

Sagahaft unterwegs im Viertakt

Text: Monika Jaedig

Bilder: lythorse.com

Ohne Pferde kein Island. Ohne die treuen vierbeinigen Reittiere und Lastenträger hätte die raue Vulkaninsel nicht besiedelt werden können. Bedeutet umgekehrt – ohne Island keine Islandpferde. Wir Islandpferdefreunde stünden mit langen Gesichtern da und müssten uns zwangsläufig eine andere Passion suchen. Unvorstellbar, oder?

Zum Glück nahmen die hauptsächlich norwegischen und wenigen irischen und schottischen Siedler ihre Pferde mit auf die Reise und ermöglichten so die Entstehung des Islandpferdes.

Entstehung der Sagas

Von der Landnahmezeit, die ungefähr von 870 bis 930 dauerte, wird in den Isländersagas berichtet. Jenen Geschichten, die einen bedeutenden Teil der kulturellen Identität Islands ausmachen. Lange Zeit wurden die Sagas mündlich überliefert und erst 200 bis 300 Jahre später niedergeschrieben – auf Isländisch und nicht etwa in lateinischer Sprache. Dazu mussten die Schreiber, die ihr Handwerk anhand des Lateinischen gelernt hatten, die isländischen Laute in entsprechende Schriftzeichen umwandeln. Da die isländische Sprache sich seither nicht sehr stark verändert hat, sind die Originalhandschriften auch in der heutigen Zeit durchaus lesbar und verständlich.

Die Sagas erzählen von der Organisation des isländischen Gemeinwesens, wie die Isländer soziale Beziehungen regelten, von ihrem Verhältnis zum norwegischen König, wie sie ihr Recht durchsetzten, von Macht und Wohlstand.

Oder salopp ausgedrückt: von Bauern, die sich verprügeln. Und natürlich auch von deren Pferden, denen ich auf die Spur kommen wollte.

Land, Leute und Rösser

Wie die ersten Pferde nach Island gelangten, wird im Landnahmebuch erzählt. Ein mit Pferden beladenes Schiff



Die Insel Drangey im Skagafjörður ist ein wichtiger Schauplatz der Saga von Grettir.

näherte sich Brimnes im Skagafjörður. Ehe es den Hafen erreichte, riss sich eine Stute namens Fluga los, sprang über Bord und schwamm an Land. Die Suche im mit dichtem Gestrüpp bewachsenen Gebiet blieb erfolglos, dennoch wurde das Pferd verkauft. Der Käufer benannte seinen Hof nach der Stute Flugumýri, und so heisst er bis heute. Fluga tauchte wieder auf, wurde ein hervorragendes Reitpferd und nahm am ersten nachgewiesenen Pferderennen auf Island teil. Das Rennen zwischen den Pferden Fluga und Synir fand auf der heutigen Hochlandpiste Kjalvegur statt, wo es seither Fluguskeið heisst.

Pferde galten zu jener Zeit als wichtiges Statussymbol. Ein Pferd zu verschenken war eine grosse Geste, die man nicht leichtfertig ausschlagen durfte.

Gunnlaug Schlangenzunge, der Held der gleichnamigen Saga, wagt genau dies, als Þorsteinn Egilsson (Sohn des berühmten Egill Skallagrímsson) ihm mehrere hervorragende Pferde zum Geschenk anbietet. Weder die vier prächtigen fuchsfarbenen Zuchtpferde noch das beste Pferd im Borgarfjörður, einen grauen Hengst, will Gunnlaugur annehmen. Er weist sie alle zurück, weil er vorhat ins Ausland zu fahren. Keck bittet er indes um die Hand von Þorsteins

Tochter, der schönen Helga. Diese wird ihm schliesslich versprochen, doch gibt es keine feste Verlobung. Gunnlaugur fährt darauf wie geplant ins Ausland. Die schöne Helga bekam er nicht, doch das lag nicht allein daran, dass er die Pferde nicht annehmen wollte.

