiert ebenfalls sehr stark, wie schon bei den prophetischen Träumen. Die anfangs genannten zwei Beispiele sind recht kurz gehalten,

Hrafnkels saga führt Tommy Danielsson: *Hrafnkels saga eller Fallet med den undflyende traditionen*, Hedemora 2002, S. 65-82; Rudolf Simek, Hermann Pálsson: *Lexikon der altnordischen Literatur*, Stuttgart 2007, S. 241 f.

⁴⁹ *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 2101; Übersetzung: „ihn [Hrafnkell] auffordert, sich so schnell wie möglich fortzumachen, mit seiner ganzen Habe, und aufzustehen“. Aus: *Die Erzählung von Brandkrossi* In: *Sagas aus Ostisland*, 1999, S. 217-233, hier S. 217.

⁵⁰ *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 2066; Übersetzung: „Er deutete Träume besser als andere Menschen.“ Aus: *Die Saga von Thorstein Sidu-Hallsson* In: *Sagas aus Ostisland*, 1999, S. 238-255, hier S. 246.

die Träume Þórhadds aus der *Þorsteins saga Síðu-Hallssonar* sind hingegen vergleichsweise lang, obwohl die drei Sagas wenig umfangreich sind. Die relative Kürze der *Hrafnkels saga* und des *Brandkrossa þáttur* kann damit zusammenhängen, dass sich die Träume bereits zu Anfang der Handlung ereignen und mit dem Hauptgeschehen kaum in Verbindung stehen. Die in ihnen ausgedrückte Warnung sorgt dafür, dass die Personen überleben und an den Ort ziehen, den sie im Verlauf der Erzählung bewohnen und um den sich das weitere Geschehen dreht. Den Träumenden wird somit auf mythische Weise das Leben gerettet, und folglich wird ihre Bedeutung für die Saga unterstrichen. Die Träume Þórhadds warnen ihn dagegen mitten im Verlauf der Handlung. Sie unterscheiden sich zusätzlich dadurch, dass die Warnung nicht an ein bestimmtes Ereignis gebunden ist, sondern nimmt direkten Bezug auf das Verhalten der Person. Diese beiden Punkte rechtfertigen die Länge der Traumepisode, denn ihre Rolle in der Saga ist eine andere. Da Þórhaddur eine Warnung bezüglich seines Benehmens und dessen Folgen erhält, ergibt sich für ihn die Wahl: Entweder er ändert sein Verhalten oder er behält es bei. Folglich eröffnet sich für den Ausgang dieser Isländersaga eine neue Perspektive. Allgemein lässt sich sagen, dass sich der Träumende bei kurzen Warnträumen – wie Bkþ-1, BNs-4 und Hrs-1 – vor der Gefahr retten kann. Im Falle der längeren Traumepisoden (DPS-1 bis DPS-3, GsS-3 und GsS-5, ÞsS-1 bis Þs-12) wird die Rettung einer Person zwar als Option möglich, meist aber doch nicht erreicht.

In den Isländersagas nehmen die Warnträume eine bedeutende Rolle ein. Sie sind die zweithäufigste Traumart und wirken entscheidend auf das Geschehen einer Saga ein. Dabei ist es unwichtig, ob ein Warntraum zu Beginn der Handlung oder erst später auftritt. Die Warnungen sind wichtig für den Verlauf, denn sie dienen immer dazu, den Träumenden vor einem möglichen Schaden zu warnen. Indem er sein Verhalten ändert, kann er der Gefahr entgehen. In ihrer Länge sind sie sehr unterschiedlich, unabhängig von dem Umfang der jeweiligen Saga. Dies hängt damit zusammen, ob der Betreffende sich durch die Warnung retten kann oder nicht. Ein Teil der Warnträume lässt sich auch anderen Traumarten zuordnen, vor allem den prophetischen Träumen. Daher wird die Handlung durch diese Träume auch vorweggenommen.

4.3 Mitteilende Träume

Die mitteilenden Träume dienen dazu, dem Träumenden Informationen über ein bereits stattgefundenes oder ein sich gerade zutragendes Ereignis zu vermitteln. Das Besondere daran ist, dass der Betreffende von dem Geschehen noch keine Kenntnis haben kann, da es sich entweder gerade abspielt oder aber die Informationen in der Um-

gebung des Träumenden noch nicht bekannt sind. Es ist aber auch möglich, dass ein bereits stattgefundenes Ereignis erst mithilfe der Informationen, die im Zusammenhang mit dem Traum transportiert werden, vollends begreiflich wird. Mitteilende Träume sind die drittgrößte Gruppe von Träumen, die in den Isländersagas vertreten sind. Vierzehn der 59 Träume aus dem Traumregister können zu dieser Traumart hinzugezählt werden. Häufig können die mitteilenden Träume ebenfalls einer anderen Traumart zugerechnet werden, da sie meist weitere Informationen enthalten. Lediglich sechs Träume (BNs-1, BNs-6, BNs-9, Gso-3, HaS-5 und HPs-1) lassen sich als ausschließlich mitteilende Träume charakterisieren.

Mithilfe eines Traumes (BNs-1) wird für Höskuldur Dala-Kollsons in der *Brennu-Njáls saga* deutlich, wen er am Tag zuvor bei sich zu Gast hatte. Drei Personen waren verkleidet bei ihm gewesen, und in der Nacht nach ihrer Abreise träumt Höskuldur noch einmal von dem Besuch. Im Anschluss kann er erkennen, dass Gunnar – der im Traum durch einen Bären symbolisiert wird – und zwei andere bei ihm waren. Dass es sich hierbei um einen mitteilenden Traum handelt, wird erst durch die Interpretation und das Enthüllen der Folgegeister deutlich. Das im Traum geschilderte Ereignis hat bereits stattgefunden, in diesem Falle sogar in der direkten Umgebung des Träumenden, dem die Informationen entsprechend nicht unbekannt sind. Dennoch kennen die Hausbewohner die tatsächliche Identität der drei Fremden nicht. Erst durch den Traum wird Höskuldur zum Überdenken der Situation angeregt und kann durch die Hinweise daraus und die Beobachtungen anderer die Informationen vollends erschließen. Solche mitteilenden Träume, deren Botschaft erst durch verschiedene Hinweise erkannt wird, tauchen eher selten in den Isländersagas auf.

Die *Brennu-Njáls saga* birgt einen weiteren, rein mitteilenden Traum (BNs-9), in dem – im Gegensatz zu dem bereits erwähnten Traum – Informationen über ein stattgefundenes Geschehen außerhalb der Umgebung des Träumenden vermittelt werden. Der Jarl Gilli auf den Hebriden erfährt im Traum die Neuigkeit, dass der irische König Brjánn gefallen sei. Die Nachricht erhält er von einem ihm unbekanntem Mann namens Herfinnur, der im Traum zu ihm spricht und angibt, aus Irland zu stammen. „Viku síðar kom þar Hrafn hinn rauði og sagði þeim tíðindin öll úr Brjánsorustu, fall konungs“.⁵¹ Das Besondere der mitteilenden Träume wird hierbei sehr gut deutlich. Die Informationen über die Schlacht und den Fall des Königs konnten durch den Traum

⁵¹ *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 343; Übersetzung: „Eine Woche später kam Hrafn der Rote an und erzählt ihnen die Neuigkeiten aus der Brjansschlacht, den Fall des Königs.“ Aus: *Die Saga vom weisen Njal*, 1978, S. 456.

frühzeitig vermittelt werden und die Ereignisse fanden in einiger Entfernung von dem Träumenden statt.

In der *Fljótsdæla saga* träumt Þorvaldur den bereits zuvor erwähnten Traum (Fds-1), der mitteilend, prophetisch und helfend zugleich ist. Ein mitteilender Traum ist er daher, weil Þorvaldur von der bereits stattgefundenen Entführung keine Kenntnis besitzt und auch von der Existenz der Tochter des Jarls nichts wusste. Dieser hatte ein Verbot verhängt, welches das Sprechen über deren Entführung untersagte. Die Informationen dazu erhält Þorvaldur erst durch den Traum und das darauffolgende Geschehen.

In den Sagas tauchen mehrere mitteilende Träume auf, deren ganzer Sinn im Zusammenhang mit der Handlung nach dem Traum erkennbar wird. Eine Deutung findet in den meisten Fällen nicht statt, da die Ereignisse oftmals klar in den Träumen geschildert sind. Nur sehr wenige mitteilende Träume bedürfen einer Interpretation durch den Träumenden oder Dritte. Der oben erwähnte Traum Höskuldurs bildet eine Ausnahme, da die Deutung durch Höskuldur und einen weiteren Mann erfolgt. Die enthaltenen Informationen werden erst infolgedessen brauchbar und der Traum somit als ein mitteilender erkennbar. Der Traum Hrafns (Gso-2) in der *Gunnlaugs saga ormstungu* wird ebenfalls von einer anderen Person gedeutet. Hrafn berichtet seiner Frau Helga dessen Inhalt, und sie schließt daraus, dass ihr Ehemann sie hintergangen hat, um sie heiraten zu können.

Die Bedeutung einiger weniger mitteilender Träume wird erst durch die Interpretation deutlich. Nachdem etwa Höskuldur (BNs-1) das Rätsel um die Identität der Fremden lösen konnte, begibt er sich zu seinem Bruder Hrútur, um ihn vor den drei Männern zu warnen – denn im Traum sah er sie zu Hrútur gehen. Die mitteilenden Träume nehmen auf den Verlauf der Handlung Einfluss, indem wichtige Informationen deutlich eher bekannt werden. Somit kann der Träumende schneller und früher auf die Ereignisse reagieren, bevor andere die Informationen erfahren. So verhält es sich auch in der *Hænsa-Þoris saga* (HPs-1), als Hersteinn seinen Vater Blund-Ketill in der Nacht des Mordbrandes im Traum sieht. Dadurch ist es ihm und seinem Ziehvater möglich, schneller an den Ort des Geschehens zu gelangen und die Klage einzuleiten.

Die mitteilenden Träume sind im Vergleich zu den prophetischen Träumen und den Warnträumen insgesamt kürzer. Dies kann vor allem damit zusammenhängen, dass sie sehr selten gedeutet werden müssen. Sofern dennoch eine Interpretation vorgenommen wird, ist diese meist ebenfalls recht knapp gehalten. Trotzdem gibt es auch einzelne Träume, die recht lang sind – wie etwa in der *Fljótsdæla saga* (Fds-1). Hier kann aber

die Länge damit im Zusammenhang stehen, dass dieser Traum nicht ausschließlich ein mitteilender ist, sondern noch zu zwei weiteren Traumarten zugerechnet werden kann. Dies ist auch bei den anderen Träumen ersichtlich, die ebenfalls die Kriterien mehrerer Traumarten erfüllen. Hingegen sind die ausschließlich mitteilenden Träume meist kurz gehalten, da ihre Aussage oft eindeutig ist.

In den Isländersagas sind die mitteilenden Träume relativ häufig vertreten. Sie sind die drittgrößte Traumart, von denen aber mehr als die Hälfte der Träume auch anderen Traumarten zuzurechnen sind. Ihre Botschaft ist meist eindeutig, und daher bedürfen die mitteilenden Träume nur sehr selten einer Interpretation. Sie bringen die Handlung voran und bestimmen den Verlauf des Plots dahin gehend, dass der Träumende dank der mitgeteilten Informationen früher als andere reagieren kann. Die Länge der mitteilenden Träume ist vornehmlich davon abhängig, ob ein Traum auch einer anderen Traumart zugeordnet werden kann. Sofern dies der Fall ist, nehmen solche Traumepisoden mehr Platz ein als ein ausschließlich mitteilender Traum.

4.4 Befehlsträume

Eine kleine Gruppe der Träume in den Isländersagas bilden die Befehlsträume. Sie zeichnen sich dadurch aus, dass ein Träumender einen Ratschlag oder Befehl über ein von ihm geplantes, zukünftiges Ereignis von einer dem Träumenden meist vertrauten Person erhält, die ihn im Traum aufsucht. Dem Rat oder der Anweisung wird immer Folge geleistet. Lediglich sechs der 59 Träume aus dem Traumregister können zu den Befehlsträumen gezählt werden. Sie tauchen in nur vier Isländersagas auf, die meisten davon finden sich in der *Hallfreðar saga*. Von den sechs Befehlsträumen können zwei (GsS-2 und HaS-3) auch anderen Traumarten zugeordnet werden. Die übrigen vier (BNs-5, HaS-2, HaS-4 und PsS-15) sind ausschließlich Befehlsträume.

Hallfreður Ottarson erhält in einem seiner Träume (HaS-3) in der *Hallfreðar saga* Besuch von König Ólafur Tryggvason, der ihm von seinem Vorhaben abrät und anweist, am anderen Tag einen bestimmten Ort aufzusuchen. Der Rat des Königs, der in der Nacht des Traumes bereits tot ist, erweist sich als sehr bedeutend für den Protagonisten der Saga. Es scheint, als ob Ólafur mit Gott in Verbindung steht, da er anders nicht hätte wissen können, dass Grís Gott angebetet hat. Ólafur Tryggvason – der zwischen 995 und 1000 im Zuge seiner Reichseignung die Einführung des Christentums unternahm – scheint in dieser Saga eine besondere Macht als verstorbener Christ zu haben. Sein Einfluss auf seinen Gefolgsmann Hallfreður ist unverkennbar groß. Zu Beginn des Traumes wird durch den Hinweis Ólafs einerseits der Traumzustand ver-

deutlich, andererseits aber dadurch wiederum infrage gestellt. Denn es scheint, als wären die Betroffenen wach. Es ist daher anzunehmen, dass Hallfreðs Traum wie ein normales Gespräch wirkt, das außerhalb des Traumes genau so verlaufen könnte. Dieser Befehlstraum lässt sich zusätzlich als ein mitteilender Traum auffassen. Das in diesem Fall bereits stattgefundenere Ereignis – der Tod Ólafur Tryggvasons – wird Hallfreður zwar nicht direkt mitgeteilt, aber durch die Anweisungen des Königs erfährt Hallfreður von dem Geschehen. Erst durch das Treffen mit den drei Männern am Folgetag erhält er die Nachricht, durch die offensichtlich wird, dass der König im Traum als Toter auftrat. Ob Hallfreður ohne die Anweisung Ólafs an dem Tag von dessen Tod erfahren hätte, bleibt der Spekulation überlassen.

Ein weiteres Beispiel für einen Befehlstraum bietet die *Þorsteins saga Síðu-Hallssonar*. Die meisten Träume in dieser Saga hat Þórhaddur, den Letzten jedoch träumt der Protagonist Þorsteinn Síðu-Hallsson selbst (ÞsS-15). Jóreiður, die Mutter Þorsteins, besucht in diesem Traum ihren Sohn. Sie ist, wie Ólafur in dem vorigen Beispiel, bereits tot. Hier aber wird diese Information dem Traum vorangestellt. Jóreiður bespricht sich kurz mit ihrem Sohn über die Rache an Þórhaddur für dessen Schmähworte. Sie empfiehlt ihm, die Vergeltung möglichst bald zu vollziehen, da anders kein Ende der Schmähungen in Sicht sei. Zusätzlich rät sie Þorsteinn: „[t]ak og öxar þinar báðar, Jarlsnaut og Þiðrandanaut, og haf þá í hendi til hefðarinnar er þyngri er í hendi því að Þiðrandanautur hefir oft vel gefist þótt hún sé eigi jafnfögur sem hin“.⁵² Þorsteinn zieht in der Folge des Traumes zur Rache an Þórhaddur und seinen Söhnen aus. Leider sind die Ereignisse um die Reise nicht genau bekannt, da zwei Seiten der Pergamenthandschrift fehlen, von der die späteren Papierhandschriften stammen. Durch die Strophe 23 der *Íslendingadrápa* ist es möglich, Rückschlüsse auf den Ausgang der Reise zu ziehen, bei der Þorsteinn Þórhaddur schließlich tötete.⁵³

Die in den Isländersagas auftretenden Befehlsträume bedürfen bis auf eine Ausnahme (BNs-5) keiner Deutung. Ihr Inhalt ist durch die klaren Aussagen der im Traum erscheinenden Personen schnell zu erfassen. In manchen Fällen wirken die Befehlsträume wie eine Art Gewissen auf den Träumenden ein, dem durch das Auftreten einer vertrauten Person die negativen Folgen seiner Pläne vor Augen geführt werden. So ver-

⁵² *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 2070; Übersetzung: „Nimm auch deine beiden Äxte, Jarlsnaut und Thirandanaut, und nimm diejenige bei der Rache zur Hand, die schwerer in der Hand liegt; denn Thidrandanaut hat oft gut ausgeteilt, obwohl sie nicht so prächtig ist, wie die andere.“ Aus: *Die Saga von Thorstein Sidu-Hallsson* In: *Sagas aus Ostisland*, 1999, S. 238-255, hier S. 252.

⁵³ Diese Angaben entstammen der deutschen Übersetzung von Dirk Huth. Darin findet sich auch die angegebene Strophe der *Íslendingadrápa*. Kommentar zu *Die Saga von Thorstein Sidu-Hallsson*, 1999, S. 254 f.

hält es sich vor allem bei Hallfreður in der *Hallfreðar saga* (HaS-2 bis HaS-4). In der *Gísla saga* rät Gíslis gute Traumfrau (GsS-2), dass er vom alten Glauben und jeglicher Zauberei ablassen solle. Zusätzlich motiviert sie ihn, „[að] vertu vel við haltan og blindan og þér minni menn“.⁵⁴ Die Funktion der Frau ist hier zwar auch die eines Gewissens, ebenso erinnern die Ratschläge an Ideale der Nächstenliebe, die in den meisten Religionen als ethische Grundmotive verankert sind.

Religiöse, genauer gesagt christliche Werte finden sich auch in dem einzigen Befehlstraum, der gedeutet wird. In der *Brennu-Njáls saga* endet der Bericht um Kolskeggur, den Bruder Gunnars von Hlíðarendi, mit einem Traum (BNs-5). Darin kommt ein Mann zu Kolskeggur, der ihn im Traum zu wecken scheint und dazu auffordert, mit ihm zu ziehen. Er verspricht Kolskeggur eine Heirat und lockt ihn zuletzt damit, dass er sein Ritter werde. Sobald Kolskeggur wach ist, „fór hann til spekings eins og sagði honum drauminn en hann réð svo að hann mundi fara suður í lönd og verða guðs riddari“.⁵⁵ Kolskeggur hält sich an die Anweisungen des Mannes aus seinem Traum und die Deutung des Weisen. Er lässt sich zunächst taufen und zieht in den Süden. Durch die Taufe ist er zu einem Ritter Gottes geworden, ein Krieger für den christlichen Glauben. Kolskeggur wird schließlich Bürger Konstantinopels und heiratet dort. Hier wird der christliche Kontext der Saga durch den Befehlstraum verstärkt und Kolskeggur als ein neuer Held im christlichen Sinne dargestellt.

In starkem Kontrast zu den eben genannten Befehlsträumen steht der Traum Þorsteins (ÞsS-15). Seine Rolle ist eine ganz andere, da Jóreiður ihren Sohn zur Rache antreibt und ihn nicht davon abhält. Zusätzlich rät sie ihm, welche Axt ihm bei der Ausführung mehr Erfolg verspricht. Hier tritt Þorsteins Mutter also nicht als eine das Gewissen verkörpernde Person auf, die den Träumenden von seinem Vorhaben abbringen möchte, sondern als Motivator. Sie ist die treibende Kraft für die Ausführung der Rache. Denn gerade wegen des Traumes macht sich Þorsteinn auf die Reise und vollbringt den Totschlag an Þórhaddur und seinen Söhnen.

Wie bereits bei den anderen Traumarten gibt es auch bei den Befehlsträumen Unterschiede in der Länge der einzelnen Episoden. Die kürzeren Träume treten vornehmlich in der *Hallfreðar saga* auf (HaS-2 und HaS-4). In ihnen taucht jeweils Ólafur

⁵⁴ *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 931; Übersetzung: „gut [zu] sein gegen (Lahme und Blinde und Menschen, die geringer wären als ich [Gíslis]).“ [runde Klammern im Original] Aus: *Die Saga von Gíslis Sursson*, 1976, S. 74.

⁵⁵ *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 217; Übersetzung: „ging er zu einem weisen Manne und erzählte ihm den Traum; er aber deutete ihn so, er werde nach den Südländern ziehen und Gottes Ritter werden.“ Aus: *Die Saga vom weisen Njal*, 1978, S. 214.

Tryggvason auf, der dem Träumenden recht klare, knappe Anweisungen und Ratschläge gibt. Von den längsten Befehlsträumen (GsS-2, HaS-3 und PsS-15) sind zwei zugleich Träume, die auch anderen Traumarten zugerechnet werden können. Ihr Inhalt scheint komplexer und möglicherweise auch bedeutender, als es bei den reinen Befehlsträumen der Fall ist. Zwischen den beiden Extremen liegt der Traum Kolskeggurs (BNs-5), dessen Länge sich durch die Interpretation erklären lässt. Ohne die Deutung wäre er vermutlich etwa ähnlich lang wie die kürzeren der *Hallfreðar saga*.

Die Befehlsträume sind in den Isländersagas kaum vertreten. Lediglich sechs von den 59 Träumen aus dem Traumregister können zu dieser Traumart gezählt werden. Ein Drittel davon wiederum ist ebenfalls einer anderen Traumart zuzurechnen. Diese beiden Träume gehören wohl vor allem deshalb zu den längsten Befehlsträumen. Dank ihrer insgesamt vergleichsweise geringen Länge, benötigen die meisten Befehlsträume keine Deutung. Ausnahme bildet dabei lediglich ein Traum, der durch die Deutung in seinem christlichen Kontext unterstützt wird. Die Rolle der Befehlsträume liegt meist darin, wie eine Art Gewissen auf den Träumenden einzuwirken. Häufig wird er in den Träumen für seine Pläne zurechtgewiesen, ihm wird von schlimmen Taten abgeraten und er wird zu guten Handlungen ermuntert. Ein einzelner Befehlstraum stellt dazu genau das Gegenteil dar. Die darin auftauchende Person motiviert zu schlechtem Verhalten, sie stachelt zur Ausführung von Rache an.

4.5 Helfende Träume

Die helfenden Träume kennzeichnen sich dadurch, dass eine Person durch die Ereignisse im Traum von einer Not befreit oder vor etwas gerettet wird. Es ist möglich, dass entweder dem Träumenden im Traum Hilfe zukommt oder der Person, die im Traum auftritt außerhalb des Traumes Hilfe erhält. Helfende Träume kommen nur sehr selten in den Isländersagas vor. Lediglich vier der 59 Träume aus dem Traumregister können als solche bezeichnet werden. Drei (Lds-3, Lds-4 und Lds-7) davon tragen sich in der *Laxdæla saga* zu, in der neben diesen von vier weiteren Träumen die Rede ist. In der *Fljótsdæla saga* hingegen taucht nur ein Traum (Fds-1) auf, der mehreren Traumarten zugleich zuzuordnen ist, wie in Kapitel 3.1 bereits beschrieben.

Kurz vor Ende der *Laxdæla saga* träumt Herdis Bolladóttir (Lds-7), dass eine Frau sie aufsucht, um sich über die Störung ihrer letzten Ruhe zu beklagen. Die Frau, die unter dem üblichen Gebetsplatz Guðrúns begraben wurde, kommt in ihrer Not zu Herdis, da die Tränen und der Lärm sie in ihrer Ruhe stören. Somit handelt es sich hier um einen helfenden Traum, denn durch den Kontakt kann das Grab der Frau versetzt

werden, wodurch sie wieder mehr Ruhe erlangen wird. Der Traum Herdis` kann auch als ein mitteilender Traum gewertet werden, da den Besuchern der Kirche vorher nicht bekannt war, dass eine heidnische Frau darunter begraben lag. Erst durch die im Traum gegebenen Informationen erfuhren sie davon.

In der *Laxdæla saga* kommen noch zwei weitere helfende Träume (Lds-3 und Lds-4) vor, die erst in Verbindung miteinander einen Sinn ergeben. Án träumt vor dem Kampf, bei dem Kjartan stirbt, dass eine alte Frau ihn aufsucht. Sie schlitzt ihm den Bauch auf und tauscht seine Eingeweide mit Zweigen aus. Als Án von dem Traum berichtet, wird er von Kjartan und anderen verspottet, denn niemand außer Auður erkennt die Warnung dahinter. Kurz darauf kommt es zu eben jenem Kampf. Án wird von einem Angreifer in den Bauch getroffen und fällt zu Boden, woraufhin er für tot gehalten wird. Währenddessen träumt Án ein weiteres Mal von der Frau. Sie nimmt die Äste wieder aus seinem Bauch heraus und gibt seine Eingeweide hinein. Direkt danach wacht der tot geglaubte Án auf und berichtet von diesem zweiten Traum. Dank der Ereignisse in den beiden Träumen wurde Án das Leben gerettet. Der erste Traum Áns und die anschließende Verspottung könnte „als ein Mittel der Erziehung [...] als eine Warnung vor dem Zweifel“⁵⁶ gelten. Die Funktion dieses Traumes läge dementsprechend darin, dass ein Traum sich selbst dann erfüllt, wenn er als nichtig und ohne Bedeutung betrachtet wird. Von den 59 Träumen aus dem Traumregister ist dies der einzige, dem eine Erziehungsfunktion nachgesagt werden kann. Die übrigen hingegen scheinen nicht auf dergleichen abzielen. Die zwei Träume Áns sind zudem die einzigen beiden, bei denen eine Person durch Ereignisse geschützt wird, die sich allein im Traum abspielen.

Die helfenden Träume werden in den Isländersagas nicht direkt gedeutet. Meist beeinflussen diese Träume die Handlung in der Art, dass eine indirekte Interpretation stattfindet. So geschieht es im Anschluss an Herdis' Traum (Lds-7), da Guðrún ihn einerseits als „fyrirburður“, als Erscheinung, auffasst, andererseits beginnen am Tag danach Grabungen unter der Kirche, die das Grab der Zauberin schließlich freilegen. Sehr ähnlich ist es auch in *Fljótsdæla saga*. Dort berichtet Þorvaldur dem Jarl seinen Traum (Fds-1). Darauf reagiert der Jarl verärgert und gibt Þorvaldur die Information, dass seine Tochter Droplaug entführt wurde. Da Þorvaldur auch wegen des Übereinkommens mit dem Jarl motiviert wird, Droplaug zu suchen, wird ihr geholfen. Die beiden Träume Áns beeinflussen die Handlung nicht so direkt, wie es die beiden

⁵⁶ Löbner, 1992, S. 70.

anderen Beispiele tun. Sie dienen vielmehr dazu, ihm – neben einem neuen Spitznamen – das Leben zu retten, wodurch er an der Rache für den Totschlag Kjartans an Bolli teilnehmen kann.

Die Länge der helfenden Träume variiert stark, wie es auch bei den anderen Traumarten der Fall ist. Den längsten Traum hat Þorvaldur (Fds-1), aufgrund der detaillierten Beschreibungen und da er zu insgesamt drei Traumarten gezählt werden kann. Die übrigen Drei sind im Vergleich länger als die meisten mitteilenden Träume. Dies liegt vermutlich daran, dass in ihnen mehr Informationen nötig sind, um ihren Inhalt verständlich zu machen.

Die Traumart mit den wenigsten Träumen sind die helfenden. Lediglich vier Träume können als solche gewertet werden. Sofern ausschließlich helfende Träume vorkommen, gibt es auch andere Traumarten in der gleichen Saga. Dies wird durch die *Laxdæla saga* verdeutlicht, in der insgesamt sieben Träume eine Rolle spielen. Davon sind zwei (Lds-4 und Lds-7) rein helfende Träume und einer (Lds-3) ist helfend und prophetisch. Anders ist es in der *Fljótsdæla saga*. Dort findet sich nur ein Traum (Fds-1), der sowohl verhältnismäßig lang ist als auch mehrere Traumarten in sich vereint. Die zuerst genannten drei Träume gehören insgesamt ebenfalls zu den längeren. Die helfenden Träume dienen immer der Rettung einer Person. In zwei Fällen wird dem Träumenden selbst im Traum geholfen. Die beiden anderen Träume dienen dazu, einer Person zu helfen, die im Traum vorkommt, indem sich die Handlung nach dem Traum auf diese bezieht.

4.6 Traumarten – Resümee

Wie sich gezeigt hat, können die Träume in den Isländersagas verschiedenen Traumarten zugeordnet werden. Von den 59 Träumen aus dem Traumregister lassen sich 47 eindeutig einer der fünf Traumarten zuweisen. Die übrigen zwölf Träume entsprechen zumeist zwei, in vier Fällen sogar drei Traumarten zugleich. Die 59 untersuchten Träume sind alle unterschiedlich lang. Zum Teil kann die Länge als Indikator für die Bedeutung eines Traumes für den gesamten Plot angesehen werden, wie etwa die Träume Guðrúns aus der *Laxdæla saga* verdeutlichen. Dennoch spielen auch kürzere Traumepisoden eine erhebliche Rolle in den Sagas; somit ist das Kriterium der Länge ein sehr vages.

Am häufigsten treten in den Isländersagas prophetische Träume auf. Von den insgesamt 31 dieser Traumart zuzuordnenden Träume sind 22 ausschließlich prophetisch. Die übrigen neun lassen sich auch zu anderen Traumarten zählen. Sie alle deuten zu-

künftige Ereignisse voraus, die nicht abzuwenden sind. Vorwiegend handelt es sich dabei um einen Kampf oder Tod; nur ein prophetischer Traum hat ein positives Auskommen. Teilweise wird von den Träumenden versucht, das Eintreten der negativen Ereignisse zu verhindern, indem der Inhalt des Traumes nicht berichtet wird. Diese Handlungsweise hat jedoch keinen Einfluss auf das angekündigte Schicksal der Figuren. Die prophetischen Träume nehmen die Handlung vorweg und treten häufig direkt vor dem Ereignis auf. Dadurch werden Stimmungen erzeugt, welche die Spannung auf das Kommende erhöhen. Manche von diesen Träumen stehen am Anfang einer Saga oder eines längeren Abschnitts und deuten das gesamte Geschehen voraus.

Den Warnträumen lassen sich insgesamt zwanzig Träume zuweisen. Die meisten davon sind reine Warnträume, sechs können ebenso anderen Traumarten zugeordnet werden. Sie dienen dazu, den Träumenden auf eine drohende Gefahr aufmerksam zu machen. Dadurch bieten sie die Möglichkeit der Rettung, denn durch eine Verhaltensänderung kann der Schaden abgewendet werden. Da aber fünf Warnträume zugleich prophetisch sind, wirkt die Warnung nicht und das zukünftige Unglück erfüllt sich. Einige der Warnträume bedürfen keiner Deutung, andere müssen hingegen von einer anderen Person interpretiert werden, damit die Warnung erkannt wird. Letzteres bedeutet, dass der Versuch, eine Besserung – etwa des eigenen Benehmens – herbeizuführen, nicht unternommen wird. Das Wissen um den bevorstehenden Tod kann auch bei manchen reinen Warnträumen das Schicksal nicht ändern.

Vierzehn Träume aus dem Traumregister können zu den mitteilenden Träumen gerechnet werden. Hier sind lediglich sechs als ausschließlich mitteilend zu betrachten und acht auch zu anderen Traumarten zugehörig. Sie alle aber geben dem Träumenden direkt oder indirekt Informationen über ein bereits vergangenes oder gerade stattfindendes Geschehen, von dem der Träumende noch nichts weiß. Durch einen Traum kann – durch das wiederholte Erleben eines Ereignisses, an dem der Träumende selbst teilhatte – die Bedeutung dieses Geschehens ausgemacht werden. Die in den mitteilenden Träumen gegebenen Informationen dienen meist dazu, dass die Träumenden früher auf ein Ereignis reagieren oder sich darauf vorbereiten können.

Sechs der 59 Träume können als Befehlsträume angesehen werden. Hier ist wieder die Mehrheit als ausschließlich zu dieser Traumart zugehörig zu betrachten, während zwei von ihnen auch anderen zuzuordnen sind. In Befehlsträumen erhalten die Träumenden zumeist von einem Mann, nur zweimal von einer Frau, einen Rat oder Anweisungen. Diese Ratschläge werden immer befolgt, und teilweise erhält der

Träumende gerade dadurch eine wichtige Information. Zumeist treten die Personen im Traum als eine Art von Gewissen auf, um den Träumenden zu besseren Handlungen zu motivieren. Ein Traum ist stark christlich orientiert, da dem Träumenden geraten wird, ein Ritter Gottes zu werden. In einem anderen hingegen wird zur Vergeltungsnahme angeregt, um die erlebten Schmähungen zu stoppen.

Die kleinste Traumart sind die helfenden Träume. Hierzu können lediglich vier Träume gezählt werden, von denen zwei ausschließlich helfende Träume und zwei auch anderen Traumarten zuzuweisen sind. Durch die helfenden Träume kann einerseits der Träumende im Traum gerettet werden, andererseits erhält die im Traum auftretende Person Hilfe vom Träumenden. Die helfenden Träume werden in den Sagas nicht direkt gedeutet, in einem Fall sogar nur unabsichtlich. Da zwei Träume im Zusammenhang miteinander stehen, ergibt sich ihr Sinn erst aus der Verbindung der beiden.

Durch die Einteilung der 59 Träume aus dem Traumregister in diese fünf Traumarten wird klar, dass jeder Traum unterschiedlich auf die Handlung der jeweiligen Isländersaga einwirkt. Die Traumarten dienen dazu, eine erste Erklärung für die Wirkung mancher Träume zu liefern. Diese ist aber nicht nur von der Traumart abhängig, sondern auch von der in diesen Träumen auftauchenden Symbolik. Zusätzlich ist von Bedeutung, ob ein Traum implizit gedeutet wird oder ob er durch den Träumenden, einer anderen Person oder gar von beiden interpretiert wird. Diese beiden zuletzt genannten Kriterien werden in den folgenden Kapiteln genauer betrachtet.

