

Ritter, Riesen, Zauberer

Gegnerfiguren in den ‚nachklassischen‘ Artusromanen

Inauguraldissertation
zur Erlangung des Akademischen Grades
eines Dr. phil.,
vorgelegt dem Fachbereich 05 – Philosophie und Philologie
der Johannes Gutenberg-Universität
Mainz
von
Andrea Schott
aus Heidelberg
2017

Tag des Prüfungskolloquiums: 23. Juni 2017

Vorwort und Danksagung

Diese Arbeit entstand primär aus dem Interesse am Forschungsobjekt und dem Bedürfnis nach den ersten Jahren im Berufsleben noch einmal eine ‚Kopfarbeit‘ anzugehen. Damit einher ging das leichte Unverständnis einiger ehemaliger Kollegen und Bekannten: Für was willst Du denn eine Doktorarbeit schreiben? Warum machst Du nicht einfach nur Karriere in Deinem Beruf? Was bringt Dir das denn? Wen interessieren im wahren Leben schon mittelalterliche Ritterromane?

Vor diesem Hintergrund danke ich allen Personen, die meine Entscheidung akzeptiert und mich (vielleicht auch trotz persönlicher Skepsis) bei der Sache unterstützt haben. An erster Stelle gilt mein Dank natürlich meiner Doktormutter, [REDACTED], welche die Arbeit angenommen und zu jedem Zeitpunkt stets unterstützend begleitet hat. Die Phasen, welche die Arbeit durchlaufen hat, waren sicher teilweise sehr ‚kreativ‘. Das Promotionsvorhaben war alles andere als gradlinig und neue Entwürfe kamen immer (wie sollte es auch anders sein) zum denkbar unpassendsten Zeitpunkt. Dafür, dass trotzdem immer irgendwie Zeit gefunden wurde, der Arbeitsfortschritt mit beständigem Interesse verfolgt wurde und trotz der langen Zeit nie die Unterstützung fehlte, möchte ich mich besonders bedanken. Weiterhin danke ich den Teilnehmern des „Doktoranden- und Magistrandenkolloquiums des IAK Mediävistik und des HKFZ“ vom 13. und 14. Juli 2007 für ihr Interesse an meiner Arbeit, konstruktive Kritik, produktive Vorschläge, Hinweise und Anmerkungen zum Forschungsansatz und möglichen weiteren Fragestellungen. Mein besonderer Dank gilt hier Frau [REDACTED].

Dafür, dass trotz der 700 Kilometern Entfernung, die gegen Ende der Arbeit zwischen meiner Heimatuniversität und mir lagen, dennoch alles so reibungslos und einfach ablief, möchte ich mich bei Frau [REDACTED] vom Prüfungsamt bedanken. Ohne ihre Hilfe hätte ich wesentlich öfter meinen Koffer packen und einmal quer durch Deutschland fahren müssen.

Danken möchte ich auch allen, welche die Arbeit in den verschiedenen Stadien ihrer Fertigstellung immer wieder in Auszügen gelesen und ihre Entwicklung mit Interesse verfolgt haben. Hier gilt mein Dank [REDACTED], meiner guten Seele vor Ort, und [REDACTED] sowie meinem Bruder, [REDACTED], – auch für die seelische und moralische Unterstützung über den langen Zeitraum hinweg.

Ich danke meiner Mutter, [REDACTED], die mich schon in früher Kindheit mit den Lesestoffen (in kindgerechter Textausgabe) versorgt hat, welchen später mein wissenschaftliches Interesse galt. Außerdem danke ich meinem leider viel zu früh verstorbenen Vater, [REDACTED], der mir das Studium im Fachbereich Germanistik und den Fachwechsel aus der Geologie dorthin ermöglicht hat.

Abschließend möchte ich noch all denjenigen danken, die mir zusätzlich auf oft recht unerwartete Weise die nötige Energie gegeben haben, diese Arbeit nach der langen Zeit doch noch zu einem versöhnlichen Abschluss zu bringen.

Hamburg, 18.10.2018

Andrea Schott

Inhaltsverzeichnis

I. Einführung	7
II. Überblick über die Gegner Typen ('Figuren-Pool')	15
II.1. Theoretische Grundlagen und Fragestellung	15
II.2. Ritter	20
II.3. Zauberer	52
II.4. Riesen	61
II.5. Zwerge	70
II.6. Löwen und Leoparden	76
II.7. Drachen	82
II.8. Wilde Leute	88
II.9. <i>merwunder</i>	94
II.10. Bauchloses Ungeheuer	99
II.11. Zusammenfassung	102
III. Gegner im Werk	111
III.1. Vorüberlegungen und Kategorien	111
III.2. Lanzelet	120
III.3. Wigalois	146
III.4. Wigamur	167
III.5. <i>Diu Crône</i>	181
III.6. Daniel	201
III.7. Garel	217
III.8. Tandareis	238
III.9. Meleranz	256
III.10. Gauriel	266
III.11. Zusammenfassung	288
IV. Schluss	306
Anhang A: Literaturverzeichnis	
Anhang B: Tabellen	

I. Einführung

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit Rittern, Riesen, Zauberern sowie weiteren Gegnerfiguren in den ‚nachklassischen‘ Artusromanen. Der Titel der Arbeit macht es gleich zu Beginn der Ausführungen nötig, zwei Bereiche genauer zu spezifizieren. Zum einen ist zu definieren, was unter dem Begriff ‚Gegnerfigur‘ zu verstehen ist, zum anderen, was die Klassifizierung ‚nachklassische Artusromane‘ genau bedeutet und welche Erwartungen diese Kategorie im Hinblick auf die zu untersuchenden Gegnerfiguren impliziert.

Gegnerfigur

Unter einer Figur versteht man in der Erzähltheorie (Narratologie)¹ eine literarische Gestalt im Unterschied zu einer real existierenden Person.² Diese muss nicht unbedingt ‚menschlich‘ sein. Auch ein Riese, eine Wilde Frau oder ein Ungeheuer kann eine Figur sein, solange dieser literarischen Gestalt ein mentales Innenleben zugeschrieben werden kann. Es ist die einzige unabdingbare Voraussetzung für den Status als Figur, „dass man ihr Intentionalität, also mentale Zustände (Wahrnehmungen, Gedanken, Gefühle, Wünsche, Absichten) zuschreiben können muss.“³ HAFERLAND bringt es wie folgt auf den Punkt: „Es gibt keine Figur ohne Psychologie.“⁴

Von diesem kleinsten gemeinsamen Nenner abgesehen, über welchen in der aktuellen Forschung wohl Einigkeit besteht, gibt es allerdings deutlich unterschiedliche Ansichten darüber, was weiterhin eine Figur auszeichnet. Grundsätzlich lassen sich zwei Modelle unterscheiden: ein aus dem Russischen Formalismus hervorgegangenes strukturalistisches Modell, welches Figuren als Rollen und Typen erscheinen lässt (Aktanten-Modell), und ein auf der Psychologie aufbauendes Modell, welches Figuren als intrinsisch motivierte Charaktere beschreibt (Akteure-Modell).

Das Aktanten-Modell⁵ greift eine Vorstellung auf, die sich bereits in der *Poetik* des Aristoteles⁶ findet, nämlich, dass Autoren Figuren nicht dazu nutzen, um Charaktere nachzuahmen, sondern um die Handlung voranzutreiben. Auf

¹ Gute neuere Einführungen in die Erzähltheorie liefern: Monika Fludernik: *Erzähltheorie. Eine Einführung*. 4. Auflage. Darmstadt. 2013. – Silke Jahn: *Einführung in die Erzähltextanalyse*. Stuttgart. 2013. – Tilmann Köppe und Tom Kindt: *Erzähltheorie. Eine Einführung*. Stuttgart. 2014. – Matías Martínez und Michael Scheffel: *Einführung in die Erzähltheorie*. 7. Auflage. München. 2007.

² Einen Überblick über die Figur in der Erzähltheorie gibt MARTÍNEZ in seinem *Handbuch Erzählliteratur* (S. 145-150). Eine breite Ausführung zum Thema vor allem in Hinblick auf unseren historischen Untersuchungsgegenstand bietet JANNIDIS. – Matías Martínez: *Handbuch Erzählliteratur. Theorie, Analyse, Geschichte*. Stuttgart. 2011. – Fotis Jannidis: *Figur und Person. Beitrag zu einer historischen Narratologie*. Berlin/New York. 2004.

³ Martínez (2011), S. 145.

⁴ Harald Haferland: *Psychologie und Psychologisierung. Thesen zur Konstitution und Rezeption von Figuren – mit einem Blick auf ihre historische Differenz*. In: *Erzähllogiken in der Literatur des Mittelalters und der Frühen Neuzeit*. Herausgegeben von Florian Kragl. Heidelberg. 2013, S. 106.

⁵ Zu diesen Ausführungen siehe HORN: András Horn: *Theorie der literarischen Gattungen. Ein Handbuch für Studierende der Literaturwissenschaft*. Würzburg. 1998, S. 120-122.

⁶ Aristoteles: *Poetik*. Herausgegeben von Manfred Fuhrmann. Stuttgart. 1982.

derselben Grundannahme aufbauend entwickelt PROPP in seiner *Morphologie des Märchens*⁷ aufgrund von 31 verschiedenen (typischen) Funktionen eine Einteilung der Figuren in Gruppen, welche die Figuren selbst in den Hintergrund treten lässt. Sie erscheinen lediglich als Verursacher von Handlungen, welche eine Funktion für die Erzählung besitzen. Alleine im Hinblick auf diese Funktion lassen sich Figuren in diesem erzähltheoretischen Ansatz fassen und untersuchen.

Das Interesse der strukturalistischen Narratologie gilt somit nicht der Figurengestaltung, sondern Figuren werden als ein reines Phänomen der ‚Textoberfläche‘ betrachtet. Dieser liegen Handlungsprinzipien zu Grunde, welche die eigentliche Erzählstruktur bilden. Es interessiert lediglich die Funktion (Aktant), nicht die Figur selbst.

Genauere Analysen aufgrund dieser Prämisse führen GREIMAS⁸ zu der Feststellung, dass eine komplexe Figur mehrere Aktanten (Rollen/Funktionen) in sich vereinen kann und umgekehrt mehrere Figuren denselben Aktanten in sich vereinen (dieselbe Rolle spielen, dieselbe Funktion erfüllen) können. Diese Aktanten – GREIMAS vereinfacht hier die 31 PROPPschen Funktionen auf sechs Aktanten – sind: Sender/Empfänger, Subjekt/Objekt und Helfer/Opponent.

Ausgearbeitet wurde das Aktanten-Modell zwar nicht an oder gar für mittelhochdeutsche Texte. Es erhebt aber gleichwohl den Anspruch universell und unveränderlich zeitlos zu sein, weshalb es auch – zumal im Zuge der Entwicklung einer spezifisch ‚historischen Narratologie‘⁹ – in der germanistischen Mediävistik als Forschungsgrundlage genutzt wurde und immer noch wird. Vor allem auf die Artusromane, welche sich durch ein schematisches und stereotypes Handlungsmuster auszeichnen, lässt sich das Aktanten-Modell problemlos anwenden.¹⁰

Nun mag dieser Ansatz durchaus zu interessanten Ergebnissen führen, jedoch ist festzuhalten, dass sich Figuren letzten Endes nicht nur in Funktionen beschreiben lassen und viele interessante und wichtige Aspekte hierdurch unberücksichtigt bleiben.

Nachdem eine Zeitlang vorrangig psychoanalytische Ansätze (FREUD) für die wissenschaftliche Arbeit mit Figuren herangezogen wurden, tendiert ein Teil der Forschung heute zu empirisch-psychologischen Ansätzen. Figuren werden

⁷ Vladimir Propp: *Morphologie des Märchens*. Frankfurt. 1975.

⁸ Algirdas Julien Greimas: *Strukturelle Semantik. Methodologische Untersuchungen*. Autorisierte Übersetzung aus dem Französischen von Jens Ihwe. Braunschweig. 1971.

⁹ Man siehe hierzu die Bemühungen von STOCK oder ZUDRELL, die Forderungen von FLUDERNIK, die umfassende Darstellung von JANNIDIS oder den sicher wegweisenden Band von SCHULZ. – Markus Stock: *Figur. Zu einem Kernproblem historischer Narratologie*. In: *Historische Narratologie. Mediävistische Perspektiven*. Herausgegeben von Harald Haferland und Matthias Meyer. Tübingen/Berlin. 2010, S. 187-203. – Lena Zudrell: *Gawein und die historische Narratologie. Zur Rede von Figuren am Beispiel von Hartmanns von Aue ‚Erec‘ und ‚Iwein‘*. In: *Aktuelle Tendenzen der Artusforschung*. Herausgegeben von Brigitte Burrichter. Berlin. 2013, S. 101-112. – Monika Fludernik: *Erzähltheorie. Eine Einführung*. 4. Auflage. Darmstadt. 2013. – Fotis Jannidis: *Figur und Person. Beitrag zu einer historischen Narratologie*. Berlin. 2004. – Armin Schulz: *Erzähltheorie in mediävistischer Perspektive*. Studienausgabe. 2. Auflage. Berlin, München und Boston. 2015.