Auch in der Saga von den Leuten aus dem Laxárdal (Laxdæla saga) werden zum Geschenk angebotene Pferde schnöde abgelehnt. Bolli bietet seinem Ziehbruder Kjartan vier ausgezeichnete Zuchtpferde an, drei Stuten und einen grossen, prächtigen Hengst, der beim Pferdekampf nie versagte. Das Fell der Pferde ist weiss, die Ohren und der Stirnschopf aber fuchsrötlich. Die grosszügige Gabe soll vermutlich Kjartans Wut mildern, weil Bolli ihm seine Liebste Guðrún wegschnappte, während er bei König Ólaf in Norwegen weilte. Er sei kein Pferdeman, bescheidet Kjartan Bolli knapp. Im Laufe der Geschichte wandelt sich die Freundschaft von Bolli und Kjartan in Feindschaft.

Die Begeisterung für die tollen Pferde mit vier oder fünf Gängen wurde schon damals in starken Adjektiven ausgedrückt. Werden mehrere Pferde beschrieben, sind diese oft von derselben Farbe, was auf gezielte Farbzucht hinweist.

Eine besondere Stellung nimmt dabei das apfelgraue Pferd ein. Gespenstische Wesen seien das oder gar mit Zauberkraften ausgestattet.

Die Sagas von Brennu-Njáll

In der berühmten Saga von Brennu-Njáll erscheint einem Mann namens Hildiglúm ein geheimnisvoller Reiter in einem Feuer auf einem apfelgrauen Pferd. In der Hand trägt er eine Fackel, welche er nach Osten ins Hochland schleudert, wo sich ein Feuer entfacht. Dieser Zauberritt kündigt den Höhepunkt der Saga, den grauenvollen Mordbrand auf Njalls Hof Bergþórshvöll an.

Im Zentrum der Saga von Brennu-Njáll, die zwischen 960 und 1015/16 spielt, steht die Freundschaft von Gunnar und Njáll, die durch ihre streitsüchtigen Ehefrauen Bergþóra und Hallgerður arg auf die Probe gestellt wird. Rund 600 Personen beleben die Handlung und die Geschichte bietet einige weitere erwähnenswerte Pferdeszenen.

Ein Mann namens Otkell besass zwei Falben mit Aalstrich. Sie waren die besten Reitpferde im Bezirk und derart unzertrennlich, dass sie einander nachliefen.

Mit einem dieser Falben reitet Otkell aus Versehen den Helden Gunnar fast über den Haufen, als dieser sich bei der Aussaat auf dem Feld unvermittelt aufrichtet. Dabei schlitzt Otkell Gunnar mit dem Sporn die Wange auf. Gunnar empfindet dies als Beleidigung und droht Otkell mit dem Spiess.

Während der Landnahmezeit (und lange darüber hinaus) dienten Islands Pferde zum Lastentransport. Als einmal Nahrungsmittelknappheit herrscht, aber viele Gäste zu bewirten sind, beauftragt Gunnars Frau Hallgerður den Sklaven Melkólf zwei Pferde mitzunehmen, um Essen zu besorgen. Auf Otkells Hof Kirkjubær soll er Butter und Käse stehlen und dann das Speicherhaus der Bestohlenen niederbrennen. Unbemerkt kann der Sklave die Esswaren stehlen, da der Hund ihn von früher kennt und deshalb nicht anschlägt. Der arme Hund wird von Melkólf erschlagen und Hallgerður bewirte ihre Gäste mit den gestohlenen Lebensmitteln. Gunnar schämt sich, Komplize sei-

ner diebischen Frau zu sein, und ohrfeigt sie für ihre Tat.

Eine weitere packende Szene stellt der Pferdekampf dar, zu dem Gunnar von den Brüdern Þorgeir und Kól aufgefordert wird. Niemand habe den Schneid, seinen Hengst gegen ihren prächtigen Fuchshengst antreten zu lassen, prahlen die Brüder. Gunnar willigt in den Kampf ein, doch sollen die Pferde nur so weit gegeneinander gehetzt werden, dass keine Schwierigkeiten entstehen. Er warnt die Brüder, ihm übel mitzuspielen zu wollen. Um Rat gefragt, meint Gunnars Freund Njáll, Gunnar werde gewinnen, doch werde es vielen Männern den Tod bringen. Ob es auch seinen eigenen Tod bedeute, fragt Gunnar. Nicht gleich, antwortet ihm Njáll.