5 Traumsymbole

Die Träume in den Isländersagas arbeiten mit verschiedenen Symbolen. Nur sehr selten wird das Traumgeschehen nicht näher erläutert, und in fünf Fällen (BsH-1, BsH-3, BNs-2, BNs-6 und Lds-5) bleiben die Traumsymbole unbekannt. Meist sind die Symbole aber angegeben; es kommen sowohl Männer und Frauen als auch unterschiedliche Tierarten oder Gegenstände vor. Die Tiere tauchen immer anstelle von Menschen auf, man spricht dann von Folgegeistern, die im Isländischen *fylgja* (pl. *fylgjur*) heißen und in Kapitel 5.3 genauer definiert werden. Die Gegenstände verkörpern teilweise ebenfalls Menschen, meist symbolisieren sie aber bestimmte, auffällige Verhaltensweisen. In fast allen Träumen tritt der oder die Träumende auch selbst auf. Das Geschlecht des Träumenden ist dabei aber unbedeutend, wichtig ist das Auftreten von ihm oder ihr im Traum. Auf die wenigen Ausnahmen für das Nicht-Auftreten des Träumers wird im Folgenden näher eingegangen und der Versuch unternommen, eine

Erklärung dafür zu finden. Wie bereits bei den Traumarten wird auch auf die Anzahl der jeweiligen Traumsymbole in den insgesamt 59 bekannten Träumen eingegangen. Welchen Einfluss der gesellschaftliche Stand des Träumenden, sowie die Stellung und das Geschlecht der im Traum vorkommenden Personen auf das Traumsymbol hat, wird ebenfalls im Nachstehenden näher beleuchtet.

5.1 Gegenstände

Gegenstände als Traumsymbole treten in den Isländersagas eher selten auf. In zwölf Träumen kommen verschiedene Gegenstände vor. Sie tauchen aber nie als einzige Symbole auf, sondern meist zusammen mit dem Träumenden. Die Gegenstände variieren sehr stark, und es werden immer unterschiedliche Objekte in den Träumen eingesetzt. Vornehmlich tauchen alltägliche Gebrauchsgegenstände wie Schmuck, Speere, Kleidung oder Brot auf. In nur einem Traum (Lds-2) symbolisieren Gegenstände einen Menschen, bei den anderen stehen sie meist für den Charakter des Träumenden oder verdeutlichen eine bestimmte Handlungsweise.

Die bedeutendsten Träume mit Gegenständen hat Guðrún Ósvífursdóttir in der *Laxdæla saga* (Lds-2). Die insgesamt vier Träume handeln jeweils von Guðrún selbst und einem Schmuckstück, das sie trägt und im Verlauf des Traumes verliert oder zerbricht. Die einzelnen Schmuckstücke symbolisieren in diesen Träumen die jeweiligen Ehemänner Guðrúns und beziehen sich auch auf einen ihr zugeordneten, wichtigen Charakterzug. In der Saga wird sie eingeführt als „kurteis kona svo að í þann tíma þóttu allt barnavípur það er aðrar konur höfðu í skarti hjá henni“.⁵⁷ Ihr Verlangen nach Schmuck und schönen Objekten wird bei ihrem ersten Auftauchen bereits erwähnt; und diese Eigenschaft Guðrúns zieht sich solange hin, bis auch die vierte Ehe ein Ende hat. Die Gier nach Schmuck kulminiert, als das Kopftuch von Kjartans Frau Hrefna bei einer Feier in Guðrúns Haus verloren geht. Dieser Kopfschmuck war als ein Geschenk Ingibjörgs, der Schwester König Ólafur Tryggvasons, an Guðrún gedacht gewesen. Sie war Kjartan während seiner Auslandsreise für die Dauer von drei Jahren versprochen. Da Kjartan aber ein Jahr später nach Island zurückkehrte als geplant, nutzte Bolli die Chance und heiratete Guðrún, indem er Kjartan ihr gegenüber verleumdete. Das für sie gedachte Schmuckstück erhielt sie daher nicht. Da Guðrún scheinbar weiß, dass Kjartan es von Ingibjörg für sie bekam, neidet sie Hrefna den Besitz. Wer wirklich das Kopf-

⁵⁷ *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 1578; Übersetzung: „vornehm war Gudrun, so daß in jener Zeit neben ihr alles Kinderspiel zu sein schien, womit andere Frauen prunken wollten“. Aus: *Die Geschichte von den Leuten aus dem Lachswassertal*, 1987, S. 143.

tuch entwendet hat, wird in der Saga nicht bekannt. Es ist indessen wahrscheinlich, dass es im Auftrag von Guðrún geschah, sofern sie es nicht sogar selbst gestohlen hat. Dieses Verlangen Guðrúns nach schönen Dingen wird bereits in ihren vier Träumen durch die Traumsymbole verdeutlicht. Ihr erster Mann, Þorvaldur Halldorsson, wird durch einen Kopfschmuck – im Isländischen wird er als *krókfaldr* bezeichnet, nach der Übersetzung Rudolf Meißners handelt es sich um eine „Hakenhaube“⁵⁸ – symbolisiert. Dieser gefällt ihr nicht und sie nimmt ihn von ihrem Kopf und wirft ihn weg. Diese Haltung gegenüber dem Kopfschmuck entspricht auch dem Verhältnis zwischen den beiden in der Ehe. Für Guðrún gehört ihr Gatte nicht dem gleichen gesellschaftlichen Stand wie sie an, sondern er ist unter ihr gestellt. Da die Ehe zusätzlich ohne ihre Zustimmung beschlossen wurde und sie von Anfang an dagegen war, scheitert sie schließlich auch. Guðrún erreicht durch einen Trick,⁵⁹ dass sie sich scheiden lassen kann. Die geringe Wertschätzung, die sie im Traum dem Schmuckstück entgegenbringt, empfindet sie denn auch Þorvaldur gegenüber. Dies ändert sich in Guðrúns Ehe mit Þórður Ingunnarsson, der ihr durch einen Rat bei der Scheidung von Þorvaldur half. Ihn mag sie sehr; im Traum wird er durch einen silbernen Ring symbolisiert. Den Wert dieses Schmuckstückes schätzt Guðrún deutlich höher ein, als es bei dem Kopfschmuck der Fall war: „Þótti mér það vera allmikil gersemi og ætlaði eg lengi að eigi.“⁶⁰ Die zweite Ehe verläuft glücklich und endet nicht durch ein Eingreifen Guðrúns. Im Traum rutscht der silberne Ring von Guðrúns Arm und fällt ins Wasser. Durch einen bösen Zauber ertrinkt Þórður im Breiðafjörður. Bolli Þorleiksson ist Guðrúns dritter Ehemann, auch er wird durch einen Ring symbolisiert, der diesmal aber aus Gold ist. Den Unterschied im Material deutet Gestur als Zeichen für eine andere Religionszugehörigkeit. Bolli ist Christ, daher besteht der ihn symbolisierende Ring nicht aus Silber, wie bei dem Heiden Þórður, sondern aus Gold. Dennoch gefällt der goldene Ring Guðrún nicht besser als der vorherige, so wie dann auch in der Ehe mit Bolli nur wenig Zuneigung zwischen beiden herrscht. Im Traum stürzt Guðrún, wodurch der Ring entzwei bricht. Als sie ihn betrachtet, fallen ihr fehlerhafte Stellen an dem Ring auf.⁶¹ Bolli wird von den Brüdern

⁵⁸ *Die Geschichte von den Leuten aus dem Lachswassertal*, 1987, S. 145.

⁵⁹ Der Trick besteht darin, dass Guðrún ihrem Mann ein Hemd näht, welches so tief ausgeschnitten ist, dass es für das einer Frau gehalten werden kann.

⁶⁰ *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 1580; Übersetzung: „es schien mir, als sei das ein kostbares Kleinod, und ich hoffe, ihn lange zu besitzen.“ Aus: *Die Geschichte von den Leuten aus dem Lachswassertal*, 1987, S. 145.

⁶¹ Um was für Fehler es sich handelt, ist unklar. „Det är tänkbart, att de [die Spünge des Ringes] skall ansjela på vissa brister i Bollis karaktär, en ödesdiger oupprikighet. Mera sannolikt är kanske, att de syftar på hela det labila förhållande mellan Bolli och Kjartan och deras fränder som blivit en fjöld av Bollis giftermål med Guðrún.“ Hallberg, 1956, S. 75.

Kjartans – der dank der Hetzreden Guðrúns von Bolli und anderen erschlagen wurde – und deren Gefährten angegriffen und getötet. Hinweise auf Ringe als Traumsymbole finden sich auch im *Somniale Danielis*, dem sogenannten pseudodanielischen Traumbuch. Es soll „the work of Daniel the Prophet [darstellen] and is an alphabetical catalogue of dream-symbols, telling in few words what they mean“.⁶² Diesem Buch zufolge deutet der Verlust eines Ringes einen Verlust oder ein Unglück voraus. Gleiches gilt auch, wenn ein Ring zu Bruch geht.⁶³

Ihre vierte Ehe geht Guðrún – nach der für Bolli vollzogenen Rache – mit Þorkell Eyjolfsson ein. Er wird in ihrem letzten Traum durch einen goldenen, mit Edelsteinen besetzten Helm symbolisiert. Das Material lässt hier darauf schließen, dass auch Þorkell Christ ist. Da ein Helm aber ein deutlich größerer Gegenstand als ein Ring ist, kann davon ausgegangen werden, dass auch Þorkell in allem bedeutender ist als Guðrúns bisherige Ehemänner. Unterstützt wird dies durch die Edelsteine, mit denen der Helm zusätzlich versehen ist. Þorkell ist in der Saga sogar bedeutender als Guðrún, denn der Helm ist ihr eigentlich zu schwer zum Tragen und rutscht schließlich von ihrem Kopf ins Wasser.⁶⁴ Die Beziehung der beiden ist sehr harmonisch, wie es schon vorher in der Ehe mit Þórður der Fall war. Es scheint aber, als ob ein solches Glück Guðrún nicht gegönnt sei. Wie Þórður zuvor, so ertrinkt auch Þorkell. Die vier in den Träumen Guðrúns vorkommenden Schmuckstücke symbolisieren also sowohl einen wichtigen Charakterzug der Träumenden selbst als auch einige der Eigenschaften ihrer zukünftigen Ehemänner.

In neun der insgesamt vierzehn Träume Þórhadds aus der *Þorsteins saga Síðu-Hallssons* tauchen ebenfalls mehrere Gegenstände als Symbole auf. Es handelt sich hierbei weniger um Schmuckstücke, als vielmehr um Essen, Teile von Waffen oder markante Erhöhungen in der Natur. Die Natur wird hier zu den Gegenständen gezählt, da einige Träume mit Bergen oder Felsen arbeiten und diese für die Bedeutung eine

⁶² Gabriel Turville-Petre: „Dream symbols in old Icelandic Literature“ In: Kurt Rudolph, Rolf Heller, Ernst Walter (Hg.): *Festschrift Walter Baetke. Dargebracht zu seinem 80. Geburtstag am 28. März 1964*, Weimar 1966, S. 343-354, hier S. 349; Weitere Ausführungen zu anderen Traumbüchern gibt Turville-Petre in einem früheren Artikel an, dessen Version von 1972 als Grundlage diente. Glendinning knüpft daran an und verstärkt den Aspekt der christlichen Traumtheorie und deren Einfluss auf die mittelalterliche isländische Literatur. Turville-Petre, 1972, S. 46 ff; Glendinning, 1974, S. 28-37.

⁶³ Turville-Petre, 1966, S. 350.

⁶⁴ Der Helm kann nach Ansicht Turville-Petres auch darauf hindeuten, dass Þorkell „a ‚helmet of terror‘ (*ægishjálmr*) over his wife“ trägt. Ob er mit dieser Bemerkung auf den aus der Snorra Edda bekannten *ægishjálmur* abzielt, ist unklar. Sicherlich dient die Bezeichnung eher als Wortspiel, um die Macht Þorkells über seine Frau und seine höhere Stellung stärker herauszustellen. Ich gehe davon aus, dass Turville-Petre nicht auf eine Form von Zauberei in Bezug auf Þorkell und den *ægishjálmur* anspielte. Daher greife ich diese Bemerkung in meiner Arbeit nicht weiter auf. Turville-Petre, 1972, S. 33.

Rolle spielen. In den meisten Fällen stehen die jeweiligen Objekte für die vielen Schmähworte, die Þórhaddur im Verlauf seines Lebens spricht. Ein Mond (PsS-2), ein beim Schmieden Funken sprühender Speer (PsS-3) und Þórhadds eigene Zunge (PsS-8) symbolisieren die von ihm ausgesprochenen Schmähungen. Letztere ist zwar ein Teil vom Körper des Träumenden, untermalt hier aber bildlich den Akt des Sprechens und wird daher als Gegenstand zu den Traumsymbolen gezählt. Andere Objekte zeugen davon, dass Þórhaddur auf Rettung hoffen kann. In einem Traum (PsS-6) kann er sich und seine Söhne auf einen Fels ziehen, als er fast vom Meer verschluckt wird. Nach der Deutung Hlíðar-Steins tritt Þórhaddur in diesem Falle seine Rettung aber mit Füßen. Nietplatten symbolisieren in einem anderen Traum (PsS-10) die mögliche Unterstützung der kleinen Leute bei einem Vergleichstreffen. Die Nietplatten werden aber durch größeres Eisen von ihrem Platz verdrängt. Dies weist darauf hin, dass mächtigere Leute bei dem Vergleich gegen Þórhaddur sein werden und ihre Rede mehr Gewicht haben wird als die geringerer Leute. In zwei von Þórhadds Träumen (PsS-9 und PsS-12) taucht die Natur als Symbol auf. Einmal handelt es sich um einen Berg, der im Isländischen Gerpír und auf Deutsch „Recke“ heißt. Durch seinen Namen weist er auf das Verhalten des Träumenden hin, das zu einer bestimmten Zeit reckenhaft war. In dem letzten von Hlíðar-Steinn gedeuteten Traum stößt sich Þórhaddur seinen Fuß an einem Buckel, der einen sogenannten Todesbuckel symbolisiert und im übertragenen Sinne den Tod des Träumenden auf eine solche Art prophezeit. Im vorletzten Traum (PsS-14) derselben Saga kommen Brot und Brotbelag als Traumsymbole vor. Þórhaddur, seine Söhne und Þorsteinn essen jeder eine Brothälfte, der Belag gehört ihnen gemeinsam. Þorsteinn teilt den Brotbelag aber nicht mit den anderen, sondern isst ihn allein. Þórhaddur deutet, dass Þorsteinn ihm und seinen Söhnen wichtige Elemente für den Lebensunterhalt nehmen wird und sie daher sterben werden. Jedoch wird Þorsteinn selbst nicht viel länger leben als die anderen, da auch er nur einen halben Brotlaib bekam. Die Brothälften symbolisieren in diesem Fall die Lebensdauer, der Brotbelag steht für bestimmte Lebensnotwendigkeiten. In all diesen Träumen aus der *Þorsteins saga Síðu-Hallsson* werden verschiedene Gegenstände als Traumsymbole eingesetzt. Sie verdeutlichen in den meisten Fällen die negativen Charaktereigenschaften Þórhadds, wegen der es ihm unmöglich ist, sein Tun und Handeln zu ändern, durch das er bereits so viel Schaden angerichtet hat. Die verwendeten Gegenstände sind in ihrer Symbolik recht komplex. Es ist aber anzunehmen, dass sie durch ihre Alltäglichkeit darauf hindeuten, dass der Träumende nicht zu den gesellschaftlich besser

gestellten Menschen gehört. Die Gegenstände in Þórhadds Träumen unterscheiden sich stark von denen bei Guðrún, die zu einer der feinsten Familien des Landes gehört. Der Unterschied besteht insbesondere beim Material und der Kostbarkeit der Gegenstände. Zu bedenken ist hier natürlich, dass das Geschlecht des Träumenden bei diesen Traumsymbolen eine große Rolle spielt und Frauen vermutlich eher mit Ringen und Kopfschmuck verbunden werden als Männer.

Lediglich zwei der Träume aus dem Traumregister verwenden Kleidung als Traumsymbol. In der *Brennu-Njáls saga* träumt Yngveldur, dass sie ihren Sohn Þorvaldur in roter Kleidung stehen sieht (BNs-8). Ihr scheint es, als wäre sie ihm zu eng, doch kann Yngveldur ihrem Sohn in dem Traum nicht helfen und die Kleidungsstücke für ihn ändern. Da es sich hierbei um einen prophetischen Traum handelt, bedeutet er, dass Þorvaldur sterben wird. Die rote Kleidung weist darauf hin, dass er selbst demnächst von etwas Rotem überzogen sein wird, nämlich von Blut. Ähnlich verhält es sich in einem Traum Gíslis (GsS-5). Darin bindet ihm seine böse Traumfrau eine bluttriefende Haube um den Kopf. Durch die Beschreibung ist klar, dass es sich auch hier um ein rotes Kleidungsstück handelt. Dies ist der letzte Traum Gíslis, der von seinen Traumfrauen handelt und in der Saga wiedergegeben wird. Wie Yngveldurs Traum deutet auch er den Tod desjenigen voraus, der im Traum mit Kleidung erscheint. Þorvaldur taucht direkt damit auf, während sie Gíslis zwangsweise angelegt wird. Hier wie dort ist das Schicksal des Betroffenen aber das gleiche, und beide sterben kurz darauf. Kleidungsstücke gehören demnach zu den seltensten gegenständlichen Traumsymbolen, da sie in nur zwei Träumen aus dem Traumregister eine Rolle spielen. Turville-Petre differenziert – im Gegensatz zu mir – nicht zwischen Schmuck wie Ringen oder Helmen und Kleidung. Daher vertritt er die Auffassung, dass Kleidung „among the most common inanimate symbols“⁶⁵ sei. Sofern also die von mir gesondert betrachteten Schmuckstücke, die in Guðrúns Träumen auftauchen, bei der Bewertung berücksichtigt werden, erhöht sich die Zahl der Kleidungsstücke als Traumsymbole erheblich. Dennoch erscheint die hier vorgenommene Unterscheidung sinnvoll, da der Schmuck mehr über den Träumenden und die auf sie bezogenen Personen aussagt als die Kleidungsstücke.

Die Gegenstände, die in den Träumen in den Isländersagas als Symbole auftauchen, unterscheiden sich von Traum zu Traum. Sie können einerseits bestimmte Personen symbolisieren, die nicht der Träumende selbst sind, andererseits auch den

⁶⁵ Turville-Petre, 1972, S. 32.

Charakter des Träumenden versinnbildlichen oder gar auf die Zukunft einer dem Träumenden nahestehenden Person verweisen. Die meisten der Gegenstände, die als Traumsymbole Einsatz finden, geben Aufschluss über allgemeine Merkmale der Personen. Je nach Geschlecht des Träumenden kann sich die Art des Objektes unterscheiden. Während Guðrún von Schmuckstücken träumt, kommen bei Þórhaddur Speere, Berge oder Nietplatten vor. In den bekannten Fällen richten sich die Gegenstände auch nach der gesellschaftlichen Stellung des Träumenden oder der im Traum dargestellten Person. Sofern es sich um alltägliche, etwas einfachere Gebrauchsgegenstände oder Ähnliches handelt, die keine andere Person symbolisieren, ist anzunehmen, dass der Träumende ebenfalls zum einfacheren Volk gehört. Wenn eine Person aber durch ein Objekt dargestellt wird, so gibt dieses sowohl Aufschluss über den Stand des Dargestellten, als auch über den des Träumenden. Anders verhält es sich aber bei Kleidung als Traumsymbol, die in den zwei bekannten Fällen nur in roter Farbe oder blutgetränkt erscheint. Durch solch ein Kleidungsstück, das eine Person im Traum trägt oder das ihr zwangsweise angezogen wird, wird deren bevorstehender Tod angekündigt. Dabei kann es auch sein, dass nicht der Träumende selbst in Kleidung auftaucht, sondern ein naher Verwandter. Es lassen sich demnach viele Informationen von den in Träumen vorkommenden Gegenständen ziehen, deren Bedeutung als Traumsymbole trotz des geringen Vorkommens in nur zwölf Isländersagas nicht zu unterschätzen ist.

5.2 Frauen

In den Isländersagas treten Frauen in zwölf Träumen als Traumsymbole auf. Die drei Träume aus *Draumur Þorsteins Síðu-Hallsson*s werden in diesem Kapitel nicht beachtet, obwohl Frauen in ihnen vorkommen. Da es sich bei ihnen aber um sogenannte *fylgjukonar* handelt, die eine Art Schutz für den Träumenden – auch außerhalb des Traumes – darstellen, werden sie zu den Folgegeistern gerechnet und erst im nächsten Kapitel beleuchtet. Meist sind die Frauen in den anderen zwölf Träumen dem Träumenden unbekannt und treten allein auf. Die Identität dieser Frauen wird in den Sagas nur selten angegeben, sie spielt für die Träume eine untergeordnete Rolle. Im Anschluss an zwei der zwölf Träume erfährt man durch die weitere Handlung, um wen es sich bei den Frauen handelt. In anderen Träumen wird sofort deutlich, wer auftritt, da die Personen dem Träumenden bekannt sind. So verhält es sich in der *Þorsteins saga Síðu-Hallsson* und der *Gunnlaugs saga ormstungu*, wo einmal die Mutter des Träumenden (PsS-15) oder dessen Ehefrau (Gso-2) auftaucht. Die in den Träumen erscheinenden Frauen unterhalten sich fast immer mit den Träumenden.

In der *Laxdæla saga* träumt Herdis (Lds-7) davon, dass eine Zauberin sich bei ihr beklagt. Die im Traum auftretende Frau ist bereits tot und die Träumende wird von ihr direkt angesprochen. Durch die Verlegung des Grabes der Zauberin am Folgetag erklärt sich, warum sie in dem Traum auftrat. Nach Ansicht Peter Dinzelbachers handelt es sich hierbei um eine Traumerscheinung. Sie zeichnet sich dadurch aus, dass der Träumende nicht seinen Ort verlässt „und eine meist außerweltliche Person [...] am häufigsten wohl aber ein Verstorbener“⁶⁶ zu ihm kommt und mit ihm spricht. Die Deutung des Traumes durch Guðrún als „fyrirburður“ bestätigt diesen Ansatz.

Gíslis Träume gehören zu den bekanntesten Träumen, in denen Frauen auftreten (GsS-2 bis GsS-5). Den ersten Traum in der *Gísla saga* (GsS-1) erlebt Gísli, bevor er wegen des Mordes an Þorgrímur vogelfrei wird.⁶⁷ Die übrigen sechs in der Saga wiedergegebenen Träume ereignen sich alle während Gíslis Zeit als Geächteter, und er berichtet seiner Frau Auður Vésteinsdóttir deren Inhalt. In den meisten Träumen erscheinen die immer gleichen Frauen. Eine Frau ist gut zu ihm, die andere hingegen ist böse. Von beiden träumt er deutlich häufiger, als es explizit in der Saga angegeben ist.⁶⁸ In zwei der Träume (GsS-2 und GsS-4), die von seinen Traumfrauen berichten, erscheint ihm die gute Frau. In zwei anderen Träumen (GsS-3 und GsS-5) taucht hingegen die böse Traumfrau auf, die Gabriel Turville-Petre als „the poison of love“⁶⁹ bezeichnet. Beide Frauen sind Gísli zunächst unbekannt und es wirkt so, als ob es sich um mythische Wesen handelt, die nur in Träumen vorkommen können, nicht aber in der Sagawelt. Entsprechend ist die Frage, ob sie tot oder noch lebendig sind, ohne Belang. Die beiden Frauen könnten aber auch Disen (*dísir*) darstellen, die aus der nordischen Mythologie bekannt sind und sowohl Fruchtbarkeitsgöttinnen als auch Todesgöttinnen darstellen. In der vorchristlichen Zeit existierte ein Opferkult für Disen, das sogenannte *dísablót*, und daher wären sie als Disen eher als tote Wesen anzusehen.⁷⁰ Da die Frauen in je zwei Träumen auftreten, wirkt es so, als ob sie sich um Gísli streiten. Die Aktionen und Reaktionen der beiden unterstützen diese Ansicht, denn „er mér [Gísli] önnur verviljuð og ræður jafnan heilt en önnur segir mér jafnan það er mér þykir illa og spáir

⁶⁶ Dinzelbacher, 1981, S. 44.

⁶⁷ Peter Hallberg sieht diese Situation als „ett fint drag í denna saga [...da] den har gjort drömmarna till en verklig makt í Gíslis tillvaro först sedan han blivit fredlös efter ett dráp. [...] Den nödtvungna ensamheten skänker ökad mottaglighet för drömmens ingivelser.“ Hallberg, 1956, S. 77.

⁶⁸ Dafür sprechen mehrere Bemerkungen in der Saga. So auch als Gísli im Geirþjófsfjörður ist: „koma aftur draumar hans og þungar svefnfarar. Kemur nú að honum draumkonan sú hin verri en þó hin stundum.“ *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 943; Übersetzung: „da kamen wieder alle seine Träume und der unruhige Schlaf, und es kam nun immer die böse Traumfrau zu ihm, bisweilen jedoch auch die gute.“ Aus: *Die Saga von Gísli Sursson*, 1976, S. 92.

⁶⁹ Turville-Petre, 1966, S. 344.

⁷⁰ Vgl.: Turville-Petre, 1966, S. 347.

mér illt“.⁷¹ In keiner anderen Saga tauchen ähnliche, rivalisierende Traumfrauen auf. Durch die Träume mit der guten und der bösen Traumfrau werden Gísli zwei unterschiedliche Jenseitsvorstellungen offenbart. Möglich ist, dass die beiden streitenden Frauen religiöse Standpunkte symbolisieren, die miteinander in Konkurrenz stehen. Bereits im ersten Traum (GsS-2) rät die gute Frau Gísli dazu, Ideale der Nächstenliebe zu befolgen, die als Grundgedanken in der christlichen Religion verankert sind. Gísli leistet dem Rat Folge, konvertiert aber nicht zum Christentum, sondern entspricht eher einem noblen Helden. Er hat den Glauben an die germanischen Götter hinter sich gelassen, kann aber nicht als Christ gelten.⁷² Daher kann die gute Traumfrau keine rein christliche Macht darstellen, sondern eher eine quasi-christliche. In einem späteren Traum (GsS-4) wird dieser Aspekt dadurch unterstrichen, dass sie auf einem grauen Pferd reitet.⁷³ Wäre sie in den Träumen Gísli eine christliche Botschafterin, wäre es wahrscheinlicher, dass sie auf einem weißen Pferd sitzen würde.⁷⁴ Die Farbe des Tieres kann – wie in 4.3 für Bären näher beleuchtet – die Religionszugehörigkeit einer Person verdeutlichen. Helles Fell wird mit Licht und häufig mit dem Christentum in Verbindung gebracht, und daher ist die gute Traumfrau Gísli keine christliche. Da sie aber auf einem grauen Pferd reitet, wird angedeutet, dass ihre Gesinnung in diese Richtung geht.⁷⁵ Entsprechend könnte die böse Traumfrau für den heidnischen Glauben stehen. Sie behandelt Gísli in den Träumen immer nur schlecht und bespritzt ihn häufig mit Blut. Ihre Gegnerschaft zu der guten Frau unterstreicht sie durch ihre Aussage in dem

⁷¹ *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 931; Übersetzung: „die eine ist gut zu mir [Gísli] und stellt mir immer nur Glück in Aussicht, die andere sagt mir dann immer schlimmere Dinge und weissagt mir nur Böses“ Aus: *Die Saga von Gísli Sursson*, S. 73.

⁷² Der Begriff „nobler Held“ wurde von Lars Lönnroth geprägt und wird für die Personen angewendet, die „have a natural understanding of Christianity without having been exposed to the Gospel“. Torfi H. Tulinius: „The Matter of the North: fiction and uncertain identities in thirteenth-century Iceland“ In: Margaret Clunies Ross (Hg.): *Old Icelandic Literature and Society* (Cambridge studies in medieval literature, Bd. 42), Cambridge, 2000, S. 253.

⁷³ Dies ist der einzige Traum aus dem Traumregister der ein Pferd direkt in die Handlung einbringt. Da es sich bei dem Tier aber nicht um einen Folgegeist handelt und auch sonst kaum Pferde in den Träumen auftauchen, wird das Aussehen des Tieres hier im Zusammenhang mit der guten Traumfrau betrachtet und nicht gesondert. Über das Vorkommen von Pferden in Isländersagas siehe auch Turville-Petre, 1972, S. 37 und Rohrbach, 2009, u. a. S. 262-267.

⁷⁴ Turville-Petre sieht dies ähnlich. Er meint auch, dass die hellere Farbe des Pferdes für „delights of a better world, where he [Gísli] would sleep on a soft bed“, steht. Jedoch kann die christliche Symbolik nicht vollends auf die Traumfrauen dieser Saga angewendet werden, denn „they seem rather to be based on pagan beliefs onto which Christian symbols have been grafted“. Vésteinn Ólason sieht in ihr ebenfalls eine quasi-christliche Figur. Turville-Petre, 1966, S. 346; Ólason, 1998, S. 171.

⁷⁵ Rohrbach sieht in Anlehnung an ihre Deutung von einem weißen Pferd Ólafs des heiligen eine Verbindung zu den vier Reitern der Apokalypse. Die Frau auf dem grauen Pferd würde der Allegorie des Todes entsprechen. Bereits Turville-Petre sah Pferde als Symbole des Todes. Diese beiden Deutungen des Pferdes passen durchaus zusammen. Sie können damit vereinbart werden, dass die gute Traumfrau, als sie auf dem Pferd im Traum erscheint, Gísli seine weitere Lebensdauer voraussagt und auf ein Leben nach dem Tod hinweist. Rohrbach, 2009, S. 227-228; Turville-Petre, 1966, S. 348.

letzten, die Traumfrauen betreffenden Traum: „[e]g skal bregða því öllu er hin betri draumkonan mælti við þig og skal eg þess vera ráðandi að þér verði ekki að björg né að gagni það er hún mælti við þig“.⁷⁶ Die Konkurrenz der beiden Traumfrauen in der *Gísla saga* wird somit offensichtlich. Die Versuche der bösen Frau, die Jenseitsvorstellung der guten für ihn zu zerstören, scheitern. Da Gísli den Ratschlägen der guten Traumfrau Folge geleistet hat, scheint es sicher, dass er nach seinem Tod in die Halle kommt, die sie ihm im Traum gezeigt hat (in GsS-4). Nach seinem letzten, die Traumfrauen betreffenden Traum (GsS-5) berichtet er in einer Strophe, dass die gute Traumfrau ihm weinend seine Wunden versorgte.⁷⁷ Dies deutet ebenfalls auf ein Ende zusammen mit der guten Traumfrau hin. Unterstützt wird diese Annahme von Paul Schach, der meint, dass „Gísli finally yields to his dream guardian’s [= die gute Traumfrau] promises of relief from his suffering in ‚another world‘“.⁷⁸ Der erotische Aspekt, der in der Forschung im Zusammenhang mit der Schilderung der Halle angenommen wird,⁷⁹ würde sich entsprechend ebenfalls erfüllen: Gísli wird nach seinem Tod über die Halle und über die gute Traumfrau herrschen. Dies steht in starkem Kontrast zu Turville-Petres Ansicht. Seiner Meinung nach ist die böse Traumfrau das „poison of love“, und demnach können „Gísli and the good one [...] never live together“.⁸⁰

In anderen Träumen wirken die darin vorkommenden Frauen realer als die eben beschriebenen. In der *Bjarnar saga Hítðælakappa* berichtet Björn in einer Strophe von seinem Traum (BsH-4). Er spricht dabei von Disen und leuchtenden Frauen, die einerseits durch die nordische Mythologie bekannt sind, andererseits im Zusammenhang mit den übrigen für solche Strophen typischen *Kenningar*, den Umschreibungen, einen Kampf prophezeien. Daher ist es in diesem Traum wohl eher nebensächlich, dass Frauen darin auftreten. Der Begriff Dise wird von Skalden oft als Umschreibung für eine Frau verwendet. Die leuchtende Frau in der Strophe könnte eine Walküre sein, eine

⁷⁶ *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 947; Übersetzung: „Jetzt werde ich mit alldem ein Ende machen, was die gute Traumfrau dir gesagt hat, und dafür sorgen, daß du keinen Nutzen haben sollst von dem, was sie gesprochen hat.“ Aus: *Die Saga von Gísli Sursson*, 1976, S. 96.

⁷⁷ „Hugði eg Sjöfn í svefni / silfrbands að mér standa, / Gerðr hafði sú gerðu, / grátandi, brá váta / og eld-Njörun öldu / allskyndila byndi, / hvað hygger mér, hin mær, / mín sár, und því váru?“ *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 949; Übersetzung: „Träumt’ im Schlaf, eine Sjöfn / Ständ’ ob mir Silberbandes, / Weinend, Gürtel-Gerds Wangen / Wären feucht von Zähren. / Bald drauf bände hold die / Bil der Wellen-Helle / (Was wird, meinst du, mir dies) / Meine Wunden (kundtun)? [runde Klammern im Original]“ Aus: *Die Saga von Gísli Sursson*, 1976, S. 101.

⁷⁸ Schach, 1984, S. 144.

⁷⁹ Turville-Petre verweist in seinem Text auf Peter Foote, der diese Annahme vertritt: Turville-Petre, 1966, S. 347.

⁸⁰ Turville-Petre, 1966, S. 344.

weibliche Kriegerin, deren Aufgabe vor allem darin besteht, die im Kampf gefallenen Krieger – die sogenannten *Einherjar* – zu Óðinn zu geleiten.