¹⁰ S. dazu Matías Martínez: *Handbuch Erzählliteratur. Theorie, Analyse, Geschichte*. Stuttgart. 2011, S. 147.

dort als individuell gezeichnete Persönlichkeiten aufgefasst, als Charaktere oder Akteure.¹¹ Hierdurch rücken andere Bereiche in den Fokus der Analyse. HORN hält folgende neue Perspektiven fest: Werden Figuren als individuell dargestellte Persönlichkeiten verstanden, erlaubt dies eine Begegnung des Rezipienten mit der literarischen Figur in Form einer Selbstbegegnung (literarischer Spiegel). Die Lebensähnlichkeit der Darstellung ermöglicht darüber hinaus das Erkennen der Wirklichkeit, die Erkenntnis, wie Menschen in der Realität sind und was die Menschheit als Ganzes auszeichnet. Vor allem aber ermöglichen literarische Charaktere beim Rezipienten die Entstehung von Anteilnahme und Verständnis für die Handlungen der Figur. Dies führt zu einer möglichen alternativen Bewertung von Figuren und Sachverhalten – mithin eröffnet diese Betrachtungsweise neue Möglichkeiten der Textinterpretation.

Nun mag man einwenden, dass Figuren in mittelalterlichen Texten aufgrund fehlender (individueller) Charakterzeichnungen im modernen Sinne (REUVEKAMP spricht von ‚typenhaft‘ und ‚holzschnittartig‘)¹² für die Anwendung dieses Figuren-Begriffs nicht geeignet seien. Allerdings haben Forschungen über Figuren als kognitive Konstruktionen ergeben, dass der neuzeitliche Mensch als Rezipient auch Figuren zu vervollständigen gewohnt ist, welche nicht ausführlich im Text als komplexe Charaktere dargestellt werden. „Ein Befund dieser Studien ist, dass literarische Figuren im Lektüreprozess zumindest teilweise durch dieselben Inferenzprozesse mental konstruiert werden, die bei der Wahrnehmung realer Personen stattfinden [...]. Denn auch unsere Wahrnehmung realer Personen ist unvollständig und wird stets durch kognitive Schemata ergänzt.“¹³

Hierbei handelt es sich nun freilich um Untersuchungen zu modernem Leseverhalten mit Menschen unserer Zeit, während unser Untersuchungsbereich einen mittelalterlichen Rezipienten und ein mittelalterliches Leseverhalten (sofern der Text überhaupt lesend rezipiert wurde) voraussetzt. Das bedeutet: „Für einen historischen Zugriff auf das mittelalterliche Erzählen [...] besteht die entscheidende Frage darin, wieweit etwa handlungspsychologische Annahmen in Anschlag gebracht werden können, um die Figur, ihre Konzeption und Motivation zu erklären.“¹⁴

Dafür, dass dies möglich sei, spricht sich zum Beispiel REUVEKAMP¹⁵ aus, welche das zugrundelegende kognitive Modell als ‚menschlich‘ und nicht an eine konkrete Gesellschaft einer spezifischen Zeit gebunden versteht. Gleichwohl spielt auch bei dieser Annahme die historische Distanz zwischen

¹¹ Zu diesen Ausführungen siehe HORN. – András Horn: Theorie der literarischen Gattungen. Ein Handbuch für Studierende der Literaturwissenschaft. Würzburg. 1998, S. 117/120.

¹² Silvia Reuvekamp: Hölzerne Bilder – mentale Modelle? Mittelalterliche Figuren als Gegenstand einer historischen Narratologie. In: DIEGESIS. 3.2. 2014, S. 114.

¹³ Matías Martínez: Handbuch Erzählliteratur. Theorie, Analyse, Geschichte. Stuttgart. 2011, S. 147.

¹⁴ Markus Stock: Figur. Zu einem Kernproblem historischer Narratologie. In: Historische Narratologie. Mediävistische Perspektiven. Herausgegeben von Harald Haferland und Matthias Meyer. Tübingen/Berlin. 2010, S. 194.

¹⁵ Silvia Reuvekamp: Hölzerne Bilder – mentale Modelle? Mittelalterliche Figuren als Gegenstand einer historischen Narratologie. In: DIEGESIS. 3.2. 2014, S. 112-130.

mittelalterlichem Text (Autor/Rezipient) und modernem Rezipienten (Erforschendem) eine gewichtige Rolle. „Auch wenn sich nämlich die kognitiven Prozesse der Figurenrezeption nicht grundlegend verändert haben, verhält es sich mit der inhaltlichen Ausgestaltung, also letztlich dem Gegenstand der Inferenzbildung und damit der Basis für die Ausbildung von Personenvorstellungen, völlig anders.“¹⁶

Das heißt: Das ‚Weltwissen‘ des damaligen Rezipienten (sowie natürlich des Autors) ist ein anderes als das eines heutigen. Im kognitiven Modell werden literarische Figuren „im Zusammenspiel von Textinformationen und Personenvorstellungen des Rezipienten aufgebaut, erweitert und verändert“.¹⁷ Um das kognitive Modell erfolgreich anwenden zu können, muss also erschlossen werden, wie ein mittelalterlicher Rezipient die Lücken in der Charakterzeichnung geschlossen hätte. Dies benötigt fundiertes historisch-kulturelles Wissen, den passenden ‚Zuteilungscodex‘¹⁸ und im Regelfall die Erstellung eines ‚Modell-Lesers‘.¹⁹ Ansonsten gerät man in die ‚Interpretationsfalle‘ der Psychologisierung, der vom modernen Rezipienten fälschlich zugeordneten Psychologie, die vom Autor nicht intendiert war und vom Text nicht gestützt wird.²⁰

Jede Arbeit, welche sich mit Figuren in mittelhochdeutschen Texten beschäftigt, muss nun abwägen, welchen Ansatz in welchem Maß sie als Grundlage wählt. Solange es keine ausgearbeitete Theorie der ‚historischen Narratologie‘ gibt, über welche in der Forschung Einigkeit besteht, scheint eine Kombination aus beiden Modellen nicht nur zulässig, sondern auch wünschenswert. MARTÍNEZ hält fest: „Es liegt nahe, diese Sichtweisen der Figuren als Artefakt [Aktant] und als fiktives Wesen [Charakter] nicht als konkurrierende, sich gegenseitig ausschließende Ansätze zu verstehen, sondern als komplementäre Beschreibungen unterschiedlicher Aspekte eines komplexen Phänomens. Dementsprechend berücksichtigen die meisten aktuellen Theorien beide Konzeptionen [...]“.²¹ Und so soll es auch hier gehalten werden.

In dieser Untersuchung werden im Folgenden Figuren untersucht, deren Funktion jener des Opponenten entspricht. Dies sind die ‚Gegnerfiguren‘. Es gilt zu überlegen, ob sich die Figuren auf diese Rolle beschränken oder ob ihnen mögliche andere Rollen ebenfalls zugeschrieben werden können,²² eventuell bedingt durch den weiteren Verlauf der Erzählung. Als Beispiel möge hier vorausgreifend Guivreiz aus dem *Erec* genannt werden, welchem der Held einmal als Gegner (Opponent) begegnet und der im späteren Romanverlauf als Begleiter und Helfer in Erscheinung tritt.

¹⁶ Reuvekamp (2014), S. 116.

¹⁷ Reuvekamp (2014), S. 113.

¹⁸ Haferland (2013), S. 108.

¹⁹ Siehe hierzu: Fotis Jannidis: *Figur und Person. Beitrag zu einer historischen Narratologie*. Berlin/New York. 2004, S. 28-33.

²⁰ Haferland (2013), S. 106.

²¹ Martínez (2011), S. 149.

²² Armin Schulz: *Erzähltheorie in mediävistischer Perspektive*. Studienausgabe. 2. Auflage. Berlin, München und Boston. 2015, S. 16.

Wenn der Text weiterführende Informationen zu Figuren beinhaltet, welche über ihre Rolle als Gegner hinausgehen und somit als ‚unnötig‘ für diese Funktion (den Aktanten Opponent) erscheinen, stellt sich die Frage nach den Ursachen und Gründen für die ausführliche Darstellung, welche sie auf den ersten Blick wie ‚runde Charaktere‘ (FORSTER)²³ wirken lässt.

Sollen sie ‚lebensechter‘ wirken, um eine Identifikation mit ihnen oder ein Verständnis für ihr Handeln zu ermöglichen oder zu erleichtern? Oder handelt es sich vielleicht nur um eine Form der – für die ‚nachklassischen‘ Artusromanen oft festgehaltenen²⁴ – ‚Aufschwellung‘ oder im Fall von Zauberern oder Drachen der ‚Ausbreitung des Wunderbaren‘? Oder ist diese Form der Darstellung möglicherweise dem Versuch geschuldet, Atmosphäre zu schaffen, etwas, das man als ‚realistische Ausgestaltung‘ für ansonsten funktionslose Beschreibungen und Figurenzeichnungen für den modernen Roman in solchen Fällen konstatieren würde? Oder aber liegt hier vielleicht sogar ein wichtiger Schlüssel zur Interpretation vor, welcher Gegnerfiguren nicht nur zu einem zu ‚überwindenden Hindernis‘²⁵ macht sondern zu einem Teil der Werksaussage?

‚Nachklassische‘ Artusromane

Artusromane sind Erzählungen von König Artus und seinen Rittern. Solche finden sich im europäischen Raum in Frankreich ebenso wie in Deutschland oder England, aber auch in Italien, Spanien, Portugal oder Holland (wie der jiddische *Widuwilt*) bis ins 15. Jahrhundert hinein.²⁶

Und auch wenn das Interesse an Erzählungen über die Helden der Tafelrunde in der frühen Neuzeit weitestgehend erlischt, umspannt die Rezeption der einzelnen Werke doch mehrere Jahrhunderte. Ihre Motive und Themen sind bis heute in der (populären) Kultur zu finden, erleben Umsetzungen in Literatur,²⁷ Kino oder TV²⁸ und sind auch im Internet präsent.

Wir werden uns hier in erster Linie allerdings nur mit den ‚nachklassischen‘ Artusromanen befassen. Diese bilden die zweite Phase der mittelhochdeutschen Überlieferung. Seinen literarischen Anfang hat der Artusroman in Frankreich.

²³ E. M. Forster: Aspects of the Novel. San Diego u.a. (1927) 1985.

²⁴ S. hierzu die Ausführungen in den beiden Theorie-Teilen der Arbeit.

²⁵ Vgl. die Ausführungen von LUGOWSKI zum Gegner als Hindernis. – Clemens Lugowski: Die Form der Individualität im Roman. Studien zur inneren Struktur der frühen deutschen Prosaerzählung. Berlin. 1932, S. 65 ff.

²⁶ Carola L. Gottzmann: Artusdichtung. Stuttgart. 1989, S. 8f.

²⁷ Die moderne (Unterhaltungs)literatur, welche auf den Artusstoff zurückgreift, ist kaum überschaubar. Als ausgewählte Beispiele mögen dienen: Mark Twain: Ein Yankee aus Connecticut an König Artus' Hof (1889), John Steinbeck: König Artus und die Heldentaten der Ritter seiner Tafelrunde (1976), Tankred Dorst: Merlin oder das wüste Land (1981), Rosemary Sutcliff: Merlin und Artus (1981), Marion Zimmer Bradley: Die Nebel von Avalon (1982), Adolf Muschg: Der Rote Ritter. Eine Geschichte von Parzival (1993), Wolfgang Hohlbein: Die Legende von Camelot (Trilogie: Gralszauber/2000, Elbenschwert/2001 und Runenschild/2002), Felicitas Hoppe: Iwein Löwenritter (2008).

²⁸ Zu den bekanntesten filmischen Umsetzungen zählen Disneys ‚Die Hexe und der Zauberer‘ (1963), Monty Pythons ‚Die Ritter der Kokosnuß‘ (1975), John Boormans ‚Excalibur‘ (1981), Jerry Zuckers ‚Der 1. Ritter‘ (1995), Jerry Bruckheimers ‚King Arthur‘ (2004), der TV-Zweiteiler ‚Merlin‘ mit Sam Neill in der Hauptrolle (1998) und die TV-Serie ‚Merlin – Die neuen Abenteuer‘ (2008).

Hier erschafft Chrétien de Troyes aus der *matière de Bretagne* einen Ritterroman, indem er in den 80er Jahren des 12. Jahrhunderts den Erzählstoff um König Artus mit seinem historischen Kern in Kombination mit inselkeltischen Sagenmotiven in ein Gerüst aus kunstvoll verschachtelten Einzelepisoden fasst. Als Adaption aus dem Französischen entstehen in Deutschland bereits recht zeitnah darauf folgend *Erec* und *Iwein* von Hartmann von Aue, sowie der *Parzival* Wolframs von Eschenbach. Zur selben Zeit, zum größten Teil aber danach, entstehen weitere Artusromane, welche sich jedoch in derart relevanten Aufbauelementen von jenen ersten deutschen Artusromanen unterscheiden, so dass sich in der Forschung rasch eine Zweiteilung etablierte.

In Ermangelung einer ‚eigenen‘ französischen Quelle verarbeiten die Verfasser jener Artusromane Material aus ihren literarischen Vorgängern. Darin sieht die ältere germanistische Forschung ein mangelndes Können jener Autoren und prägt den Begriff ‚Epigonenliteratur‘ für diese Werke.

Heute bewertet die Mehrzahl der Germanisten diese Arbeitsweise als bewusste Nachahmung (mit deutlichen Bearbeitungstendenzen), bei welcher die Ähnlichkeit mit bekannten *âventiuren* und höfischen Abläufen angestrebtes Ziel des Autors war und von den zeitgenössischen Rezipienten als besonderer Reiz der Werke geschätzt wurde.²⁹ Einhergehend mit dieser neuen Einschätzung werden für die Werke die positiveren Begriffe ‚nachklassische‘ oder ‚späthöfische‘ Artusromane geprägt, im Gegensatz zu den Werken Hartmanns und Wolframs als ‚höfische‘ oder ‚klassische‘ Artusromane.