Die Hengste gehen aufeinander los, ohne dass man sie anzustacheln brauchte.

Þorgeir und Kól stossen ihren Hengst an der Hüfte, um Gunnar umzuwerfen. Dieser drängt mit seinem schwarzbraunen Hengst dagegen, der Fuchshengst stürzt auf seine beiden Besitzer. Sie rappeln sich auf und greifen daraufhin Gunnar an, der sich tapfer wehrt. Þorgeir verletzt Gunnars Hengst am Auge und wird darauf von Gunnar bewusstlos geschlagen. Aus dem Pferdekampf entwickelt sich eine wilde Rauferei, die der weise Njáll zu schlichten versucht.

Die für uns brachial anmutenden Pferdekämpfe hatten oft rituellen Charakter, doch in den Isländersagas fehlt dieser Hintergrund, die Hengsthatz wird durchwegs als Unterhaltung dargestellt.

Im Laufe der Geschichte wird bei der Thingversammlung die niedere Acht über Gunnar verhängt. Das bedeutet, er muss Island für drei Jahre verlassen. Bleibt er im Land, dürfen die Kläger ihn töten, ohne eine Busse fürchten zu müssen. Als das Schiff bereits beladen ist, reitet Gunnar noch einmal los, um sich von den Bewohnern der umliegenden Höfe zu verabschieden.

Am Markarfljót strauchelt sein Pferd und Gunnar springt aus dem Sattel. Sein Blick fällt zurück auf seinen Hof Hlíðarendi und die sanften Hänge, deren Schönheit ihn beeindruckt.

Ich werde nach Hause zurückreiten und nirgends hinfahren, verkündet er und

besiegelt damit sein Todesurteil. Gunnar – einer der beliebtesten Sagahelden – stirbt im Kampf, als sein Hof angegriffen wird.

Über Hengsthatz und Prügeleien

Von der Hengsthatz wird auch in der sehr bekannten Saga von Grettir Ásmundarson berichtet. Der als unbeherrscht geltende Grettir bietet seinem Bruder Atli an, dessen grauen Hengst beim Kampf gegen Odds Pferd zu führen.

Die Pferde bissen sich gut, und alle hatten grossen Spass, heisst es in der Beschreibung.

Auch hier springt der Kampf von den Pferden auf die Besitzer über. Grettir wird von Odd mit der Stange an der Schulter gestossen. Als die Pferde sich aufbäumen, duckt Grettir sich unter der Flanke seines Hengstes und stösst Odd in die Seite, worauf der sich drei Rippen bricht und in den Fluss fällt. Odds Hengst und weitere zusammengebundene Pferde fallen ebenfalls ins Wasser. Natürlich kommt es zur unvermeidlichen Prügelei.

Anders als Gunnar, der dem strahlenden Helden und der Verkörperung des Guten sehr nahekommt, ist Grettir ein zwiespältiger, aber dadurch sehr spannender Charakter. Schon früh zeigt sich sein Talent fürs Reimen, aber auch seine Boshaftigkeit, die von der alles gutheissenden Mutter gefördert wird.

Die Saga enthält eine der wenigen Szenen, wo der Name des Pferdes erwähnt wird.

Der junge Grettir soll die Pferde seines Vaters hüten. Die Stute mit Aalstrich namens Kengála hat ein gutes Gespür fürs Wetter. Hört sie auf zu fressen, soll Grettir die Pferde in den Stall treiben. Grettir friert, als es kalt wird, aber die robuste Kengála bleibt stur draussen und rupft weiter Gras.