Drei andere Träume (Lds-1, Lds-3, Lds-4) aus der *Laxdæla saga* betreffen Frauen, die ebenfalls keine in der Sagawelt real existierenden Frauen zu sein scheinen und deren Identität nicht bekannt wird. Nachdem Ólafur Páí seinen Ochsen mit den vier Hörnern geschlachtet hat, träumt er davon, dass eine große Frau mit ihm spricht. Sie erklärt ihm, dass er ihren Sohn getötet und ihn ihr verunstaltet zurückgeschickt habe. Daher wird sie sich an ihm rächen, indem sie dafür sorgt, dass der Lieblingssohn Ólafs von seinem Vater tot gesehen wird. Die hier auftauchende Frau scheint ein nicht-menschliches Wesen zu sein, da sie einen Ochsen zum Sohn hat. Um was für ein Wesen es sich dabei handelt, ist unklar. Sicher ist aber, dass sie als Mensch in dem Traum auftritt. Die Frau scheint viel Macht zu besitzen, da sie über das Schicksal von Ólafs Lieblingssohn Kjartan bestimmen kann. Später taucht eine weitere Frau in Träumen (Lds-4 und Lds-5) auf, bei der ebenfalls nicht eindeutig ist, um was für ein Wesen es sich handelt. Án träumt zweimal von derselben Frau, die ihm die Eingeweide austauscht. Es kann sein, dass es sich bei dieser und der Frau in Ólafs Traum um ein und dieselbe handelt. Dafür spricht, dass sie in dem ersten Traum ankündigt, dass sie den Tod Kjartans verursachen wird. Da es möglicherweise ihre Absicht ist, nicht mehr Männer dieser Seite umkommen zu lassen, rettet sie Án das Leben. Der Tausch deutet darauf hin, dass sie bereits vorher weiß, wo er verletzt werden wird. Bei der Frau in den Träumen Áns könnte es sich aber auch um seine *fylgjukona* handeln, die ihren Schutz hier soweit ausdehnt, dass der Betreffende durch ein im Traum geschehendes Ereignis gerettet wird. Welche der Möglichkeiten für jeden Traum zutrifft, lässt sich nicht genau festlegen und muss daher offenbleiben.

In drei Fällen wird die Identität der als Traumsymbol auftretenden Frauen bekannt gegeben. Hrafn träumt in der *Gunnlaugs saga ormstungu* (Gso-2), dass er verletzt ist und in den Armen einer Frau liegt. Der Traum wird nicht direkt wiedergegeben, denn Hrafn berichtet den Inhalt mittels einer von ihm gedichteten Strophe. Den Namen Helga erwähnt er dabei zwar nicht, aber er verwendet einige Kenningar für Frau.⁸¹ Zusätzlich spricht Hrafn seine Gemahlin direkt in der Strophe an, die er als Antwort auf Helgas Frage nach dem Inhalt seines Traumes dichtet. Weil er davon spricht, dass er in ihrem Bett lag, lässt sich schlussfolgern, dass Hrafn in seinem Traum in den Armen Helgas

⁸¹ Vgl. dazu *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 1184; In der Übersetzung hingegen taucht der Name Helga direkt in der Strophe auf. Dies hängt sicher damit zusammen, dass es sehr schwierig ist, die vielen Kenningar und Metren der isländischen Dichtungen zu übersetzen.

lag. Die hier auftauchende Frau lebt noch, da sie sich nach dem Traum mit Hrafn unterhält. In der *Þorsteins saga Síðu-Hallssonar* hingegen träumt Þorsteinn davon, dass seine tote Mutter Jóriður ihm im Traum erscheint (ÞsS-15 treibt ihn zur Rache an. Frauen treten häufig in den Isländersagas als Rachemotivatoren auf. So geschieht es etwa auch in der *Laxdæla saga*, in der Guðrún für den Mord an ihrem dritten Mann Vergeltung sucht und ihre Söhne dazu anreizt. Dass hier sogar die tote Mutter auftaucht, verdeutlicht, wie tief die Ehrverletzung der Familie Þorsteins durch die Schmähungen Þórhaddis geht.⁸² Jóriður fungiert in diesem Traum als Stellvertreterin für die Vor- und auch Nachfahren Þorsteins. Ihre Aufgabe ist es, die Beleidigungen zu stoppen, die sich auf die gesamte Sippe – auf die bereits toten, die noch lebenden und sogar die zukünftigen Mitglieder – bezieht.

Die Frau in Þorvalds Traum in der *Fljótsdæla saga* (Fds-1) spielt hingegen eine ganz andere Rolle. Der Träumende entdeckt im Traum eine Höhle, in der er eine Frau findet, die er von dort befreit. Nachdem Droplaug wieder bei ihrem Vater ist, heiratet sie Þorvaldur. Dank des Traumes erfährt Þorvaldur von der Entführung der jungen Frau; ihr Auftreten im Traum kann als zusätzliche Motivation für den Träumenden gesehen werden, der sie schließlich rettet. Da die beiden im Anschluss an die Befreiung heiraten, erhält der Traum einen schicksalhaften Charakter, denn ohne diesen hätte Þorvaldur von seiner Braut nichts erfahren. Zusätzlich wird dadurch der Bindung von Þorvaldur und Droplaug etwas Mythisches, Magisches verliehen. Ein ähnlicher Traum fehlt hingegen in der *Droplaugarsona saga*. Þorvaldur und Droplaug heiraten darin ebenfalls, aber Droplaug ist hier nicht die Tochter eines Jarls und Þorvaldur rettete sie nicht aus einer Höhle. Dennoch sind die beiden hier wie in der *Fljótsdæla saga* die Eltern von Helgi und Grímur Droplaugarsynir. Die Reise Þorvalds erinnert stark an die übersetzten *Riddarasögur*, in denen der Held in anderen Ländern Gefahren besteht und eine Prinzessin auf besondere Weise gewinnt. Der Traum (Fds-1) unterstützt das Abenteuerliche dieser Saga; obwohl die Braut keine Prinzessin ist, handelt es sich zumindest um die Tochter eines Jarls.⁸³

⁸² Den Begriff der Ehre und deren Bedeutung in den Isländersagas definiert Hallberg und er belegt seine Ausführungen mit mehreren Beispielen. Hallberg, 1956, S. 89-95.

⁸³ In den übersetzten *Riddarasögur* bestimmt, laut Marianne Kalinke, die Brautwerbung die Handlung vollkommen, sie stellt das für den Helden zu erreichende Ziel dar. Im Zuge der Brautwerbungsfahrten müssen „a variety of adventures involving both human and supernatural antagonists“ überwunden werden. Schauplatz dieser Fahrten stellen meist die skandinavischen Länder oder die britischen Inseln dar. Diese zuletztgenannten Kriterien treffen ebenfalls auf den Traum Þorvaldurs zu, der jedoch nicht das einzige Ziel der Saga ist, sondern nur einen Teil der Handlung ausmacht. Marianne E. Kalinke: *Bridal-Quest Romance in Medieval Iceland* (Islandica, Bd. 46), Ithaca und London, 2006, S. 11-13.

Frauen treten in zwölf Träumen in den Isländersagas als Symbole auf. Meist erscheinen sie als mythische Wesen, die vermutlich nicht außerhalb der Traumwelten existieren. In seltenen Fällen handelt es sich bei den Frauen um Personen, die dem Träumenden bekannt sind. Das Auftauchen einer Frau kann aber zum Kennenlernen motivieren, wie es die *Fljótsdæla saga* zeigt. Es können sowohl lebende als auch bereits tote Frauen erscheinen, wobei das Kennenlernen einer Toten völlig unmöglich ist. Die Rolle der Frauen als Traumsymbol unterscheidet sich von Traum zu Traum. Mal dienen sie als Motivator für eine Aktion (Fds-1, ÞsS-15) oder sie deuten einen Kampf voraus (BsH-4), beziehungsweise sind für einen verantwortlich (Lds-1). In der *Gísla saga* symbolisieren die beiden Traumfrauen des Helden zwei unterschiedliche, möglicherweise religiöse Mächte, die sich mit Jenseitsvorstellungen um Gísli streiten. Die gute Traumfrau triumphiert, da ihre Ratschläge von ihm angenommen werden, während die böse Frau Gísli in zwei Träumen (GsS-3 und GsS-5) quält. In anderen Träumen treten Frauen auf, um sich selbst (Lds-7) oder anderen zu helfen (Lds-3 und Lds-4).

5.3 Folgegeister

Etwas häufiger als Gegenstände oder Frauen tauchen Folgegeister als Traumsymbole in den Sagas auf. Die Folgegeister werden auch in Anlehnung ans Isländische auf Deutsch Fylgjen genannt. Eine Fylgje bezeichnet nicht nur einen Folgegeist, sondern auch „the ‚afterbirth of a child‘ and, in popular belief, [... both] are intimately linked“.⁸⁴ Die meisten Folgegeister erscheinen in den Isländersagas in prophetischen Träumen. Sie kommen sowohl als Tiere als auch in menschlicher Gestalt vor und symbolisieren immer eine bestimmte Person. Letztere sind eher als menschenähnlich anzusehen denn als tatsächliche Menschen. Fylgjen gehören ab der Geburt eines Menschen zu ihm. Sie sind nicht nur an ein Individuum gebunden, sondern können auch für eine ganze Familie als „second self“⁸⁵ auftreten. Tiere, die in einem Traum eine Person darstellen, sind nicht nur in der altnordischen Literatur, sondern auch in anderen mittelalterlichen Werken wie etwa dem *Nibelungenlied* bekannt. Walter Jaehde stellte für die englisch-schottischen Volksballaden fest, dass in ihnen neben anderen Tieren auch Raben, Falken, Hunde und Löwen vorkommen können. Die letzten drei stellen im

⁸⁴ Turville-Petre führt weiter aus, dass ein Folgegeist die Form des Tieres annimmt, welches zuerst über die Nachgeburt läuft oder sie frisst. Demnach wären die Folgegeister der Isländer immer einheimische Tiere. Turville-Petre macht aber auch darauf aufmerksam, dass in der älteren Literatur die Folgegeister dem Charakter der jeweiligen Person entsprechen. Turville-Petre, 1972, S. 36 f.

⁸⁵ Turville-Petre, 1966, S. 346.

Traum „Verfolger dar, die den Verbrecher suchen und nach seinem Blute lechzen“,⁸⁶ während ein Rabe den Tod eines nahen Freundes symbolisiert. In vielen Isländersagas werden „Tiere zur Versinnbildlichung des Menschen herangezogen“,⁸⁷ jedoch wird in keinem bekannten Fall der Träumende selbst durch einen tierischen oder menschenähnlichen Folgegeist dargestellt. In manchen Sagas erscheinen Letztere nicht nur im Traum, so etwa in der *Hallfreðar saga*. Dort taucht die *fylgjukona* – eine Frau als Folgegeist – Hallfreðs kurz vor dessen Tod auf und ist für alle Anwesenden sichtbar.

5.3.1 Tiere

In vierzehn der Träume aus dem Traumregister kommen Fylgjen vor. Von einem dieser Träume (BNs-4) ist nicht bekannt, wie die Folgegeister aussehen. Sie werden lediglich im Zusammenhang mit dem Traum erwähnt. Mithilfe der Interpretation ist es möglich, die Folgegeister als die Feinde Gunnars von Hlíðarendi zu identifizieren, die sich in der Nähe des Träumenden aufhalten. In vier Träumen tauchen Menschen als Fylgjen auf. Einmal sind es Männer (BsH-2), drei Mal Frauen (DPS-1 bis DPS-3). In den übrigen neun Träumen treten Folgegeister als Tiere auf. Die Art des Tieres richtet sich dabei immer nach dem Charakter der dadurch dargestellten Person und kann entsprechend Aufschluss darüber geben. Das Aussehen eines solchen Folgegeistes wird dabei aber von denjenigen bestimmt, die das Tier sehen und nicht von der Person selbst. Entsprechend richtet sich die Tierart und damit auch der Charakter nach der Meinung des Träumenden.⁸⁸

Die gesamte Handlung der *Brennu-Njáls saga* wird durch das Auftreten von Tieren strukturiert. Sie kommen in insgesamt sechs Träumen und Visionen vor und weisen „den Verlauf der folgenden Ereignisse voraus“.⁸⁹ Bereits der erste Traum der Saga (BNs-1) handelt von Tieren als Folgegeister. Höskuldur träumt von einem großen Bär und zwei Bärenjungen. Der große Bär symbolisiert Gunnarr von Hlíðarendi. Die beiden Bärenjungen sind seine Begleiter, über deren Identität die Saga keine Auskunft gibt. Diese Unkenntnis kann als ein ironisches Moment gesehen werden, da die *Brennu-Njáls saga* nicht nur als eine der längsten Sagas gilt, sondern mit mehr als 600 Personen auch das höchste Personenvorkommen hat.⁹⁰ Es scheint, als seien die beiden Begleiter so unwichtig, dass sie nicht einmal der Namensnennung wert sind. Dies könnte auch die

⁸⁶ Jaehde, 1905, S. 39.

⁸⁷ Rohrbach, 2009, S. 156.

⁸⁸ Vgl.: Turville-Petre, 1972, S. 48.

⁸⁹ Rohrbach, 2009, S. 94.

⁹⁰ Diese hohe Anzahl an auftauchenden Personen in der *Brennu-Njáls saga* bestätigt Heiko Uecker, 2004, S.146.

Wahl der Bärenjungen als Fylgjen rechtfertigen. Sie sind im Vergleich zu dem Bären, dessen Größe ausdrücklich hervorgehoben wird, deutlich kleiner. Dementsprechend sind sie auch weniger mächtig und fast schon harmlos im Gegensatz zu Gunnarr. Insgesamt gehören Bären zu den wilden, unzähmbaren Tieren, vor denen man sich besser in acht nimmt. Der Bär in Höskuldurs Traum zeichnet sich dadurch aus, dass er „eigi fannst þessa dýrs maki“.⁹¹ Mit dieser Aussage wird deutlich, dass dieser Folgegeist Gunnarr von Hlíðarendi symbolisiert. Bei der Einführung seiner Person werden Gunnars überdurchschnittliche Fähigkeiten, sein gutes Aussehen und sein einnehmender Charakter sehr detailliert und überaus positiv beschrieben.⁹² Seine Einzigartigkeit zeigt sich entsprechend auch in der Erscheinung seines Folgegeistes. Warum genau der Bär als ein so außergewöhnliches Tier empfunden wird, kann neben den bereits genannten Merkmalen auch damit zusammenhängen, dass es sich dabei im Allgemeinen um große und mächtige Tiere handelt. Es ist möglich, dass es sich hier ähnlich verhält wie bei den Löwen, die heutzutage allgemein als die Könige der Tiere gelten. Da Löwen wohl weder den Isländern und Norwegern der Sagazeit, noch dem späteren Publikum geläufig waren, wurde ein anderes, mächtiges und vor allem doch bekanntes Tier gewählt. Obwohl Bären nicht auf Island lebten,⁹³ kann man davon ausgehen, dass manche Isländer während ihrer vielen Reisen mit den Tieren in Kontakt kamen und ihre Erfahrungen im eigenen Land mitteilten. Möglich ist auch, dass sehr selten Eisbären auf Eisschollen abdrifteten und so in der Nähe von Island gesichtet wurden oder gar vereinzelt an Land auftauchten. Dadurch ist es sicherlich nachvollziehbar, dass den Bären eine hohe und ehrenvolle Stellung unter den Tieren zugesprochen wurde. In einem Traum aus der *Þorsteins saga Síðu-Hallssonar* (PsS-13) erscheint ebenfalls ein Bär, diesmal jedoch ein Eisbär. Þórhaddur träumt, dass das Tier vom Meer her kommt und über ihn und seine Söhne hinweg springt. Wenig später sieht er, dass ein Fuchs denselben Eisbär tötet.⁹⁴ Dieser Traum verdeutlicht einerseits die oben genannte Möglichkeit, dass Eisbären in Island strandeten, wie das Auftauchen des Tieres vom Meer zeigt. Andererseits symbolisiert der Eisbär auch hier einen außergewöhnlich fähigen und guten Mann, Þorsteinn Síðu-Hallsson. Da er aber einen Gegner des Träumenden darstellt, kann der Eisbär anders gesehen werden, denn „seldom can any good be expected from a polar

⁹¹ *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 151; Übersetzung: „das Tier [der Bär] nicht seinesgleichen hatte“ Aus: *Die Saga vom weisen Njal*, 1978, S. 91.

⁹² Vgl. dazu Kapitel 19 der *Brennu-Njáls saga*.

⁹³ Vgl. zur Verbreitung von Bären im Mittelalter und deren Auftauchen in der Literatur: Hans Reichstein und Kurt Ranke: „Bär“ In: *RGA*, Bd. 2, Berlin 1976, S. 45-48.

⁹⁴ Unterstützt wird diese Ansicht u.a. von Rohrbach, 2009, S. 35.

bear“.⁹⁵ Der Vergleich mit Gunnarr drängt sich dennoch auf, da Þorsteinn, ebenso wie Gunnarr, zu den gesellschaftlich höher gestellten Bauern Islands gehört. Da Þorsteinn im Gegensatz zu Gunnarr ein Godentum und somit eine der höchsten möglichen Stellungen eines Isländers innehat, ist sein Folgegeist ein Eisbär. Das Besondere an diesem Bär ist seines helles Fell und seine unglaubliche Größe. Eisbären gehören neben einer weiteren Bärenart zu den größten an Land lebenden Raubtieren. Da helle Farben meist mit Licht und Reinheit in Verbindung gebracht werden, ist es möglich, dass diese Eigenschaften auf das Wesen Þorsteins durch das Fell des Eisbären übertragen werden.⁹⁶ Die Wahl des Eisbären als Fylgje Þorsteins kann auch damit zusammenhängen, dass er ein Christ ist und dies durch das helle Fell des Tieres verdeutlicht wird. Dementsprechend wird Gunnarr durch einen Bären symbolisiert, der zwar seine außergewöhnlichen Eigenschaften verdeutlicht, ihn aber als Heiden kennzeichnet, weil es sich nicht um einen Eisbären handelt. Ähnlich verhält es sich bei den oben beschriebenen Traumsymbolen in Guðrúns Träumen (Lds-2). Sofern demnach ein Bär als *fylgja* im Traum erscheint, handelt es sich bei dem Dargestellten stets um eine überragende Persönlichkeit, deren religiöse Zugehörigkeit durch die Farbe des Fells vermittelt wird.

Wölfe spielen eine große Rolle als Folgegeister in den Träumen in Isländersagas. Sie sind die am häufigsten als Traumsymbole vorkommende Tierart. In vier Träumen (BNs-3, Dss-1, GsS-1 und GsS-6) tauchen Folgegeister in Gestalt von Wölfen auf. In zwei Fällen (BNs-3 und Dss-1) treten sogar gleich mehrere in Aktion. Die vier Träume sind alle prophetisch und beziehen sich auf einen bevorstehenden Kampf und den Tod einer oder mehrerer Personen. Die Wölfe symbolisieren dabei immer die Feinde des Träumenden oder eines ihm nahestehenden Menschen. In der *Brennu-Njáls saga* träumt Gunnarr, dass er und seine Gefährten von vielen Wölfen angegriffen werden und sein Bruder Hjörtur bei dem Kampf ums Leben kommt. Helgi träumt in der *Droplaugarsona saga*, dass er und seine Begleiter von achtzehn oder zwanzig Wölfen angefallen werden und der Kampf den Tod für ihn bedeutet. Beide Träume erfahren die Träumenden, während sie bereits unterwegs sind; der Kampf ereignet sich jeweils am folgenden Tag. In der *Gísla saga* taucht der Wolf als Folgegeist in zwei Träumen auf. Einmal beißt er Vésteinn, zu Tode (GsS-1), dann wiederum träumt Gísli von einer Gruppe Männer, die

⁹⁵ Turville-Petre, 1972, S. 37.

⁹⁶ Zu einer umfassenderen Darstellung über die Übertragung von Eigenschaften des Menschen auf Tiere und zur Verwendung von Tiermetaphern und Vergleichen in der Sagaliteratur siehe Rohrbach, 2009, S. 205-235.

ihn angreift (GsS-6). Der Erste, der auf ihn zukommt, hat einen Wolfskopf. Ihn tötet Gísli sofort. Da die Angreifer oder Körperteile von einem aus der Gruppe durch einen Wolf symbolisiert sind, wird ihre übel gesinnte Absicht und Feindseligkeit schnell deutlich. Wölfe sind in jedem der vier Träume negativ konnotiert, sie gelten meist als verschlagene und hinterhältige Tiere und diese Eigenschaft wird auf die Menschen übertragen, deren Folgegeist sie darstellen. Sie „verkörpern stets feindlich gesinnte Personen, unabhängig von individuellen Charaktereigenschaften“.⁹⁷ Dies rührt sicher auch daher, dass der Wolf ein recht weit verbreitetes und bekanntes Raubtier war. Möglicherweise wurde diese Ansicht überdies in der heidnischen Mythologie transportiert. Der Fenriswolf spielt darin eine bedeutende Rolle, er verschlingt an Ragnarök zuerst den Mond und später Óðinn. Daher kann es sein, dass er vor allem dann als Folgegeist auftaucht, wenn er als Feind mit dem Ende des Lebens einer Person in Verbindung gebracht wird. Lena Rohrbach ist der Ansicht, dass „Wölfe völlig entindividualisiert als meist in einer Meute auftretende, blutrünstige Wesen skizziert sind“.⁹⁸ Dieser Meinung kann ich nur zustimmen, da diese Tiere in den genannten Träumen wirklich auf diese Weise dargestellt werden. Selbst in Gísli's Traum (GsS-6) wirken alle Angreifer wie eine Meute Wölfe, obwohl nur einer von ihnen mit einem Wolfskopf beschrieben wird. Dadurch zeigt sich, wie stark die negative Assoziation dieses Tieres sich ausweiten kann.

Weiterhin als Folgegeister in den Träumen auftretende Tierarten sind Rinder, der bereits erwähnte Fuchs und eine Giftschlange. Es ist anzunehmen, dass der Fuchs in Þórhadd's Traum (ÞsS-13) eine ähnliche Aussage über den durch ihn Dargestellten zulässt wie es bei den Wölfen der Fall ist. Rinder spielen in dem einzigen Traum der *Vápnfirðinga saga* eine Rolle (Vfs-1). Dort tauchen neben einer ganzen Herde Rinder auch drei verschieden farbige Ochsen (hell, rotbraun und rot) und ein sehkuhfarbener Stier auf. Der helle Ochse symbolisiert darin Brodd-Helgi, der rotbraune Brodd-Helgis Feind Geitir und der rote Ochse steht für Brodd-Helgis Sohn Bjarni. Die Rinder sind die Gefährten Geitirs, der Stier versinnbildlicht Þorkell, den Sohn Geitirs. Obwohl die unterschiedlichen Fellfarbtöne in diesem Traum stark hervorgehoben werden, verdeutlichen sie hier keine bestimmte Religionszugehörigkeit, da die Handlung noch vor der Christianisierung Islands stattfindet. Auffällig an diesem Traum ist, dass die gegnerischen Parteien beide durch dieselbe Tierart symbolisiert werden. Sowohl Brodd-Helgi und sein Sohn, aber auch Geitir treten als Ochsen in Erscheinung. Den drei

⁹⁷ Rohrbach, 2009, S. 224.

⁹⁸ Rohrbach, 2009, S. 273.

Männern steht Geitirs Sohn Porkell gegenüber, der als Stier, ein unkastriertes männliches Rind, in Erscheinung tritt. Eine Erklärung, warum Porkell als ausdrücklich fruchtbares Tier dargestellt wird, liefert das Ende der Saga. Dort wird von den zahlreichen und bedeutenden Nachfahren Porkells berichtet, während die Nachkommen Bjarnis im Gegensatz dazu nicht erwähnt werden. Die vier Rinder stellen jeweils eine geachtete Person dar, es wird nicht zwischen Feinden unterschieden beziehungsweise wird keiner direkt als Feind markiert (durch die Darstellung als Wolf etwa). Ochsen gelten in den Isländersagas immer als Statussymbole, die auch „zur Umschreibung angesehener Männer herangezogen“⁹⁹ werden.

Von einer Giftschlange (*höggormur*) träumt Gísli (GsS-1) kurz vor dem Tod Vésteins. Sie kommt aus dem Haus, in dem sein Bruder Porkell und sein Schwager Þorgrímur wohnen, und beißt Vésteinn. Wie auch der Wolf in dem zweiten Traum vor dem Unglück symbolisiert die Giftschlange den Mörder Vésteins.¹⁰⁰ Es handelt sich bei beiden Tieren immer um dieselbe Person, die durch unterschiedliche Folgegeister symbolisiert wird. Hier scheint es weniger darum zu gehen, den Mörder einem bestimmten Tier zuzuordnen, als vielmehr die verwerfliche Handlung hervorzuheben. Beide Tiere beißen Vésteinn in der Nacht, im Schutz der Dunkelheit, um möglichst unerkannt zu bleiben. Jemanden im Schlaf zu ermorden galt als unehrenvoll, da das Opfer sich dann nicht verteidigen konnte. Als Gísli später in der Saga seinen Schwager Þorgrímur als Rache für Vésteinn ebenfalls im Bett tötet, achtet er darauf, dass dieser zumindest kurz aufwacht.¹⁰¹ Die Giftschlange als Folgegeist bezieht sich demnach immer auf den Angreifer und sein feindseliges Vorhaben, wie es auch bei den Wölfen und dem Fuchs der Fall ist.

Insgesamt ist die Zahl der Vierbeiner unter den *fylgjur* in den Träumen deutlich höher als die Anzahl der Vögel.¹⁰² Der bekannteste Traum mit einem Vogel als Folgegeist ist der Falkentraum Kriemhilds zu Anfang des *Nibelungenlieds*. In den Isländersagas arbeiten nur wenige Träume mit fliegenden Fylgjen als Traumsymbol. In der *Gunnlaugs saga ormstungu* spielen Tiere eine bedeutende Rolle für die Struktur der

⁹⁹ Rohrbach, 2009, S. 216.

¹⁰⁰ Vésteinn Ólason meint, dass die Szene vom Totschlag Vésteins in der Saga so erzählt ist, dass „people still debate whose hand held the spear which killed Vésteinn“. Da Gísli später seinen Schwager Þorgrímur tötet, nehme ich an, dass er Vésteinn tötete und daher auch die Giftschlange und der Wolf ihn versinnbildlichen. Ólason, 1998, S. 108.

¹⁰¹ Vgl.: *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 922 f.

¹⁰² Turville-Petre weist darauf hin, dass nur wenige Vögel in den Träumen in Isländersagas auftauchen, hingegen in den Heldensagas mehr bekannt sind. Lena Rohrbach verzeichnet „ungefähr 350 verschiedene Arten“ von Vögeln, die auf Island bekannt sind. Diese Vielfalt spiegelt sich jedoch nicht in den Träumen wieder und auch sonst nicht in der Sagaliteratur. Turville-Petre, 1972, S. 38; Rohrbach, 2009, S. 35.

Handlung. Bereits zu Beginn treten Vögel in einem Traum (Gso-1) auf, einzelne Tierepisoden ziehen sich durch die gesamte Saga, und auch das Ende wird durch sie bestimmt, da Björn auf einer Pferdeweide stirbt.¹⁰³ In Þorsteins Traum (Gso-1) am Anfang des Textes sitzt ein Schwan auf dem Dach seines Hauses in Borg. Zu dem Tier gesellt sich erst ein Adler aus dem Norden, dann ein weiterer aus dem Süden. Da die zwei Adler um den Schwan kämpfen und beide dabei sterben, taucht ein weiterer Vogel von Westen auf, diesmal ist es ein Falke.¹⁰⁴ Der Schwan und der Falke fliegen am Ende des Traumes zusammen nach Westen. Dieser Traum erinnert sehr stark an den bereits erwähnten Falkentraum Kriemhilds. Darin tauchen ebenfalls zwei Adler und ein Falke auf, die hier wie dort Männer versinnbildlichen.¹⁰⁵ Der Schwan symbolisiert Þorsteins noch ungeborene Tochter Helga, die zu den schönsten Frauen Islands zählen wird. Die Wahl des Tieres als Folgegeist bezieht sich hier auf die Schönheit der Frau. Der Schwan (*álfr*) ist das einzige bekannte weibliche Tier, das als Folgegeist eine Frau darstellt. Die übrigen Tiere sind alle männlich und versinnbildlichen immer Männer. Die schöne Helga wird von den Skalden Gunnlaugur und Hrafn umworben, die von den Adlern versinnbildlicht werden. Die Himmelsrichtungen aus der die Adler im Traum kamen, entspricht denen der beiden Männer. Gunnlaugur stammt aus dem Norden, Hrafn aus dem Süden Islands. Genauso verhält es sich bei dem Falken, der den aus Westen kommenden Þorkell darstellt. Die drei die Männer symbolisierenden Folgegeister sind Raubvögel. Der Adler als Traumsymbol kann in dieser Saga mit Óðinn assoziiert werden. In der nordischen Mythologie verwandelt sich Óðinn in einen Adler, um den von der Riesin Gunnlöð gestohlenen Dichternetz zu den Göttern zu bringen. Dadurch, dass Gunnlaugur und Hrafn von Adlern versinnbildlicht werden, zeigen sich die besonderen dichterischen Fähigkeiten der beiden bereits im Traum. Diese Vögel deuten als Folgegeister auf die Dichter hin. Etwas merkwürdig erscheint es aber doch, dass Hrafn durch einen Adler symbolisiert wird. Der Name Hrafn steht im Isländischen auch für Rabe, und daher hätte hier ein gelungenes Wortspiel mit der Doppeldeutigkeit dieses

¹⁰³ Eine detaillierte Beschreibung der strukturierenden Tierepisoden gibt Rohrbach, 2009, S. 63-80.

¹⁰⁴ Im neuisländischen Text wird der dritte hinzukommende Vogel als *valur* bezeichnet. Die Übersetzungen dieses Wortes variieren jedoch. Heiko Uecker etwa übersetzt ihn als Habicht, Peter Hallberg hingegen als Falke. Beide Bezeichnungen sind durchaus möglich, da einerseits unterschiedliche Wörterbücher beide Bedeutungen zulassen, andererseits der Falke und der Habicht zur zoologischen Familie der Habichtartigen gehören. Ich habe Falke als Bezeichnung des Tieres gewählt, da dadurch die Verbindung zu dem Falkentraum aus dem *Nibelungenlied* deutlicher wird. Uecker, 2004, S. 127; Hallberg, 1956, S. 74; Theodor Möbius (Hg.): *Altnordisches Glossar. Wörterbuch zu einer Auswahl alt-isländischer und altnordischer Prosatexte*, Leipzig 1866, S. 490; Hans Ulrich Schmid (Hg.): *Wörterbuch Isländisch – Deutsch: mit einer kurzgefaßten isländischen Formenlehre*, Hamburg 2001, S. 273.

¹⁰⁵ Diese Verbindung wird häufig in der Forschungsliteratur erwähnt, u. a. von Peter Hallberg, 1956, S. 76.

Wortes einfließen können.¹⁰⁶ Hingegen taucht der Rabe in keinem einzigen Traum in den Isländersagas auf, wie es etwa in den englisch-schottischen Volksballaden der Fall ist.¹⁰⁷ Diese Vernachlässigung des Wortspiels scheint demnach dahinzudeuten, dass die beiden Skalden durch den Adler besser dargestellt sind, da ein direkter Bezug zu der Geschichte von dem Raub des Dichtermets durch diese Tiere hergestellt werden kann. Möglich ist aber auch, dass die angesprochene Stereotypisierung der Tiere als Folgegeister auch hier genutzt wurde. Der Falke ist im Vergleich zum Adler ein etwas kleinerer Vogel. Es ist möglich, dass Þorkell deshalb von einem Falken symbolisiert wird, weil der Größenunterschied der beiden Vogelarten dem Ansehen der Dargestellten entsprechen könnte. Þorkell wäre demnach geringer gestellt als die beiden Skalden Gunnlaugur und Hrafn. Die Verbindung zu Kriemhilds Traum liegt auch hier wieder nahe.¹⁰⁸ Darin wird jedoch Siegfried als Falke symbolisiert, der durch von den Adlern getötet wird, obwohl er der größere Held im Gegensatz zu seinen Gegnern scheint.

In seinem letzten Traum sieht auch Gísli Vögel auftauchen. Sie befinden sich in seinem Haus und verhalten sich dort schlecht. Die Vögel sind hier rot gefiedert, und Gísli bezeichnet sie als *Læminge*. Um was für Tiere es sich genau handelt, ist unklar. In der Forschung werden dazu zwei Standpunkte vertreten. Einerseits könnte es sich bei den Tieren um *lómr*, Sterntaucher, handeln, die abgeleitet *læmingr* oder *læmingi* ergeben. Andererseits finden sich in den beiden erhaltenen Versionen der Saga unterschiedliche Begriffe in diesem Traum. Nach der längeren Fassung kämpfen die Vögel *í læmingi*, im Verborgenen. Die kürzere bezeichnet sie als *læmingjar*.¹⁰⁹ Einigkeit herrscht aber dennoch darüber, dass es sich um Vögel handelt, die Eyjolf und seine Gefährten symbolisieren. Direkt im Anschluss an den Traum wird Gísli von ihnen angegriffen. Es scheint, als seien die Männer vorher in Gíslis Haus gewesen, wo er sie dann als rote Vögel in seinem Traum sah. Die rote Färbung kündigt hier einen bevorstehenden Kampf an und zielt gleichzeitig auf die Absicht der Angreifer, Gísli zu töten.

5.3.2 Menschen

In vier der 59 Träume des Traumregisters tauchen Menschen als Folgegeister auf. Den Einzigen mit Männern träumt Björn in der *Bjarnar saga Hítðælakappa* (BsH-2).