Trotz des neuen Verständnisses bleibt die grundsätzliche Zweiteilung bestehen, wiewohl man trotz aller Unterschiede zwischen den ‚früheren‘ und den ‚späteren‘ Artusromanen festhalten muss, dass sie in ihrer Gesamtheit einer Gattung, jener der ‚mittelhochdeutschen Artusromane‘, zugerechnet werden können – je nachdem, wie man die Merkmale dieser Gattung bestimmt. Damit werden wir uns noch genauer in den folgenden Theorieteilern beschäftigen, welche den beiden großen Untersuchungsblöcken dieser Arbeit jeweils direkt vorangestellt sind.

Gegnerfiguren in den ‚nachklassischen‘ Artusromanen

Damit kommen wir an den Punkt, an welchem etwas über den Aufbau der Arbeit gesagt werden muss. Sie besteht aus einem ersten Teil, welcher einen Überblick über die verschiedenen Arten von Gegnerfiguren in allen mittelhochdeutschen Artusromanen (Gattungsüberblick) bietet, und einem zweiten Teil, welcher die jeweiligen ‚nachklassischen‘ Artusromane auf die in ihnen verwendeten Gegnerfiguren, ihre Besonderheiten und ihre Funktion hin untersucht. Der erste Teil stellt das gesamte Figuren-Repertoire (den ‚Figuren-Pool‘) in den Vordergrund, der zweite Teil die jeweilige Nutzung von Figuren aus diesem Repertoire in den Einzeltexten.

Die Gegnerfiguren werden für den ersten Teil in Gruppen eingeteilt, welche sich aufgrund ‚biologischer‘ Merkmale unterscheiden lassen in

²⁹ Siehe dazu die Arbeit von KERN über die Werke des Pleiers. – Peter Kern: Die Artusromane des Pleier. Untersuchungen über den Zusammenhang von Dichtung und literarischer Situation. Berlin. 1981.

‚menschenähnliche‘ Gegner mit deutlich vorhandenen mentalen Zuständen, die sie zu Figuren im Sinne der oben angeführten Definition machen: Ritter, Räuber, Zauberer, Riesen und Zwerge. Und auf der anderen Seite in eine zweite Gruppe, deren Figuren nicht oder nur zum Teil äußerlich ‚menschenähnlich‘ sind, allerdings keine oder kaum mentale Zustände besitzen, wie Löwen und Leoparden, Drachen, Wilde Leute, *merwunder* und das ‚bauchlose Ungeheuer‘ aus dem *Daniel*. Von ihnen nach der obigen Definition überhaupt als Figuren zu sprechen, ist nicht unproblematisch. Allerdings sind sie durchaus Gegner und unterscheiden sich deutlich von anderen dinglichen Hindernissen, die ein Held zu überwinden hat, so dass sie – auch als möglicher Kontrast – hier ebenfalls untersucht werden sollen.

Was die einzelnen Werke angeht, welche für die Untersuchung herangezogen werden, wird im Folgenden das gesamte Spektrum der uns heute bekannten (größtenteils noch) vollständig überlieferten mittelhochdeutschen Artusromane die Grundlage bilden: die Werke von Ulrich von Zatzikhoven³⁰, Wirnt von Grafenberg³¹, dem Stricker³², dem Pleier³³, Heinrich von dem Türlin³⁴, Konrad von Stoffeln³⁵ und dem Verfasser des *Wigamur*³⁶. Die Untersuchung dieser Werke erfolgt vor dem Hintergrund von Hartmanns *Erec*³⁷ und *Iwein*³⁸ sowie Wolframs *Parzival*³⁹. Die Untersuchung umspannt damit Werke aus knapp einhundert Jahren, von der Entstehung des *Erec* (um 1180) bis zum letzten Werk des Pleiers (um 1280). Sie deckt damit einen für eine wissenschaftliche Arbeit eher ungewöhnlich großen Zeitraum und eine recht umfangreiche Primärliteratur ab, da es all diese Werke zusammen auf an die 166.000 Verse bringen. Die Fülle an bis heute dazu verfasster Sekundärliteratur erscheint praktisch kaum überschaubar.

Das Risiko, in der Menge des zu überblickenden Materials dabei vielleicht gewichtige Aspekte zu übersehen, stark vereinfachen zu müssen und in vielen Bereichen nicht in die Tiefe gehen zu können, wo dies vielleicht durchaus

³⁰ Ulrich von Zatzikhoven: *Lanzelet*. Text – Übersetzung – Kommentar. Studienausgabe. Herausgegeben von Florian Kragl. Berlin. 2009.

³¹ Wirnt von Grafenberg: *Wigalois*. Text der Ausgabe von J. M. N. Kapteyn. Übersetzt, erläutert und mit einem Nachwort versehen von Sabine Seelbach und Ulrich Seelbach. Berlin/New York. 2005.

³² Der Stricker: *Daniel von dem Blühenden Tal*. Herausgegeben von Michael Resler. 2., neubearbeitete Auflage. Tübingen. 1995.

³³ Garel von dem blunden Tal von dem Pleier. Herausgegeben von Wolfgang Herles. Wien. 1981. – Melerantz von Frankreich. Der Meleranz des Pleier. Nach der Karlsruher Handschrift. Edition – Untersuchungen – Stellenkommentar. Herausgegeben von Markus Steffen. Berlin. 2011. – Der Pleier: Tandareis und Flordibel. Herausgegeben von Ferdinand Khull. Graz. 1885.

³⁴ Diu Crone: *Kritische mittelhochdeutsche Leseausgabe mit Erläuterungen*. Herausgegeben von Gudrun Felder. Berlin/Boston. 2012.

³⁵ Der Ritter mit dem Bock. Konrads von Stoffeln Gauriel von Muntabel. Herausgegeben von Wolfgang Achnitz. Tübingen. 1997.

³⁶ *Wigamur*. Kritische Edition – Übersetzung – Kommentar. Herausgegeben von Nathanael Busch. Berlin/New York. 2009.

³⁷ *Erec* von Hartmann von Aue. Herausgegeben von Albert Leitzmann. Fortgeführt von Ludwig Wolff. 7. Auflage besorgt von Kurt Gärtner. Tübingen. 2006.

³⁸ Hartmann von Aue: *Iwein*. Text von Georg Friedrich Benecke, Karl Stackmann und Ludwig Wolff. Übersetzt von Thomas Cramer. 3. Auflage. Berlin/New York. 1981.

³⁹ Wolfram von Eschenbach: *Parzival*. Studienausgabe. Mittelhochdeutscher Text nach der sechsten Ausgabe von Karl Lachmann. Übersetzt von Peter Knecht. 2. Auflage. Berlin/New York. 2003.

wünschenswert gewesen wäre, wird bewusst in Kauf genommen, um der Möglichkeit eines Überblicks über die gesamten mittelhochdeutschen Artusromane willen.

Da die Darstellung einer Figur eng mit der Gattung des Werkes zusammenhängt, in welcher sie auftritt,⁴⁰ wird die Frage nach der Geschlossenheit der Gattung in dieser Arbeit ebenfalls eine wichtige Rolle spielen. Es soll versucht werden, mögliche Unterschiede und Gemeinsamkeiten in der Nutzung, Gestaltung und Funktion von Gegnerfiguren zwischen den Werken Hartmanns und Wolfram („klassische“ Artusromane) sowie jenen, die hier im Mittelpunkt des Interesses stehen („nachklassische“ Artusromane) herauszuarbeiten.

In Hinblick auf die Auswahl der Gegner, ihre Gestaltung, ihren Handlungsspielraum sowie ihre Funktion in der Werksstruktur werden Gemeinsamkeiten, Unterschiede und Besonderheiten zwischen den einzelnen Werken der Gattung herausgearbeitet werden, welche zu einem tieferen Verständnis der Mechanik eines Artusromans und der Entwicklung seiner Gattung führen können. Die Untersuchung ist dabei in erster Linie von einem produktionsästhetischen und weniger von einem rezeptionsästhetischen Interesse geleitet. Welche Figuren von einem Autor im Prozess des Schaffens ausgewählt wurden, wie sie dargestellt werden und welche Ursachen und mögliche literarische Regeln dahinter stehen könnten, wird stärker im Fokus dieser Arbeit stehen als mögliche Wirkungen dieser Darstellung und Auswahl auf den (zeitgenössischen) Rezipienten der Werke.

⁴⁰ Harald Haferland: Psychologie und Psychologisierung. Thesen zur Konstitution und Rezeption von Figuren – mit einem Blick auf ihre historische Differenz. In: Erzähllogiken in der Literatur des Mittelalters und der Frühen Neuzeit. Herausgegeben von Florian Kragl. Heidelberg, 2013, S. 113.

II. Überblick über die Gegnertypen („Figuren-Pool“)

II.1. Theoretische Grundlagen und Fragestellung

Der erste, nun hier folgende, Teil dieser Untersuchung wird vor der Folie eben jener Frage nach der Einheit der Gattung ‚mittelhochdeutscher Artusroman‘ erfolgen. Dazu werden die auftretenden Gegnerfiguren in unterschiedlichen Gruppen zusammengefasst und auf ihre Gemeinsamkeiten über alle Romane hinweg untersucht.

Lassen sich Gruppen typischer Gegnerfiguren innerhalb aller ‚mittelhochdeutschen Artusromane‘ beschreiben, spricht dies für die Zugehörigkeit der frühen und der späten Werke zu einer gemeinsamen Gattung. Finden sich hingegen in den Kategorien jeweils zwei deutlich gegeneinander abgrenzbare Arten von Gegnerfiguren, welche den ‚klassischen‘ und den ‚nachklassischen‘ Romanen zugeordnet werden können, spricht dies für zwei deutlich unterschiedliche ‚Untergattungen‘.

In diesem Fall haben die Unterschiede in der Figurenauswahl und Figurendarstellung ihre Ursache in den unterschiedlichen Aufbauprinzipien von ‚höfischem‘ und ‚späthöfischem‘ Artusroman. Gibt es keine Unterschiede, spricht dies dafür, dass die Figuren den Regeln der Gattung ‚mittelhochdeutscher Artusroman‘ folgen und die Unterscheidung in ‚höfisch‘ und ‚späthöfisch‘ lediglich eine sekundäre Unterscheidung innerhalb dieser Gattung darstellt.

Um dies beurteilen zu können, gilt es vorab, jene unterschiedlichen Aufbauprinzipien der frühen und der späteren Artusromane festzuhalten und daraus resultierende Thesen und Fragen zur möglichen Auswahl an Gegnern in den jeweiligen Werken zu formulieren.

Zu den von der Forschung als primär bewerteten Änderungen der ‚nachklassischen‘ Werke gegenüber ihren Vorgängern gehört neben dem Fehlen einer (französischen) Vorlage der (vermutlich daraus hervorgegangene) Rückgriff auf Motive und Erzählstrukturen der Werke Hartmanns und Wolframs (a), die Neugestaltung des Helden als perfekten, krisenlosen Helden (b) und die Dominanz wunderbarer Züge (c).

a) Nachahmung und Variation

Die Nachahmung von Mustern einzelner literarischer Texte wurde seit der Antike als erstrebenswerte Art der Texterstellung betrachtet. Horaz bezeichnet dieses Verfahren als *imitatio auctorum*⁴¹ und beschreibt es als Nachahmung mustergültiger Vorgänger. Dieser als positiv verstandene Rückbezug auf

⁴¹ Horaz unterscheidet zwischen der *imitatio auctorum* (*imitatio*) und der *imitatio veterum* (*mimesis*), welche die Nachahmung der realen Welt beinhaltet. Peter Stocker spricht in diesem Zusammenhang von letzterem als Referentialität im Unterschied zur *imitatio* als Intertextualität. – Peter Stocker: Theorie der intertextuellen Lektüre. Modelle und Fallstudien. Paderborn u.a. 1998, S. 29.

Vorbilder und Koryphäen galt auch für den Literaturbetrieb des Mittelalters als ‚gute Art zu schreiben‘.

Der Rückbezug eines Textes auf einen anderen kann dabei jedoch unterschiedlicher Art sein. Ein Text kann auf einen Text verweisen oder auf mehrere. Behandeln mehrere Werke, die sich aufeinander beziehen, zudem dasselbe Thema oder Motiv, spricht man mit GRIVEL von einer Serie⁴² – „ein Text fügt sich in eine ‚natürliche‘ Sukzession von Texten ein; diese Reihenfolge bedeutet eine bestimmte ‚Verwandtschaft‘; das thematische ‚Motiv‘ bildet eine solche ‚Verwandtschaft‘ [...]. Eine ‚Serie‘ formt die endliche Anzahl von Texten, auf die ich zu rekurrieren habe, wenn ich überhaupt zum Verständnis des Textes zu gelangen wünsche.“⁴³

Mit einer solchen Serie haben wir es auch im Fall der von uns untersuchten Texte zu tun. Sie gehören alle zur selben Serie. Gehören sie zudem zur selben Gattung spricht man mit GENETTE von Architextualität.⁴⁴

Diese äußert sich im Fall der Artusromane durch dasselbe ‚Personal‘ (Figuren) und ‚Setting‘ (Schauplätze). In Artusromanen treten neben Artus und seiner Gattin auch Gawein, Keie und weitere Ritter der Tafelrunde regelmäßig in Erscheinung, weshalb CORMEAU das Auftreten dieser Figuren als eine Typenkonstante für den Artusroman beschrieben hat.⁴⁵ Zudem gibt es trotz zahlreicher Variationsmöglichkeiten bestimmte typische Episoden,⁴⁶ eine begrenzte Anzahl an Schauplätzen⁴⁷ und strukturelle Vorgaben durch die Verkettung von einzelnen *âventiuren*⁴⁸ mit einem ‚linearen, zielgerichteten Aufbau‘.⁴⁹

Durch diese Gemeinsamkeiten sind Übereinstimmungen in Texten der Serie nicht automatisch intertextuelle⁵⁰ Verweise eines Werks auf ein genau zu bestimmendes anderes. Vielmehr handelt es sich um Verweise auf die ‚Textwelt‘ Artusroman. Hier sind ähnliche Mechanismen am Werke wie bei den mythischen Motiven, die STEMPEL beschrieben hat.⁵¹ Die einzelnen Bezüge sind nicht direkt auf ein Werk zurückzuführen, sondern auf die Gesamtheit der

⁴² Der Begriff Serie beinhaltet gleichwohl nicht, dass ein Text immer nur auf den vorhergehenden oder überhaupt nur auf einen Text verweist. Ein Text kann gleichwohl mehrere Prätexte aus einer Serie nutzen und ein Text kann von mehreren Texten als Prätext genutzt werden. Vgl. dazu Stocker (1998), S. 99.