Grettir beschliesst, der Stute einen Streich zu spielen. Er geht morgens in den Stall, wo Kengála allein das ganze Futter frisst. Der Junge klettert auf den Pferderücken und schneidet der Stute mit einem scharfen Messer das Fell vom Fleisch. Obwohl die wehrhafte Stute ihn abwirft, lässt er nicht von ihr ab. Danach treibt er wie geheissen die Pferde auf die Weide. Derart verletzt will Kengála nicht



auf der Weide bleiben und kehrt bald in den Stall zurück.

Als Grettirs Vater den Frevel entdeckt, ist er verständlicherweise noch schlechter auf seinen aufmüpfigen Sohn zu sprechen und verzichtet fortan darauf, ihm Aufgaben zu erteilen.

Hrafnkells Lieblingspferd

Eine weitere prominente Szene, in der ein Pferd namentlich erwähnt wird, findet sich in der Saga von Hrafnkell Freysgoði. Hrafnkells Lieblingspferd, der Falbe Freyfaxi, ist nach dem Gott Freyr benannt. Hrafnkell schwört jeden zu töten, der Freyfaxi unerlaubt reitet.

Der Schafhirte Einar missachtet das Verbot und reitet Freyfaxi, um bei der Schafsuche schneller voranzukommen.

Der Hengst war gefügig und trug ihn schnell und weit.

Freyfaxi läuft nach dem scharfen Ritt dreckig und verschwitzt nach Hause, wo Hrafnkell am Tisch sitzt. Das Tier wiehert an der Tür, als wollte es seinen Besitzer rufen. Der erboste Hrafnkell reitet am folgenden Tag in schwarzblauer Kleidung (welche anzeigt, dass er nichts Gutes im Schilde führt) und mit einer Axt bewaffnet zu Einar. Hrafnkell hält seinen Schwur und erschlägt den armen Schafhirten.

Die in nüchternen Worten geschilderten Grausamkeiten und die detailliert dargestellten Verwandtschaftsverhältnisse der Protagonisten und Nebenfiguren sind nicht jedermanns Sache, doch bieten die Sagas einen besonderen Zugang zu Island. Wer sie gelesen hat und danach Originalschauplätze besucht, wird diese mit anderen Augen wahrnehmen. Selbst die Lektüre heutiger isländischer Romane wird noch vergnüglicher, wenn man die häufigen Bezüge der Autoren zu den Isländersagas versteht. Auch wenn das Geschilderte in den Sagas nur bedingt als historisch korrekt gelten kann, geben die alten Geschichten ein wunderbares Abbild vom Beginn der Besiedlung Islands, jener Epoche, als der Grundstein zur Islandpferdezucht gelegt wurde.

Zum Weiterlesen: Isländersagas, eine neue Übersetzung aus dem S. Fischer Verlag, erzählt in vier Bänden zahlreiche Sagas. Umfassende Anmerkungen und ein informativer Kontextband verschaffen einen guten Überblick über die Isländersagas.

Zum Anhören: Die Saga-Aufnahmen von Supposé, charmant auf Deutsch erzählt von isländischen Sprechern. Für

die beiden Hörbücher wurden Die Saga von Njáll, Die Saga der Leute aus dem Lachsflusstal, Die Saga von Egill und Die Saga von Grettir an den Originalschauplätzen aufgenommen.

Der Wechsel der Zeitform im Text ist gewollt und ein charakteristisches Merkmal der Isländersagas.

Bei der Recherche und Szenenauswahl durfte ich auf die kompetente fachliche Beratung des Historikers Bragi Bergsson zählen. Bragi lebt in der Schweiz und unterrichtet Isländisch an der Reiheschule Zürich. www.rhzsprachen.ch

Als deutschsprachige Betaleserin fungierte die pferde- und geschichtskundige Evelyn Ýr Kuhne, die als Reiseleiterin tätig ist und gemeinsam mit ihrem Mann Sveinn Guðmundsson das Gestüt Lýtingsstaðir in Varmahlíð führt. Herzlichen Dank!

Quellenangabe: Isländersagas, S. Fischer Verlag GmbH, Frankfurt am Main Northwest.is/hestamennska