¹⁰⁶ Allgemein lässt sich für die Namen, die in den Isländersagas auch außerhalb der Träume auftauchen, feststellen, dass sie häufig mit Wortspielen verbunden werden. Ähnlich geschieht es auch mit Orten, wie etwa dem unter 5.1 erwähnten Berg, der auf den reckenhaften Charakter Þórhadds verweist. Siehe dazu auch Turville-Petre, 1972, S. 34 f.

¹⁰⁷ Vgl.: Jaehde, 1905, S. 39.

¹⁰⁸ Vgl.: Uecker, 2004, S. 127f.

¹⁰⁹ Die erste Ansicht zu der Bedeutung der Vögel vertritt Gabriel Turville-Petre, die zweite Lena Rohrbach. Turville-Petre, 1966, S. 348; Rohrbach, 2009, S. 232.

Im Traum greifen ihn sechs Männer an, gegen die er sich verteidigen muss. Durch die Deutung wird klar, dass es sich bei diesen Männern um die Fylgjen der Feinde Björns handelt. Da Männer aber häufig eine Rolle in Träumen spielen, ist es eher verwunderlich, dass sie in diesem Fall nicht als Traumsymbol per se auftauchen, sondern als Folgegeister. Möglicherweise liegt das Augenmerk bei den Männern als Folgegeister mehr auf ihrem feindseligen Auftreten Björns gegenüber als auf einer tatsächlichen Identifikation. Da der Traum prophetisch ist, trifft Björn am Tag nach dem Traum auf Þórður und fünf weitere Männer, es kommt zum Kampf zwischen ihnen. Björn überlebt dabei, und sein Überleben könnte erklären, warum die Folgegeister männlich sind. In allen genannten Träumen mit tierischen Fylgjen bedeutet das Auftauchen immer den Tod entweder des Träumenden selbst oder einer ihm nahestehenden Person. Da hier keine Tiere, sondern Männer als Folgegeister erscheinen, bedeutet es für den Träumenden, dass er nicht mit seinem eigenen Ableben rechnen muss und auch keiner seiner Verwandten stirbt.

Anders wiederum ist es, wenn Frauen als Fylgjen im Traum auftreten. Im *Draumur Þorsteins Síðu-Hallssons* träumt Þorsteinn in drei aufeinanderfolgenden Nächten von immer denselben Frauen (DÞS-1 bis DÞS-3).¹¹⁰ Die Träume sind zwar prophetisch, können aber auch zu den mitteilenden Träumen oder Warnträumen gerechnet werden. Bei den drei Frauen handelt es sich um die *fylgjukonar* Þorsteins. Diese *fylgjukonar* sind an Þorsteinn gebunden, solange er lebt und beschützen ihn. Im Traum warnen die Frauen ihn davor, dass sein Knecht ihn verraten wird und erteilen ihm den Rat, er solle ihn erschlagen lassen. Am Tag nach einem jeden Traum lässt Þorsteinn nach dem Knecht suchen, doch kann man ihn nicht finden. In der Nacht nach dem dritten Traum wird Þorsteinn schließlich von seinem Knecht Gilli getötet. Am Ende der Träume spricht jeweils eine andere der drei Frauen eine Strophe über den bevorstehenden Tod Þorsteins, den sie fürchten. Dass es sich bei den drei Frauen um *fylgjukonar* handelt, wird durch das Beweinen Þorsteins deutlich. Im letzten Traum fragen sie ihn, an wen sie sich nach seinem Tod wenden sollen. Als Þorsteinn ihnen seinen Sohn Magnús empfiehlt, antwortet eine von ihnen: „Litla stund munum vér þar mega vera“.¹¹¹ Dies ist ein Hinweis darauf, dass die *fylgjukonar* auf eine andere Person aus der gleichen Familie übergehen können. So geschieht es auch in der *Hallfreðar saga*, in der die

¹¹⁰ Henzen sieht diese drei Frauen aufgrund ihrer Anzahl als Nornen an. Er stuft sie damit als halbgöttliche Wesen ein. Henzen, 1890, S. 59 f.

¹¹¹ *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 2107; Übersetzung: „Dort werden wir nur kurz bleiben können.“ Aus: *Der Traum Síðu-Hallssons* In: *Sagas aus Ostisland*, 1999, S. 261-263, hier S. 262.

fylgjukona Hallfreður Ottarsons auf seinen Sohn Hallfreður übergeht und er somit auch das Wesen seines Vaters in sich aufnimmt. In Þorsteins letztem Traum wird durch die *fylgjukonar* der baldige Tod Magnús' angekündigt, da sie nicht lange bei ihm bleiben werden. Dadurch wird eine gewisse Unsicherheit oder gar Angst der drei Frauen ausgedrückt, da ihr Fortbestehen für sie nicht klar scheint. Warum Þorsteinn drei *fylgjukonar* besitzt und nicht nur eine, wie es bei Hallfreður der Fall ist, muss offenbleiben. Es ist möglich, dass dies lediglich stilistische Gründe hat. Die Erzählung *Draumur Þorsteins Síðu-Hallssons* ist sehr kurz und berichtet von den drei Träumen und dem Tod Þorsteins. Entsprechend ist die Episode von den drei Frauen in den drei Träumen verlängert, um die Spannung zu steigern. Die Zahl drei spielt häufig in der Literatur eine große Rolle, aber auch in der Mythologie sowie in der christlichen Religion. Zusätzlich ist an diesen drei Träumen interessant, dass sie mit einem anderen Traum aus der *Þorsteins saga Síðu-Hallssons* (ÞsS-13) korrespondieren. Þórhaddur sah darin einen Fuchs, der einen Eisbären tötete. Da der Eisbär darin Þorsteinn symbolisiert, könnte der Fuchs Gilli versinnbildlichen. Die hinterhältige Art des Knechtes besteht einerseits in dem Verrat an seinem Herren, andererseits darin, dass er Þorsteinn im Schlaf tötet. Der Fuchs als Folgegeist von Gilli passt demnach sehr gut, da das Tier häufig mit einem boshaften, hinterlistigen Charakter assoziiert wird. Diese Anlehnung an die Fabeldichtung verneint Rohrbach hingegen. Sie meint, dass der Fuchs in der Sagaliteratur weniger negativ als in den Fabeln dargestellt sei und zur „Versinnbildlichung eines vorlauten Mannes“¹¹² diene.

5.3.3 Folgegeister - Resümee

Die in vierzehn der prophetischen Träume vorkommenden Fylgjen in Tiergestalt oder als Menschen symbolisieren immer eine Person aus der jeweiligen Saga. In keinem Fall wird dabei der Träumende selbst durch einen Folgegeist versinnbildlicht. Die Ansicht Rohrbachs, dass „außer *úlfr*, *vargr* und *ørn* nur Nutztiere“¹¹³ oder konventionalisierte Tierarten in den Isländersagas herangezogen werden, kann nur bedingt geteilt werden. Falke und Schwan sind zwar auch aus anderen altnordischen Texten bekannt, wie der *Völsunga saga* und den Heldenliedern der *Älteren Edda*. Eine Schlange (*höggormur*) hingegen ist kein Nutztier. Schlangen sind häufig mit Drachen

¹¹² Rohrbach, 2009, S. 278.

¹¹³ Rohrbach, 2009, S. 210.

verbunden und als solche in der altnordischen Literatur bekannt.¹¹⁴ Die Art des tierischen Folgegeistes richtet sich sehr stark nach dem Charakter des Dargestellten. Es tauchen positiv konnotierte Folgegeister wie Bären, Schwäne oder Adler auf, die mit den Eigenschaften ruhmreich, ehrenhaft oder schön verbunden werden. Daneben spielen auch negativ behaftete *fylgjur* wie Wölfe, Giftschlangen oder Füchse eine große Rolle in den Sagas, da sie Hinweise auf hinterhältige, verschlagene oder listige Personen geben. Bei den Tieren kann die Religionszugehörigkeit durch die Art oder das Aussehen des Tieres erkannt werden, so etwa bei dem Þorsteinn Síðu-Hallsson symbolisierenden Eisbär (ÞsS-13). Sofern ein tierischer Folgegeist in einem Traum erscheint, kündigt dies den Tod entweder des Träumenden selbst oder einer ihm nahestehenden Person an. Wenn von menschenähnlichen Fylgjen geträumt wird, verändert sich dieser negative Bedeutungshintergrund teilweise. Gefahr wird zwar auch bei diesen angekündigt, doch kommt es nicht zum Verlust eines für den Träumenden bedeutsamen Menschenlebens, wenn er von Männern träumt. In drei Träumen treten Frauen als *fylgjukonar* auf, die dem Träumenden sein Leben lang Schutz bringen. Ihr Erscheinen kündigt daher den sicheren Tod des Träumenden an und sie gehen danach auf einen Verwandten von ihm über. Die weiblichen Folgegeister versinnbildlichen keine tatsächliche Person, sondern den Schutz über den Träumenden. Die männlichen und tierischen Folgegeister symbolisieren immer nur Personen. Sie zeichnen sich durch auffällige Merkmale aus, um ihre Zugehörigkeit zu der jeweiligen Person erkennbar zu machen. Im Gegensatz zu den Gegenständen als Traumsymbole wird der Charakter des Dargestellten nicht durch die Art des tierischen Folgegeistes verdeutlicht, sondern vor allem die Absicht desjenigen. Wenn es sich etwa um einen Angreifer handelt, so erscheint im Traum ein Wolf (Dss-1). Nur in einzelnen Fällen erfolgt eine Wertung der gesellschaftlichen Stellung der Personen durch eine *fylgja*, wie etwa im Traum Höskuldurs (BNs-1).

5.4 Männer

In den Isländersagas spielen Männer in 22 Träumen eine Rolle als Traumsymbol. Sie sind die am häufigsten auftretenden Symbole, die nicht den Träumenden selbst, sondern eine andere Person darstellen. In den einzelnen Träumen taucht meist nur ein Mann neben dem Träumenden auf, gelegentlich kommen auch mehrere vor. Häufig handelt es sich dabei um nahe Bekannte oder Verwandte des Träumenden. Sofern

¹¹⁴ „Die häufigste literar. Verwendung von ormr, der gängigen Schl[ange]n-Bezeichnung in der a[lt]w[est]nord. Lit. betrifft den Drachen.“ Rudolf Simek: „Schlange“ (§ 1-3) In: RGA, Bd. 27, 2004, S. 144-146, hier S. 145.

mehrere Männer auftreten, sind entweder alle bekannt oder zumindest die Anführer der Gruppe. In seltenen Fällen kennt oder erfährt der Träumende nicht den Namen des Mannes, der ihm im Traum erscheint. Die Funktion dieser Traumsymbole variiert teilweise sehr stark. Manche Träume mit Männern verkünden den Tod des Auftretenden, andere deuten einen bevorstehenden Kampf an. Es kommt auch vor, dass das Auftauchen von Männern eine Art Mittäterschaft dieser verdeutlicht oder dass sie selbst als Übermittler von Nachrichten agieren. Die Vielzahl dieser Traumsymbole und ihre unterschiedlichen Rollen werden im Folgenden genauer beleuchtet.

In der *Hallfreðar saga* finden sich insgesamt fünf Träume, die jeweils Männer als Traumsymbole nutzen. Ein Traum (HaS-1) scheint von Hallfreður zu handeln. Þorleifur erwähnt ihm gegenüber, dass er stets von einem Mann dieses Namens träume, der schwer erkennbar sei. Da Hallfreður selbst vor Þorleifur steht, erkennt dieser ihn erst, nachdem er von seinem Traum berichtet hat. In den vier übrigen Träumen in der Saga taucht jeweils König Ólafur Tryggvason auf. Drei dieser Träume (HaS-2 bis HaS-4) erlebt Hallfreður, der eine sehr enge freundschaftliche Beziehung zu dem König hat. Als ihm Ólafur in der Nacht vor dem geplanten Kampf mit Grís erscheint (HaS-3), wird die Bedeutung dieser Freundschaft deutlich. Zwar scheint Hallfreður zunächst gespaltene Gefühle über das Auftauchen des Königs in seinem Traum zu haben, denn „hann verðr feginn og þó hræddur“.¹¹⁵ Ólafur gibt ihm eine Anweisung für den nächsten Tag, die er befolgt. Dadurch erfährt Hallfreður vom Tod des Königs. Diese Nachricht stellt sich als sehr schlimm für ihn heraus, und er geht „heim til búðar með miklum harmi og lagðist þegar niður í rúm sitt“.¹¹⁶ Eine solche Darstellung von Gefühlen findet sich nur sehr selten in den Isländersagas. Die Szene ist vergleichbar mit der *Egils saga*, als Egill von dem Tod seines Sohnes erfährt und sich ebenfalls zu Bett begibt, um zu trauern. In beiden Fällen dichten die Skalden ein Gedicht über den verlorenen Menschen. In der Forschung herrscht Einigkeit darüber, dass „the Sagas of Icelanders [...] use [...] verses and dreams to reveal feelings or opinions“.¹¹⁷ Ólafur ist für Hallfreður eine wichtige Bezugsperson. In diesem Traum (HaS-3) erscheint er bereits als Toter, auch wenn das Hallfreður nicht direkt bewusst ist. Sein Erschrecken über das Auftreten des Königs

¹¹⁵ *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 1217; Übersetzung: „[Er] schien froh darüber und doch erschreckt.“ Aus: *Hallfred der Königsskalde*, 1914, S. 246.

¹¹⁶ *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 1217; Übersetzung: Er ging „sogleich voll tiefen Schmerz in sein Zelt und legte sich ins Bett“. Aus: *Hallfred der Königsskalde*, 1914, S. 247.

¹¹⁷ Sverrir Tómasson fasst in seinem Überblick über die altnordische Prosa die Meinungen der Forscher zu diesem Thema zusammen. Sverrir Tómasson: „Old Icelandic Prose“ In: Daisy Neijmann (Hg.): *A History of Icelandic Literature* (Histories of Scandinavian Literature, Bd. 5), Lincoln und London 2006, S. 64-173, hier S. 86.

könnte aber darauf hinweisen, dass Hallfreður unbewusst ahnt, dass Ólafur nicht mehr lebt. Der König erteilt ihm hier wie auch in einem späteren Traum (HaS-4) den Rat, von Streitereien zu lassen. In beiden Träumen taucht er als toter Mann auf und fungiert als eine Art Gewissen. Er kann Hallfreðs schlechte Absichten durch sein Einreden zu positiven und diplomatischeren Handlungen umkehren. In Hallfreðs erstem Traum (HaS-2) wirkt der König ebenso stark auf ihn ein. Ólafur erscheint darin als lebender Mann, der Hallfreður für seine heidnische Lebensweise ausschilt und zu sich an den Hof ruft. Hier wie später in der Saga wirkt der König wie das Gewissen Hallfreðs, dessen Befehl er Folge leistet und mit seiner Familie zurück nach Norwegen reist, um dort dem Christentum erneut treu zu sein. Das Christentum spielt in der *Hallfreðar saga* eine bedeutende Rolle, vor allem durch die Verbindung Hallfreðs zu Ólafur Tryggvason. Die drei Träume Hallfreðs sind ebenfalls davon beeinflusst, da auch die beiden späteren (HaS-3 und HaS-4) sich an religiösen Motiven wie der Nächstenliebe orientieren. Im letzten Traum der Saga tritt der König ebenfalls in Erscheinung, diesmal aber einem Abt gegenüber. Ólafur berichtet dem Träumenden von der Plünderung des Sarges von Hallfreður durch dessen Knechte. Er weist ihn an, die Schuldigen ausfindig zu machen und Hallfreðs Ruhe als Toter wiederherzustellen. Der Abt befolgt die Anweisung direkt und lässt die Leiche Hallfreðs bei einer Kirche begraben. In diesem Traum tritt der König als eine Art Schutzgeist Hallfreðs auf. Nach Heinrich Beck ist ein solcher Schutzgeist eigentlich als Hamingja zu bezeichnen. Sie begleiten den Menschen sein Leben lang und wechseln bei dessen Tod zu einem anderen Familienmitglied über. Da Hallfreður aber bereits tot ist, trifft diese Definition der Hamingja nur teilweise zu.¹¹⁸ Leander Petzoldt vermerkt, dass der Begriff Schutzgeister auf mehrere „Geisteswesen“ zutrifft, so auch auf Fylgjen, Disen und Nornen. Er stellt heraus, dass „diese Vorstellungen auf den Totenglauben [zurückgehen], denn es sind letztlich die Seelen der Verstorbenen, die ihrer Sippe Schutz bieten“.¹¹⁹ Dementsprechend könnte es sein, dass der König bei seinem Tod zu Hallfreðs Folgegeist wurde und ihm daher als warnendes Gewissen in Träumen erschien, obwohl sie nicht der gleichen Sippe angehören. Daneben weist Ólafur die typische Verhaltensweise eines Traumannes (*draumamaður*, pl. *draumamenn*) auf. Solche „Traummänner erscheinen relativ regelmäßig, sprechen zu dem Träumer, helfen ihm und lügen am Lebensende des Träumers“.¹²⁰ Lediglich das letzte Kriterium trifft nicht auf den König zu, denn in

¹¹⁸ Vgl.: Heinrich Beck: „Hamingja“ In: *RGA*, Bd. 13, Berlin 1999, S. 478-480.

¹¹⁹ Leander Petzoldt: „Schutzgeister“ In: *RGA*, Bd. 27, Berlin 2004, S. 403-404, hier S. 403.

¹²⁰ Löbner, 1992, S. 97.

keinem der Träume belügt er Hallfreður. Hingegen rettet er ihm sogar nach seinem Ableben ein letztes Mal. Diesmal aber nicht vor seinen eigenen schlechten Absichten, sondern vor der Störung, die er als Toter erlitten hat. Damit sich dieser Zustand ändert, droht der König dem Abt: „ella munu yður verða hver undur“.¹²¹ Ólafur wirkt in diesen vier Träumen der *Hallfreðar saga* sehr stark auf die Träumenden und somit auf die Handlung der Saga ein. John McKinnell zufolge handelt es sich bei den meisten als Traumsymbole verwendeten Männern um „saints or similar Christian figures who give advice and encouragement, recall the dreamer from sin, or make favourable predictions“.¹²² Die Rolle des sehr religiösen Königs Ólafur Tryggvason in dieser Saga bestätigt die Auffassung McKinnells.

Eine ähnliche Wirkung haben nur wenige andere Männer als Traumsymbol. In der *Brennu-Njáls saga* erlebt der Bruder Gunnars von Hlíðarendi einen Befehlstraum (BNs-4) in dem ein Mann auftaucht. Seine Identität wird in der Saga nicht geklärt. Wie in den Träumen, in denen Ólafur auftaucht, ist hier der christliche Einfluss deutlich bemerkbar. Bei dem Mann könnte es sich daher um jemanden handeln, der eine ähnlich starke Religiosität wie Ólafur aufweist. Möglich wäre, dass in Kolskeggurs Traum ebenfalls der König auftritt, von ihm aber unerkannt bleibt. Sicher ist aber, dass die Funktion dieses Mannes darin besteht, Kolskeggur zum christlichen Glauben und Handeln zu motivieren, ganz ähnlich wie es in Hallfreðs erstem Traum (Has-2) von Ólafur geschieht.

Die *Hrafnkels saga* berichtet bereits zu Anfang von einem bedeutenden Traum (Hrs-1). Es scheint wahrscheinlich, dass der Verfasser der Saga diesen Traum integrierte, um die Bedeutung der Familie des Protagonisten zu erhöhen. Das Auftreten eines unbekanntes Mannes im Traum stellt eine höhere Macht dar, die für das Überleben Hallfreðs und seiner Nachfahren sorgt. Es könnte sich hierbei um eine Art männlichen Schutzgeist handeln, wie er etwa in weiblicher Form im *Draumur Þorsteins Síðu-Hallssons* auftaucht. Im Traum (Bkþ-1) im *Brandkrossa þáttur* ist der Mann ebenfalls unbekannt. Möglicherweise wurde in diesen Texten und in der *Landnámabók* der Traum integriert, um die Bedeutung Hrafnkels und seiner Familie zu unterstreichen. Die Rolle des unbekanntes Mannes dient dementsprechend der Warnung, die auf mythische, übernatürliche Weise geschieht.

¹²¹ *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 1220; Übersetzung: „sonst werdet ihr Wunderbares erleben“ Aus: *Hallfred der Königsskalde*, 1914, S. 260.

¹²² John McKinnell: „Mantik“ In: *RGA*, Bd. 19, Berlin 2001, S. 245-257, hier S. 253.

In den meisten Fällen, wenn ein Mann als Traumsymbol fungiert, wirkt sein Auftreten auf die weitere Handlung ein. So etwa träumen in der *Gunnlaugs saga ormstungu* die Väter von Gunnlaugur und Hrafn, dass sie in derselben Nacht von ihren Söhnen besucht werden (Gso-3). Beide Männer verkünden ihren eigenen Tod durch den jeweils anderen. Daraufhin fordern die Träumenden auf dem nächsten Alþingi Buße voneinander, jedoch wird diese nur für Gunnlaugur entrichtet. Später nimmt Hrafn's Vater Vergeltung an Verwandten Gunnlaugs vor. Die Toten erscheinen hier selbst im Traum und bringen das Geschehen soweit in Gang, dass sie zumindest teilweise gebüßt oder gerächt werden. Die Einflussnahme ist aber deutlich geringer als es in der *Hallfreðar saga* der Fall ist.

Der Traum Hersteins in der *Hænsa-Þóris saga* (HÞs-1) sorgt dagegen dafür, dass der Mordbrand an Blund-Ketill vergolten wird. Blund-Ketill erscheint seinem Sohn Hersteinn im Traum „og loguðu um hann klæðin öll og allur þótti mér sem hann væri eldur einn“.¹²³ Der Junge begibt sich daraufhin zum Hof seines Vaters und erkennt, dass er wirklich durch Feuer gestorben ist. In der Folge sammelt Hersteinn Männer, um die Tat zu rächen. Das Auftauchen Blund-Ketills im Traum bringt auch hier die Rache in Gang, deren Ausführung deutlich länger ist als in der *Gunnlaugs saga ormstungu*.

Vergeltung für einen Mordbrand kündigt ein weiterer Mann in einem Traum aus der *Brennu-Njáls saga* (BNs-7) an. Flosi träumt, dass aus einem Berg ein Mann herauskommt und die Namen von Beteiligten an dem Mordbrand an Njáll und seiner Familie ruft. Darauf fragt ihn Flosi nach Neuigkeiten und seinem Namen. Der Mann antwortet, dass er Járngrímur heiße und aufs Alþingi wolle, um den Kampfplatz zu mustern. Nachdem Járngrímur eine Strophe gesprochen hat, schlägt er mit seinem Stab auf, sodass es laut kracht, und geht zurück in den Berg. Die Männer, deren Namen der Mann in Flosis Traum nannte, sterben im Verlauf der weiteren Handlung entsprechend der Reihenfolge, in der er sie aufrief. Sie werden alle als Rache für den Mordbrand getötet. Das Schlagen des Stabes im Traum wirkt, als ob Járngrímur dies selbst in Aktion bringt. Der Name des Mannes deutet auf ein kämpferisches Wesen hin, da *járn* „Eisen“ bedeutet und *gríma*, pl. *grímur* „Maske“. Daraus ergibt sich „Eisenmasken“ als mögliche Bedeutung für einen – eigentlich weiblichen – Namen. Dennoch weißt der erste Teil des Namens – also „Eisen“ – auf Schwerter, respektive auf Kampf hin.

¹²³ *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 1426; Übersetzung: „und die Kleider an ihm standen alle in Flammen, und es war mir, als sei er von Kopf bis zu Fuß ein Feuer“ Aus: *Die Geschichte vom Hühnerthorir*, übersetzt von Andreas Heusler In: Ulf Diederichs (Hg.): *Die Helden von Thule. Isländische Sagas*, Köln 1987, S. 271-302, hier S. 286.

Der nächste Traum in der *Brennu-Njáls saga* (BNs-8) deutet ebenfalls auf diese Vergeltungstaten hin. Eine Frau sieht darin ihren Sohn Þorvaldur in rot gefärbter Kleidung. Im Gegensatz zu Flosis Traum tritt das Opfer hier selbst auf und deutet seinen bevorstehenden Tod an. Die Mutter versucht, davor zu warnen, doch lassen sich die Männer nicht von ihrem Weg abringen. Hier zeigt sich erneut, dass das Schicksal einer Figur in den Isländersagas nicht abgewendet werden kann. Da bereits der vorhergehende Traum (BNs-7) den Tod Þorvalds prophezeite, gilt dieser lediglich als eine weitere Bestätigung, sowohl des Schicksalhaften als auch des Unausweichlichen der Ansage Járngrímurs. Dadurch wird die Spannung zusätzlich erhöht.

In der *Gísla saga* deutet das Erscheinen von Männern im Traum (GsS-1 und GsS-6) ebenfalls einen Kampf an oder einen Tod voraus. Gísli träumt einmal davon, dass sein Schwager Vésteinn von Tieren gebissen wird, ein andermal wird er selbst im Traum angegriffen. Einer der Angreifer hat einen Wolfskopf, wodurch die Feindseligkeit dieser Männer noch zusätzlich hervorgehoben wird.

In der *Þorsteins saga Síðu-Hallssonar* tauchen in sieben Träumen Männer als Traumsymbole auf. Meist erscheinen neben Þórhaddur – dem fast alle Träume zuzuschreiben sind – auch seine Söhne (ÞsS-3, ÞsS-5, ÞsS-6 und ÞsS-14). Das Auftreten der Söhne in diesen Träumen bedeutet immer, dass sie sowohl von ihrem Vater in die Ereignisse hineingezogen werden als auch, dass sie seine Handlungsweise übernehmen und weiterführen. Sie dienen der zusätzlichen Warnung vor der prekären Situation, und ihr gehäuftes Auftauchen in Þórhadds Träumen soll ihn und sie zugleich zur Besserung gemahnen. Sobald Þorsteinn in einem Traum Þórhadds erscheint, tritt er als Gegensatz zu Þorhaddur auf. Meist stellt Þorsteinn das wünschenswerte Vorbild Þórhadds dar (ÞsS-7 und ÞsS-12). Einmal befindet er sich auf dem richtigen Weg, während Þórhaddur selbst neben dem Pfad läuft (ÞsS-7). Dann wiederum kommt er Þórhaddur entgegen, als dieser stolpert. Das Entgegenkommen kann auch als feindseliges Verhalten Þorsteins im Traum gewertet werden, da Þórhaddur darin über einen Buckel stolpert. Durch die Deutung könnte Þorsteins Hinzukommen als Beteiligung an Þórhadds Tod symbolisieren. Im letzten Traum Þórhadds (ÞsS-14) ist die Mahnung hinfällig geworden, da ihn und seine Söhne das gleiche Schicksal ereilen wird. In diesem Traum taucht auch Þorsteinn Síðu-Hallsson auf, der für den Tod Þórhadds und seiner Söhne verantwortlich sein wird. Er stellt deutlich den negativen Gegenpart dar. Þorsteinn teilt den Brotbelag nicht zwischen sich, Þórhaddur und dessen Söhnen auf, sondern behält ihn für sich allein. Dieses Vorgehen zeigt, dass Þorsteinn Þórhaddur und

seinen Söhnen notwendige Mittel zum Überleben wegnehmen wird. Þorsteinn tötet die drei – ironischerweise motiviert durch einen Traum (PsS-15) – am Ende der Saga. Lediglich ein Traum mit Männern als Traumsymbole deutet in dieser Saga auf eine Art Angriff hin (PsS-10). Þórhaddur träumt darin von einem bevorstehenden Vergleichstreffen und das geworfene Metall symbolisiert die verbalen Angriffe, der dem Ansehen Þórhadds ebenso Schaden bringt.

Außergewöhnlich ist der letzte Traum in der *Brennu-Njáls saga* (BNs-9) in dem ein Ire von einer Schlacht berichtet und dem Fall des irischen Königs. Als diese Nachricht durch Reisende bestätigt wird, wird deutlich, dass es sich bei dem Mann um einen Boten handelte. Von den 59 Träumen aus dem Traumregister ist dies der Einzige, in dem ein Mann als Traumsymbol auftaucht und in dem auf so direkte Weise eine Mitteilung gegeben wird.

In den Isländersagas treten in 22 Träumen Männer als Traumsymbole auf. Häufig handelt es sich dabei um Bekannte oder Verwandte des Träumenden selbst. Sehr selten tauchen Männer auf, deren Identität in der jeweiligen Saga nicht angegeben wird. Sie erscheinen meist allein. In weniger als der Hälfte der Träume treten mehrere Männer auf, bis auf eine Ausnahme ist ihre Anzahl eher gering. Die Männer können dem Träumenden gegenüber gut oder feindselig gesinnt sein. Die Rolle der Männer als Traumsymbole ist in den einzelnen Träumen sehr unterschiedlich. In einigen Fällen tauchen gerade Verstorbene auf, die ihren Tod auf verschiedene Art verkünden oder den Träumenden durch Anweisungen zur Mitteilung der Todesnachricht hinführen. Weiterhin deutet das Auftreten eines Mannes häufig auch einen Kampf voraus. Der bevorstehende Tod des erscheinenden Mannes oder anderer Personen kann auch durch Träume prophezeit werden. In anderen Fällen tritt ein naher Bekannter oder Verwandter als eine Art Gewissen auf, das den Träumenden zu umgänglicheren Handlungen rät und zu besseren Taten motiviert. Dieses Vorhaben ist nicht immer erfolgreich. Teilweise erhält der Träumende direkte Befehle von den Männern im Traum. Die Einsatzmöglichkeiten von Männern als Traumsymbole sind demnach sehr vielfältig.

5.5 Der Träumende selbst

In den Isländersagas ist der Träumende selbst das am häufigsten auftretende Traumsymbol. Er oder sie taucht in 46 Träumen aus dem Traumregister auf. Häufig erscheint der Träumende zusammen mit anderen Symbolen, in nur drei Fällen kommt er oder sie allein als Traumsymbol (PsS-1, PsS-4 und PsS-11) vor. Da die meisten Träume in den Isländersagas von Männern geträumt werden, ist der Anteil der weiblichen

Träumenden entsprechend gering. Von den 46 Träumen mit dem Träumenden als Traumsymbol wiederfahren 43 Männern und nur drei davon Frauen. In 30 Träumen bestimmt der oder die Träumende die Handlung gar nicht oder nur teilweise mit. Ihr Auftreten ist somit als passiv anzusehen. Aktiv wirkt der oder die Träumende in 16 Fällen auf das Traumgeschehen ein. Aufgrund des häufigen Auftauchens dieses Traumsymbols findet es sich in jeder der fünf Traumarten. Der Träumende erscheint in allen vier helfenden Träumen, in allen sechs Befehlsträumen und auch in allen 20 Warnträumen. In elf der vierzehn mitteilenden Träume spielt dieses Traumsymbol eine Rolle. Lediglich in den prophetischen Träumen taucht der Träumende im Verhältnis seltener auf. In 22 von 31 Fällen kommt es zum Einsatz dieses Traumsymbols. Welche Bedeutung der Träumende in all diesen Träumen spielt und auf welche Weise er oder sie jeweils auftaucht, soll im Folgenden dargestellt werden. Ob das Geschlecht des Träumenden eine Rolle spielt und welche Auswirkungen sich dadurch ergeben, wird ebenfalls beleuchtet.

Sofern die Träumenden passiv in Erscheinung treten, gestalten sie die Handlung in diesen Träumen entweder nur teilweise oder überhaupt nicht mit. Als eine Art stiller Beobachter etwa wirkt Höskuldur Dala-Kollson in seinem Traum (BNs-1). Durch die Teilnahme an seinem eigenen Traum stellt er einen Zuschauer dar, dessen Aufgabe allein darin besteht, das Geschehen zu betrachten. Die darin auftauchenden *fylgjur* bestimmen die Handlung. Da es sich hierbei um einen prophetischen und mitteilenden Traum zugleich handelt, hat das passive Auftreten Höskuldurs und die Darstellung der drei fremden Besucher als Folgegeister zur Folge, dass der Träumende das Geschehen nicht nur betrachtet, sondern auch reflektiert. Er kann die am Tage stattgefundenen Ereignisse aus einer gewissen Distanz nochmals erleben und wird dazu angeregt, über die Begebenheiten des Tages nachzudenken. Dabei fällt Höskuldur auf, dass er vorher einiges übersehen hat, und mithilfe eines anderen kann er die Besucher identifizieren. Darin besteht die Rolle Höskuldurs in seinem eigenen Traum.

In der *Brennu-Njáls saga* tauchen zwei weitere Träume auf in denen der Träumende zum Beobachter wird. Einmal sieht eine Frau ihren Sohn in zu enger Kleidung (BNs-8). Ein andermal sieht Flosi einen Mann aus einem Berg herauskommen, der die Namen einiger Männer ruft (BNs-7). Flosi tritt aber nicht als stiller Beobachter auf, sondern er unterhält sich mit dem Mann und fragt ihn nach Neuigkeiten, wodurch er eine Ahnung von zukünftigen Ereignissen erhält. Beide Träume sind rein prophetisch, die Funktion der Träumenden ist daher nicht die gleiche wie in

Höskuldurs Traum (BNs-1). Sie treten ebenfalls als Beobachter in Erscheinung, ihre Aufgabe besteht aber allein in dem Betrachten des Traumgeschehens. Eine Reflexion von vergangenen Ereignissen wird mit ihrem Auftauchen nicht angestrebt. Die in ihren eigenen Träumen als Beobachter auftretenden Träumenden haben eine Vermittlerfunktion. Sie tragen dazu bei, eine Verbindung zwischen der Traumwelt und dem Träumenden aus der Sagawelt herzustellen.