⁴³ Charles Grivel: Serien textueller Perzeption. Eine Skizze. In: Dialog der Texte. Hamburger Kolloquium zur Intertextualität. Herausgegeben von Wolf Schmid und Wolf-Dieter Stempel. Wien. 1983, S. 66.

⁴⁴ Gérard Genette: Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe. Frankfurt a.M. 1993.

⁴⁵ Die erstellten Gattungsmerkmale beziehen sich bei CORMEAU auf die ‚klassischen‘ Artusromane und dienen als Vergleichsgrundlage für die von ihm untersuchten ‚nachklassischen‘ Werke. – Christoph Cormeau: Wigalois und Diu Crône. Zwei Kapitel zur Gattungsgeschichte des nachklassischen Aventiureromans. München. 1977, S. 10/11.

⁴⁶ Cormeau (1977), S. 14/15.

⁴⁷ Cormeau (1977), S. 10.

⁴⁸ Cormeau (1977), S. 9.

⁴⁹ Cormeau (1977), S. 15/16.

⁵⁰ Zur Definition des Begriffes ‚Intertextualität‘ siehe die Vorüberlegungen zum zweiten Teil dieser Arbeit (III.1. Vorüberlegungen und Kategorien).

⁵¹ Wolf-Dieter Stempel: Intertextualität und Rezeption. In: Dialog der Texte. Hamburger Kolloquium zur Intertextualität. Herausgegeben von Wolf Schmid und Wolf-Dieter Stempel. Wien. 1983, S. 85-109.

Texte. Sie erzeugen eine ‚atmosphärische Evokation‘⁵², sind das ‚Typische‘ des Artusromans.

Diese Art der literarischen Bezüge bedeutet für unsere Untersuchung, dass in diesem Fall mit typischen Elementen in der Darstellung der Gegnerfiguren zu rechnen ist, welche werksübergreifend sind. Durch sie entsteht eine ‚arthurische Atmosphäre‘ in den Romanen. Außerdem verstärkt sich mit jedem erneuten Aufgreifen dieser Elemente von Werk zu Werk auch das Gattungstypische durch die immer wiederkehrende Darstellung des bereits Dagewesenen und bestärkt es dadurch in seiner Gültigkeit.⁵³

Diese Nachahmung beschreibt CORMEAU als eine typische Arbeitsweise der ‚nachklassischen‘ Autoren und stellt ihr die Variation als Moment der Veränderung der bekannten Elemente an die Seite.⁵⁴ Variation bedeutet eine Erweiterung des bestehenden Repertoires (in unserem Falle des Figuren-Repertoires der Gegner), welche von den folgenden Autoren in unterschiedlicher Weise angewendet werden kann: Die Variation kann übernommen werden, sie kann verworfen werden (durch eine bewusste Korrektur) oder sie kann ignoriert werden.

Im ersten Fall entsteht durch das Wiederaufnehmen der Variation etwas neues Gattungstypisches, das im Laufe der Zeit weiter verstärkt werden kann und zu einer typischen Ausprägung wird. Im zweiten und dritten Fall haben wir es mit Einzelfiguren zu tun, welche nur in einem Werk in dieser Ausprägung auftreten und wie Fremdkörper in einer ansonsten geschlossen wirkenden Figuren-Gruppe wirken. Wenn die Figuren als zu gattungsfremd verworfen werden (dritter Fall), besteht die Möglichkeit, dass sie von späteren Autoren als äußerster Fall der Ablehnung parodiert werden.⁵⁵ Hier wäre dann entweder mit besonders gestalteten Einzelfiguren zu rechnen oder mit besonders typischen Figuren (Hyperkorrektur).

Die Verarbeitungsmethoden der Nachahmung und Variation geben also auch Aufschluss über das Verhältnis der Autoren der ‚nachklassischen‘ Werke gegenüber jenen der ‚klassischen‘ und über die Gattungsfrage. Die folgende Untersuchung wird zeigen, wieweit wir einen geschlossenen ‚Figuren-Pool‘ an Gegnerfiguren vorfinden (atmosphärische Gattungsverstärkung/Imitation), zu einem späteren Zeitpunkt neu eingeführte, danach aber immer wieder aufgegriffene Figurenarten (gattungsformende Variation) oder nicht miteinander in Einklang zu bringende Einzelfiguren (Korrektur/Parodie sowie nicht imitierte Variationen).

⁵² Stempel (1983), S. 96.

⁵³ Imitation bedeutet immer eine verstärkende Akzeptanz des Imitierten. Imitation ist für Kristeva eine Nachahmung, welche „das Nachgeahmte (das Wiederholte) ernst nimmt, es sich eigen macht, es sich aneignet ohne es zu relativieren.“ – Julia Kristeva: Bachtin, das Wort, der Dialog und der Roman. In: Literaturwissenschaft und Linguistik. Ergebnisse und Perspektiven. Band 3: Zur linguistischen Basis der Literaturwissenschaft, II. Herausgegeben von Jens Ihwe. Frankfurt a.M. 1972, S. 356.

⁵⁴ Cormeau (1977), bes. S. 242-244.

⁵⁵ Renate Lachmann unterscheidet zwischen affirmativer, uniformer und wiederholender Intertextualität auf der einen Seite und negierender oder kritisierender Intertextualität auf der anderen Seite. – Renate Lachmann: Gedächtnis und Literatur. Intertextualität in der russischen Moderne. Frankfurt a.M. 1990.

Fragestellung: Wie sind die Gegner der ‚nachklassischen‘ Romane im Vergleich zu jenen aus den ‚klassischen‘ gestaltet? Gibt es figurenübergreifende Unterschiede (Variation) oder sind die Gegner der ‚nachklassischen‘ Werke perfekte Spiegelbilder der ‚klassischen‘ (Imitation)? Wenn Unterschiede bestehen, welche sind diese, woher stammen sie, warum wurden diese Veränderungen vorgenommen und mit welchem Ergebnis?

b) Der perfekte Held ohne Krise

Einer der auffälligsten Unterschiede zwischen ‚klassischen‘ und ‚nachklassischen‘ Artusromanen stellt die Umgestaltung des Helden dar, mit welcher eine Vielzahl von weiteren Unterschieden zwischen den Texten Hartmanns und Wolframs sowie den literarischen Nachfolgern einhergeht.

Das ‚klassische Schema‘ beinhaltet den Aufstieg des Helden, der den Gewinn von Frau und Land mit dem Erreichen höchsten ritterlichen Ruhms und Ehre verbindet, worauf sich eine innere und äußere Krise anschließt, die das bisher Gewonnene als unzureichend enttarnt und den Helden in einem zweiten Teil erneut auf *âventiure* ausziehen lässt, um diesen Mangel zu beseitigen.

Alle zu den ‚nachklassischen‘ Romanen zählenden Werke verzichten auf dieses Schema, indem sie den Helden von Anfang an als perfekt auftreten lassen. Auch er muss noch Frau und Land gewinnen, aber er (selbst) durchlebt keine Krise.⁵⁶ Er ist von Anfang an der makellose Held.

Dies bedeutet, dass der Held sich nicht in einem zweifachen Durchgang erneut beweisen und dabei zudem noch steigern muss. Entweder leistet er von Anfang an als vollständig ausgebildeter und erfahrener Ritter seine Aufgaben mit routinierter Leichtigkeit oder er beginnt seine Ritterlaufbahn als jugendlicher (dabei aber perfekter) Held, welchem nie etwas misslingt.

Gleichwohl müssen auch die krisenlosen, perfekten Helden sich vor der Gesellschaft beweisen. Zudem hat jeder von ihnen eine Reihe krisenloser und perfekter Helden in der literarischen Abfolge vor sich, welche es stillschweigend zu überbieten gilt. So ist nicht nur eine Steigerung der Gegner von *âventiure* zu *âventiure* zu erwarten, sondern auch von Werk zu Werk.

Fragestellung: Welche Gegner benötigt der perfekte Held für die Inszenierung seiner Überlegenheit und Vollkommenheit? Gibt es Möglichkeiten oder sogar die Notwendigkeit, im ‚späthöfischen‘ Artusroman nun auch andere (schwerere) Gegnertypen einzuführen? Entfallen im Gegenzug vielleicht bestimmte (zu einfach zu besiegende) Gegnerarten? Sind die Gegner schwerer zu besiegen? Bieten sie neue Herausforderungen? Oder bleibt doch alles beim Alten und der krisenlose Held in der ‚nachklassischen‘ Werkstruktur hat keinerlei Auswirkungen auf das gegnerische Figuren-Repertoire? Wenn dies so sein sollte, gibt es andere Mechanismen, welche die moralische und kämpferische Überlegenheit des Helden demonstrieren?

⁵⁶ Gleichwohl gibt es Anklänge an die Krise des Helden in verschiedenen ‚nachklassischen‘ Werken, in welchen zum Beispiel ein Fehlverhalten auf andere Figuren (den Vater) übertragen wird, welches der Sohn korrigiert oder der Held sich in einer besonderen Situation ‚falsch‘ verhält und dies später korrigiert. Siehe zu diesen Möglichkeiten die Untersuchung der Einzelwerke im zweiten Untersuchungsteil.

c) Dominanz wunderbarer Züge

Eine der Auswirkungen, welche die Gestaltung der Helden als krisenlos und perfekt hat, sieht HAUG in einer qualitativ veränderten Gestaltung der Gegenseite.⁵⁷ Je strahlender der Held als perfekter Musterritter vorgeführt werden soll, desto dunkler und gefährlicher muss die Gegenseite werde, um diesem Helden überhaupt etwas Nennenswertes entgegen setzen zu können. Einfache Ritter genügen in diesem Fall als Gegner nicht mehr.

Es kommt zu einem vermehrten Auftreten von Gegnern, deren Gestaltung in der Forschung als ‚wunderbar‘, ‚unheimlich‘ oder ‚fantastisch‘ (auch: ‚phantastisch‘) bezeichnet wird. Die Vielzahl an Begriffen zeugt bereits davon, dass die Benennung des Phänomens nicht unproblematisch ist.

In seiner ‚Einführung in die fantastische Literatur‘⁵⁸ definiert Tzvetan Todorov das ‚Fantastische‘ als eine praktisch nur als Grenzlinie vorhandene Textsorte, die zum einen ins Wunderbare oder zum anderen ins Unheimliche umschlagen kann. Kennzeichen des Fantastischen ist das Schwanken der handelnden Personen und des Lesers, ob die im Text beschriebene Handlung eine reale Erklärung hat oder nur durch übernatürliche Phänomene erklärt werden kann.

„Das Fantastische liegt im Moment dieser Ungewißheit; sobald man sich für die eine oder die andere Antwort entscheidet, verläßt man das Fantastische und tritt in ein benachbartes Genre ein, in das des Unheimlichen oder das des Wunderbaren.“⁵⁹

Erfolgt für die fantastische Begebenheit eine logische natürliche Erklärung (Zufall, Traum, Einfluss von Drogen, bewusste Täuschung/Betrug, Sinnestäuschung oder Wahnsinn),⁶⁰ handelt es sich um die Textgattung des Unheimlichen. Ist die Erklärung hingegen übernatürlicher Art, haben wir es mit dem Wunderbaren zu tun.

Dass diese Definition für ein Phänomen mittelalterlicher Literatur problematisch ist, lässt sich leicht einsehen. Nicht nur, dass TODOROV mit ‚fantastischer Literatur‘ ausschließlich ein Phänomen einer kurzen Periode in der modernen Literatur beschreibt.⁶¹ Auch die Funktionsweise seiner Fantastik unterscheidet sich von jener des Phänomens mittelhochdeutscher Artusromane.

Das Mittelalter kennt noch keine Trennung von Übernatürlichem und rational Erklärbarem. Drachen, Riesen oder Untote sind dem Leser zwar aus eigener Erfahrung unbekannt gewesen, aber als möglich oder sogar real existent geglaubt worden. HAUG hält fest: „Die Kategorien, mit denen man es zu tun hat, sind nicht Rational-Erklärbar und Nicht-Erklärbar, sondern Gewohnt-Wirkliches und Nicht-gewohnt-Wirkliches, und unter der Kategorie des Nicht-Gewohnten konnte [...] vieles erscheinen, was wir heute irrational, fabulös, ja unsinnig nennen, von den Wein- und Milchquellen bis zu den Hundsköpfen.“⁶²

⁵⁷ Walter Haug: Die komische Wende des Wunderbaren: Arthurische Grotesken. In: Das Wunderbare in der arthurischen Literatur. Probleme und Perspektiven. Herausgegeben von Friedrich Wolfzettel. Tübingen. 2003, S. 159-174.- Walter Haug: Das Fantastische in der späteren deutschen Artusliteratur. In: Spätmittelalterliche Artusliteratur. Ein Symposium der neusprachlichen Philologien auf der Generalversammlung der Görres-Gesellschaft Bonn. Herausgegeben von Karl Heinz Goller. Paderborn u.a. 1984, S. 143.

⁵⁸ Tzvetan Todorov: Einführung in die fantastische Literatur. München 1972.

⁵⁹ Todorov (1972), S. 26.

⁶⁰ Todorov (1972), S. 43/44.

⁶¹ Einen zusammenfassenden Überblick über die Entstehung und Entwicklung der fantastischen Literatur und ihrer Theorie bietet: Jens Malte Fischer: Phantastische Literatur. In: Moderne Literatur in Grundbegriffen. Herausgegeben von Dieter Borchmeyer und Viktor Žmegač. 2., neu bearbeitete Auflage. Tübingen. 1994, S. 344-346.

⁶² Haug (2003), S. 162.

Das Phänomen mit dem Etikett des Fantastischen zu versehen, ist daher methodisch problematisch – auch dann, wenn man sich zur Abgrenzung an das Mittellateinische anlehnt und von ‚Phantastischem‘ spricht.

In dieser Arbeit, wird daher weiterhin der Begriff des ‚Wunderbaren‘ für das Phänomen als Überbegriff genutzt. Es wird verstanden als dem mittelalterlichen Menschen ‚Nicht-gewohnt-Wirkliches‘ (HAUG) von ‚übernatürlicher Art‘ (TODOROV). Diese ‚übernatürliche Art‘ hat zwei mögliche Ursachen: das Wunderbare kann entweder göttlichen oder teuflischen Ursprungs sein.

Diese Unterscheidung ist für unsere Fragestellung von großem Interesse, vor allem, da die Forschung unter der Entwicklung der ‚nachklassischen‘ Werke zum ‚Wunderbaren‘, unter jenem ‚Wunderbaren‘ in der Regel das ‚Teuflisch-Wunderbare‘ verstanden hat: diabolische Drachen, zauberkundige Teufelsbündler und bluttrinkende Monster, welche an unheimlichen Orten in einer ‚Nacht-Aventiure‘⁶³ dem Helden entgegentreten.

Daneben existiert allerdings auch jenes ‚Göttlich-Wunderbare‘, welches als Teil der Schöpfung zu verstehen ist. Es ist das ‚Wunderbare‘, welches sich nicht von vorneherein in Opposition zum Helden befindet, sondern nur durch die Begegnung mit dem Helden in der *âventiure* zum Gegner wird.

In diesen Bereich gehört auch alles an ‚Wunderbarem‘, was nicht ausdrücklich teuflischer Natur ist, wie das ‚Andersweltliche‘, welches als Teil der ‚wunderbaren‘ Schöpfung verstanden wird und seit Chrétien einen ‚natürlichen‘ Bestandteil der Artusromane bildet.

In welchem Verhältnis ‚teuflisch-wunderbare‘, ‚göttlich-wunderbare‘ und ‚andersweltlich-wunderbare‘ Gegner in ‚klassischen‘ und ‚nachklassischen‘ Werke zueinander stehen, wird ein weiteres Untersuchungskriterium sein.

Fragestellung: Werden wir in den ‚nachklassischen‘ Artusromanen von ‚teuflisch-wunderbaren‘ Gegnern förmlich überrollt oder bleiben sie eine Ausnahme? Welchen Anteil haben ‚göttlich-wunderbare‘ und ‚andersweltliche‘ Gegner an den wunderbaren Gegnern in den ‚klassischen‘ und den ‚nachklassischen‘ Romanen? Gibt es Unterschiede in der Darstellung und gibt es eine Grenze in dem, was die Gattung an Wunderbarem zulässt?

II.2. Ritter

Artusromane sind Ritterromane. Sie sind Ritterromane, nicht nur weil ihr Protagonist dem Ritterstand angehört, sondern auch, weil er den Anforderungen seines Standes folgend den Kampf gegen andere Ritter sucht.⁶⁴ Trotz aller *âventiuren*, in welchen der Held gegen Riesen, Drachen, Löwen oder

⁶³ Haug (1984), S. 142.

⁶⁴ Die Literatur zum Ritterbild (literarisch wie historisch) ist äußerst umfangreich. Obligatorisch ist hier der Verweis auf BUMKE: Joachim Bumke: *Höfische Kultur. Literatur und Gesellschaft im hohen Mittelalter*. München. 1986. – Joachim Bumke: *Studien zum Ritterbegriff im 12. und 13. Jahrhundert*. 2. Auflage. Heidelberg. 1977. Weitere Literatur: Joachim Ehlers: *Die Ritter. Geschichte und Kultur*. München. 2006. – Gerd Kaiser und Jan-Dirk Müller (Hrsg.): *Höfische Literatur, Hofgesellschaft, Höfische Lebensformen um 1200*. Düsseldorf. 1986. – Maurice Keen: *Das Rittertum*. München und Zürich. 1987.

zentaurenartige *merwunder* antritt, bleibt am Ende der häufigste Gegner, welchem sich der Held stellen muss, der eigene Standesgenosse, der Ritter.

Von allen 265 Gegnerfiguren, welche in den hier untersuchten ‚klassischen‘ und ‚nachklassischen‘ Artusromanen in Erscheinung treten, sind 204 Ritter. In jedem einzelnen Roman sind mindestens die Hälfte aller in Erscheinung tretenden Gegner dem Ritterstand zuzuordnen. Im *Meleranz* sind Ritter sogar die einzigen Gegner, gegen welche der Held kämpft.

Das bedeutet, dass es nicht etwa die ‚klassischen‘ Romane sind, welche die höchste ‚Ritterdichte‘ aufzuweisen haben, sondern gerade die Werke, für welche als Ganzes eine besondere Affinität zum Wunderbaren postuliert wird. Im *Iwein* sind hingegen nur sechs von zehn Gegnern Ritter, im *Erec* sind es vierzehn von zweiundzwanzig. Und nur der *Parzival* setzt ebenfalls fast ausschließlich Ritter als Gegner ein.

Dass auch und gerade die ‚nachklassischen‘ Werke dem Ritter eine solch dominante Position in ihrer Gegnerschaft zuweisen, deutet darauf hin, dass das Konzept einer Gegnerfigur mit einem mentalen – dem Helden vielleicht sogar vergleichbaren – Innenleben eine gewichtige Rolle spielt. Möglicherweise gilt den mentalen Merkmalen einer Figur somit ein größeres Interesse als der Darstellung von ‚wunderbaren‘ Gegnern, die ein ungewöhnlicheres und größeres Hindernis darstellen können.

Es zeigt, wie wichtig der ritterliche Zweikampf gegen einen als (mental) gleichwertig einzustufenden Standesgenossen für Verfasser und Rezipienten dieser Werke war. Ohne einen Sieg über einen anderen Ritter kann sich offensichtlich keiner der perfekten Helden als ‚bester‘ Ritter beweisen.

Um diesen Status zu erreichen, muss sich jeder Held dabei aber nicht nur gegen die Gegner im jeweiligen Werk beweisen, zusätzlich legt jeder Held die Messlatte für die Helden der nachfolgenden Werke in der literarischen Serie ein Stück höher. Folglich steht zu erwarten, dass die Art und Darstellung des Ritters als Gegner einer Entwicklung unterworfen ist – entweder von Werk zu Werk oder von den ‚klassischen‘ zu den ‚nachklassischen‘ Romanen. Wie genau erfolgt also die Darstellung der gegnerischen Ritter?

II.2.1. ‚Einzeilen-Ritter‘ – Masse statt Klasse

Auf den ersten Blick unterscheiden kann man die ritterliche Bewährung qualitativer von jener quantitativer Art, das heißt, die Bewährung gegen ausgesprochen starke oder angesehene Ritter (Qualität) im Gegensatz zur Bewährung gegen eine große Anzahl von Gegnern (Quantität).

Treten Ritter in Massen auf, geht damit in der Regel die Reduktion der einzelnen Figur auf ein Minimum einher. Es handelt sich bei ihnen um eine Gruppe von Rittern, welche im Folgenden überspitzt als ‚Einzeilen-Ritter‘ bezeichnet werden soll. Diese sind Ritter, welche nur einen kurzen Auftritt von wenigen Versen bekommen – gerade so viele wie nötig sind, um sie zu besiegen. In einer (beliebig gewählten) Größenordnung von 1-10 Versen finden

sich in den hier untersuchten Werken 24 Ritter.⁶⁵ Erweitert man den Blickwinkel um zehn weitere Verse auf 1-20 Verse, kommen noch einmal 16 Ritter dazu.⁶⁶ Wie sehen die Auftritte solcher ‚Einzeilen-Ritter‘ genau aus? Man betrachte sich als Beispiel die folgenden Verse, welche den gesamten Auftritt des Gegners im jeweiligen Werk darstellen:

*wider in tjostierte Boidurant.
den edeln ritter entsazte er
ouch mit sînem sper.
(Er. 2.693-2.695)*

*her Gwîgâlois die poinder brach;
einen herzogen von Särviê er stach
mit orse betalle nider;
sus hiuw er vûr unde wider.
(Wig. 1.116-1.119)*

*gên Meleranze kam gevarn
ein heiden durch tjostierens ger.
den selben heiden valt er
von dem rosse ûf dasz lant.
(Mel. 8.572-8.575)*

Solche ‚Einzeilen-Ritter‘ finden sich in der Regel in Gesellschaft anderer ‚Einzeilen-Ritter‘, welche in einer Reihe hintereinander gegen den Helden antreten. Sie trifft man somit überall dort an, wo ein Held vielen Gegnern innerhalb weniger Verse begegnen kann, bei einem Turnier oder einer Schlacht. Das Ergebnis dieser Begegnungen ist eine große Anzahl von schnell besiegten Rittern, welche die ‚Erfolgsbilanz‘ des jeweiligen Helden effektiv in quantitativer Hinsicht aufbessert. Sie verkörpern in der Art ihrer Darstellung wie kein anderer Gegner in den untersuchten Werken die Konzentration einzig und alleine auf ihre Funktion als ‚Opponent‘.

Im *Erec* und im *Iwein* finden sich diese ‚Einzeilen-Ritter‘ dabei ebenso wie im *Parzival*. Doch einige ‚nachklassische‘ Werke spielen in einer Art von

⁶⁵ Diese setzen sich wie folgt zusammen: *Erec* (2): Boidurant (Er. 2.693) und Lando (Er. 2.575), *Parzival* (3): 2 Ritter von Gurnemanz (Pz. 174,18/174,19) und Poytwin de Prienlascours (Pz. 72,10), *Lanzelet* (2): Liniers Ratgeber (Lanz. 1.518) und ein Bannerträger (Lanz. 3.790), *Daniel* (7): Troiman du Gereit (Dan. 244), Gengemor (Dan. 248), Linval (Dan. 248), Alom (Dan. 249), Schaitis (Dan. 249) und Privandron (Dan. 250), *Garel* (1): Ritter von Eskilabon (Gar. 3.584), *Meleranz* (1): Heidnischer Ritter im Gefolge von Verangoz (Mel. 8.572), *Wigalois* (4): ein Fürst (Wig. 11.013), Galopear von Griechenland (Wig. 11.026), Salin (Wig. 11.071) und der Herzog von Serbien (Wig. 11.117), *Wigamur* (3): Gletechleflors (Wgm. 2.079), Tugat (Wgm. 2.087) und Joryol (Wgm. 2.125), *Gauriel* (1): Henete (Gau. 786.1)

⁶⁶ Zu diesen zählen: *Erec* (2): zwei ungenannte Ritter (Er. 2.421), *Parzival* (1): Laheduman (Pz. 359,6), *Lanzelet* (3) Torfilaret von Walest (Lanz. 3.194), brandschatzender Ritter von Iweret (Lanz. 3.794) und ein Ritter an der Furt (Lanz. 5.146), *Daniel* (1): Belamis (Dan. 250), *Tandareis* (2): Ritter im Gefolge Kandaljons (Tan. 10.945) und König von Patrigalt (Tan. 11.908), *Diu Crône* (2): Varuch (Cr. 18.058) und der Bruder des Wirtes (Cr. 26.119), *Gauriel* (1): Brantivier (Gau. 795), *Wigamur* (4): Fraort von Absan (Wgm. 3.241), Offratin von Rutar (Wgm. 3.256), Gemyelder (Wgm. 3.738) und Lypagar (Wgm. 4.782)

Übertreibung mit dem Konzept, um die Überlegenheit ihres Helden vorzuführen. So sind die ersten Kämpfe, welche der Held im *Daniel* zu absolvieren hat, jene gegen eine Gruppe von Artusrittern, die förmlich Schlange stehen, um in der Tjost von ihm aus dem Sattel gestochen zu werden:

*der êrste der in ane reit,
daz was Troiman du Gereit.
den stach er nider al zehant.
darnâ quam herre Gressamant.
den warf er an daz selbe mâl.
Gengemôr und Linvâl,
Alom und Schaitîs,
Pribandrôn und Belamîs
– waz töhten sie alle genant? –
sie gevielen gar von sîner hant,
des enkunden sie sich niht bewarn.
(Dan. 243-253)*

Die Vielzahl der besiegten Ritter untermauert hier die Überlegenheit des Helden. Egal, wie viele Gegner sich ihm entgegenstellen, unter ihnen ist keiner, den er nicht besiegen könnte.⁶⁷

Dieselbe Funktion hat (wenngleich ohne wirkliche Einzelkämpfe) auch der Kampf des Helden im *Gauriel* gegen 25 heidnische Ritter (Gau. 3.464-3.588), über welche der Autor im selben Tonfall wie der Stricker im *Daniel* über die Artusritter lapidar feststellen kann: *ob ir halt hundert wæren gewesen, der wære keiner dâ genesen* (Gau. 3.587-3.588).