Im Gegensatz dazu stehen die Träume, in denen dem Träumenden eine andere Person erscheint. In 21 Träumen kommt ein Mann oder eine Frau zu dem Träumenden und gibt ihm Anweisungen, Ratschläge, hilft oder warnt ihn vor etwas, wie etwa in Hallfreður Ottarsons Traum (HaS-3) in der *Hallfreðar saga*. Darin taucht König Ólafur auf, der mit ihm spricht. Die Unterhaltung wird allein von Ólafur bestritten, der seinen Gefolgsmann tadelt und ihm Anweisungen erteilt. Hallfreður hat in diesem Traum die Aufgabe, der Botschaft des Königs zu lauschen und sie im Anschluss zu befolgen. Auf ähnliche Weise verlaufen neun weitere Träume in den Isländersagas (Gso-3, HaS-2, HaS-4, HaS-5, Hrs-1, Lds-7, Bkþ-1, DÞS-1 und DÞS-2). In ihnen werden Ratschläge, Anweisungen oder einfach Informationen an den Träumenden gegeben, die er oder sie danach einhält beziehungsweise umsetzt. Auffallend an diesen insgesamt zehn Träumen ist, dass in ihnen kein Dialog zwischen dem Träumenden und dem „Besucher“ stattfindet. Sie alle werden zum Teil durch direkte Rede oder gar lose Strophen, den sogenannten *lausavísur*, wiedergegeben, die demnach immer von der anderen im Traum auftauchenden Person stammen. Der Traum aus dem *Brandkrossa þáttur* (Bkþ-1) steht jedoch im Gegensatz dazu. Dort ist der gleiche Traum wie in der *Hrafnkels saga* (Hrs-1) wiedergegeben. Im Gegensatz zum Traum in der Saga, beinhaltet der aus dem *Brandkrossa þáttur* stammende Traum keine direkte Rede.

Ebenfalls ohne Dialog zwischen dem Träumenden und der ihm erscheinenden Person verlaufen sechs weitere Träume. Im Gegensatz zu den eben erwähnten zehn dreht sich die Handlung der Träume um die Träumenden selbst. Sie agieren daher nicht als Beobachter, sondern sind direkt involviert, auf ihnen liegt das Augenmerk. Sobald Gísli von seinen beiden Traumfrauen träumt (GsS-2 bis GsS-5), ist er der Mittelpunkt des Traumgeschehens. Beide Frauen behandeln ihn auf unterschiedliche Weise. Das Auftreten Gíslis in seinen eigenen Träumen wirkt direkt auf ihn ein. Durch die Träume verändert sich Gísli. Insbesondere besorgt ihn das immer häufigere Auftauchen der bösen Traumfrau, sodass er sich vor der Dunkelheit zu fürchten beginnt. Dies wird vor allem in den *lausavísur* deutlich, die Gísli im Anschluss an seine Träume dichtet.

Solche losen Strophen werden in den Sagas direkt nach dem Ereignis gedichtet, auf das sie sich beziehen. Die Forschung ist sich einig, dass nicht alle *lausavísur* von den Personen stammen, denen sie nachgesagt werden. Man geht vielmehr davon aus, „daß ein erheblicher, von Saga zu Saga wechselnder Teil der Skaldenstrophen spätere Zudichtung ist und nicht bis in die Sagazeit zurückreicht“.¹²⁴ Die zahlreichen Strophen Gíslis dürften demnach auch nicht alle von ihm direkt stammen. Es ist anzunehmen, dass einige später hinzugefügt wurden. Da jedoch in vielen Strophen auch der Inhalt von Gíslis Träumen wiedergegeben wird, dienen sie zusätzlich dazu, Gíslis Gefühle auszudrücken. Durch die *lausavísur* werden „seine Einsamkeit und seine Angst deutlich.“¹²⁵

Ebenfalls im Zentrum des Geschehens seiner Träume befindet sich Án aus der *Laxdæla saga* (Lds-3 und Lds-4). Im Gegensatz zu Gíslis wird ihm durch seine Träume allerdings nicht zugesetzt, sondern er erhält Hilfe. Die Handlung dreht sich in beiden Träumen Áns Körper. Das Auftreten des Träumenden ist hier an seine Rettung geknüpft. Die Funktion der beiden Träume wird erst nach dem zweiten Traum und den dazwischen stattfindenden Ereignissen deutlich. Án ist nach dem ersten Traum an einem Kampf beteiligt, bei dem er im Bauchbereich verletzt wird. Da seine Eingeweide aber durch Zweige ersetzt wurden und im zweiten Traum wieder zurückgetauscht werden, bleibt er unverletzt. Auffällig an beiden Träumen ist, dass sie komplett von Án nach erzählt werden. Daher fehlt auch jegliche Information, ob es zum Dialog zwischen dem Träumenden und der ihm erscheinenden Person kam oder ob überhaupt gesprochen wurde. Gíslis Träume hingegen werden zumindest teilweise so in der Saga wiedergegeben, als würden sie in dem Moment passieren. Zwar erzählt auch er manche Träume nach und wiederholt den Inhalt, indem er lose Strophen dichtet, jedoch erhält der Leser eine Ahnung von den Worten der beiden Traumfrauen.

In fünf weiteren Träumen findet hingegen ein Dialog zwischen dem Träumenden und der anderen Person statt (BNs-5, BNs-9, Lds-1, PsS-15 und DPS-3). Meist handelt es sich dabei aber lediglich um einen kurzen Wortwechsel, die Worte des Träumenden können in diesen Episoden auch als indirekte Rede wiedergegeben sein. So verhält es sich etwa in dem Traum von Ólafur Páir (Lds-1). Die ihm erscheinende Frau „tók til

¹²⁴ Schier, 1970, S. 43; Jessen macht zusätzlich darauf aufmerksam, dass Strophen und Lieder, die jünger erscheinen, meist überflüssige Dokumente sind, welche „[d]ie Sagaverfasser im 13. Jahrhundert [...] ‚Skaldenlieder‘ durchweg als historische Dokumente“ verwendeten. Edwin Jessen: „Glaubwürdigkeit der ‚Egilssaga‘ und anderer Isländersagas“ In: Walter Baetke (Hg.): *Die Isländersaga* (Wege der Forschung, Bd. 151), Darmstadt 1974, S. 8-39, hier S. 38.

¹²⁵ Uecker, 2004, S. 139.

orða: ‚Er þér svefns?’ Hann kvaðst vaka“.¹²⁶ Nach dieser Antwort klärt die Frau Ólafur über seinen Schlafzustand auf, vermerkt aber, dass es ihm scheinen wird, als wäre er wach. Die Frau nennt ihm daraufhin den Grund ihres Auftauchens; es ist Ólafs Aufgabe, ihr aufmerksam zuzuhören.

Eine ähnliche Situation zu Beginn eines Traumes (HaS-3) spielt sich in der *Hallfreðar saga* ab. Darin macht König Ólafur Hallfreður in Form einer Feststellung auf seinen Schlafzustand aufmerksam. Dabei bleibt die Antwort des Träumenden aus. Ebenfalls ohne direkte Rede vonseiten des Träumenden verläuft der Traum des Jarls Gilli aus der *Brennu-Njáls saga* (BNs-9) und Þorsteins Traum aus der *Þorsteins saga Síðu-Hallssons* (ÞsS-15). Der sehr knappe Dialog in Þorsteins letztem Traum aus *Draumur Þorsteins Síðu-Hallssons* (DÞS-3) wird hingegen in direkter Rede wiedergegeben. Ebenso geschieht es mit der Zwischenfrage, die Kolskeggur dem ihm erscheinenden Mann (BNs-5) stellt. Die Funktion dieser Dialoge besteht einerseits in der Verdeutlichung der Traumsituation, andererseits wird hier die Bedeutung der Anwesenheit der Träumenden in ihren Träumen deutlich unterstrichen. Sie erhalten Informationen von den ihnen erscheinenden Personen, die sie auf unterschiedliche Weise für sich nutzen. Þorsteinn etwa setzt die Ratschläge seiner Mutter (DÞS-15) direkt um, und auch Kolskeggur verfährt nach den Anweisungen des Mannes (BNs-5). In der *Laxdæla saga* erhält Ólafur in seinem Traum eine bedrohliche Ankündigung, die sich später bewahrheitet. Durch seine Anwesenheit im Traum wird diese Drohung zusätzlich intensiviert, so dass ab diesem Moment auch der Leser des Textes den Tod Kjartans, der Ólafs Lieblingssohn ist, fürchtet.

Träume, die von einem Angriff oder Kampf handeln und in denen der Träumende selbst auftaucht, können ebenso Stimmungen bei den Träumenden und den Lesern zugleich hervorrufen. Häufig kommt es vor, dass auf die drohende Gefahr vonseiten des Träumenden oder seiner Gefährten nicht eingegangen wird. Als Gunnarr von dem Angriff durch Wölfe träumt (BNs-3), versucht er, Hjörtur zum Verlassen der Gruppe zu bewegen. Dieser verweigert den Rettungsversuch und zieht mit den anderen weiter. Als sie schließlich auf die Angreifer stoßen, verläuft der Kampf wie in Gunnars Traum, sein Bruder stirbt. Durch diesen Traum erfährt die Gruppe von einer bevorstehenden Gefahr für jeden Einzelnen und für einen im Besonderen. Dennoch wird der Versuch der Rettung nur im Ansatz unternommen und sofort wieder abgebrochen. Helgis Traum aus der *Droplaugarsona saga* (Dss-1) verläuft ähnlich, wenn auch hier vor allem Gefahr für

¹²⁶ *Íslendinga sögur og þættir*, Reykjavík 1987, S. 1578; Übersetzung: „fing an zu sprechen: ‚Schläfst du?’ Er sagte, er wache.“ Aus: *Die Geschichte von den Leuten aus dem Lachswassertal*, 1987, S. 142.

ihn selbst besteht. Er verweigert den Glauben daran, dass das Traumgeschehen eintreffen wird und verschweigt seinen Traum zunächst. Das Wissen um einen zukünftigen Angriff scheint in solchen Träumen weniger den Effekt der Rettung des eigenen Lebens auf den Träumenden zu haben. Der Betreffenden weiß vielmehr, dass das Schicksal nicht abgewendet werden kann und daher wird meist auch kein Versuch in diese Richtung angestellt. Diese beiden Träume zeigen zwei unterschiedliche Ausweichversuche, die nur sehr selten unternommen werden und eine Änderung des Bevorstehenden nicht herbeiführen können.

Auf die Gefahr in anderen Träumen wird hingegen gar nicht eingegangen, wie etwa in Gíslis Traum (Gss-6) von Eyjolf und anderen Angreifern. Gíslis weiß zu dem Zeitpunkt des Traumes bereits, dass das letzte der sieben ihm von der guten Traumfrau vorhergesagten Jahre verstrichen ist.¹²⁷ Zudem ist ihm bewusst, dass Eyjolf ihn schon seit längerem sucht. Demnach ist ein solcher Traum von einem Angriff nicht weiter verwunderlich für ihn. Vielmehr wird hier die Erwartungshaltung verstärkt. Einerseits weiß Gíslis von seinem bevorstehenden Tod und Eyjolfs Suche nach ihm. Andererseits wird auch die Erwartung des Lesers erfüllt, dem diese beiden Umstände ebenfalls bewusst sind und der sich vor allem fragt, wie es dazu kommen wird, da Gíslis Eyjolf immer entwischen konnte.

Drei weitere Träume kündigen gleichermaßen den bevorstehenden Tod des Träumenden (BsH-4, Gso-2 und PsS-13) durch einen Kampf an. Björns (BsH-4) und Hrafns (Gso-2) Traum werden nur sehr knapp in den jeweiligen Sagas wiedergegeben. In beiden Fällen wird deutlich, dass sich die Träumenden selbst in ihren Träumen im Sterben liegend sahen. Þórhadds Traum (PsS-13) ist hingegen metaphorischer, da ein Eisbär ihm und seinen Söhnen über die Köpfe hinweg springt. Diese Aktion deutet den Tod des Träumenden und seiner Söhne voraus. Auch hier ist die Unausweichlichkeit der Gefahr deutlich. Diese drei Träume verdeutlichen, dass das Auftauchen des Träumenden immer bedeutet, dass der vorausgedeutete Angriff oder Tod ihn treffen wird. Durch das eigene Erscheinen wird die Gefahr zusätzlich verstärkt, vor allem, da die Träume vornehmlich gegen Ende der Sagas eine Rolle spielen und ihr Ausgang somit sicher ist.

Im Gegensatz zu den Träumenden, die passiv in ihren eigenen Träumen auftauchen, stehen diejenigen, die ihre Träume aktiv mitgestalten. Von den 46 Träumen

¹²⁷ Der Traum (GsS-2) in dem die sieben Jahre vorhergesagt werden, erinnert sehr stark an die Träume des Pharaos aus dem 1. Buch Mose, 41. Joseph deutet die beiden Träume und sagt sieben fette und sieben magere Jahre für Ägypten voraus.

mit Träumenden als Symbol werden 16 von den Taten der Träumenden bestimmt. Die bekanntesten Träume sind Guðrúns (Lds-2). Sie tritt in ihren vier Träumen als einzige Person in Erscheinung und ist aktiv für das Traumgeschehen verantwortlich. Neben ihr tauchen diverse Gegenstände als Traumsymbole auf und mit diesen verfährt sie auf unterschiedliche Weise. Jeder der vier Träume beginnt damit, dass Guðrúns Standort und ihr Schmuck beschrieben werden. Das Auftauchen der Träumenden ist hier sehr wichtig, da Guðrúns Zukunft vorausgedeutet wird. Demnach spielt sie die Hauptrolle in ihren Träumen und ihr Verhalten gibt Aufschluss über das Kommende. Da es sich bei den vier Schmuckstücken immer um solche handelt, die sie an ihrem Körper trägt, wird deren enge Bindung an Guðrún und an ihr Verhalten verstärkt. Der letzte Gatte Guðrúns erlebt ebenfalls einen Traum (Lds-6), in dem er aktiv an der Handlung teilnimmt beziehungsweise dessen Geschehen sich um ihn dreht. Þorkels Bart ist darin so groß, dass er sich über den gesamten Breiðafjörður erstreckt. Dadurch wird sein Tod in genau diesem Gewässer angekündigt. Guðrúns Traum deutete dasselbe Geschehen ebenfalls voraus. Im Gegensatz zu den Träumen seiner Frau findet in Þorkels Traum keine von ihm ausgehende Handlung statt. Da er aber im Zentrum der Traumereignisse steht, ist seine Rolle in diesem Traum die des aktiven Träumenden. Er tritt zwar nicht als reiner Beobachter in Erscheinung, kann aber die Handlung – das Erstrecken des Bartes in den Fjord – nicht aktiv beeinflussen, sondern muss es geschehen lassen.

Die meisten aktiven Träume treten in der *Þorsteins saga Síðu-Hallssonar* (ÞsS-1 bis ÞsS-12 und ÞsS-14) auf. In diesen dreizehn Träumen ist immer der Träumende die Hauptperson. Dabei ist die Teilnahme Þórhadds an jedem Traum sehr unterschiedlich. Sie reicht vom Schmieden eines Speeres zusammen mit seinen Söhnen (ÞsS-3) über das Laufen neben dem richtigen Weg (ÞsS-7) bis hin zur Teilnahme an einer zukünftigen Versammlung (ÞsS-10). Der auffälligste aller dieser Träume, die den Träumenden so stark in den Mittelpunkt rücken, ist Þórhadds vierter Traum (ÞsS-4). Darin befindet sich der Träumende in einer Schmiede, in der er sich selbst noch einmal begegnet. Hier erweitert sich die Rolle des aktiven Träumenden dadurch, dass er gleich zweimal auftaucht. Es scheint, als habe das doppelte Erscheinen Þórhadds die Funktion eines Spiegels. Da es einfacher ist, Fehler an dem Gegenüber zu entdecken, wird ihm sein eigenes Ich entgegengestellt und er erhält somit die Möglichkeit der Selbstreflexion. Die anderen Träume Þórhadds (ÞsS-1 bis ÞsS-12) zielen ebenfalls in diese Richtung. Durch verschiedene Traumsymbole wird ihm sein fehlerhaftes Verhalten vorgehalten, und er erhält dadurch eine Warnung. Das eigene Auftauchen in jedem Traum unterstützt

diese Funktion, sodass dem Träumenden sein unrühmliches Vorgehen klarer gemacht wird. Zusätzlich verstärkt wird dieser Umstand dadurch, dass Þórhaddur zwölf Träume erlebt, die alle von ihm und seinen Taten handeln und deren Inhalt er am Stück wiedergibt, um sie von Hlíðar-Steinn deuten zu lassen. Diese hohe Anzahl an Träumen ist einmalig in den im Traumregister erfassten Isländersagas. Nur sehr selten werden mehrere Träume zusammen wiedergegeben, wie es etwa bei Guðrún der Fall ist (Lds-2). Warum Þórhaddur gerade zwölfmal träumt, ist nicht eindeutig auszumachen. Einerseits wird die Bedeutung der Träume durch die schiere Anzahl gesteigert. Andererseits spielt die Zahl Zwölf als Motiv in der Literatur eine große Rolle, wie etwa auch in der christlichen Religion, in der die Zwölf mit den Aposteln verbunden ist.¹²⁸ Der letzte Traum Þórhadds in der Saga (PsS-14) handelt ebenfalls von dem Träumenden selbst, doch liegt hier das Hauptaugenmerk eher darauf, dass er mit Þorsteinn Essen teilen soll. Es wird darin die gleiche Botschaft wie in anderen Träumen Þórhadds vermittelt (PsS-12 und PsS-13); die Beteiligung des Träumenden an dem Geschehen im Traum stellt nochmals den direkten Bezug auf diesen dar.

In der *Fljótsdæla saga* geschieht Þorvalds aktives Handeln nicht nur im Traum (Fds-1), wie es in den bisherigen fünfzehn Träumen der Fall war, sondern es spielt sich genauso ab wie vorhergesagt. Das Auftauchen des Träumenden ist hier eine Vorwegnahme seiner eigenen Taten. Auffällig an dieser Saga ist, dass das im Traum geschilderte Geschehen auf die gleiche Weise kurz darauf in der Realität der Sagawelt nochmals wiedergegeben wird. Dies ist für Isländersagas recht untypisch, da eine Handlung meist nicht wiederholt wird, auch wenn sie im Traum stattfand. Da aber dieser Traum stark an Träume aus den übersetzten Riddarasögur erinnert, könnte sich die Wiederholung daran orientieren. Die Riddarasögur wurden ab etwa 1220 am Königshof in Norwegen übersetzt und „soon became known in Iceland“.¹²⁹ Die Parallelen sind vor allem dadurch vorhanden, dass die Tochter des Jarls von einem Riesen gefangen wurde, der sie in der Höhle gefangen hält. Zusätzlich wird durch diese Episode der Rettung der Frau ein etwas mythischer Charakter hinzugefügt und es verläuft ähnlich wie in den Riddarasögur. Die Funktion des Träumenden liegt hier darin, dass sein heldenhafter Charakter zusätzlich verstärkt wird.

¹²⁸ Sverrir Tómasson unterstützt diese und andere Verbindungen zwischen Isländersagas und den Büchern der Bibel: “Icelandic writers also learned typological thought from foreign writers and the Bible, regarding the new as reflections of the old. This view is apparent in many medieval Icelandic texts.” Tómasson, 2006, S. 73.

¹²⁹ Ólason, 1998, S. 60.

In den Isländersagas taucht in 46 Träumen der Träumende selbst auf. Zumeist spielen Männer eine Rolle in ihren eigenen Träumen und nur sehr selten handelt es sich dabei um Frauen. In 16 Träumen nimmt der Träumende selbst aktiv an der Handlung teil oder bestimmt sie. Meist tritt der Träumende jedoch passiv in Erscheinung, vornehmlich als Beobachter. Diese wohnen dem Traumgeschehen bei, um davon berichten zu können oder einen anderen Nutzen daraus zu schöpfen. Ihre Rolle besteht in der Vermittlung zwischen der Sagawelt und der Traumwelt. Häufig kommt eine andere Person zu den passiven Träumenden und bestimmt dann die Handlung. In manchen Fällen drehen sich mit dem Auftauchen eines Mannes, einer Frau oder gleich mehrerer die Ereignisse um den Träumenden. Meist jedoch finden Unterhaltungen statt, die mit keinem oder geringem Anteil der Träumenden bestritten werden. Anders verläuft es, wenn die Träumenden aktiv an ihren eigenen Träumen teilnehmen. Diese Träume spiegeln sehr stark die Persönlichkeit des jeweiligen Träumenden wider. Das Erscheinen des Träumenden darin stellt einen direkteren Bezug zwischen dem Traumgeschehen und der Person her. Da die Träumenden in nur sehr wenigen Träumen der Isländersagas nicht auftauchen, wird deutlich, dass ihr Erscheinen von großer Bedeutung ist.

5.6 Traumsymbole – Resümee

Wie dieses Kapitel gezeigt hat, treten in den Isländersagas viele verschiedene Traumsymbole mit sehr unterschiedlicher Bedeutung auf. Die Aussage der einzelnen Traumsymbole richtet sich dabei immer auch nach der Traumart. Umgekehrt kann die Traumart in manchen Fällen erst durch Klärung der Symbolik bestimmt werden. Die Symbole von fünf der 59 im Traumregister verzeichneten Träume sind nicht bekannt. Die übrigen 54 haben zumeist mehrere Traumsymbole zugleich. Manche der in den Isländersagas vertretenen Traumsymbole entsprechen in ihrer Bedeutung zumindest teilweise der neueren, von der Psychoanalyse beeinflussten Traumforschung, wie sie sich unter anderem in Hanns Kurths *Lexikon der Traumsymbole* findet.¹³⁰

In zwölf Träumen tauchen Gegenstände als Traumsymbole auf. Es handelt sich dabei um gewöhnliche oder außergewöhnliche Alltagsgegenstände oder aber auch um landschaftliche Besonderheiten. Gegenstände treten niemals allein auf, sondern immer zusammen mit dem Träumenden und seltener auch mit weiteren Personen. Der bekannteste Traum mit Gegenständen findet sich in der *Laxdæla saga*. In ihm

¹³⁰ So etwa bedeutet ein sitzender Adler den Tod eines großen Herren (S. 86), eine Frau kann für Wünsche und Erwartungen stehen (S. 148). Kurth, 1976, S. 83-322.

symbolisieren die darin vorkommenden Schmuckstücke auch Personen. Gleichwohl geben diese Gegenstände Auskunft über den Charakter des Träumenden. Meist lassen sich die Persönlichkeit und allgemeine Merkmale des Träumenden anhand der in seinem Traum vorkommenden Gegenstände erschließen. Schmuck etwa weist auf eine prunkliebende und damit zumeist gesellschaftlich sehr angesehene Person hin. Im Gegensatz dazu können allgemeinere Gegenstände wie ein Speer oder Brot für einen weniger hochgestellten Träumenden stehen. In zwei Fällen verweisen rote oder blutgetränkte Kleidungsstücke auf den Tod des Träumenden oder einer ihm nahestehenden Person. Anhand der Gegenstände, die in Träumen auftauchen, lassen sich verschiedene Aussagen über den Träumenden, seinen Charakter und auch über andere Personen treffen, sofern diese symbolisiert werden.

Frauen treten ebenfalls in zwölf Träumen als Traumsymbole auf. Sie erscheinen zumeist allein und sind dem Träumenden oft unbekannt. Nur selten wird die Identität der in den Träumen vorkommenden Frauen im Nachhinein enthüllt. Daher kann nur für die wenigsten Frauen als Traumsymbol festgelegt werden, ob es sich dabei um tote oder lebendige handelt. Bekannt ist von nur einer Frau, dass sie noch lebt, als sie im Traum erscheint. Bei zwei anderen hingegen ist sicher, dass es sich um Tote handelt, da diese Information ebenfalls gegeben wird. Die übrigen acht Frauen sind zumeist nicht genauer bestimmbare, wahrscheinlich mythische Wesen, die vermutlich alle nicht mehr leben. Meist findet zwischen den Träumenden und den Frauen eine Unterhaltung im Traum statt. Eine große Besonderheit stellen die beiden Traumfrauen Gíslis dar, die als rivalisierende Mächte wiederholt in seinen Träumen auftreten. Es ist anzunehmen, dass die Traumfrauen zwei religiöse Standpunkte versinnbildlichen, bei dem die gute Traumfrau einen quasi-christlichen darstellt, während die böse Traumfrau für den Glauben an die heidnischen Götter steht. Die anderen in den Träumen erscheinenden Frauen haben unterschiedliche Funktionen. Manche benötigen Hilfe oder retten dem Träumenden das Leben. Andere hingegen drohen ihm oder motivieren zur Rache.

Folgegeister treten häufiger als die beiden zuvor genannten Traumsymbole auf. Sie symbolisieren in vierzehn Fällen einen Menschen, niemals aber den Träumenden selbst. Nur sehr wenige Sagas berichten von Fylgjen, die außerhalb des Traumes wahrgenommen werden. Demnach treten Folgegeister vornehmlich in Träumen auf. Sie spielen häufig in prophetischen Träumen eine Rolle. In neun Träumen haben sie die Gestalt von Tieren, als menschenähnliche *fylgjur* erscheinen sie in vier. Von einem Traum ist das Aussehen des Folgegeistes nicht bekannt. Sofern eine Person durch ein

Tier versinnbildlicht wird, gibt die Art des Tieres Aufschluss über dessen Charakter nach Ansicht des Träumenden. Handelt es sich also um einen Feind des Träumenden, so wird er zumeist durch einen Wolf dargestellt. Der Wolf taucht in vier Träumen als *fylgja* auf, in zwei davon erscheinen sogar gleich mehrere Tiere. Negativ konnotiert sind auch Schlangen und Füchse und diese drei Tierarten werden immer als Angreifer und Feinde gesehen. Ein sehr angesehener Mann wird hingegen durch einen Bären oder durch Rinder symbolisiert. Vögel finden als Folgegeister seltener Verwendung in den Träumen. Bekannt ist vor allem der Traum zu Anfang der *Gunnlaugs saga ormstungu*, der viele Parallelen zu dem Falkentraum aus dem mittelhochdeutschen *Nibelungenlied* aufweist. Der Schwan in diesem Traum ist der einzige eine Frau symbolisierende tierische Folgegeist. Die übrigen stellen immer Männer dar. Insgesamt zeichnet sich in den Sagas eine eher stereotype Verwendung der tierischen Folgegeister ab.¹³¹ Während Gegenstände in sehr unterschiedlicher Form und mit variierender Bedeutung auftauchen, gilt ein Wolf immer als Angreifer und ein Adler versinnbildlicht einen Skalden. Es wird angenommen, dass Tiere als Traumsymbole, vor allem jene, die auf Island nicht heimisch waren, von anderen europäischen Texten beeinflusst wurden. Neben dem bereits erwähnten Bezug zum Falkentraum tauchen noch weitere Analogien auf. Einige bekannte Träume mit Tieren – wie etwa in der *Jómsvíkinga saga*, die in dieser Arbeit nicht betrachtet wird – wurden der Bibel entliehen.¹³² Des Weiteren finden sich Bezüge zu dem als *Somniale Danielis* bekannten Traumbuch. Gabriel Turville-Petre konnte nachweisen, dass zumindest Teile dieses Buches in Island bekannt waren, indem er einige Träume mit den Beschreibungen aus dem *Somniale Danielis* verglich.¹³³ Er vermerkt dazu aber, dass es nicht sicher sei, anzunehmen, dass die Schreiber der Isländersagas dieses Traumbuch tatsächlich kannten oder zum Vorbild nahmen. Seiner Meinung nach wäre es möglich, dass „the symbols listed in it [...] spread orally, and thus become a part of oral tradition“.¹³⁴ Interessanterweise scheint sich dieses Traumbuch ebenfalls verändert zu haben. Nach den Angaben Turville-Petres tauchen keine Wölfe in den lateinischen Fassungen des Buches auf, während die isländische

¹³¹ Rohrbach vertritt die Ansicht sehr stark und führt zudem aus, dass „die Bedeutungszuweisung einzelner Tiere in Träumen und Metaphern größtenteils übereinstimmt. Auch dies spricht für eine schematisierte Auswahl der *fylgja*-Tiere und der Mehrzahl der Träume, die nicht mehr viel mit der ursprünglichen schamatischen Vorstellung eines persönlichen Folgegeists zu tun hat“. Rohrbach, 2009, S. 235.

¹³² Glendinning verweist auf den Bezug der christlichen Traumtheorie auf die altnordische Literatur. Glendinning, 1974, S. 28-32.

¹³³ Eine Beschreibung zu dem groben Aufbau von unterschiedlichen Fassungen des Traumbuches und der isländischen Handschrift von 1500 finden sich in: Turville-Petre, 1966, S. 350 ff.

¹³⁴ Turville-Petre, 1966, S. 354.

Version diese Tiere kennt.¹³⁵ Andere Quellen waren sicher auch die französischen Romanzen, die am norwegischen Königshof übersetzt wurden. In ihnen tauchen viele für die Isländer unbekannte Tiere auf, wie etwa Löwen.

Menschenähnliche Folgegeister treten deutlich seltener auf. In drei Träumen erscheinen dem Träumenden Frauen, sogenannte *fylgjukonar*, in nur einem Männer. Die menschenähnlichen Folgegeister treten immer zu mehreren auf, und sofern es Männer sind, stellen auch sie Angreifer dar. Die Frauen hingegen können als Schutzgeister gesehen werden, die den Träumenden warnen, um ihn vor dem Tod zu bewahren. Dies gelingt jedoch nicht, und somit bedeutet das Erscheinen weiblicher Folgegeister das sichere Ende für den Träumenden. Bei Männern als *fylgjur* wird ebenfalls Gefahr vorausgedeutet, jedoch keine lebensgefährliche. Sofern Tiere als Folgegeister auftreten, weist dies auf den Tod entweder des Träumenden selbst oder einer ihm nahestehenden Person hin.

In 22 Träumen erscheinen Männer als Traumsymbole. Sie tauchen meist allein auf und nur selten zu mehreren. Häufig sind die Männer oder einer der Männer, bei einer größeren Gruppe, dem Träumenden bekannt. Aufgrund der hohen Anzahl an Träumen mit diesem Symbol variiert die Bedeutung sehr stark. Das Auftauchen von Männern kann sowohl gute als auch schlechte Auswirkungen auf den Träumenden haben. Teilweise wird durch Männer ein Kampf oder gar Tod vorausgedeutet. In anderen Träumen übermitteln sie dem Träumenden Nachrichten oder berichten ihren eigenen Tod. Sie erteilen aber auch Befehle oder Ratschläge und retten den Träumenden dadurch, beziehungsweise weisen ihm einen besseren Weg. Bekannt für diese Handlungsweise ist insbesondere Ólafur Tryggvason in der *Hallfreðar saga*. Für die Träume mit Männern als Traumsymbol lassen sich die christlichen Einflüsse deutlicher feststellen. Nach Henzen handelt es sich bei manchen der in den Träumen vorkommenden Personen hingegen um göttliche oder halbgöttliche Wesen. Entsprechend dieser Auffassung könnte der Mann im Traum der *Hrafnkels saga* einen – möglicherweise heidnischen – Gott darstellen, wenn dies auch nur bei denen vorkommt, die nicht fest an sie glauben.¹³⁶ Ähnlich wären dann auch die Traumfrauen Gíslis oder Þorsteins konnotiert, die in der Literatur teilweise als Disen oder Nornen aufgefasst werden.¹³⁷

¹³⁵ Nach Turville-Petre's Forschungen scheint es, dass die isländische Fassung mehr Bezug zu einer englischen Übersetzung aus dem 11. Jahrhundert hat als zu dem lateinischen Text. Turville-Petre, 1966, S. 351 ff.

¹³⁶ Henzen, 1890, S. 55.

¹³⁷ Henzen, 1890, S. 59 f.

Zumeist kommt der Träumende selbst in seinem Traum vor. Insgesamt 46 Träume berichten von einer Beteiligung des Träumenden an dem Traumgeschehen. Häufig treten die Träumenden zusammen mit anderen Traumsymbolen auf, wie etwa mit Gegenständen. Nur dreimal erscheint der Träumende allein in seinem Traum. Die Träumenden treten in 16 Träumen aktiv auf, das bedeutet, dass sie direkt an der Handlung teilnehmen. In der Mehrheit der Träume ist ihre Rolle lediglich eine passive und sie wirken somit nur wenig oder gar nicht auf das Traumgeschehen ein. Dabei agieren sie häufig als Beobachter, welche die Handlung verfolgen, um davon berichten zu können und zwischen der Traumwelt und der Realität der Sagawelt zu vermitteln. In anderen Träumen erhält der Träumende einen Rat oder Informationen, die er umsetzt oder nach denen er sein weiteres Vorhaben richtet. Eine wichtige Rolle bei den Träumenden als Traumsymbole spielen die Träume, in denen auch andere Personen hinzukommen. Zumeist findet dabei ein Gespräch zwischen den beiden statt, das vornehmlich von der anderen Person bestritten wird. Aktiv erscheint der Träumende etwa, wenn er die Handlung direkt bestimmt, wie das in der *Laxdæla saga* bei den Träumen Guðrúns geschieht. Die Persönlichkeit des Träumenden wird in den Träumen, in denen er aktiv auftritt, deutlich, da er für das Geschehen im Traum verantwortlich ist.

6 Traumdeutungen

Die Interpretation der Träume spielt in den Isländersagas eine bedeutende Rolle. Eine Deutung wird vor allem dann erforderlich, wenn der Traum verschlüsselt ist. Hanns Kurth spricht dabei von der „Symbolsprache der Träume, [...sie muss] dechiffriert werden, damit Sinn und Bedeutung lesbar werden“.¹³⁸ Häufig werden anderen Personen die Träume erzählt, damit diese sie interpretieren. Dabei ist es wichtig, um wen es sich handelt und ob diese Person bekannt dafür ist, Träume zu deuten. Nur sehr selten werden die Träume von den Träumenden selbst interpretiert. Es kann auch vorkommen, dass ein Traum falsch gedeutet wird. Die Gründe dafür sind meist persönlich, und sofern es der Fall ist, stammt die Deutung oftmals von dem Träumenden selbst. Fast die Hälfte der im Traumregister aufgelisteten Träume bedarf jedoch keiner weiteren Interpretation. Sie sind zumeist leicht verständlich und können ohne vorherige Entschlüsselung direkt von den Träumenden befolgt werden. In der *Laxdæla saga* taucht ein Traum (Lds-1) auf, der nicht gedeutet werden kann. Sowohl der Träumende selbst als auch andere versuchen, den Sinn des Traumes zu entschlüsseln, doch es ge-

¹³⁸ Kurth, 1976, S. 12.

lingt keinem. Darauf wird befunden, „að það væri draumskrök“.¹³⁹ Dies ist der einzige Traum in den Isländersagas, von dem bekannt ist, dass er nicht gedeutet werden kann. Im Zusammenhang mit der Traumdeutung fällt auf, dass die meisten in den Isländersagas auftauchenden Träume von Männern geträumt werden. Gerade einmal sieben Frauen träumen in diesen Texten. Dieser geringe Anteil weiblicher Träumender hängt vermutlich damit zusammen, dass Frauen insgesamt weniger häufig, aber doch auch einige bedeutende Rollen in den Isländersagas spielen.¹⁴⁰ Guðrún in der *Laxdæla saga* und Bergþóra und Hildigunnur in der *Brennu-Njáls saga* beweisen dies.

In diesem Kapitel wird der Bedeutung der Interpretationen nachgegangen. Es stellt sich die Frage, ob ein Traum stärkeren Einfluss auf den Inhalt der Saga hat, wenn er gedeutet wird, als wenn er nicht interpretiert wird. Sicherlich kann bereits festgehalten werden, dass es sich bei den Deutungen anderer Personen immer um eine Bedeutungssteigerung des Traumes handelt.

6.1 Träume ohne Deutung

Insgesamt 28 der hier behandelten Träume werden in den Isländersagas nicht interpretiert. Weder der Träumende selbst noch eine andere Person unternimmt bei ihnen den Versuch einer Deutung. Diese Träume sind meist leicht verständlich, da sie ohne eine starke Verschlüsselung auftreten. Es findet bei ihnen eine implizite Deutung statt. In der *Hrafnkels saga* (Hrs-1) etwa befolgt Hallfreður die Anweisungen des Mannes direkt. Da die Botschaft so eindeutig ist, erscheint eine Interpretation nicht notwendig.

Ähnlich klar ist Hallfreður Ottarsons Traum (HaS-3) aus der *Hallfreðar saga*. Im Gegensatz zur *Hrafnkels saga* berichtet diese Saga, dass „Hallfreður vaknar og íhugar hvað fyrir hann hefir borið og segir þeim manni er hjá honum var“.¹⁴¹ Davon ausgehend kann davon angenommen werden, dass sich die Träumenden immer Gedanken über ihre Traumerlebnisse machen. Das Fehlen einer Deutung im Text verdeutlicht nicht ein Vernachlässigen des Traumes, sondern ein klares Verständnis des Inhalts. Es ist anzunehmen, dass die Interpretation der Träume vor allem dann auftaucht, wenn ihre Botschaft für den Träumenden nicht klar und ebenfalls für den Leser unverständlich war. Vornehmlich werden Träume mit komplizierten Traumsymbolen wie Gegenständen oder Folgegeistern interpretiert.

¹³⁹ *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 1578; Übersetzung: „es sei nur ein täuschendes Traumgespinn.“ Aus: *Die Geschichte von den Leuten aus dem Lachswassertal*, 1987, S. 143.

¹⁴⁰ Vgl.: Ólason, 1998, S. 138 und 147-161.

¹⁴¹ *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 1217; Übersetzung: „Hallfreður erwachte und sann über die Erscheinung nach. Er sprach darüber zu dem Mann, der bei ihm war.“ Aus: *Hallfred der Königsskalde*, 1914, S. 246.

In manchen Fällen erfolgt weder eine Deutung noch eine Erzählung des Inhalts eines Traumes. In der *Brennu-Njáls saga* etwa wird das Geschehen von drei Träumen nicht berichtet (BNs-2, BNs-4 und BNs-6). Dennoch spielen alle drei eine wichtige Rolle für die Träumenden und die weitere Handlung. Die Bedeutung solcher Träume ist demnach nicht gemindert, weil weder ihr Inhalt angegeben wird, noch eine direkte Deutung erfolgt.

Von den insgesamt 28 Träumen, die nicht gedeutet werden, gehören 25 Prozent mehreren Traumarten an (BNs-4, GsS-2, GsS-3, HaS-3, DPS-1, DPS-2 und DPS-3). Rund 32 Prozent gehören zu den rein prophetischen Träumen (BsH-3, BsH-4, BNs-2, BNs-8, GsS-4, GsS-6, GsS-7, HaS-1 und Lds-5). Etwa 17 Prozent lassen sich zu den mitteilenden Träumen (BNs-6, BNs-9, Gso-3, HaS-5 und HPs-1) rechnen. Elf Prozent gehören zu den Warnträumen (GsS-5, Hrs-1 und Bkp-1), ebenfalls elf Prozent zu den Befehlsträumen (HaS-2, HaS-4 und PsS-15). Lediglich vier Prozent der nicht im Text gedeuteten Träume sind helfende (Lds-4). Dieser zuletzt genannte Traum bildet eine Ausnahme. Er wird indirekt gedeutet, da das darin geschilderte Geschehen mit einem anderen Traum (Lds-3) zusammenhängt und beide Träume erhalten erst dadurch ihren endgültigen Sinn. Insgesamt lässt sich eine Tendenz dahin erkennen, dass vor allem Befehls- und Warnträume nicht gedeutet werden. Die nicht gedeuteten prophetischen Träume sind hier ebenfalls recht stark vertreten. Fast die Hälfte der im Traumregister gelisteten Träume erfährt eine implizite Deutung.

6.2 Der Träumende deutet

In den Isländersagas finden sich nur selten Angaben darüber, dass der Träumende seinen Traum selbst deutet. Fünf Träume sind bekannt, die allein von dem Träumenden interpretiert werden (BsH-1, BNs-3, GsS-1, PsS-13 und PsS-14). Einer (BNs-1) kann erst durch die Mithilfe einer anderen Person richtig ausgelegt werden. Es handelt sich jeweils um prophetische Träume.

Zu den bekanntesten hiervon gehören die ersten beiden Träume aus der *Gísli saga* (GsS-1). Gísli kann ihren Sinn selbstständig ausmachen und er verschweigt ihren Inhalt, um das Geschehen eventuell zu verhindern. Ähnlich verhält es sich mit den anderen vier Träumen. Die Träumenden interpretieren ihre Träume immer richtig, Hinweise darauf sind in den entsprechenden Sagas meist nur sehr kurz angegeben. Im Gegensatz dazu steht Höskuldurs Traum aus der *Brennu-Njáls saga* (BNs-1). Hier nimmt die Interpretation des Traumes mehr Raum ein und Höskuldur kann dank der Hinweise seines

Hausgenossen die drei Fremden identifizieren. Er ist dabei auf die Hilfe anderer angewiesen. Die Deutung dieses mitteilenden Traumes liegt daher nicht bei ihm allein.

Bei vier anderen Träumen (Gso-1, Lds-6, Vfs-1 und ÞsS-6) kommt es vor, dass zwar der Träumende selbst deutet, zusätzlich aber auch jemand anderes. Dabei verhält es sich oft so, dass die Interpretation der Träumenden sich als falsch und die der anderen Personen als richtig erweist. So etwa geschieht es in der *Laxdæla saga* (Lds-6). Þorkels eigener Interpretation nach bedeutet der Traum, dass „að þar mun standa ríki mitt um allan Breiðafjörð“. ¹⁴² Diese Deutung entspricht der Beschreibung von einem Bart als Traumsymbol im *Somniale Danielis*. Darin heißt es, „to shave your beard indicates loss or misfortune, but to have a very large or long beard indicates strength or power“. ¹⁴³ Guðrún entgegnet ihrem Gatten jedoch mit einer anderen Interpretation und meint, dass er in besagtem Fjord ertrinken werde. Hier ist natürlich zu bedenken, dass Guðrún bereits weiß, wo Þorkell seinen Tod finden wird, da ihre eigenen Träume (Lds-2) deutlich vorher genannt werden. Letztendlich erweist sich die Interpretation Guðrúns als die richtige. Die Deutung entsprechend dem *Somniale Danielis* hingegen tritt nicht ein. Warum die Symbolik und somit die Bedeutung des Traumes, sich hier nicht nach dem Traumbuch richtet, kann nur vermutet werden. Es scheint, dass Þorkels Traum als narratives Mittel eingesetzt vor allem den Zweck erfüllen muss, die Spannung zu erhöhen, es „uppstár den effekt som man vanlig betäckna som tragisk ironi“. ¹⁴⁴ Das Schicksal Þorkels kann nicht mehr geändert werden, insbesondere da sich bis zu dem Zeitpunkt Guðrúns Träume immer bewahrheitet haben. Somit muss auch Þorkell sterben, in dem Fjord, der bereits kurz nach der Einführung seiner Gattin genannt wurde.

Zwei weitere Träume (Gso-1 und ÞsS-6) der Isländersagas verlaufen ähnlich wie der eben genannte. In jedem ist der Träumende bemüht, eine möglichst positive oder unwichtige Deutung für das Traumgeschehen zu geben. Dennoch behalten die anderen Personen mit ihren Interpretationen recht. In der *Gunnlaugs saga ormstungu* wird gar der Versuch unternommen, das weit in der Zukunft liegende Ereignis abzuwenden, indem Helga getötet werden soll. Da aber das vorherbestimmte Schicksal nicht umgangen oder gar geändert werden kann, überlebt sie und die Geschichte vollzieht sich so, wie es Þorsteinn geträumt und der Norweger Bergfinnur gedeutet hat. Weniger

¹⁴² *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 1647; Übersetzung: „meine Macht den ganzen Breitfjord umfassen soll.“ Aus: *Die Geschichte von den Leuten aus dem Lachswassertal*, 1987, S. 257.

¹⁴³ Turville-Petre, 1966, S. 351.

¹⁴⁴ Hallberg, 1956, S. 76.

dramatisch verhält es sich in der *Þorsteins saga Síðu-Hallssons*. Dort deutet Hlíðar-Steinn zwölf Träume Þórhadds hintereinander. Bei dem sechsten Traum widerspricht Þórhaddur der Deutung (ÞsS-6), denn er sieht darin eine positive Botschaft. Hlíðar-Steinn bestreitet dies und meint, „svo ganga mundu sem hann [Hlíðar-Steinn] sagði“.¹⁴⁵ Dies ist der einzige Warntraum, für den der Träumende selbst eine direkte Interpretation vornimmt. Bei diesen eben beschriebenen drei Träumen liegt die Motivation der falschen Deutung durch den Träumenden sicherlich darin, dass er sich ein günstigeres Auskommen wünscht, als es den Anschein hat.

In der *Vápnfirðinga saga* kommt ein Traum vor, der ebenfalls von dem Träumenden und einer weiteren Person interpretiert wird. Hier ist aber nicht die Deutung des anderen, sondern die des Träumenden die richtige. Die Ziehmutter Brodd-Helgis erlebt einen Traum mit Ochsen und einem Stier (Vfs-1). Sie bittet Brodd-Helgi um eine Interpretation, und dieser kommt der Bitte nach. Die Ziehmutter bestätigt weitgehend Brodd-Helgis Deutung des Traumes und der darin vorkommenden Tiere. Sobald Brodd-Helgi den roten Ochsen aus dem Traum als seinen Sohn Lyting identifiziert, widerspricht sie ihm mit dem Hinweis, dass das Tier für Bjarni stehe, einem weiteren Sohn Brodd-Helgis. Dieser Traum ist der Einzige der 59 aus dem Traumregister, bei dem die Deutung des Träumenden selbst richtig ist und die der anderen Person fehlerhaft. Der Grund für Brodd-Helgis falsche Interpretation liegt darin, dass es eher seinem Wunsch entspricht, von Lyting gerächt zu werden. Da der Traum ihn betrifft, findet sich hier die gleiche Motivation für die fehlerhafte Deutung wie bei den oben genannten drei Träumen. Bei diesen ist immer der Träumende selbst betroffen und daher sind die Träume von ihnen falsch interpretiert.

Träume, die von den Träumenden selbst interpretiert werden, tauchen eher selten in den Isländersagas auf. Meist handelt es sich dabei um prophetische Träume. Lediglich ein mitteilender Traum und ein Warntraum werden von den Träumenden direkt gedeutet. Von den insgesamt zehn Träumen werden sieben von den Träumenden richtig interpretiert. Bei einem erfolgt dies durch die Beobachtungen einer weiteren Person (BNs-1). Ein weiterer Traum wird ebenfalls von einem anderen gedeutet, hier ist dessen Interpretation aber fehlerhaft und der Träumende behält mit seiner Deutung recht. Drei andere Träume werden hingegen von den Träumenden falsch interpretiert. Bei diesen erfolgt die richtige Deutung durch eine andere Person. Diese kann entweder ein naher Verwandter sein (Lds-6) oder aber ein Bekannter (Gso-1 und ÞsS-6). Der Grund für die

¹⁴⁵ *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 2067; Übersetzung: „es werde so gehen, wie er [Hlíðar-Steinn] es deute.“ Aus: *Die Saga von Thorstein Sidu-Hallsson*, 1999, S. 248.

falsche Eigeninterpretation eines Traumes liegt darin, dass die Träumenden das Traumgeschehen in einem für sie positiven Licht sehen möchten. Dies rührt vermutlich daher, dass diese Träume sie selbst direkt oder indirekt betreffen. Zusätzlich dient die Fehldeutung durch den Träumenden der Spannungserzeugung, und sie unterstreicht „die potenzielle Zweideutigkeit der geträumten Sinnbilder“.¹⁴⁶ Um also den tatsächlichen Sinn eines Traumes ausmachen zu können, muss bei stark symbolhaften Träumen eine für Traumdeutungen bekannte Person hinzugezogen werden. Alle zehn von den Träumenden richtig oder falsch gedeuteten Träume beziehen sich immer auf die Träumenden oder deren Angehörige.

6.3 Eine andere Person deutet

20 Träume werden in den Isländersagas ausschließlich von anderen Personen als dem Träumenden gedeutet. Meist handelt es sich dabei um Warnträume oder prophetische Träume, selten um helfende oder mitteilende, und nur ein Befehlstraum wird von jemand anderem interpretiert. Die zur Deutung von den Träumenden herangezogenen Personen können nahe Verwandte (wie in Dss-1, Gso-2 und Lds-7) bis hin zu völlig Fremden sein, wie es bei Kolskeggurs Traum (BNs-5) aus der Brennu-Njáls saga der Fall ist. Hier wird sogar der Name des Deutenden nicht genannt, er wird lediglich als *speking*, als weiser Mensch, bezeichnet. Häufig werden aber Personen zurate gezogen, die dafür bekannt sind, dass sie Träume besonders gut deuten oder die Zukunft vorhersagen können. Diese Vorgehensweise ist nicht nur für die Isländersagas bekannt. Vielmehr scheint es sich um eine übliche Reaktion infolge eines komplizierteren Traumes zu handeln, die im alltäglichen Leben auch außerhalb der Literatur vorkam. Dinzeltbacher hat dies zusätzlich für andere mittelalterliche Werke herausgestellt.¹⁴⁷

Guðrún aus der *Laxdæla saga* bittet ihren Verwandten Gestur Oddleifsson darum, ihre Träume (Lds-2) zu deuten. Er ist als „spekingur að viti, framsýnn um marga hluti“¹⁴⁸ berühmt und prophezeit sowohl den Tod Kjartans durch Bolli als auch sein eigenes Ende in der Saga. Überdies taucht Gestur in anderen Sagas außer dieser auf. In der *Gísla saga* deutet er die Spaltung von Gísli, seinem Bruder und seinen beiden Schwägern voraus, die danach tatsächlich eintritt. In der *Laxdæla saga* deutet Gestur Guðrúns Träume und die Interpretation stellt sich als durchgehend richtig heraus.

¹⁴⁶ Rohrbach, 2009, S. 229.

¹⁴⁷ Vgl.: Dinzeltbacher, 1981, S. 40.

¹⁴⁸ *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 1579; In der deutschen Übersetzung wird *speking* in etwas allgemeinerer Bedeutung gebraucht: Gestur ist darin „klugen Verstandes, er hatte Sehergabe in vielen Dingen“. *Die Geschichte von den Leuten aus dem Lachswassertal*, 1987, S. 144.

Sobald er geendet hat, beschuldigt Guðrún ihn, dass er eine bessere Deutung vorgenommen hätte, wenn sie ihm Lohn dafür gegeben hätte. Diese Episode ist insgesamt sehr detailliert beschrieben und gehört zu den umfassendsten Traumberichten in den Isländersagas. Die Wiedergabe des Inhalts der Träume ist nur geringfügig länger als deren Deutung. Diese Träume sind bedeutend für die Saga. Bereits kurz nach dem Gespräch mit Gestur heiratet Guðrún das erste Mal, und ab da dreht sich die weitere Handlung der *Laxdæla saga* um sie und ihre vier Ehen.

Von den 20 von anderen Personen gedeuteten Träumen werden insgesamt vier von Frauen interpretiert. Zwei davon tauchen in der *Laxdæla saga* auf (Lds-3 und Lds-7). Den Traum Herdis' (Lds-7) deutet Guðrún gegen Ende ihres Lebens als eine Erscheinung, als *fyrirburður*. Die Zauberin begründet ihr Auftauchen im Traum selbst, und daher ist die Botschaft leicht zu verstehen. Die Interpretation Guðrúns ist für diesen Traum weniger von Bedeutung, da es sich hier eher um eine Feststellung handelt. Eine Frau deutet in derselben Saga einen weiteren Traum (Lds-3). Es handelt sich dabei um Auður, die den ersten Traum Áns prophetisch interpretiert. Während Kjartan und seine Gefährten über den Bericht des Traumes lachen, erfasst Auður dessen Sinn. Sie warnt Kjartan davor, mit so wenigen Männern zu reisen und schlägt ihm vor, entweder die Fahrt zu unterbrechen oder einige Begleiter mehr mitzunehmen. Kjartan hingegen glaubt nicht an eine solche Botschaft des Traumes und erwidert, dass er abreise, „sem eg [Kjartan] hefi áður ætlað fyrir þessi draum“.¹⁴⁹ Danach machen er und seine Männer sich auf den Weg und am selben Tag kommt es zu dem Kampf, bei dem er stirbt. Wie so oft in den Isländersagas wird auch hier nicht gegen das bevorstehende Schicksal angegangen, sondern der vorgenommene Weg wird trotz aller Warnungen beibehalten. Auður ist die einzige Person, die den Traum interpretieren und seine gesamte Bedeutung erfassen kann. Ohne Auður würde die Tragweite von Áns Traum dem Leser verborgen bleiben. Es scheint daher, dass ihre Rolle als Traumdeuterin in der Mitteilung dieser bevorstehenden Gefahr besteht. Dadurch wird eine zusätzliche Spannung für den Leser erzeugt.

Den Traum ihres Ehemannes deutet Helga in der *Gunnlaugs saga ormstungu* (Gso-2). Helga schließt aus der von Hrafn gedichteten losen Strophe, dass dieser sie hinterging und Gunnlaugur, dem sie als Braut versprochen war, wieder in Island sei. Da sie Gunnlaugur noch immer liebt, wird sie traurig und die Ehe der beiden ist davon stark beeinträchtigt. In dieser Saga spielt die Deutung des Traumes durch Helga sowohl für

¹⁴⁹ *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 1611 f.; Übersetzung: „wie ich es mir vorgenommen hatte, trotz dieses Traumes.“ Aus: *Die Geschichte von den Leuten aus dem Lachswassertal*, 1987, S. 198.

sie selbst als auch für den Träumenden eine bedeutende Rolle. Der Beziehung der beiden verschlechtert sich, und gleichzeitig wird ihr eine neue Dramatik verliehen. In der Saga wird kurz nach dem Traum berichtet, dass „litlu síðar fluttist útkoma Gunnlaugs“.¹⁵⁰ Hrafn versucht daraufhin, Gunnlaugur möglichst bald zu töten, damit die Prophezeiung des Traumes – sein Tod, vermutlich verursacht von Gunnlaugur – nicht in Erfüllung geht und Helga wieder ihn liebt. Der letzte Traum, der von einer Frau interpretiert wird, findet sich in der *Bjarnar saga Hítðælakappa* (BsH-2). Hier bleibt Björn drei Nächte bei einer Frau namens Þorbjörg. In der letzten Nacht träumt er, dass er von sechs Männern angegriffen wird. Am Tag darauf fragt Þorbjörg ihn nach seinem Traum und interpretiert die Männer als Folgegeister von Björns Feinden. Sie rät ihm daher, entweder etwas länger bei ihr zu bleiben, oder einen anderen Weg für seine Weiterreise zu nehmen, als er vorhatte. Da Björn seine Reise nicht aufschieben möchte, verspricht er ihr die letzte Option zu wählen. Sobald er aber loszieht, entscheidet er sich doch für den zuerst geplanten Weg, und entlang dessen kommt es zu einem Kampf zwischen ihm und Þórður, der aber gut für Björn ausgeht. Die Botschaft dieses Traumes scheint recht eindeutig, und auch ohne eine Interpretation wäre seine Bedeutung verständlich. Þorbjörg schlägt Björn aber im Zuge der Deutung eine neue Option vor, indem sie ihn auf einen zweiten Weg hinweist. Dadurch wirkt es, als wäre es Björn freigestellt, ob er sich seinem Schicksal stellt oder entzieht. Dieser Eindruck wird dadurch verstärkt, dass Björn sogar einwilligt, den anderen Weg einzuschlagen. Damit erhöht sich die Spannung dieser Episode, obwohl Björn am Ende seinem Schicksal nicht aus dem Weg gehen kann.

In der *Droplaugarsona saga* wird Helgi Droplaugarsons Traum (Dss-1) von Þorkell gedeutet, der sich mit ihm zusammen auf Reisen befindet. Þorkell deutet die Tiere im Traum als die Folgegeister Helgi Ásbjarnarsons und anderer Männer, die Helgi auf seinem Weg auflauern werden. Er bittet Helgi darum, mit ihm nach Hause zu ziehen, doch Helgi möchte seine Reise nicht unterbrechen und zieht weiter. Þorkell reist ebenfalls mit, und beide kommen bei dem Kampf um. Dieser Traum verläuft sehr ähnlich wie der zuvor geschilderte Traum Björns (BsH-2). Beide träumen von einem bevorstehenden Angriff auf sich, und die Traumdeuter versuchen jeweils, sie von der Reise abzubringen. In Björns Fall wird ein weiterer Weg als Möglichkeit angegeben,

¹⁵⁰ *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 1184; Übersetzung: „Bald darauf wurde Gunnlaugs Rückkehr im Lande bekannt.“ Aus: *Die Geschichte von Gunnlaug Schlangenzunge* In: *Vier Skaldengeschichten*, 1914, S. 23-64, hier S. 52.

der aber nicht begangen wird. Helgi erhält durch Þorkell eine zusätzliche Hilfe, doch stirbt er im Gegensatz zu Björn im Kampf.

Þórhaddur bittet Hlíðar-Steinn in der *Þorsteins saga Síðu-Hallsson*s darum, zwölf seiner Träume zu interpretieren, denn „[h]ann réð betur drauma en aðrir menn“.¹⁵¹ Anders als in der *Laxdæla saga* deutet Hlíðar-Steinn hier jeden Traum direkt nachdem Þórhaddur den Inhalt wiedergegeben hat. Die zwölf Träume Þórhadds sind alle Warnträume von denen manche zusätzlich als prophetisch (ÞsS-4, ÞsS-10, ÞsS-11 und ÞsS-12) anzusehen sind. Bei der Deutung eines Traumes (ÞsS-6) widerspricht Þórhaddur Hlíðar-Steinn. Die Interpretation der übrigen elf stellt er hingegen nicht infrage, auch wenn er wiederholt darauf aufmerksam macht, dass Hlíðar-Steinn ihn nicht schont. Der Inhalt der Träume ist stark metaphorisch und die Deutung bezieht sich vor allem auf Taten, die Þórhaddur bereits begangen hat und die seinen Charakter darstellen. Da Þórhaddur aber falsch gegen Þorsteinn gehandelt hat, ist die sehr auf dessen Persönlichkeit bezogene Interpretation der Träume durch Hlíðar-Steinn gut nachvollziehbar. Durch die Träume wird Þórhadds bisheriges Verhalten reflektiert und gleichzeitig auf zukünftige Ereignisse projiziert. Damit entsteht eine Episode mit stark moralisierendem Charakter, bei dem Þórhaddur als negatives Beispiel auftritt, dem Þorsteinn als positives Ideal auch in den Träumen (ÞsS-7 und ÞsS-12) entgegengesetzt wird. Als Vermittler dieser Positionen erscheint Hlíðar-Steinn, durch dessen Deutung Þórhaddur sein eigenes Verhalten aufgezeigt wird. Zusammengefasst handelt es sich bei diesen zwölf Träumen um die längste Traumepisode der Isländersagas. Ihre Bedeutung liegt insbesondere darin, den Unterschied zwischen guten und schlechten Handlungen darzustellen. Paul Schach unterstützt und verstärkt sogar diesen moralischen Aspekt der Träume. Þórhaddur und seine Söhne erwiesen sich seiner Ansicht nach als Bösewichte und die Gliederung der Handlung führe auf deren Tod hin, der „preceded by the twelve sequentially related dreams and their interpretations“¹⁵² sei.

Bekannt für das Deuten von Träumen scheint auch Ketill úr Mörk zu sein. Ihn lässt Flosi in der *Brennu-Njáls saga* rufen, um seinen Traum zu deuten (BNs-7). Nachdem Flosi mit seinem Bericht fertig ist, meint Ketill, dass diejenigen, deren Namen in dem Traum genannt wurden, dem Tode geweiht seien. Er rät Flosi, „að þenna draum segjum við engum manni að svo búnu“.¹⁵³ Flosi bestätigt diese Meinung und ab da wird der

¹⁵¹ *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 2066; Übersetzung: „er deutete Träume besser als andere Menschen.“ Aus: *Die Saga von Thorstein Sidu-Hallsson*, 1999, S. 246.

¹⁵² Schach, 1984, S. 135.

¹⁵³ *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 290; Übersetzung: „daß wir niemandem diesen Traum erzählen, so wie es steht.“ Aus: *Die Saga vom weisen Njal*, 1978, S. 355.

Inhalt des Traumes verschwiegen, wohl auch um dem Prophezeiten zu entgehen. Die Interpretation dieses Traumes durch Ketill nimmt nur sehr wenig Raum in dieser Episode ein, da die Handlung des Traumes recht klar und einfach gegliedert ist. Entsprechend der Deutung sterben in der Folge die Männer, deren Namen in Flosis Traum genannt wurden.

Eine unfreiwillige Deutung gibt der Jarl Björgólfur in der *Fljótsdæla saga* (Fds-1). Kurz vor dem Julfest bittet er den Jarl seinen Traum zu deuten. Björgólfur erwidert darauf, dass „[e]nginn er eg draumamaður.¹⁵⁴ Kann eg og ekki að ráða þá því að eg hendi ekki tal af þeim en þó máttu segja ef þú vilt.“¹⁵⁵ Im Anschluss daran teilt Þorvaldur seinen Traum mit. Sobald er geendet hat, wird klar, dass der Jarl erbost über den Bericht ist, er beschuldigt Þorvaldur, dass er dies nicht geträumt habe, sondern von anderen wisse. Obwohl Björgólfur die Interpretation des Traumes in dieser Saga nahe gelegt wird und er dies zunächst verweigert, ist er dennoch für die richtige Deutung verantwortlich. Da er hinter dem Bericht eine Übertretung seines Verbots ahnt, gibt er unwillkürlich Auskunft über die Situation. Dadurch kann die Botschaft des Traumes entschlüsselt und die zukünftige Aufgabe Þorvalds ausgemacht werden.

In den Isländersagas werden 20 Träume nicht implizit oder von den Träumenden selbst gedeutet, sondern von Dritten. Häufig werden Personen für die Interpretation zuzugezogen, die besonders dafür bekannt sind, dass sie Träume deuten können. Teilweise bitten die Träumenden auch einen Verwandten ohne spezielle Fähigkeiten, ihnen ihre Träume zu interpretieren. Lediglich vier der 20 Träume werden von Frauen gedeutet, die übrigen von Männern. Hlíðar-Steinn deutet die meisten Träume für eine Person. Er wurde von Þórhaddur dazu beauftragt, den Sinn von zwölf seiner Träume (ÞsS-1 bis ÞsS-12) zu erkennen. Die Traumdeuter haben einerseits die Aufgabe, die Träume für die Träumenden zu entschlüsseln. Sie übernehmen, damit die Rolle des Vermittlers zwischen der Traumwelt und der Sagawelt. Andererseits werden Träume

¹⁵⁴ Der Begriff *draumamaður* wird in der Forschung sehr unterschiedlich verwendet. Im Kontext der Saga bedeutet er in diesem Beispiel, dass eine Person häufig träumt und diese Träume sich als wahr erweisen. Auch Gísli wird als *draumamaður* bezeichnet. Turville-Petre fällt dies zwar auf, doch gibt er an, dass „draumakona and draumamaður are applied both in early and later literature to men and women who appear in dreams, either occasionally or regularly“. Ob nun ein *draumamaður* eine im Traum auftauchende oder eine Person ist, die häufig träumt, kann demnach nicht genau entschieden werden. Ich neige aber dazu, die letztere Verwendung von *draumamaður* als die schlüssigere anzusehen. Anders hingegen sieht es für *draumakona* aus, die in den Texten meist Frauen im Traum bezeichnen. Turville-Petre, 1966, S. 343.

¹⁵⁵ *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 679; Übersetzung: „Ich bin kein Wahrträumer. Ich kann Träume auch nicht deuten, denn ich messe ihnen keine Bedeutung bei; aber meinerwegen magst du ihn erzählen, wenn du willst.“ Aus: *Die Saga von den Leuten aus dem Fljótsdal* In: *Sagas aus Ostisland*, 1999, S. 102-182, hier S. 110.

interpretiert, die auch ohne die Deutung durch einen Dritten verständlich sind. In solchen Fällen dient der Traumdeuter dazu, dem Träumenden eine weitere Möglichkeit aufzuzeigen, um etwa dem Schicksal zu entgehen. Dadurch wird den jeweiligen Traumepisoden eine zusätzliche Spannung verliehen, auch wenn sich die Träumenden zuletzt immer für den einmal eingeschlagenen Weg entscheiden.

6.4 Traumdeutung – Resümee

Die Deutung der Träume nimmt in den Isländersagas eine wichtige Rolle ein. Zumeist werden besonders symbolträchtige Träume interpretiert, da ihre Bedeutung nicht sofort erkannt wird. Vornehmlich handelt es sich dabei um Träume mit komplizierten Traumsymbolen wie Gegenständen oder Folgegeistern. In solchen Fällen zieht der Träumende häufig eine andere Person zur Deutung heran. Manchmal wagt aber auch der Träumende selbst eine Interpretation, die sich zumeist als falsch erweist. Eine richtige Deutung bietet in solchen Situationen fast immer die andere Person. Trotzdem wird fast die Hälfte der 59 im Traumregister verzeichneten Träume nicht direkt von einer Person oder dem Träumenden gedeutet. Ein einziger Traum aus den Sagas ist bekannt, der weder von dem Träumenden noch von einer anderen Person gedeutet werden kann. Dennoch bewahrheitet sich auch das darin angekündigte Geschehen und die Botschaft des Traumes wird im Verlauf der Handlung erfassbar.

28 der Träume aus den Sagas werden nicht direkt interpretiert, sondern implizit gedeutet. Diese Träume sind nicht so stark verschlüsselt, dass ihre Botschaft dem Träumenden unklar oder gar diffus erscheint. Er kann sie daher auch ohne die Hilfe eines anderen für sich auslegen und befolgt sie meist direkt im Anschluss an den Traum. In solchen Fällen wird in den Sagas häufig keine Anmerkung darüber gemacht, ob der Träumende über seinen Traum nachdenkt. Viele der implizit gedeuteten Träume sind prophetische Träume, die mit einer einfachen Symbolik auftreten. Durch andere Träume wird der Träumende gewarnt oder er erhält eine Mitteilung oder einen Befehl. Dabei bedarf er keiner Unterstützung, um den Inhalt der Botschaft zu erkennen.

Insgesamt zehn Träume werden von dem Träumenden selbst interpretiert. Sie alle beziehen sich immer auf den Träumenden oder seine Angehörigen. Meist handelt es sich dabei um prophetische Träume. Sechs davon deutet dieser allein, wenn auch ein Traum bekannt ist, bei dem der Träumende erst durch Informationen einer anderen Person den Sinn ausmachen konnte. Die Interpretation der übrigen Träume erfolgt hingegen sowohl von dem Träumenden selbst als auch von jemand anderem. Dabei verhält es sich oft so, dass die Deutung des Träumenden falsch ist und die der anderen Personen

sich als richtig erweist. Der Grund für die falsche Interpretation liegt zumeist darin, dass der Träumende sich ein möglichst positives Auskommen wünscht. Die Deutung eines einzigen Traumes aus den Sagas verläuft genau gegenteilig, da der Träumende selbst ihn richtig auslegt und die andere Person falsch. Immer zwei Interpretationen werden für einen Traum geliefert, wodurch sich eine Doppeldeutigkeit dieser vier Träume einstellt. Somit wird Spannung erzeugt.