Noch weiter überzeichnet Ulrich von Zatzikhoven im *Lanzelet* den Kampf gegen namenlose Massen von Gegnern zur Überhöhung der Leistung des eigenen Helden. Vor der Burg Pluris stellen sich Lanzelet gleich 100 Ritter hintereinander im Zweikampf Mann gegen Mann (Lanz. 5.429-5.515). Und gerade hier demonstriert der Held seine Überlegenheit über alle anderen Ritter im Kampf. Lanzelet besiegt alle 100 Ritter, während im späteren Verlauf des Romans Karjet in derselben *âventiure* nur auf 65 besiegte Ritter kommt (Lanz. 6.346-6.367), Erec auf 73 (Lanz. 6.380-6.389), Tristan auf 89 (Lanz. 6.394-6.410) und Gawein auf 99 (Lanz. 6.414-6.389).

„René Péréneec hat einmal Spaßes halber vom 100-Ritter-Kampf auf Pluris als von einer prozentualen Bewährung gesprochen (Lanzelet 100%, Walwein 99% etc.). In der Tat wird ritterliche Qualität hier quantifiziert.“⁶⁸ Dass in diesem Fall dem einzelnen Gegner keine große Aufmerksamkeit geschenkt wird, ist wohl

⁶⁷ Sicherlich verweist die Szene zudem auf die vergleichbare Stelle im *Iwein* – vgl. Peter Kern: Rezeption und Genese des Artusromans. Überlegungen zu Strickers ‚Daniel vom blühenden Tal‘. In: Zeitschrift für deutsche Philologie (ZfdPh). 93. 1974. Sonderheft, S. 29. Dort beendet Hartmann die Aufzählung der den Meljakanz verfolgenden Artusritter mit der Feststellung, dass er nicht weiter berichten müsse, da der Entführer der Königin sie alle vom Pferd gestochen habe (Iw. 4.695-4.715). Allerdings hat der Stricker die zur Tjost antretenden Ritter stark vermehrt und zu einer reinen Aufzählung umgeformt.

⁶⁸ Kurt Bertau: Über Literaturgeschichte. Literarischer Kunstcharakter und Geschichte der höfischen Epik um 1200. München. 1983, S. 38.

selbstverständlich. Für ihre Funktion benötigen ‚Einzeilen-Ritter‘ keine Beschreibung ihres Aussehens, ihrer Ausrüstung oder ihrer Herkunft. In den Extremfällen wie bei den 100 Rittern im *Lanzelet* benötigen sie noch nicht einmal einen Namen.

Gleichwohl ist ihr Vorhandensein von Interesse, ergänzt es die Siege des Helden in *âventiuren* gegen einen einzigen ‚qualitativen‘ Gegner doch um das Moment der beliebigen Wiederholbarkeit eines Sieges. ‚Einzeilen-Ritter‘ sind daher für die Gattung als Ganzes typisch. Für den perfekten Helden der ‚nachklassischen‘ Romane bieten sie sich zudem als einfache Form der Überbietung des bisher Dagewesenen geradezu an, weshalb sie in großen Gruppen vor allem dort anzutreffen sind.

II.2.2. Königliche Gegner – Ritter mit Rang und Namen

Zum Beweis seiner ritterlichen Fähigkeiten benötigt der Held jedoch nicht alleine viele Gegner, sondern vor allem herausragende Ritter. Dieses Herausragende kann sich dabei ganz ‚banal‘ im Stand des Gegners widerspiegeln.

Abstammung und Namen spielen im Selbstverständnis des Rittertums eine gewichtige Rolle. Viele Helden sind während eines Teils ihres Romans auf der Suche nach ihrer Herkunft und ihrem Namen. Und obwohl sie allesamt perfekte und ritterlich vollkommene Helden sind, stehen sie ohne das Wissen um ihre Abstammung auf einer anderen Stufe als Ritter adeliger Herkunft. Besonders deutlich macht dies der *Wigamur*, in welchem der als Kind entführte Königssohn als Ritter mehrfach die Hand adeliger Damen ausschlägt, mit dem Hinweis, dass er nicht wisse, wer und von welchem Stand er sei.

Folglich ist es eine besondere Auszeichnung für jeden Helden, gegen einen Ritter von Stand anzutreten und zu gewinnen. Die Helden im *Erec*, *Iwein* und von allem im *Parzival* kämpfen regelmäßig gegen eine Vielzahl an Herzögen, Grafen, Fürsten und Königen. Vor allem abseits der Einzel*âventiure*, auf dem Schlachtfeld, bietet sich die Möglichkeit für das Auftreten adelig hochrangiger Gegner.

Zu ihnen zählen zum Beispiel im *Parzival* die Könige Ipomidon von Ninive (Pz. 14,4), Schirniel von Lyriwoyn (Pz. 354,20) und der König von Avendroyne (Pz. 354,22), welchen Gahmuret auf dem Schlachtfeld gegenübersteht oder seine königlichen Turniergegner Schafillor von Arragun (Pz. 67,14), Brandelidelin von Punturteis (Pz. 67,16) und der schottische König Hardiz (Pz. 65,5). Und auch in den ‚nachklassischen‘ Werken finden sich viele solcher hochadeliger Ritter wie im *Tandareis* die Könige von Patrigalt (Tan. 11.908), Irland (Tan. 11.899), Arragun (Tan. 11.902) und von Frankreich (Tan. 11.895). Besonders zahlreich vertreten sind ritterliche Gegner mit explizit erwähntem adeligen Titel im *Garel* (10 von 14 Ritter), im *Wigalois* (11 von 15 Ritter) und im *Parzival* (20 von 29 Ritter).⁶⁹

⁶⁹ Erfasst wurden folgende ritterliche Gegner mit adeligem Titel: *Erec* (3): Namenloser Graf (Er. 3.480), Guivreiz (Er. 4.279), Graf Oringles (Er. 6.115), *Iwein* (2): Ascalon (Iw. 695), Graf Aliers (Iw. 3.410), *Parzival* (20): Ipomidon von Ninive (Pz. 14,4), Hiuteiger (Pz. 25,8), Razalic (Pz. 41,9), Feirefiz (Pz. 55,15), Hardiz (Pz.

Man mag einwenden, dass es sich hierbei um Romane mit ausführlicher Schlachtenschilderung und längeren Turnierbeschreibungen handelt, für welche das Auftreten adeliger Gegner von vorneherein zu erwarten steht und andere Romane diese Möglichkeit eben nicht bieten. Allerdings lässt sich auch der gegenteilige Fall ins Feld führen. Im *Lanzelet* nimmt der Held auch an einem Turnier teil (Lanz. 2.760-3.525) und im *Daniel* spielt das Schlachtengeschehen eine herausragende Rolle (Dan. 3.072-4.014 und 4.856-8.507). Dennoch finden sich dort nicht mehr adelige Gegner.

Daraus darf man durchaus den Schluss ziehen, dass adelige Gegner eine Möglichkeit darstellen, die besondere Leistung des Helden hervorzuheben, dass es aber offenkundig auch noch andere Möglichkeiten gibt, welchen wir uns nun im Folgenden zuwenden.

II.2.3. Heldenbegleiter und Gegner ohne ‚Fehl und Tadel‘

Eine herausragende Figur im *Erec* ist der Zwergenkönig Guivreiz, ein Ritter, welcher mehrfach in Erscheinung tritt und sich dem Helden als würdiger Gegner erweist. Als moralisch vorbildlicher Ritter wird er vom ehemaligen Gegner zu Freund und Begleiter des Helden. Mit seinem Wechsel vom Opponenten zum Helfer erhält er eine ausführlichere Beschreibung als andere Gegner und der Rezipient erhält Einblicke in seine Vergangenheit und seine Familie (Er. 4.277-4.629.4 und 6.814-7.790).

Hier kann prototypisch beobachtet werden, wie der Wechsel des Aktanten zu einer vermehrten ‚Charakterbeschreibung‘ führt. Die Funktion als Gegner benötigt in der Regel keine weitergehende Figurenzeichnung. Die des Helfers im Grunde ebenfalls nicht. Der Wechsel von einem Aktanten zum anderen allerdings macht anscheinend eine Art der ‚Neupositionierung‘ nötig und damit einhergehend eine ‚Neugestaltung‘. Dies gilt umso mehr, als es sich um den Wechsel des Aktanten in einem Gegensatzpaar (Helfer/Opponent) handelt, welches mit entsprechenden ‚Lesersympathien‘ verbunden sein dürfte. Geht man davon aus, dass die ‚Sympathie‘ des Rezipienten dem Helden gilt, so ist

65,5), Schafillor von Arragun (Pz. 67,14), Brandelidelin von Punturteis (Pz. 67,16), Lehelin (Pz. 67,16), Orilus de Lalander (Pz. 129,27), Ither von Gahevies (Pz. 145,15), Clamide von Brandigan (Pz. 178,3), Florant von Itolac (Pz. 334,14), Meljanz von Liz (Pz. 344,15), Lisavander (Pz. 348,13), Marangliez von Brevigariez (Pz. 354,12), Schirniel von Lyrivoyen (Pz. 354,20), König von Avendroyen (Pz. 354,22), Laheduman (Pz. 359,6), Gramoflanz (Pz. 445,23), Lischoy's Gwelljus von Gowerzin (Pz. 507,2), *Lanzelet* (4): Lot von Johenis (Lanz. 2.628), Markgraf von Lile (Lanz. 2.952), Torfilaret von Wales (Lanz. 3.196), Valerin (Lanz. 4.980), *Wigalois* (11): Joram (Wig. 261), Hojir von Mansfeld (Wig. 2.577), Schaffilun (Wig. 3.329), Roaz (Wig. 3.652), Graf Adan von Alerie (Wig. 7.090), Garel von Mirmidone (Wig. 7.090), Lion (Wig. 9.821), namenloser Fürst (Wig. 11.013), Galopear von Griechenland (Wig. 11.027), Herzog von Serbien (Wig. 11.070), Salin (Wig. 11.117), *Wigamur* (5): Paltriot (Wgm. 5), Unarc (Wgm. 1.999), Herzog von Dudel (Wgm. 2.098), Marroch (Wgm. 2.755), Offratin von Rutar (Wgm. 3.256), *Diu Crone* (1): Leigmar von Ansgoi (Cr. 17.577), *Daniel* (2): Matur von Cluse (Dan. 440), Graf von der Grünen Aue (Dan. 2.445), *Garel* (10): Ekunaver (Gar. 296), Salatrias von Chalde (Gar. 365), Helpherich von Nasseran (Gar. 368), Ardan von Rivelanze (Gar. 370), Angenise von Iserreterre (Gar. 377), Rialt (Gar. 1.349), Gilan von Galis (Gar. 2.142), Eskilabon von Belamunt (Gar. 2.488), Galvan (Gar. 12.790), Amilot (Gar. 13.674), *Tandareis* (7): Kalubin (Tan. 10.272), Kandaljon (Tan. 10.737), König von Frankreich (Tan. 11.896), König von Irland (Tan. 11.899), König von Arragun (Tan. 11.902), König von Patrigalt (Tan. 11.908), Graf von Schampan (Tan. 11.925), *Meleranz* (4): Godonas (Mel. 4.437), Verangoz (Mel. 4.853), Libers (Mel. 7.695), Maculin (Mel. 9.938), *Gauriel* (2): namenloser Heidenkönig (Gau. 3.431), Geldipant (Gau. 4.683)

für den Gegner mit einer ‚Antipathie‘ zu rechnen. Für den Helfer, welcher den Helden begleitet und mit ihm zusammen als eine Gruppe im Text erscheint (augenfällig in der Bezeichnung von Held und Begleiter als ‚sie‘ an Stelle des alleine reisenden Helden als ‚er‘), ist also eine ‚Aufwertung‘ nötig, um ihn an den Status des Helden anzugleichen.

Guivreiz kann als eine Art Prototyp für diese in den ‚nachklassischen‘ Artusromanen vermehrt auftretende Art des gegnerischen Ritters betrachtet werden, der vom Gegner zum Heldenbegleiter wird. Im *Gauriel* schließen sich Iwein, Gawein, Walban, Pliamin und Jorant dem Helden auf seinem Weg an, im *Wigamur* Unarc, im *Meleranz* Cursun, im *Wigalois* Adan, im *Daniel* der Graf von der Grünen Aue. Lanzelet ist mit anderen Artusrittern unterwegs, mit welchen er zuvor tjustierte. Gauriel gewinnt eine ganze Reihe ehemaliger Gegner als Helfer und Gefährten für die Schlacht im zweiten Teil des Romans. Dies ist offenkundig ein weitreichendes Phänomen, das EGERDING zu der Feststellung führt: „[D]ie Gegenspieler sind zu Mitspielern geworden“⁷⁰.

Den ehemaligen Gegnern und späteren Heldenbegleitern wird – nicht ganz unerwartet – dabei nicht in ihrer Phase als Begleiter, sondern bereits von Anfang an in den Texten mehr Aufmerksamkeit geschenkt als anderen Gegnerfiguren, sei es durch eine ausführliche Beschreibung der Ausstattung oder eine eigens erzählte Hintergrundgeschichte, welche zum Teil über die Figur des Gegners mehr verrät, als über den Helden selbst bekannt ist. Dadurch nehmen diese Figuren im Roman mehr Raum ein als andere Gegner und treten zudem bei weiteren Gelegenheiten – außerhalb ihrer eigentlichen *âventiure* – auf.