Von ausschließlich anderen Personen wird fast ein Drittel der Träume aus den Isländersagas gedeutet. Diese Personen sind meist besonders dafür bekannt, dass sie Träume gut deuten können. Selten wird eine Person ohne spezielle Fähigkeiten darum gebeten, Träume zu interpretieren. Es handelt sich dabei immer um Verwandte des Träumenden. In vier Fällen wird eine Frau für die Deutung zurate gezogen, während Männer die übrigen sechzehn Träume auslegen. Diese Traumdeuter entschlüsseln die häufig sehr symbolhaltigen Träume der Träumenden. Dadurch nehmen sie eine Vermittlerrolle ein, um eine Verbindung zwischen dem Geschehen in der Traumwelt und der Sagawelt herzustellen. Manche Träume werden von anderen Personen gedeutet, die fast nicht verschlüsselt sind. Der Traumdeuter wird in diesen Fällen genutzt, um dem Träumenden verschiedene Möglichkeiten zu eröffnen. Das Schicksal kann dadurch nicht verändert werden, denn der Träumende entscheidet sich immer für den im Traum vorherbestimmten Weg. Hier wird aber zusätzliche Spannung erzeugt, da scheinbar mehrere Optionen zur Wahl stehen. Somit wird die Doppeldeutigkeit eines Traumes wieder aufgegriffen, wie dies auch bei der Deutung durch zwei Personen der Fall ist.

7 Die Funktion von Träumen

„Die Saga bewegt sich zwischen Faktizität und Fiktionalität: Sie erzählt ‚objektiv‘ von der isländischen Vergangenheit und verwendet narrative Erzählstrukturen.“¹⁵⁶ Diese sehr aktuelle Ansicht Heiko Ueckers herrschte im Kern schon in der frühen Forschung vor. Schon Felix Niedner räumte 1913 ein, dass in den Isländersagas wahre Begebenheiten berichtet werden, die dichterisch ausgestaltet und gelegentlich auch ausgeschmückt sind. Seiner Ansicht nach achtete ein Verfasser aber darauf, dass er sich „im Kern und im ganzen Gefüge seiner Darstellung nie von der Wirklichkeit entfernen“¹⁵⁷ würde. In Bezug auf diese und ähnliche Aussagen stellt sich die Frage nach der Echtheit der einzelnen Träume in den Sagas. Dies wurde in der Forschung häufig diskutiert. Robert Glendinning macht darauf aufmerksam, dass insbesondere die ältere

¹⁵⁶ Uecker, 2004, S. 114.

¹⁵⁷ Felix Niedner: *Islands Kultur zur Wikingerzeit*. Jena 1913, S. 103.

Forschung sich damit auseinandersetzte.¹⁵⁸ John McKinnell meint, dass „[t]he hist[orical] ‚truth‘ of any dream is impossible for anyone but the dreamer to know; but dreams are commonly experienced within the conventions expected in dreamer’s society”.¹⁵⁹ Inzwischen scheint die Mehrheit der Forscher sich darüber einig zu sein, dass die Träume „in das literarische Arsenal der Spannungserzeugung und – steigerung“¹⁶⁰ gehören. Dieser Meinung schließe ich mich an. In den Isländersagas spielen die Träume eine bedeutende Rolle, obwohl nicht in allen Isländersagas Träume auftauchen. Sofern Träume vorkommen, haben sie immer sowohl eine narrative als auch eine ästhetische Funktion. Für keinen Traum ist eine explizite Trennung zwischen diesen beiden Funktionen ersichtlich. Ihre narrative Funktion besteht darin, dass sie die Erzählung strukturieren und somit den erzählerischen Gestus unterstreichen. Ihre ästhetische Funktion wird durch ihren unterhaltenden Charakter deutlich, denn alle Träume dienen dazu, das Vergnügen des Publikums zu steigern. Die untersuchten Träume variieren stark in ihrer Länge. In seltenen Fällen dient dies jedoch als Indikator für die Bedeutung eines Traumes für den Plot. Sowohl längere als auch kürzere Traumepisoden spielen eine erhebliche Rolle in den Sagas und haben sowohl narrative als auch ästhetische Funktion.

Die meisten der untersuchten Träume sind prophetisch. Sie deuten ein zukünftiges Ereignis voraus, das nicht abgewendet werden kann. Viele prophetische Träume sind verschlüsselt und müssen daher gedeutet werden. Fast immer kündigen sie ein Unglück an. Lediglich ein prophetischer Traum ist bekannt, der auf ein positives Ereignis hindeutet, die Rettung einer Entführten. Die prophetischen Träume nehmen Einfluss auf die Handlung, indem sie Begebenheiten ankündigen, die sich gemäß des Traumes ereignen. Meist treten sie direkt vor dem entsprechenden Geschehen auf, seltener stehen sie am Anfang einer Saga oder eines längeren Abschnitts. Durch diese Feststellung kann der Ansicht Vésteinn Ólasons, dass die Vorausdeutungen und Prophezeiungen in den Sagas allein und nicht im Zusammenhang mit der von den Figuren beeinflussten Handlung stehen, nicht zugestimmt werden.¹⁶¹ Wie sich gezeigt hat, haben besonders die prophetischen Träume einen erheblichen Einfluss auf die Handlungsweise der Personen in den Sagas. Die Warnträume sind die zweitgrößte Gruppe der Traumarten. In ihnen wird dem Träumenden ein möglicher Schaden vorhergesagt, der unterbunden oder ge-

¹⁵⁸ Glendinning, 1974, S. 13-22; Hallberg schrieb bereits zuvor, dass „Drömmen som diktmotiv är känd från all tider och folk“. Hallberg, 1956, S. 72.

¹⁵⁹ McKinnell, *RGA*, 2001, S. 256.

¹⁶⁰ Uecker, 2004, S. 135; Vgl. auch: Tómasson, 2006, S. 123 f.

¹⁶¹ Vgl.: Ólason, 1998, S. 81.

lindert werden kann. Die Warnträume müssen verständlich sein, damit sie ihren Zweck erfüllen können, denn durch die Warnung wird eine Änderung des Verhaltens beabsichtigt. Aufgrund ihrer Verständlichkeit werden sie meist implizit gedeutet. Selten interpretiert eine andere Person einen Warntraum. In manchen Fällen kann der vorhergesagte Schaden jedoch nicht abgewendet werden. Vierzehn der aufgeführten Träume sind mitteilend. Durch sie erhält der Träumende Informationen über ein bereits vergangenes oder gerade stattfindendes Geschehen, von dem er und seine Umgebung noch nichts wissen. Damit eröffnet sich die Möglichkeit, dass der Träumende früher auf Ereignisse reagieren kann oder auf bestimmte Geschehnisse vorbereitet ist. Demnach beeinflussen die mitteilenden Träume die Handlung. Nur wenige Träume in den Isländersagas können als Befehlsträume angesehen werden. Der Träumende erhält in ihnen zumeist einen Rat oder eine Anweisung. Hier ist ebenfalls eine Veränderung des Verhaltens beabsichtigt. Sie tritt immer ein, da der Träumende dem Befehl oder Ratsschlag aus dem Traum Folge leistet. Durch diese Verhaltensänderung wirken die Befehlsträume auf die Handlung der Sagas ein. Sehr selten finden sich helfende Träume unter den im Traumregister aufgeführten. Diese Träume dienen dazu, dass einer Person geholfen wird. Sofern der Träumende Hilfe erhält, besteht die Funktion des Traumes darin, sein Überleben zu sichern. Dadurch bleibt der Träumende in der Geschichte, und seine späteren Taten erhalten einen höheren Stellenwert. Sofern einer im Traum erscheinenden Person geholfen wird, richtet sich die darauffolgende Handlung auf die Hilfeleistung und insbesondere auf den Helfenden.

In zwölf Träumen tauchen Gegenstände als Traumsymbole auf. Meist handelt es sich dabei um Alltagsgegenstände. Seltener trifft man auf Schmuck oder landschaftliche Besonderheiten. Erstere erregen Aufmerksamkeit aufgrund ihrer Verbindung zu einem höfischen Umfeld, letztere finden vor allem als Wortspiele Eingang in Träume. Gegenstände symbolisieren Personen, verweisen auf bestimmte Charaktermerkmale des Träumenden oder auf den Tod einer Person. Dadurch haben sie unterhaltenden Wert für die Sagas. Frauen erscheinen ebenfalls in zwölf Träumen. Zumeist treten sie allein auf und sind dem Träumenden unbekannt. Häufig handelt es sich bei den Frauen um mythische, nicht lebende Wesen. Sie werden selten näher beschrieben und sofern ihr Aussehen eine Rolle spielt, sind sie meist hässlich und furchterregend. Die Frauen unterhalten sich fast immer mit dem Träumenden. Sie suchen bei ihm Hilfe oder drohen ihm. Die rivalisierenden Traumfrauen Gíslis streiten sich um ihn und dadurch strukturieren diese Träume einen Großteil der Handlung. Folgegeister treten häufig in

prophetischen Träumen auf. Vorwiegend erscheinen sie in Gestalt von Tieren, seltener als Menschen. Die tierischen Fylgjen dienen immer der Unterhaltung des Publikums, da sie einen Menschen symbolisieren. Durch die Art des Tieres kann der Charakter oder die Gesinnung der Person aus der Sicht des Träumenden festgestellt werden. Meist handelt es sich um stereotype Muster, die angewendet werden. Menschenähnliche Folgegeister gibt es eher selten in den Sagas. Sie treten immer zu mehreren auf. Männer stellen immer Angreifer dar. Frauen, sogenannte *fylgjukonar*, können als Schutzgeister gesehen werden, die den Träumenden vor dem Tod bewahren wollen. Eine *fylgjukona* kann auch außerhalb eines Traumes erscheinen, dies geschieht meist, wenn die Person stirbt, deren Schutzgeist sie darstellen. Männer und Frauen als Folgegeister dienen zu meist der Spannungserzeugung, denn sie bereiten das Publikum auf den baldigen Tod des Träumenden vor. Männer, die nicht als Folgegeist auftreten, lassen sich in 22 Träumen finden. Häufig sind sie allein, seltener zu mehreren. Sie übernehmen verschiedene Funktionen in den einzelnen Träumen und können sowohl positiv auf den Träumenden einwirken, als auch negativ konnotiert sein, indem sie etwa einen Kampf vorausdeuten. Sie dienen dadurch ebenfalls der Spannungserzeugung. In fast allen Träumen erscheint der Träumende selbst in seinem Traum. Oft tritt er zusammen mit Gegenständen auf, vereinzelt handelt es sich um ihn allein. Meist nimmt der Träumende aber nicht aktiv an dem Traumgeschehen teil oder bestimmt dieses. Die Rolle des Beobachters scheint die bedeutendste des Träumenden, da er dadurch zwischen der Traumwelt und der Realität der Sagawelt eine Verbindung herstellen kann. Diese Verbindung dient vor allem dazu, die Struktur der Träume auf den Plot zu übertragen, wodurch in den meisten Fällen die Handlung vorweggenommen wird.

Zentrales Element in den Isländersagas ist die Deutung der Träume. Sie richtet sich zum Teil nach der Traumart. Die meisten verständlichen Träume werden implizit gedeutet. Ihre Botschaft ist kaum oder gar nicht verschlüsselt und bedarf daher keiner weiteren Auslegung. Besonders symbolträchtige Träume werden vom Träumenden, einer anderen Person oder beiden zusammen interpretiert, da ihre Bedeutung nicht sofort erkannt wird. Sofern ein Traum von dem Träumenden selbst gedeutet wird, ist dessen Deutung oftmals falsch. Die richtige Interpretation stammt meist von einer anderen Person. Eine falsche Deutung wird häufig dann vorgenommen, wenn ein möglichst positives Auskommen des vorausgedeuteten Geschehens erhofft wird. Insgesamt 20 Träume werden nur von einer anderen Person und nicht von dem Träumenden selbst gedeutet. Diese Personen sind zumeist dafür bekannt, dass sie die Botschaft von

Träumen ausmachen können. Selten handelt es sich dabei um Frauen, die für die Deutung zurate gezogen werden. Indem die Traumdeuter die Träume entschlüsseln treten sie als Vermittler auf. Manchmal dienen sie dazu, verschiedene Optionen aufzuzeigen, sodass sich dem Träumenden die Wahl zwischen zwei möglichen Vorgehensweise eröffnet. Hier fällt aber vor allem auf, dass das Schicksal nicht umgangen werden kann, denn der Träumende wählt doch immer den im Traum vorherbestimmten Weg.

Der Glaube an das Schicksal spielt in den Isländersagas eine übergeordnete Rolle. „Drömmen är ett medel att konstnärligt gestalta ödestron.“¹⁶² Die Helden können dem nicht entgehen, was ihnen durch Träume vorhergesagt wurde. Sie unternehmen fruchtlose Versuche, um ihre Zukunft zu verändern, trotzdem „i själva slutkampen liksom bejaktar de [die Helden] sitt eget öde med ett högsta mått av klarsyn, vitalitet och mod. Det ger dem trots alls ett slags stolt oberoende“.¹⁶³ Da dem Publikum bekannt ist, dass das Schicksal unabwendbar ist und ein einmal prophezeites Ereignis immer eintreffen muss, wird den Texten Spannung verliehen. Der Schicksalsglaube hängt demnach eng mit der narrativen Funktion von Träumen zusammen, da ohne diesen Glauben die Vorwegnahme eines Geschehens durch Träume und somit deren Einfluss auf die Struktur nicht nachvollziehbar ist.

Die narrative Funktion der Träume wird insbesondere durch die Art der Träume und deren Interpretation ersichtlich. Je nach Traumart können die Träume verschieden interpretiert werden. Sie beeinflussen daher auf unterschiedliche Weise die Struktur der Sagas. Durch die Träume werden Stimmungen erzeugt, welche die Spannung auf das Kommende erhöhen. Sie deuten fast immer ein zukünftiges Geschehen voraus und nehmen somit die Handlung vorweg. Durch manche Träume wird sogar der gesamte Plot oder ein großer Teil einer Saga gegliedert.

Die ästhetische Funktion der Träume in den Isländersagas wird besonders durch die Traumsymbole deutlich. Zwar haben fünf der 59 untersuchten Träume keine Traumsymbole. Für die Übrigen lassen sich jedoch meist mehrere gleichzeitig erkennen. Insbesondere Folgegeister und Gegenstände dienen der Unterhaltung, da durch sie das Interesse des Publikums stärker auf diese Träume gezogen wird. Menschen als Traumsymbole finden sich deutlich häufiger. Sie erwecken Beachtung durch ihr Aussehen, ihre Aktionen und Reaktionen in den Träumen und dienen dadurch der Unterhaltung. Anhand mancher Traumsymbole lassen sich Zusammenhänge zwischen der

¹⁶² Hallberg, 1956, S. 78.

¹⁶³ Hallberg, 1956, S. 86.

kontinentaleuropäischen mittelalterlichen Literatur und den Isländersagas feststellen. Einerseits gibt es Parallelen zu dem berühmten Falkentraum im *Nibelungenlied*, das dem höfischen Kontext entstammt und entsprechend der Unterhaltung dient. Bestimmte Symbole können andererseits auch von Traumbüchern, insbesondere dem *Somniale Danielis*, übernommen worden sein und somit durch ihren Bekanntheitsgrad die ästhetische Funktion der Träume verstärken.

In dieser Arbeit hat sich gezeigt, dass die Funktion der Träume in den Isländersagas von verschiedenen Aspekten beeinflusst wird. Es konnte herausgestellt werden, dass die Träume der Spannungserzeugung dienen und daher auf die Struktur dieser Texte einwirken. Ebenso dienen sie der Unterhaltung, indem diverse Traumsymbole zum Einsatz kommen, die das Interesse des Publikums steuern. Eine nicht zuverachtende Rolle spielt dabei sicherlich der Einfluss der kontinentaleuropäischen und auch der christlichen Literatur. Dieser Zusammenhang wurde hier nur knapp erläutert, da die Forschung sich bereits eingehend mit dem Thema auseinandergesetzt hat. Abschließend ist festzustellen, dass die Träume in den Isländersagas als literarische Produkte sowohl eine narrative Funktion als auch eine ästhetische Funktion innehaben.

8 Anhang

8.1 Traumregister

Im Traumregister sind die Träume einiger Isländersagas und auch einiger þáttur aufgelistet. Es handelt sich dabei um eine Auswahl an Sagas, die nach keinem bestimmten Prinzip vorgenommen wurde. Unter 8.3.15 sind die mir bekannten Sagas aufgelistet, in denen keine Träume vorkommen.

Zunächst wird die ungefähre Entstehungszeit der jeweiligen Saga angegeben, wie sie in der überarbeiteten Fassung von Rudolf Simek und Hermann Pálssons *Lexikon der altnordischen Literatur* zu finden ist. Es ist klar, dass es sich dabei nur um eine ungefähre Datierung der einzelnen Werke handelt und Einigkeit unter den Forschern dazu unmöglich zu erreichen ist.¹⁶⁴ Die Auflistung der Träume erfolgt – der Übersichtlichkeit halber – in Form von zwei Tabellen pro Saga. Die erste Tabelle beschäftigt sich mit dem Inhalt und der Interpretation der Träume im Text, die Zweite veranschaulicht die Traumart, die vorkommenden Traumsymbole und die Länge. Für jeden Traum wurde eine Abkürzung entwickelt, die sich aus dem Titel der Saga und der Reihenfolge der Träume zusammensetzt. Der Inhalt ist nur sehr knapp wiedergegeben, da eine genaue Kenntnis nicht erforderlich ist. Unter Deutung wird angegeben, ob und wie ein Traum von dem Träumenden selbst oder einer anderen Person interpretiert wurde. Falls keine Deutung vorgenommen wurde, ist dies ebenso vermerkt. In Tabelle zwei finden sich die möglichen Arten der jeweiligen Träume und die vertretenen Traumsymbole, von denen es teilweise auch mehr als eines pro Traum gibt. Insofern diese Sinnbilder im Text gedeutet wurden, steht die Interpretation in Klammern hinter dem Symbol. Zuletzt wird unter Länge die Anzahl an Wörtern pro Traum angegeben. Sie richtet sich nach dem isländischen Text der *Íslendinga sögur og þáttir* in drei Bänden, herausgegeben von Bragi Halldórsson, Jon Torfason, Sverrir Tómasson, Örnólfur Thorsson, Svart á hvítu, Reykjavík 1987. Die Zählung beginnt jeweils mit dem Satz, der von unruhigem Schlaf oder Träumen berichtet, und endet mit der letzten Bemerkung, die den Traum direkt betrifft. Falls eine Episode durch umfassendere Aussagen ohne Bedeutung für den Traum unterbrochen ist, so werden diese übersprungen und die Zählung setzt wieder mit dem nächsten, den Traum betreffenden Satz ein. Nach der Gesamtlänge erscheint der Anteil der direkten Rede einer Traumepisode in eckigen Klammern. In einigen Fällen

¹⁶⁴ Die Unmöglichkeit der genauen Datierung hängt vor allem damit zusammen, dass keine Saga im Original erhalten ist. Weiteres zu diesem Thema findet sich u. a. in Uecker, 2004, S. 117.

werden zusätzlich Skaldenstrophen von den Träumenden gesprochen, die das Traumgeschehen verdeutlichen und verstärken sollen. Sofern dies geschah, wurde die Länge der Strophe oder Strophen in die Gesamtzahl aller Wörter eines Traumes einbezogen. Obwohl die Skaldenstrophen einen Teil der direkten Rede ausmachen, wurde ihre Länge dabei nicht bedacht. Die Länge dieser Strophen ist gesondert in runden Klammern angegeben. Zuletzt findet sich in den Tabellen die Seitenangabe für eine jede Traumepisode. Sie richtet sich ebenfalls nach der oben genannten Ausgabe der *Íslendinga sögur og þættir* von 1987, deren drei Bände eine fortlaufende Seitennummerierung aufweisen.

8.1.1 *Bjarnar saga Hítðælakappa*

Die *Bjarnar saga Hítðælakappa* wurde um 1220 verfasst. Sowohl der Anfang dieser als auch der Schluss der Saga haben sich nicht erhalten. Das 14. Kapitel endet in einer Lacune. Überliefert wurde sie fragmentarisch in einer Pergamenthandschrift (Am 162 F, fol), die zwischen 1350 und 1400 datiert wird, und in zwei Papierhandschriften (AM 551 d α 1, 4to und AM 157 b, fol) aus dem 17. Jahrhundert.¹⁶⁵

<i>Traum</i>	<i>Inhalt</i>	<i>Deutung</i>
BsH-1	Þórhildur träumt, dass Þórður Björn einen Hinterhalt legen wird.	Frau deutet Traum und warnt Björn.
BsH-2	Björn träumt, dass sechs Männer ihn angreifen und er kämpfen muss.	Þorbjörg deutet, dass die Männer die Folgegeister von Björns Feinden sind. Sie warnt ihn davor, zu gehen.
BsH-3	Björn träumt von einem Kampf und spricht eine Strophe darüber.	Keine Deutung
BsH-4	Björn träumt von einem Kampf und spricht eine Strophe darüber.	Keine Deutung

<i>Traum</i>	<i>Traumart</i>	<i>Traumsymbole</i>	<i>Länge</i>	<i>Seite</i>
BsH-1	Prophetisch	Nicht angegeben	44 [36]	98
BsH-2	Prophetisch	Träumender, sechs Männer (Folgegeister)	90 [56]	106
BsH-3	Prophetisch	Nicht angegeben	72 (30)	107
BsH-4	Prophetisch	Träumender, Disen	162 [82] (32)	115-116

8.1.2 *Brennu-Njáls saga*

Die *Brennu-Njáls saga* wurde vermutlich um 1280 verfasst. Überliefert wurde sie in drei kaum voneinander abweichenden Pergamenthandschriften aus der Zeit um 1300. Die jüngste davon ist die Reykjabók (AM 468, 4to) von etwa 1300 bis 1325. Die

¹⁶⁵ Simek/Pálsson, 2007, S 42.

Möðruvallabók (AM 132, fol) wird auf 1330 bis 1370 datiert und die Kálfalækjarbók (AM 133, fol) auf um 1350. Die Saga gehört zu den am besten überlieferten Isländersagas.¹⁶⁶

<i>Traum</i>	<i>Inhalt</i>	<i>Deutung</i>
BNs-1	Siehe 2.5	Höskuldur deutet den Traum dank der Informationen eines Mannes.
BNs-2	Kotur träumte, dass der Totschlag an Svartur ihm nichts Gutes bringt: „en hinn veg dreymdi mik þó, áður en eg vó vígið“ ¹⁶⁷	Keine Deutung.
BNs-3	Gunnarr träumt, dass viele Wölfe ihn und seine Gefährten angreifen. Sie kämpfen gegen die Wölfe und Gunnars Bruder Hjörtur wird dabei getötet.	Gunnarr deutet. Er rät Hjörtur umzukehren, um dem Tod zu entgehen. Dieser weigert sich.
BNs-4	Njáll kann nicht schlafen, denn „mart ber nú fyrir augu mér [Njáls]“. ¹⁶⁸ Er sieht von den Feinden Gunnars die Folgegeister und sie verhalten sich seltsam.	Keine Deutung.
BNs-5	Kolskeggur träumt, dass ein Mann zu ihm kommt und weckt. Er fordert ihn auf, mit ihm zu gehen, damit er sein Ritter wird und er wird Kolskeggur verheiraten.	Kolskeggur geht zu einem weisen Mann, der den Traum deutet: Kolskeggur wird in den Süden gehen und dort ein Ritter Gottes werden.
BNs-6	Hildigunnur erwacht, nachdem sie schlechte und schwere Träume hatte.	Keine Deutung.
BNs-7	Flosi träumt, dass ein Mann aus einem Berg komme und nach und nach die Namen einiger Männer ruft. Flosi spricht mit ihm und erfährt, dass der Mann aufs Alþingi gehen möchte, um die Geschworenen und den Kampfplatz zu begutachten. Der Mann spricht eine Strophe, schlägt mit seinem Eisenstab auf und geht wieder in den Berg.	Ketill deutet, dass alle Männer, deren Namen gerufen wurde, bald sterben werden. Er rät Flosi, dass er den Traum niemandem erzähle.
BNs-8	Yngveldur träumt, dass sie ihren Sohn Þorvaldur in roter, enger Kleidung gesehen habe. Er tat ihr leid, aber sie konnte nichts an der unbequemen Kleidung ändern.	Keine Deutung.
BNs-9	Auf den Hebriden träumt der Jarl	Keine Deutung.

¹⁶⁶ Die Datierung der Handschriften richtet sich hier wie auch für die folgenden Sagas nach dem Registerband des *Ordbog over det norrøne prosasprog* (ONP), udgivet af Den arnamagnæanske kommission, Kopenhagen 1989, S. 36; Vgl. auch: Simek, Pálsson, 2007, S. 280 ff.

¹⁶⁷ *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 165; Übersetzung: „aber geträumt hat’s mir anders, eh’ ich die Tat beging.“ Aus: *Die Saga vom weisen Njal*, 1978, S. 118.

¹⁶⁸ *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 204; Übersetzung der Verfasserin: „viel trägt sich vor meinen [Njáls] Augen zu.“

	Gilli, dass ein Mann namens Herfinnur aus Irland zu ihm kommt. In einer Strophe erzählt der Mann von einem Kampf in Irland bei dem Brjánn fiel.	
--	---	--

<i>Traum</i>	<i>Traumart</i>	<i>Traumsymbole</i>	<i>Länge</i>	<i>Seite</i>
BNs-1	Mitteilend	Träumender, Bär und Bärenjunge (Gunnarr und zwei Gefährten)	124 [103]	151
BNs-2	Prophetisch	Nicht angegeben	32 [28]	165
BNs-3	Prophetisch	Träumender, Wölfe	245 [204]	197-198
BNs-4	Mitteilend und Warntraum	Folgegeister	50 [24]	204
BNs-5	Befehlstraum	Träumender, Mann	83 [22]	217
BNs-6	Mitteilend	Nicht angegeben	55 [13]	257
BNs-7	Prophetisch	Träumender, Mann	340 [267] (30)	290
BNs-8	Prophetisch	Träumender, Mann (Þorvaldur), rote Kleidung	93 [60]	292
BNs-9	Mitteilend	Träumender, Mann	77 (39)	343

8.1.3 *Droplaugarsona saga*

Verfasst wurde die *Droplaugarsona saga* um 1250. Überliefert ist sie in zwei Pergamenthandschriften, in der um 1330 bis 1370 entstandenen Möðruvallabók (AM 132, fol) komplett, in der um 1420 bis 1450 datierten Handschrift AM 162 C, fol nur fragmentarisch.¹⁶⁹

<i>Traum</i>	<i>Inhalt</i>	<i>Deutung</i>
Dss-1	Helgi Droplaugarson träumt, dass ihm und seinen Gefährten 18 oder 20 Wölfe auf ihrem Weg entgegen rennen. Die Wölfe griffen an, einer verletzte Helgi am Kinn.	Helgi deutet den Traum. Er versucht, ihn zu verschweigen und spricht erst davon, als es ihn am Kinn juckt. Þorkell deutet nach der Erzählung, dass Helgi Männer auflauern werden.

<i>Traum</i>	<i>Traumart</i>	<i>Traumsymbole</i>	<i>Länge</i>	<i>Seite</i>
Dss-1	Prophetisch	Träumender, Wölfe	192 [151]	357-358

8.1.4 *Fljótsdæla saga*

Die *Fljótsdæla saga* gehört zu den jüngeren Isländersagas und wurde vermutlich erst im 15. Jahrhundert als Fortsetzung der *Hrafnkels saga* verfasst. Die älteste Überlieferung bildet eine Papierhandschrift (AM 551 c, 4to) von etwa 1600 bis 1650.¹⁷⁰

<i>Traum</i>	<i>Inhalt</i>	<i>Deutung</i>
Fds-1	Þorvaldur träumt, dass er in einer	Der Jarl Björgólfur deutet den Traum

¹⁶⁹ Vgl.: ONP, 1989, S. 232; Simek/Pálsson, 2007, S. 65.

¹⁷⁰ Vgl.: ONP, 1989, S. 245; Simek/Pálsson, 2007, S. 94.

	Höhle eine Frau findet, die an eine Eisenstange festgebunden ist. Er befreit sie und wird von einem Wesen verfolgt, da wacht er auf.	unabsichtlich, da er wütend von dem Verbot spricht über seine verschwundene Tochter zu reden.
--	--	---

<i>Traum</i>	<i>Traumart</i>	<i>Traumsymbole</i>	<i>Länge</i>	<i>Seite</i>
Fds-1	Mitteilend, prophetisch und helfend	Träumender, Frau (Droplaug, die Tochter des Jarls)	498 [383]	679-680

8.1.5 *Gísla saga Súrssonar*

Die verlorene Haupthandschrift der *Gísla saga Súrssonar* entstand vermutlich um 1250. Auf dieses Original zurückgehend haben sich zwei teilweise unterschiedliche Versionen der Saga in verschiedenen Pergament- und Papierhandschriften erhalten. Die älteste (AM 445 c, 4to) davon wird auf 1390 bis 1425 datiert. Eine andere Pergamenthandschrift (AM 556 a, 4to) stammt von etwa 1475 bis 1500. Die bedeutenderen Papierhandschriften entstanden um 1700 (AM 149, fol) und zwischen 1775 und 1800 (NKS 1181, fol.).¹⁷¹

<i>Traum</i>	<i>Inhalt</i>	<i>Deutung</i>
GsS-1	Gísli träumt zwei Nächte schlecht und will nichts erzählen. In erster Nacht handelt Traum von einer Giftschlange, die Vésteinn beißt. Im zweiten Traum beißt ihn ein Wolf.	Gísli selbst deutet die Träume für sich, denn er will sie nicht erzählen, um ihr Eintreten zu verhindern.
GsS-2	Gísli träumt häufig von zwei Frauen, eine ist gut und die andere stellt ihm Böses in Aussicht. Diesmal kommt die gute Frau zu ihm und sagt ihm noch sieben Lebensjahre voraus und rät ihm, der alten Religion, Zauber und dergleichen abzusagen und gut gegen Blinde und Lahme zu sein.	Keine Deutung.
GsS-3	Die böse Traumfrau erscheint Gísli häufiger als die gute und sie bespritzt ihn mit Blut und wäscht ihn damit.	Keine Deutung.
GsS-4	Gísli träumt von der guten Frau, die ihn zu sich nach Hause nimmt. Gísli wird dorthin kommen, wenn er stirbt.	Keine Deutung.
GsS-5	Gísli träumt von der bösen Frau, sie will den Verheißungen der guten Traumfrau ein Ende machen. Die böse Frau wäscht ihn wieder mit Blut und setzt ihm eine blutige Haube auf.	Keine Deutung.
GsS-6	Gísli hat zunehmend Angst vor der Dunkelheit und den schlimmer	Keine Deutung.

¹⁷¹ Franz B. Seewald erläutert die Unterschiede der einzelnen Versionen und der vier bekannten Handschriften näher in der Einleitung zu *Die Saga von Gísli Sursson*, 1976, S. 5-8.

	werdenden Träumen. Er träumt von Eyjolf und anderen Männern, die ihn angreifen und er kämpft mit ihnen. Der erste Angreifer hat einen Wolfskopf.	
GsS-7	Gísli träumt, dass rote Vögel, <i>Læminge</i> , ins Haus kommen und sich dort schlecht benehmen.	Keine Deutung.

<i>Traum</i>	<i>Traumart</i>	<i>Traumsymbole</i>	<i>Länge</i>	<i>Seite</i>
GsS-1	Prophetisch	Mann, Giftschlange und Wolf	174 [91] (36)	919
GsS-2	Befehlstraum und prophetisch	Träumender, Frau(en)	325 [157] (132)	930-932
GsS-3	Warntraum und prophetisch	Träumender, Frau	186 [5] (100)	933-934
GsS-4	Prophetisch	Träumender, Frau	240 [15] (100)	943-944
GsS-5	Warntraum und prophetisch	Träumender, Frau, blutige Haube	216 [64] (88)	946-947
GsS-6	Prophetisch	Träumender und Männer (einer mit Wolfskopf)	466 [80] (227)	947-949
GsS-7	Prophetisch	Vögel namens <i>Læminge</i>	137 [7] (33)	949-950

8.1.6 *Gunnlaugs saga ormstungu*

Verfasst wurde die *Gunnlaugs saga ormstungu* etwa zwischen 1270 bis 1280, von einem Schreiber der sowohl einige andere Isländersagas als auch Riddarasögur kannte. Sie ist in nur zwei Handschriften erhalten, die auf etwa 1300 bis 1350 (SKB perg. 18, 4to) und 1420 bis 1450 (AM 557, 4to) datiert werden.¹⁷²

<i>Traum</i>	<i>Inhalt</i>	<i>Deutung</i>
Gso-1	Þorsteinn träumt von einem Schwan auf seinem Haus, der von zwei Adlern – einem aus dem Norden, dem anderen aus dem Süden - umworben wird, die sich im Kampf um den Schwan töten. Danach kommt ein Falke aus dem Westen und mit diesem fliegt der Schwan fort nach Westen.	Þorsteinn deutet, dass es Stürme geben wird aus den jeweiligen Himmelsrichtungen der Vögel. Der Norweger Bergfinnur deutet die Vögel als Folgegeister. Der Schwan symbolisiert Þorsteins noch ungeborene Tochter (Helga), die beiden Adler sind zwei stattliche Männer (Gunnlaugur und Hrafn). Die Männer werden aus den entsprechenden Himmelsrichtungen der Tiere kommen, um die Tochter freien und im Kampf um sie sterben. Zuletzt wird ein Mann (Þorkell) aus Westen kommen und sie heiraten.

¹⁷² Vgl.: ONP, 1989, S. 263; Simek/Pálsson, 2007, S. 140.

Gso-2	Hrafn träumt, dass er verletzt in den Armen Helgas liegt.	Helga deutet, dass Hrafn sie hintergangen hat und Gunnlaugur zurückkehrt nach Island.
Gso-3	Illugi der Schwarze träumt, dass Gunnlaugur zu ihm kommt. Er ist blutig und verkündet seinen Tod durch Hrafn in einer Strophe. Önund träumt in derselben Nacht, dass sein Sohn Hrafn auch zu ihm kommt. Er ist blutig und verkündet seinen Tod durch Gunnlaugur in einer Strophe.	Keine Deutung.

<i>Traum</i>	<i>Traumart</i>	<i>Traumsymbole</i>	<i>Länge</i>	<i>Seite</i>
Gso-1	Prophetisch	Schwan (Helga), zwei Adler (Gunnlaugur und Hrafn), Falke (Þorkell)	377 [271]	1167-1168
Gso-2	Mitteilend und prophetisch	Träumender, Frau	94 [12] (30)	1184
Gso-3	Mitteilend	Träumender, Männer: Gunnlaugur und Hrafn	139 (61)	1191-1192

8.1.7 *Hallfreðar saga*

Die *Hallfreðar saga* gehört zu den ältesten Isländersagas. Sie wurde vermutlich um 1220 verfasst und wurde in zwei der bedeutendsten Pergamenthandschriften überliefert. Die Saga ist vollständig in der um 1330 bis 1370 entstandenen *Möðruvallabók* (AM 132, fol) enthalten. Eine detailliertere, aber unvollständige Version findet sich auch in der *Ólafs saga Tryggvasonar hin mesta* aus der auf 1387 bis 1395 datierten *Flateyjarbók* (GKS 1005, fol).¹⁷³

<i>Traum</i>	<i>Inhalt</i>	<i>Deutung</i>
HaS-1	Þorleifur träumt stets von Hallfreður, dem gegenüber er dies erwähnt. Hallfreður kam in Verkleidung zu ihm.	Keine Deutung.
HaS-2	Hallfreður träumt in Schweden, dass König Ólafur zu ihm kommt und zornig ist. Er tadelt ihn, da er dort das Christentum verleugnen würde und heißt ihn, zu sich zu kommen.	Keine Deutung.
HaS-3	Siehe 2.2	Keine Deutung
HaS-4	Hallfreður träumt, dass König Ólafur ihn aufsucht und ihm sagt, dass sein Vorhaben, den Jarl Eiríkur Hákonarson zu töten, kein gutes sei. Er rät ihm, eine <i>drápa</i> auf den Jarl zu dichten.	Keine Deutung
HaS-5	Ein Abt von den Hebriden träumt,	Keine Deutung

¹⁷³ Vgl.: *ONP*, 1989, S. 266; Simek/Pálsson, 2007, S. 154.

	dass König Ólafur zu ihm kommt und ihm mitteilt, dass die Knechte des Abtes böse seien, da sie den Sarg seines Skalden geplündert hätten. Die Leiche sei im Moor und Ólafur droht dem Abt, dass er seine Knechte zum Geständnis zwingt.	
--	---	--

<i>Traum</i>	<i>Traumart</i>	<i>Traumsymbole</i>	<i>Länge</i> ¹⁷⁴	<i>Seite</i> ¹⁷⁵
HaS-1	Prophetisch	Mann: Hallfreður	65 [59]; 27 [25] ¹⁷⁶	1206; 1237
HaS-2	Befehlstraum	Träumender, Mann: König Ólafur	51 [7]; 63 [26]	1211; 1244
HaS-3	Befehlstraum und mitteilend	Träumender, Mann: König Ólafur	138 [105]; 178 [119]	1217; 1248
HaS-4	Befehlstraum	Träumender, Mann: König Ólafur	26 [13]; 38 [20]	1218; 1250
HaS-5	Mitteilend	Träumender, Mann: König Ólafur	49 [29]; 83 [35]	1220; 1252

8.1.8 *Hrafnkels saga*

Entstanden ist die *Hrafnkels saga* in der zweiten Hälfte des 13. Jahrhunderts. Sie ist fragmentarisch erhalten in nur einer Pergamenthandschrift von etwa 1500 (AM 162 I, fol). Die übrigen Handschriften entstanden erst ab 1600, von denen die bedeutenderen AM 551 c, 3to; AM 156, fol und AM 158, fol sind.¹⁷⁷

<i>Traum</i>	<i>Inhalt</i>	<i>Deutung</i>
Hrs-1	Siehe 2.3	Keine Deutung

<i>Traum</i>	<i>Traumart</i>	<i>Traumsymbole</i>	<i>Länge</i>	<i>Seite</i>
Hrs-1	Warntraum	Träumender, Mann	34 [22]	1397

8.1.9 *Hænsa-Póris saga*

Die *Hænsa-Póris saga* wurde etwa um 1260 verfasst. Sie ist in drei Handschriften erhalten. Die älteste wird zwischen 1400 und 1500 datiert (AM 162 G, fol), darin finden sich jedoch nur Fragmente der Saga. Die beiden anderen sind jünger und ihre Ent-

¹⁷⁴ Die ersten Angaben für die Länge der Traumepisoden entstammen der *Hallfreðar saga* nach der Möðruvallabók, *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 1194-1222. Die Angaben nach dem Semikolon entstammen der *Hallfreðar saga* aus der *Ólafs saga Tryggvasonar hin mesta* aus der Flateyarbók, In: *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 1223-1252.

¹⁷⁵ Die obere der beiden Seitenzahlen entspricht der Version aus der Möðruvallabók, die untere folgt der Fassung aus der Flateyarbók.

¹⁷⁶ Da hier der Zusammenhang zu dem in der Saga vorher Gesprochenem wichtig ist, wurden bei der *Hallfreðar saga* nach der Möðruvallabók auch die zwei Sätze bei der Zählung berücksichtigt, die vor der Traummitteilung fielen. Ohne diese Sätze wäre die Episode 44 Wörter lang, von denen 42 direkt von Þorleifur gesprochen wurden. In der Version aus der Flateyarbók gibt Þorleifur die Information, dass er von Hallfreður geträumt hat, im Zusammenhang mit der Frage nach Hallfreður bekannt. Daher wurde die Antwort weggelassen bei der Zählung.

¹⁷⁷ Vgl.: *ONP*, 1989, S. 279; Simek/Pálsson, 2007, S. 188 ff.

stehungszeit wird auf etwa 1600 bis 1650 (AM 165 f, fol, diese könnte auch von um 1700 stammen) oder 1700 (AM 501, 4to) geschätzt.¹⁷⁸

<i>Traum</i>	<i>Inhalt</i>	<i>Deutung</i>
HPs-1	Hersteinn, der Sohn Blund-Ketills, träumt, dass sein Vater ins Haus tritt. Seine Kleider sind alle in Flammen.	Keine Deutung.

<i>Traum</i>	<i>Traumart</i>	<i>Traumsymbole</i>	<i>Länge</i>	<i>Seite</i>
HPs-1	Mitteilend	Blund-Ketill	42 [29]	1426

8.1.10 *Laxdæla saga*

Die *Laxdæla saga* gehört zu den umfangreichsten Isländersagas. Sie wurde vermutlich um 1250 niedergeschrieben. Überliefert ist sie in der auf 1330 bis 1370 datierten Möðruvallabók (AM 132, fol). Fragmente finden sich auch in AM 162 d, fol von um 1300. Von der verlorenen Vatnshyrna gibt es eine Abschrift (ÍB 225, 4to) von etwa 1700, in der diese Saga ebenfalls überliefert ist.¹⁷⁹

<i>Traum</i>	<i>Inhalt</i>	<i>Deutung</i>
Lds-1	Ólafur Pái träumt von einer Frau, die fragt ihn über seinen Schlafzustand aufklärt. Sie sagt, er habe ihren Sohn getötet und sie würde dafür sorgen, dass er auch einen Sohn verlöre. Dabei würde sie den ihm lieberem wählen.	Ólafur versucht, den Traum zu deuten oder deuten zu lassen. Niemand kann ihn aber interpretieren und manche sagen, er wäre ein „ <i>draumskrök</i> “. ¹⁸⁰
Lds-2	Siehe 2.1	Gestur Oddleifsson deutet den Traum, siehe 2.1
Lds-3	Án träumt, dass eine Frau ihm den Bauch aufschlitzt. Sie ersetzt seine Eingeweide mit Zweigen und geht.	Kjartan und andere lachen über den Traum. Auður versucht, Kjartan zum Bleiben zu überreden oder mehr Männer mitzunehmen auf seiner Reise.
Lds-4	Der tot geglaubte Án träumt, dass dieselbe Frau zu ihm kommt und seine Eingeweide wieder mit den Zweigen vertauscht und er somit wieder gesund ist.	Keine Deutung.
Lds-5	Helgi hat in der Nacht zuvor schlechte Träume gehabt.	Keine Deutung.
Lds-6	Porkell Eyjólfsson träumt, dass sein Bart so lang wäre, dass er sich über den gesamten Breiðafjord erstrecke.	Porkell deutet, dass er seinen Machtbereich über den ganzen Breiðafjord erweitern wird. Seine Frau Guðrún – deren eigene Träume der Interpretation entsprechend ausgingen – deutet, dass er seinen Bart in den

¹⁷⁸ Vgl.: ONP, 1989, S. 281; Simek/Pálsson, 2007, S. 185.

¹⁷⁹ Vgl.: ONP, 1989, S. 323; Simek/Pálsson, 2007, S. 244 f.

¹⁸⁰ *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 1578. Wörtlich übersetzt wäre es eine „Traum-Lüge“.

		Fjord tauchen werde, also darin ertrinken.
Lds-7	Siehe 2.4	Guðrún deutet den Traum als eine Erscheinung, als „fyrirburður“ ¹⁸¹ .

<i>Traum</i>	<i>Traumart</i>	<i>Traumsymbole</i>	<i>Länge</i>	<i>Seite</i>
Lds-1	Prophetisch	Träumender, Frau	125 [52]	1578
Lds-2	Prophetisch	Träumende, Kopfschmuck, silberner Ring, goldener Ring, goldener Helm	Traum: 449 [425] ¹⁸² Deutung: 386 [354] Gesamt: 835 [779]	1579-1581
Lds-3	Helfend und Prophetisch	Träumender, Frau	177 [124]	1611-1612
Lds-4	Helfend	Träumender, Frau	64 [59]	1615
Lds-5	Prophetisch	Nicht angegeben	32 [6]	1631
Lds-6	Prophetisch	Träumender	75 [53]	1647
Lds-7	Helfend und Mitteilend	Träumende, Frau	112 [71]	1651-1652

8.1.11 *Vápnfirðinga saga*

Um die Mitte des 13. Jahrhunderts entstand die *Vápnfirðinga saga*. Sie ist auf nur einer Seite einer Pergamenthandschrift (AM 162 C, fol) aus der Zeit zwischen 1420 und 1450 erhalten. In mehreren Papierhandschriften aus dem 17. Jahrhundert (unter anderem in SKB 35, fol von etwa 1650 bis 1700) ist sie besser überliefert.¹⁸³

<i>Traum</i>	<i>Inhalt</i>	<i>Deutung</i>
Vfs-1	Brodd-Helgis Ziehmutter träumte, dass ein Ochse vom Hof von einer Herde Rinder – angeführt von einem rotbraunen Ochsen – zu Tode gestoßen wird. Dann erhebt sich ein roter Ochse auf dem Hof, der den rotbraunen Ochsen tötet. Ein Stier aus Krossavík sucht daraufhin den roten Ochsen.	Brodd-Helgi deutet den Traum. Der falbe Ochse wird er selbst sein, der von Geitir, dem rotbraunen Ochsen, getötet wird. Sein Sohn Lyting (der rote Ochse) wird ihn daraufhin rächen. Die Ziehmutter verneint den letzten Teil und erklärt, dass Bjarni seinen Vater rächen wird. ¹⁸⁴

<i>Traum</i>	<i>Traumart</i>	<i>Traumsymbole</i>	<i>Länge</i>	<i>Seite</i>
Vfs-1	Prophetisch	Falber Ochse (Brodd-Helgi), rotbrauner Ochse	183 [162]	1998-1999

¹⁸¹ *Íslendinga sögur og þættir*, 1987, S. 1652.

¹⁸² Die Aufteilung der Länge in die Beschreibung der Träume und die anschließende Deutung ist bedingt dadurch, dass einerseits vier zusammengehörige Träume erzählt werden, andererseits die Interpretation hier sehr lang ausfällt. Auch um ein Bild über die Gesamtlänge der Episode zu geben, wurde die Teilung vorgenommen.

¹⁸³ Vgl.: *ONP*, 1989, S. 407; Simek/Pálsson, 2007, S.411.

¹⁸⁴ Hier setzt eine Lacune von einer Seite ein. Ob der Traum weiter gedeutet wurde, ist daher nicht klar. Der Text nach der Lacune gibt Aufschluss darüber, dass Geitir und seine Männer Brodd-helgi und dessen Sohn Lyting getötet haben.

		(Geitir), roter Ochse (Bjarni) Rinder (Geitirs Männer), Stier (Geitirs Sohn)		
--	--	--	--	--

8.1.12 Þorsteins saga Síðu-Hallsson

Die *Þorsteins saga Síðu-Hallsson* wurde etwa in der Mitte des 13. Jahrhundert verfasst. Sie ist nur unvollständig erhalten, es fehlt sowohl der Anfang als auch eine Seite gegen Ende der Saga. Überliefert ist sie lediglich in zwei jüngeren Papierhandschriften, die auf etwa 1700 (AM 142, fol) und zwischen 1700 und 1900 (JS 435, 4to) datiert werden.¹⁸⁵

Traum	Inhalt	Deutung
PsS-1	Þórhaddur träumt, dass er über Wege und Gräben springend in die Berge läuft.	Hlíðar-Steinn deutet, dass Þórhaddur sich vom rechten Weg entfernte und Falsches beging.
PsS-2	Þórhaddur träumt, dass er 2 Monde sah, der eine war nicht normal und er nahm ihn und aß ihn. Einen Teil des Mondes behielt er aber in seinem Beutel	Hlíðar-Steinn deutet, dass der Mond für die Schmähworte Þórhaddurs steht. Da er noch einen Rest hat, werden auch noch Schmähworte von Þórhaddur kommen
PsS-3	Þórhaddur träumt, dass er in einer Schmiede einen Speer schmiedet. Seine Söhne blasen die Glut an, doch der Speer sprüht Funken und wird nicht fertig.	Hlíðar-Steinn deutet, dass die Funken der Gaumenspeere (also der Schmähworte) weit reichen werden. Die Söhne Þórhaddurs folgen dabei seinem Beispiel.
PsS-4	Þórhaddur träumt, dass er in einer anderen Schmiede auf sich selbst trifft.	Hlíðar-Steinn deutet, dass Þórhaddurs Verhalten sich von seinem Stand als achtbarer Mann entfernt ist und er nun viele Feinde hat. Er scheint sich aber selbst zu finden vor seinem Tod.
PsS-5	Þórhaddur träumt, dass er und seine Söhne an einer großen Salzsiedeanlage am Meer stehen. Er isst dort Salz und trinkt Meerwasser.	Hlíðar-Steinn deutet, dass dieser Traum für die Schmähworte Þórhaddurs steht.
PsS-6	Þórhaddur träumt, dass er mit seinen Söhnen zum Meer kommt, wo sie von einer Welle umspült werden und in Not kommen. Þórhaddur kann seinen Arm verlängern und sich und seine Söhne auf einen Felsen zur Rettung ziehen.	Hlíðar-Steinn deutet, dass Þórhaddur langarmige Taten vollbrachte und seine Söhne dabei mit hineinzog. Ihre Rettung aber werden sie mit Füßen treten, so wie den Fels. Þórhaddur deutet den Traum aber gut und Hlíðar-Steinn verneinte diese Idee, denn es wird nach seiner Interpretation geschehen.
PsS-7	Þórhaddur träumt, dass er neben einem Pfad läuft und Þorsteinn	Hlíðar-Steinn deutet, dass Þórhaddur den falschen Weg geht in seiner

¹⁸⁵ Vgl.: ONP, 1989, S. 417; Simek/Pálsson, 2007, S. 392 f.

	Hallsson auf dem richtigen Weg laufen sieht.	Auseinandersetzung mit Þorsteinn. Dieser wiederum nimmt den richtigen Weg.
PsS-8	Þórhaddur träumt, dass seine Zunge so lang ist, dass sie einmal um seinen Hals passt und wieder in seinen Mund reicht.	Hlíðar-Steinn deutet, dass die Zunge Þórhaddurs sich ihm eines Tages um den Hals legt.
PsS-9	Þórhaddur träumt, dass er auf dem Berg Gerpír steht von dem aus er in die Ferne blicken kann. Die Nähe bleibt ihm wegen Nebel verborgen.	Hlíðar-Steinn deutet Þórhaddur Rat reckenhaft (Gerpír heißt „Recke“) als er das Godentum Þorsteins verwaltete. Da er vom rechten Weg abgekommen ist, sieht er nur das, was fern von ihm liegt deutlich.
PsS-10	Þórhaddur träumte, dass er auf einer Versammlung ist. Dort werden Nietplatten an ihn geworfen, die herunterfallen, als bedeutende Männer schwereres Eisen nach ihm werfen.	Hlíðar-Steinn deutet, dass bei einem Vergleichstreffen zwischen Þórhaddur und Þorsteinn die kleinen Leute Þórhaddur unterstützen werden. Die mächtigeren aber werden ihn wegen der Verleumdungen beurteilen.
PsS-11	Þórhaddur träumte, dass er den Breiðadal-Bezirk mit seiner Armspanne umfasst.	Hlíðar-Steinn deutet, dass die Bewohnern des Bezirks gegen Þórhaddur sind und er viel mit ihnen zu tun haben wird.
PsS-12	Þórhaddur träumte, dass er aus dem Breiðadal geht und dabei über einen Buckel stolpert und fällt. Þorsteinn kommt ihm darauf entgegen.	Hlíðar-Steinn deutet, dass Þórhaddur sich den Fuß an einem Todesbuckel stoßen wird und dabei sterben.
PsS-13	Þórhaddur träumte, dass ein Eisbär aus dem Meer kommt. Er springt über die Köpfe von ihm und seinen Söhnen und läuft fort. Später kam ein Fuchs dazu, der tötete den Eisbär.	Þórhaddur will, dass Þorsteinn den Traum interpretiert, dieser verweigert es aber. Þórhaddur deutet, dass Þorsteinn ihn und seine Söhne umbringen wird. Þorsteinn wird aber von einem Schurken getötet.
PsS-14	Þórhaddur träumte, dass er mit seinen Söhnen und Þorsteinn isst. Jeder hat ein halbes Brot für sich, den Belag sollen sie sich teilen. Þorsteinn isst den Belag aber ganz allein.	Þórhaddur versucht, Þorsteinn zur Deutung des Traums zu bringen. Þorsteinn weigert sich und Þórhaddur deutet selbst. Er und seine Söhne werden bald sterben und Þorsteinn wird ihnen lebenswichtiges wegnehmen. Þorsteinn wird aber auch nicht mehr lange leben.
PsS-15	Þorsteinn träumte, dass seine tote Mutter Jóreiður zu ihm kommt. Sie stachelt ihn an, Þórhaddur zu töten und empfiehlt ihm, beide Äxte mitzunehmen und die schwerere zu verwenden.	Keine Deutung.

<i>Traum</i>	<i>Traumart</i>	<i>Traumsymbole</i>	<i>Länge</i>	<i>Seite</i>
PoS-1	Warntraum	Träumender	111 [105] ¹⁸⁶	2066
PoS-2	Warntraum	Träumender, zwei Monde	113 [107]	2066-2067
PoS-3	Warntraum	Träumender, seine Söhne, Speer	67 [65]	2067
PoS-4	Warntraum	Träumender und er selbst noch einmal	74 [70]	2067
PoS-5	Warntraum	Träumender, seine Söhne, Salz	60 [43]	2067
PoS-6	Warntraum	Träumender, seine Söhne, Fels	154 [140]	2067
PoS-7	Warntraum	Träumender, Porsteinn	63 [54]	2067
PoS-8	Warntraum	Träumender, Zunge	45 [41]	2067-2068
PoS-9	Warntraum	Träumender, Berg Gerpir	109 [100]	2068
PoS-10	Warntraum und prophetisch	Träumender, Eisen, Männer	97 [93]	2068
PoS-11	Warntraum	Träumender	45 [41]	2068
PoS-12	Warntraum und prophetisch	Träumender, Buckel, Porsteinn	88 [67]	2068
PoS-13	Prophetisch	Eisbär, Träumender, und seine Söhne, Fuchs	144 [127]	2069
PoS-14	Prophetisch	Träumender, seine Söhne, Porsteinn, Brot und Brotbelag	108 [89]	2069
PoS-15	Befehlstraum	Frau	123 [63]	2070

8.1.13 *Brandkrossa þáttur*

Zwischen etwa 1250 und 1300 wurde der *Brandkrossa þáttur* vermutlich als Fortsetzung der *Droplaugarsona saga* verfasst. Es ist nur in Papierhandschriften überliefert, die beiden ältesten entstanden in der Zeit von 1650 und 1700 (SKB 35, fol und AM 426, fol).¹⁸⁷

<i>Traum</i>	<i>Inhalt</i>	<i>Deutung</i>
Bkþ-1	Hrafnkell Hrafnsson träumt, dass ein Mann zu ihm kommt als er im Skiðudal schläft. Der Mann fordert Hrafnkell auf, sofort mit allen Gütern von dort wegzugehen..	Keine Deutung.

¹⁸⁶ Die von Hlíðar-Steinn gedeuteten zwölf Träume Þórhaddurs beginnen mit einer kleinen Einführung Hlíðar-Steins, der als ein guter Traumdeuter bekannt ist. Da diese Einleitung nicht zu einem der Träume in direktem Bezug steht, richtet sich die Angabe für die zwölf Träume lediglich nach der Länge der Traumerzählung und –deutung. Die vorangestellte Einführung umfasst 88 Wörter, von denen 82 in der direkten Rede wiedergegeben werden.

¹⁸⁷ Vgl.: *ONP*, 1989, S. 41; Simek/Pálsson, 2007, S.48.

<i>Traum</i>	<i>Traumart</i>	<i>Traumsymbole</i>	<i>Länge</i>	<i>Seite</i>
Bkþ-1	Warntraum	Träumender, Mann	33	2101

8.1.14 *Draumur Þorsteins Síðu-Hallssons*

Wann der *Draumur Þorsteins Síðu-Hallssons* verfasst wurde, ist unbekannt. Sicher ist jedoch, dass sich die älteste Version in der 1728 verbrannten, auf 1390 bis 1425 datierten, Pergamenthandschrift Vatnshyrna (AM 564a, 4to) befand. Papierhandschriften, die sich vermutlich auf diese Version beziehen, wurden ab etwa 1600 verfasst (die älteste davon ist AM 165, fol).¹⁸⁸

<i>Traum</i>	<i>Inhalt</i>	<i>Deutung</i>
DÞS-1	Þorsteinn träumt, dass drei Frauen zu ihm kommen und ihm mitteilen, dass sein Knecht Gilli ihn verraten will. Sie fordern Þorsteinn auf, den Knecht zu erschlagen. Eine der Frauen spricht eine Strophe.	Keine Deutung.
DÞS-2	Þorsteinn träumt in der zweiten Nacht, dass die drei Frauen wieder zu ihm kommen. Sie erzählen das Gleiche wie zuvor. Eine andere Frau spricht eine Strophe.	Keine Deutung.
DÞS-3	Þorsteinn träumt in der dritten Nacht, dass die drei Frauen zu ihm kommen. Sie erzählen wieder das Gleiche und weinen diesmal. Sie fragen Þorsteinn an wen sie sich nach seinem Tod wenden sollen und er nennt seinen Sohn Magnús. Eine antwortet, dass sie nicht lange bei diesem bleiben können und sie spricht eine Strophe.	Keine Deutung.

<i>Traum</i>	<i>Traumart</i>	<i>Traumsymbole</i>	<i>Länge</i>	<i>Seite</i>
DÞS-1	Prophetisch, Warntraum und mitteilend	Träumender, Drei Frauen: <i>fylgjukonar</i>	108 [24] (31)	2106-2107
DÞS-2	Prophetisch, Warntraum und mitteilend	Träumender, Drei Frauen: <i>fylgjukonar</i>	69 [3] (38)	2107
DÞS-3	Prophetisch, Warntraum und mitteilend	Träumender, Drei Frauen: <i>fylgjukonar</i>	110 [24] (32)	2107-2108

¹⁸⁸ Vgl.: ONP, 1989, S. 418; Simek/Pálsson, 2007, S 64 f und 412 f.

8.1.15 Isländersagas ohne Träume

Wie zuvor erwähnt, tauchen in einigen Isländersagas keine Träume auf. Hier sollen daher lediglich die mir bekannten Texte ohne Traum aufgeführt werden. Ihre ungefähre Entstehungszeit richtet sich nach dem *Lexikon der altnordischen Literatur* von Rudolf Simek und Hermann Pálsson. Bei einigen Sagas ist eine Datierung nur nach der ältesten Handschrift möglich. Wann diese verfasst wurden, konnte bisher nicht bestimmt werden und auch für diese Texte wird in der Tabelle die älteste bekannte Handschrift zusammen mit deren geschätzter Entstehungszeit angegeben.

Isländersaga oder þáttur	Ungefähre Entstehungszeit
<i>Bandamanna saga</i>	um die Mitte des 13. Jahrhunderts
<i>Eyrbyggja saga</i>	Wolfenbüttel 9, 10, 4to: um 1330 bis 1370 datiert ¹⁸⁹
<i>Kormáks saga</i>	Frühes 13. Jh.
<i>Þorsteins saga hvíta</i>	Im 13. Jh.
<i>Ölkofra saga</i>	Um 1250
<i>Þiðranda þáttur og Þórhalls</i>	Ende des 12. Jahrhunderts
<i>Egils þáttur Síðu-Hallssonar</i>	Im 13. Jh.
<i>Þorsteins þáttur Síðu-Hallssonar</i>	Flateyjarbók (GKS 1005, fol): um 1387 bis 1395 datiert ¹⁹⁰
<i>Þorsteins þáttur stangarhögs</i>	Fragmente in AM 162 C, fol (datiert auf etwa 1420 bis 1450), vollständig in AM 156, fol (um 1600 bis 1700) und AM 496, 4to (um 1640) ¹⁹¹

¹⁸⁹ Im Register des *ONP* ist die *Eyrbyggja saga* nicht unter den Signaturen aufgelistet und zwei der bei Simek und Pálsson genannten Handschriften finden sich ebenfalls nicht darin. Unter der Liste der Manuskripte können aber die hier angegebene Handschrift gefunden werden – wenn auch unter der Bezeichnung WolfAug 9, 10, 4to – und die auf um 1390-1425 datierte Handschrift AM 445 b, 4to. Letztere ist eine Abschrift der 1728 verbrannten Vatnshyrna, die Pseudo-Vatnshyrna genannt wird. *ONP*, 1989, S. 453 und 493; Simek/Pálsson, 2007, S. 85.

¹⁹⁰ Im *ONP* ist dieser þáttur ebenfalls nicht angegeben. Simek/Pálsson, 2007, S. 394.

¹⁹¹ *ONP*, 1989, S. 418; Simek/Pálsson, 2007, S. 395 f.

8.2 Bibliografie

8.2.1 Primärliteratur

Íslendinga sögur og þættir, herausgegeben von Bragi Halldórsson, Jon Torfason, Sverrir Tómasson, Örnólfur Thorsson, in 3 Bänden, Reykjavik 1987.

Ulf Diederichs (Hg.): *Die Helden von Thule. Isländische Sagas*, aus dem Altnordischen übersetzt von Andreas Heusler, Gustav Neckel, Friedrich Ranke et al., Köln 1987.

Die Saga vom weisen Njal (Sammlung Dieterich, Bd. 239), aus dem Altisländischen übersetzt von Andreas Heusler, Leipzig 1978.

Sagas aus Ostisland. Die Hrafnkels Saga und andere Geschichten von Macht und Fehde, herausgegeben und aus dem Altisländischen übersetzt von Dirk Huth, Kreuzlingen/München 1999.

Vier Skaldengeschichten (Sammlung Thule, Bd. 9), Übertragen von Felix Niedner, Jena, 1914.

Die Saga von Gisli Surson, aus dem Altisl. übertragen und erläutert von Franz B. Seewald, Stuttgart 1976.

8.2.2 Sekundärliteratur

Walter Baetke: „Zum Erzählstil der Isländersagas“ In: Ders. (Hg.): *Die Isländersaga* (Wege der Forschung, Bd. 151), Darmstadt 1974, S. 164-172.

Heinrich Beck: „Hamingja“ In: Heinrich Beck et al. (Hg.): *Reallexikon der germanischen Altertumskunde*, Bd. 13, Berlin 1999, S. 478-480.

Tommy Danielsson: *Hrafnkels saga eller Fallet med den undflyende traditionen*, Hedemora 2002.

Den arnamagnæanske kommission (Hg.): *Ordbog over det norrøne prosasprog. Registre*, Kopenhagen 1989.

Peter Dinzelbacher: *Vision und Visionsliteratur im Mittelalter* (Monographien zur Geschichte des Mittelalters, Bd. 23) Stuttgart 1981.

Peter Ernst: „Traum und Traumgesichte“ In: Heinrich Beck et al. (Hg.): *Reallexikon der germanischen Altertumskunde*, Bd. 31, Berlin 2006, S. 146-149.

Robert John Glendinning: *Träume und Vorbedeutung in der Islendinga Saga Sturla Thordarsons. Eine Form- und Stiluntersuchung*, Dissertation, Frankfurt am Main 1974.

- Margarete Haeckel: *Die Darstellung und Funktion des Traumes in der isländischen Familiensaga*, Hamburg 1934.
- Peter Hallberg: *Den isländska sagan* (Verdandis skriftserie, Bd. 6), Stockholm 1956.
- Wilhelm Henzen: *Über die Träume in der altnordischen Sagalitteratur*, Dissertation, Leipzig, 1890.
- Walter Jaehde: *Religion, Schicksalsglaube, Vorahnungen, Träume, Geister und Rätsel in den englisch-schottischen Volksballaden*, Dissertation, Halle-Wittenberg 1905.
- Edwin Jessen: „Glaubwürdigkeit der ‚Egilssaga‘ und anderer Isländersagas“ In: Walter Baetke (Hg.): *Die Isländersaga* (Wege der Forschung, Bd. 151), Darmstadt 1974, S. 8-39.
- Marianne E. Kleinke: *Bridal-Quest Romance in Medieval Iceland* (Islandica, Bd. 46), Ithaca und London, 2006.
- Hanns Kurth: *Lexikon der Traumsymbole*, Genf 1976.
- Hans-Werner Löbner: *Reden und Träume als strategische Elemente der Geschichtsschreibung des Mittelalters. Eine Untersuchung am Beispiel der Reden und Träume der Sverris-Saga*, Dissertation, Freiburg 1992.
- John McKinnell: „Mantik“ In: Heinrich Beck et al. (Hg.): *Reallexikon der germanischen Altertumskunde*, Bd. 19, Berlin 2001, S. 245-257.
- Theodor Möbius (Hg.): *Altnordisches Glossar. Wörterbuch zu einer Auswahl alt-isländischer und alt-nordischer Prosatexte*, Leipzig 1866.
- Felix Niedner: *Islands Kultur zur Wikingerzeit* (Sammlung Thule), Jena 1913.
- Vésteinn Ólason: *Dialogues with the Viking Age. Narration and Representation in the Sagas of the Icelanders*, Reykjavik 1998.
- Leander Petzoldt: „Schutzgeister“ In: Heinrich Beck et al. (Hg.): *Reallexikon der germanischen Altertumskunde*, Bd. 27, Berlin 2004, S. 403-404.
- Hans Reichstein und Kurt Ranke: „Bär“ In: Heinrich Beck et al. (Hg.): *Reallexikon der germanischen Altertumskunde*, Bd. 2, Berlin 1976, S. 45-48.
- Lena Rohrbach: *Der tierische Blick. Mensch-Tier-Relationen in der Sagaliteratur* (Beiträge zur Nordischen Philologie, Bd. 43), überarbeitete Dissertation von 2007, Tübingen und Basel 2009.
- Paul Schach: *Icelandic Sagas*, Boston 1984.
- Hans Ulrich Schmid (Hg.): *Wörterbuch Isländisch – Deutsch: mit einer kurzgefaßten isländischen Formenlehre*, Hamburg 2001.

- Kurt Schier: *Sagaliteratur*, Stuttgart 1970.
- Rudolf Simek, Hermann Pálsson: *Lexikon der altnordischen Literatur*, Stuttgart ²2007.
- Rudolf Simek: „Schlange“ (§ 1-3) In: Heinrich Beck et al.: *Reallexikon der germanischen Altertumskunde*, Bd. 27, Berlin 2004, S. 144-146.
- Sverrir Tómasson: „Old Icelandic Prose“ In: Daisy Neijmann (Hg.): *A History of Icelandic Literature* (Histories of Scandinavian Literature, Bd. 5), Lincoln und London 2006, S. 64-173.
- Torfi H. Tulinius: „The *Matter of the North*: fiction and uncertain identities in thirteenth-century Iceland“ In: Margaret Clunies Ross (Hg.): *Old Icelandic Literature and Society* (Cambridge studies in medieval literature, Bd. 42), Cambridge, 2000.
- Gabriel Turville-Petre: „Dream symbols in old Icelandic Literature“ In: Kurt Rudolph, Rolf Heller, Ernst Walter (Hg.): *Festschrift Walter Baetke. Dargebracht zu seinem 80. Geburtstag am 28. März 1964*, Weimar 1966, S. 343-354.
- Gabriel Turville-Petre: *Nine Norse Studies* (Viking Society for Northern Research, Bd. 5), Bristol 1972.
- Heiko Uecker: *Geschichte der altnordischen Literatur*, Stuttgart 2004.
- <http://skuggsja.com>, zuletzt gesichtet am 22.September 2010.