Heldenbegleiter haben eine besondere Funktion, wenn es um die kämpferische Bewährung des Helden geht. Sie sind herausragende Gegner, welche zu besiegen dem Helden besondere Anerkennung einbringt. Als kämpferisch starke und moralisch integere Ritter erhöhen sie Ruhm und Ehre des Helden. Dadurch, dass sie ihn zudem begleiten, sind sie eine Art lebende Medaille. Ihre Anwesenheit erinnert (wenigstens den Rezipienten) beständig an die erfolgreich absolvierte *âventiure* und den glanzvollen Sieg des Helden.

Dabei kann die Gestaltung eines solchen Heldenbegleiters allerdings vollkommen unterschiedlich aussehen. Dies soll an zwei Beispielen kurz demonstriert werden, am Grafen Adan aus dem *Wigalois* und an Gilam von Galis aus dem *Garel*.

Die Lebensgeschichte des Grafen Adan liest sich fast wie die Handlung eines eigenständigen Romans: Der Heide Adan, Graf von Alarie (Wig. 7.841), ist ein an die 100 Jahre alter Mann von ansprechendem, höfischem Erscheinungsbild (Wig. 7.090-7.096). Er verlor seine drei Brüder im Kampf gegen den heidnischen Teufelsbündler Roaz, welchem er sich gefangengeben musste. Er wurde sein Torwächter in einem Abschnitt des Bollwerks, welches die Burg von Roaz umschließt (Wig. 7.842-7.849). In seiner Heimat tritt seine Enkelin Marine an seine Stelle und wird Ritter (Wig. 9.143-9.117).

In der Romanhandlung wird Adan in seiner Funktion als Torwächter von Wigalois besiegt, welchem er Sicherheit gibt. Nach Wigalois' Sieg über Roaz rettet Adan ihm das Leben (Wig.

⁷⁰ Michael Egerding: Konflikt und Krise im ‚Gauriel von Muntabel‘ des Konrad von Stoffeln. In: *Amsterdamer Beiträge zur Älteren Germanistik* (ABäG). 34. 1991, S. 119.

7.927-8.010), dient ihm als Dolmetscher (Wig. 8.337-8.344) und verwaltet die von Wigalois durch den Kampf gegen Roaz gewonnenen Güter (Wig. 8.366-8.379 und 8.513-8.525). Außerdem bestätigt er seine Lehenshoheit gegenüber dem Grafen Moral (Wig. 8.613-8.637).

Adan und seine Enkelin Marine bekehren sich zum Christentum (Wig. 8.166-8.223 und 9.492-9.519). Im folgenden Namur-Feldzug kämpfen Adan und Marine auf Seiten von Wigalois. Marine wird im Kampf getötet und von ihrem Großvater gerächt (Wig. 11.010-11.036). Adan kehrt am Ende des Werkes voller Trauer in seine Heimat Alarie zurück (Wig. 11.268-11.275).

Durch diese ausführliche Handlung ist Adan in einer Reihe von Szenen anwesend und tritt handelnd in Aktion, so dass er in knapp 500 Versen des *Wigalois* präsent ist. Nur Roaz, der Gegner der *Zielâventiure*, ist mit an die 600 Versen stärker vertreten. Folgt man BRINKERs Interpretation des *Wigalois* auf der religiösen Ebene,⁷¹ lässt sich Adan als positives Gegenbild zu Roaz interpretieren. Während Roaz die Rolle als zwar tapferer und starker, aber dem Teufel verfallener und zu tötender ‚negativer‘ Heide spielt, ist Adan ein mit allen ritterlichen Tugenden ausgestatteter und bekehrbarer ‚positiver‘ Heide. Indem Wigalois ihn besiegt, schont und dem Christentum zuführt, bewährt er sich als christlicher Heilsbringer. Adan versinnbildlicht durch seine beständige Anwesenheit diese Leistung des Helden.

Das besondere Interesse des Autors liegt in einem solchen Fall auf dem Heldenbegleiter als interpretatorischem Mittel zur Erschließung der Aussage des Textes. Der Gegner steigert zudem die Wertigkeit des Helden.

Dies trifft auch dann zu, wenn die ausführlich gestaltete Gegnerfigur einen intertextuellen Verweis darstellt, indem sie auf eine bekannte Figur aus den ‚klassischen‘ Romanen anspielt oder mit jener als identisch zu verstehen ist. Einen solchen Fall stellt Gilam von Galis im *Garel* dar, welcher als deckungsgleich mit der gleichnamigen Figur in Gottfrieds *Tristan* aufzufassen ist. Dort ist Gilam der Besitzer des wundersamen Hündchens *Petitcreiu* (Trist. 15.769-16.311), was noch einmal ausführlich im *Garel* rekapituliert wird (Ga. 2.442-2.465). Es handelt sich in den weiteren Partien des *Garel* somit um die ‚neuen Abenteuer‘ des Gilam von Galis, was der Erzählung sicherlich einen zusätzlichen Reiz gegeben hat.

Durch ihre weiteren Auftritte geben solche ehemaligen Gegner und neuen Mithelden dem Romanhelden etwas vom Glanz der Werke ab, aus welchen sie stammen. Ein Held, der mit Gilam, Kalogreant oder Iwein unterwegs ist, muss ein ‚größerer‘ Held sein als jener, der alleine durch seinen Roman zieht. Etwas vom Glanz der ‚alten Helden‘ färbt dabei auf den aktuellen Helden ab, zumal jener sie besiegt hat und sie ihn begleiten – und nicht umgekehrt.

Neben der Funktion der Heldenbegleiter, Ansehen und Lob des Helden zu steigern, hat ihre Anwesenheit im Roman allerdings auch Auswirkungen auf die Gestaltung und Auswahl weiterer Figuren. Dies wird besonders augenfällig im *Garel*, welcher das Konzept der Gewinnung von Gegnern als Helfer auf die Spitze treibt.

⁷¹ Claudia Brinker: *Hie ist diu aventiure geholt! Die Jenseitsreise im Wigalois des Wirnt von Grafenberg: Kreuzzugspropaganda und unterhaltsame Glaubenslehre?* In: *Contemplata aliis tradere. Studien zum Verhältnis von Literatur und Spiritualität*. Herausgegeben von Claudia Brinker u.a. Bern, Berlin und Frankfurt a.M. 1995, S. 87-110.

In einer Reihe von ineinander überleitenden *âventiuren* trifft der Held zuerst auf den Grafen Rialt, einen Verwandten von Gerhart von Riviers, dem sich Garel eigentlich entgegenstellt, da er einer Dame Hilfe gegen ihn zugesagt hat. Sowohl Rialt als auch Gerhart werden besiegt und sagen ihre Unterstützung für die Ziel*âventiure* – den Kampf gegen Ekunaver – zu (Ga. 1.011-1.616). Gleiches gilt für Gilam von Galis in der direkt anschließenden Konfrontation (Ga. 2.142-2.756), bei welcher der Gegner den Helden irrtümlicherweise für den Ritter Eskilabon hält, der in der darauffolgenden *âventiure* ebenfalls besiegt und als weiterer Helfer gewonnen werden kann (Ga. 3.153-4.311).

Diese Vielzahl an Gegnern, welche zu Helfern werden, ist dadurch bedingt, dass die Ziel*âventiure* als Schlacht von epischem Ausmaß angelegt ist, für welche der Held mehrere adelige Helfer (mit eigenem Heer) für sich und seine Sache gewinnen muss. In der abschließenden Schlacht stellt sich dann jedem der ehemaligen Gegner ein eigener Gegner auf Ekunavers Seite entgegen.

Der *Garel* führt dadurch besonders augenfällig vor, dass die Gewinnung von Helfern oder Heldenbegleitern bedeutet, dass für diese neuen Mithelden wiederum zusätzliche Gegner eingeführt werden müssen. Nicht nur in einer Schlacht, sondern auch im Kleinen, bei der Begegnung von Held und Heldenbegleiter mit einem *âventiuren*-Gegner wird dies deutlich.

Als Garel die *âventiure* von Eskilabon bestehen will, wird er bereits von dem zuvor besiegt Gilam begleitet. Da sie nun allerdings nicht zu zweit gegen Eskilabon antreten können, wird dieser von seinem Marschall begleitet. Dessen Funktion besteht darin, eine Art Stellvertreter für Eskilabon und Ersatzgegner für Gilam zu sein (Ga. 3.487-3.580). Kaum hat Gilam ihn besiegt, folgt ihm ein weiterer Ritter Eskilabons (Ga. 3.583-3.589), gegen welchen der Heldenbegleiter sich behaupten muss.

Die Bewährung des Heldenbegleiters ist folglich nicht nur strukturell bedingt (Held und Heldenbegleiter kämpfen gegen Gegner und ‚Gegnerbegleiter‘), sondern er muss sich wie der Held selbst offenkundig kämpferisch bewähren. Er ist schließlich, wie wir bereits festgehalten haben, eine Art lebender Beweis der Leistung des Helden. Das heißt, je tüchtiger sich der Heldenbegleiter im Kampf beweist, desto höher ist der vorausgehende Sieg des Helden über ihn selbst zu bewerten. Auch deswegen benötigt jeder Heldenbegleiter seine Gegner.

Für die einzelnen Romane bedeutet dies eine Verdoppelung der Gegnerschaft, da jeder Heldenbegleiter in der jeweiligen *âventiure* wenigstens einen eigenen Gegner benötigt. Und je länger die neuen Mithelden den Romanhelden begleiten, desto mehr zusätzliche Gegner werden benötigt.

So werden in der *Crône* für die drei Begleiter von Gawein (Lanzelet, Kalogreant und Keie) sieben zusätzliche Gegner eingeführt: drei namenlose Ritter, während Gawein gegen Baingranz kämpft (Cr. 26.889-26.146), zwei namenlose Ritter und der Ritter mit dem Bock während Gawein gegen Fimbeus antritt (Cr. 27.896-28.251) sowie der Bruder des ‚Wirtes‘ in Gaweins Kampf gegen den ‚Wirt‘ selbst (Cr. 26.110-26.167).

Die Überführung von Gegnern zu Helfern und das Vorhandensein von Heldenbegleitern ist somit ein weiterer Grund für die auffällig hohe Anzahl an ritterlichen Gegnern in den ‚nachklassischen‘ Werken.

Nun ist allerdings nicht jeder Ritter, der dem Helden als Gegner entgegen tritt, dafür prädestiniert, sich ihm als Begleiter anzuschließen. Dennoch finden sich

auch viele Gegner, die nie Heldenbegleiter werden, die wie diese besonders positiv und vorbildlich dargestellt werden. Sie erfüllen ganz ähnliche Funktionen wie die Heldenbegleiter, indem der Sieg über sie die Leistung des Helden steigert, weil der Gegner als besonders stark, tapfer, erfahren und anderen Kämpfern überlegen dargestellt wird. Auch hier haben wir ‚Qualitätsritter‘ vor uns, welche dem Helden im Fall des Sieges über sie Anerkennung einbringen und seine Wertigkeit erhöhen.

Grundsätzlich gilt für eine auffällige Vielzahl der ritterlichen Gegner, dass sie nur in einer kämpferischen Opposition zum Helden stehen, ohne dass sich daraus ‚moralische Defizite‘ ableiten lassen würden. Eher das Gegenteil trifft zu und erklärt sich dadurch, dass ein perfekter Held sich auch gegen einen perfekten Gegner, einen perfekten anderen Ritter, profilieren muss.

Dies bedeutet, dass der Kampf zwischen Held und Gegner eine ‚äußere‘ Ursache hat und keine ‚persönlichen‘ Gründe eine Rolle spielen oder das gattungstypische Eintreten des Helden für die gerechte Sache. Der Kampf hat daher oftmals keinen anderen Grund als ritterlichen ‚Zeitvertreib‘. Viele der Gegner treten dem Helden in Turnieren entgegen oder bei kriegesischen Auseinandersetzungen, weil sie sich im Gefolge eines (dann möglicherweise negativ gezeichneten) weiteren Gegners des Helden befinden.

Von den hier untersuchten 204 gegnerischen Rittern treffen 35 in einem Turnier auf den Helden⁷² und 32 in einer Schlacht.⁷³ Weitere 32 ritterliche Gegner sind Artusritter, welche in einer Tjost gegen den Helden antreten,⁷⁴ meist alleine aus Gründen der ritterlichen Bewährung. Gleiches gilt für die Auseinandersetzung

⁷² Diese setzen sich wie folgt zusammen: *Erec* (9): Entreferich (Er. 2.231), Meliz (Er. 2.231), Meljadoc (Er. 2.231), Tenebroc (Er. 2.231), zwei namenlose Ritter (Er. 2.421), Lando (Er. 2.575), Boidurant (Er. 2.693), Roiderodes (Er. 2.770), *Parzival* (5): Hardiz (Pz. 65,5), Schafillor (Pz. 67,14), Brandelidelin (Pz. 67,16), Lehelin (Pz. 67,18), Poytwin (Pz. 72,10), *Lanzelet* (7): Erec (Lanz. 2.264), Lot (Lanz. 2.628), Keie (Lanz. 2.889), Iwan (Lanz. 2.934), Markgraf von Lile (Lanz. 2.952), Karjet (Lanz. 3.186), Torfilaret (Lanz. 3.194), *Tandareis* (5): König von Frankreich (Tan. 11.895), König von Irland (Tan. 11.899), König von Arragun (Tan. 11.902), König von Patrigalt (Tan. 11.908), Graf von Schampan (Tan. 11.925), *Crône* (3): Leigmar (Cr. 17.577), Fiers (Cr. 17.833), Varuch (Cr. 18.058), *Wigamur* (6): Unarc (Wgm. 1.999), Phycoplerin (Wgm. 2.064), Gletechleflors (Wgm. 2.079), Tugat (Wgm. 2.087), Joryol (Wgm. 2.125), Lyplagar (Wgm. 4.782).

⁷³ Diese setzen sich wie folgt zusammen: *Parzival* (11): Ipomidon (Pz. 14,4), Hiuteger (Pz. 25,8), Gaschier (Pz. 25,14), Razalic (Pz. 41,9), Meljakanz (Pz. 121,18), Meljanz (Pz. 344,15), Lisavander (Pz. 348,13), Marangliez (Pz. 354,12), Schirniel (Pz. 354,20), König von Avendroyn (Pz. 354,22), Laheduman (Pz. 359,6), *Daniel* (1): Matur (Dan. 440), *Wigalois* (5): Lion (Wig. 9.821), Fürst (Wig. 11.013), Herzog von Serbien (Wig. 11.117), Galopear (Wig. 11.026), Salin (Wig. 11.071), *Tandareis* (5): Keie (Tan. 358), Dodines (Tan. 2.206), Iwanet (Tan. 2.206), Kalogreant (Tan. 2.206), Ritter im Gefolge von Gramoflanz (Tan. 2.660), *Gauriel* (3): namenloser Heide (Gau. 3.429), Geldipant (Gau. 4.683), zwei Ritter im Gefolge Geldipants (Gau. 4.691), *Wigamur* (7): Marroch (Wgm. 2.753), Drasbarun (Wgm. 2.876), Grymuas (Wgm. 2.876), Turbart (Wgm. 2.876), Fraort (Wgm. 3.241), Offratin (Wgm. 3.256), Gemyelder (Wgm. 3.738).

⁷⁴ Diese setzen sich wie folgt zusammen: *Erec* (1): Keie (Er. 1.152), *Iwein* (2): Gawein (Iw. 73), Keie (Iw. 74), *Parzival* (2): Segremors (Pz. 284,30), Keie (Pz. 150,13), *Lanzelet* (1): Gawein (Lanz. 2.296), *Daniel* (12): Keie (Dan. 145), Troiman (Dan. 244), Gresamant (Dan. 246), Gengemor (Dan. 248), Linval (Dan. 248), Alom (Dan. 249), Schaitis (Dan. 249), Belamis (Dan. 250), Pribandron (Dan. 250), Gawein (Dan. 255), Iwein (Dan. 255), *Parzival* (Dan. 288), *Garel* (1): Keie (Gar. 595), *Gauriel* (13): Iwein (Gau. 32), Gawein (Gau. 382), Walwan (Gau. 382), Keie (Gau. 457), Pliamin (Gau. 681), Segremors (Gau. 729), Henete (Gau. 786.1), Karidant (Gau. 787), Brantrivier (Gau. 795), Meljanz (Gau. 1.247), Dodines (Gau. 1.339), Tristan (Gau. 1.339), Linval (Gau. 1.348)

des Helden mit weiteren 20 Rittern, die im Gefolge eines anderen Gegners des Helden gegen ihn oder einen seiner Begleiter tjostieren.⁷⁵

Die verbleibenden Ritter treten gegen den Helden in einer Wege- oder Ziel*âventiure* mit eigener Motivation an. Auch hier gibt es den Gegner frei jeden Fehls, vor allem, wenn es sich bei dem Kampf um eine versehentlich herbeigeführte Konfrontation in Folge einer Verwechslung des Gegenübers mit einer anderen Person handelt.

Dies ist zum Beispiel der Fall bei Gilam im *Garel*, welcher den Helden für seinen Widersacher Eskilabon hält (Gar. 2.542-2.550), oder beim Kampf Gawains gegen den Helden im *Parzival*, bei welchem beide Protagonisten glauben, gegen Gramoflanz zu kämpfen (Pz. 679,14-681,1 und 688,4-689,24).

Ebenfalls positiv oder wenigstens neutral dargestellt werden können Gegner, welche Teil eines ‚Abwehrbollwerks‘ sind. Diese ‚Torhüter‘ oder ‚Pfortner‘, Wächter einer *clûse*, treten oftmals nur in dieser Funktion und somit ohne eine ‚persönliche‘ Opposition zum Helden, zum Kampf an. Es ist lediglich ihre Aufgabe, jedem, der Einlass oder den Durchgang begehrt, diesen zu verweigern, notfalls mit Kampf.

Zu solchen Gegnern gehören zu Beispiel Garel von Mirmidone aus dem *Wigalois* oder Cursun im *Meleranz*. Diese Gegner können herausragende und tugendhafte Ritter sein, welche zu besiegen dem Helden zur Ehre gereicht, weil sie die Anforderungen erfüllen, welche an einen ‚guten‘ Ritter zu stellen sind. Das, was auf den ersten Blick als weiterreichende ‚runde Charakterzeichnung‘ erscheinen mag, stellt somit auf funktionaler Ebene eine qualitative Erweiterung des Aktanten ‚Opponent‘ dar. Diese Gegnerfiguren sind als dem Helden würdige Gegnerfiguren zu betrachten.

Im Gegensatz dazu stehen Gegnerfiguren, welche ebenfalls eine erweiterte Zuschreibung von Informationen erhalten, die aber im Gegensatz zu der ‚positiven‘ Darstellung der hier betrachteten ‚edlen‘ Gegner steht. Dabei handelt es sich um Ritter, welche Schuld auf sich geladen haben, unrechtmäßig handeln, mit ihrem Handeln gegen die Gesellschaft vorgehen oder nicht die moralischen Anforderungen an ihren Stand erfüllen.

II.2.4. ‚Anti-Ritter‘ – der Held als Kämpfer für Recht und Ordnung

Wenn der Held einen moralisch mangelhaften Ritter besiegt, kann er auch hier – sofern der Gegner als schwerer Gegner dargestellt wird – aus dem Sieg über ihn Achtung und Ehre gewinnen und sich ritterlich bewähren. In der Regel erfolgt die Anerkennung allerdings nicht aus dem Gegner als ebenbürtigem Ritter, sondern aus dem Eintreten des Helden für die gerechte Sache. Das heißt, der Held bewährt sich nicht als Kämpfer, sondern als Vertreter des Rechts (soziale Bewährung).

⁷⁵ Hierzu zählen: *Parzival* (2): zwei namenlose Ritter (Pz. 174,18 und 174,19), *Garel* (2): Marschall Eskilabons (Ga. 3.487), Ritter im Gefolge Eskilabons (Ga. 3.584), *Meleranz* (10): zehn namenlose Ritter im Gefolge Libers (Mel. 9.437, Mel. 9.484, Mel. 9.542, Mel. 9.724, Mel. 9.728), *Tandareis* (1): Ritter im Gefolge Kandaljons (Tan. 11.218), *Crône* (7): Bruder des Wirts (Cr. 26.119), drei Ritter im Gefolge von Baingranz (Cr. 26.542), zwei Ritter im Gefolge von Fimbeus (Cr. 27.898), Ritter mit dem Bock (Cr. 24.727).

In diesen Fällen kann die Bandbreite der Verfehlungen eines solchen Gegners stark variieren. Die einfachste Form ist jene der *hochvart*, in Form von reiner Selbstüberschätzung oder unrechtmäßigen Handels aus dem Glauben an die eigene Überlegenheit heraus. Man denke hierbei an die Sperber-*âventiure* im *Erec* (Er. 676-1.055), den Kampf um das Hündchen im *Wigalois* (Wig. 2.224-2.314) oder Gaweins Auseinandersetzung mit den Zöllnern Gaumerans, Belianz, Eumenides und Sandarap in der *Crône* (Cr. 6.257-6.616).

Am Ende des Spektrums finden sich Gegner, welche die höchsten ritterliche Tugenden missachten wie Roaz als Gott verleugnender Teufelsanbeter im *Wigalois* oder Kandaljon als Wortbrecher und potentieller Vergewaltiger im *Tandareis*.

Keinen Indikator für die Schwere des Vergehens des Gegners stellt dabei – wie man vielleicht erwarten könnte – die Tötung des Gegners dar. Vor allem an einer als vorbildlicher Ritter gezeichneten Gegnerfigur wie Schaffilun im *Wigalois* wird dies deutlich. Er ist derart ritterlich, dass er mit dem schlechter ausgestatteten Helden vor dem Kampf seine Ausrüstung teilt (Wig. 3.436-3.467). Dennoch kommt er beim folgenden Zweikampf ums Leben. Sein Tod ist daher keine Art von ‚gerechter Strafe‘, sondern Teil der unausweichlichen Vorsehung. MARTIN formuliert diesen Zusammenhang wie folgt: „death results less from wrongful behavior than from destiny.“⁷⁶

Das bedeutet im Umkehrschluss, dass dort, wo der Gegner offensichtliche Schuld auf sich geladen hat, der Zweikampf mit dem Helden nicht im Tod des Gegners enden muss. Besonders augenfällig ist dies in Fällen, die sich vom Aufbau her ähneln, aber in ihrem Ergebnis unterschiedlich ausfallen, indem der Gegner in einen Fall stirbt, im anderen überlebt: Im *Lanzelet* erhebt Valerin Ansprüche auf die Königin (Lanz. 4.969-5.025) und entführt sie später (Lanz. 6.708-6.815). In der *Crône* erhebt Gasozein Ansprüche auf die Königin (Cr. 4.769-5.080) und entführt sie später (Cr. 11.252-11.465). Valerin wird in seiner Burg von den Artusrittern im Schlaf getötet (Lanz. 7.352-7.401), während Gasozein, der sogar versucht, die Königin zu vergewaltigen (Cr. 11.608-11.746), nach dem unentschieden bleibenden Kampf gegen Gawein an den Artushof gebracht wird, wo er seine Ansprüche widerruft (Cr. 12.549-12.583), mit einer standesgemäßen Dame (Gaweins Schwägerin) verheiratet und in die Reihe der Artusritter aufgenommen wird (Cr. 13.829-13.863). Das Aggressionspotential des Gegners wird in diesem Fall nicht durch den Tod eliminiert, sondern mit höfischem Anstand gezügelt und in *minne* umgewandelt.⁷⁷

Dies ist auch möglich, weil Gasozein zwar durch sein Handeln in Opposition zum Artushof tritt, aber von seiner Anlage als Figur ein vorbildlicher ‚Vorzeigeritter‘ ist, welcher von vorneherein dafür prädestiniert war, Artusritter zu werden – ähnlich wie der Held im *Gauriel*, der dem Hof ebenfalls

⁷⁶ Ann G. Martin: Shame and Disgrace at King Arthur's Court. A Study in the Meaning of Ignominy in German Arthurian Literature to 1300. Göppingen. 1984, S. 93.

⁷⁷ S. dazu: Gert Kaiser: Artushof und Liebe. In: Höfische Literatur, Hofgesellschaft, Höfische Lebensformen um 1200. Herausgegeben von Gert Kaiser und Jan-Dirk Müller. Düsseldorf. 1986, S. 243-251.

durch ‚unritterliches‘ Verhalten Schaden zufügt und dennoch in die Reihen der Artusritter aufgenommen wird.

An Figuren wie diesen wird deutlich, wo die Anwendung von kognitiven Modellen auf besondere Voraussetzungen der Gattung trifft. Während ein moderner Rezipient gewohnt ist, Figurenzeichnung und Handlung zur Deckung bringen zu können (das heißt, eine Figur, die sich moralisch fragwürdig verhält, ist auch eine moralisch fragwürdige Figur), erfüllen Figuren des mittelhochdeutschen Artusromans diese Erwartungen nicht. ZUDRELL hat dies recht eindrücklich in ihren Figurenuntersuchungen zu Gawein in *Erec* und *Iwein* herausgearbeitet,⁷⁸ dessen explizit durch den Autor oder andere Figuren im Text abgegebene Bewertungen (Gawein als bester, über jeden moralischen Zweifel erhabene Ritter) mit den impliziten, aus der Handlung heraus folgenden, Bewertungen (Gawein als unzuverlässiger Kämpfer für die ungerechte Sache) im Widerspruch stehen. Hier spielen andere Mechanismen eine Rolle, wodurch der Held nicht nur als Gawein gleichwertig, sondern sogar überlegen dargestellt werden kann, ohne seinen Status als ‚bester Ritter‘ einzubüßen. Die intendierte Aussage des Textes, welcher in diesem Fall eine Bewährung Iweins vorsieht, steht über einer einheitlichen Figurendarstellung.

Das zeigt sich auch in Fällen, in welchen explizite und implizite Figurenmerkmale zwar übereinstimmen, aber dennoch daraus nicht die zu erwartende Handlung der Erzählung folgt. So muss selbst dort, wo die Bewertung eines Gegners eindeutig ins Negative geht (und zwar explizit und implizit), der ‚Übeltäter‘ nicht den Tod als ‚gerechte Strafe‘ erleiden. Wie weit eine Figur im Dienst der Werksaussage ‚ungestraft‘ davonkommen kann, zeigt die Darstellung Kandaljons aus dem *Tandareis*.

Bereits bei seinem ersten Auftritt wird seine moralische Mangelhaftigkeit offenbart. Als er den Helden in Begleitung der Dame Claudin sieht, erklärt er seinen Begleitern: *dem manne will ich nemen den lîp, bî dem wîbe sule wir alle ligen* (Tan. 10.775/6).

Während der Held gegen ihn und seine Begleiter kämpft, gerät Claudin in Kandaljons Hand und wird von ihm erst freigegeben, als sich Tandareis bereit erklärt, sich ihm freiwillig zu ergeben (Tan. 10.956-11.053). Doch anstatt den Helden mit seiner Sicherheit ziehen zu lassen, lässt ihn Kandaljon in einen Turm sperren (Tan. 11.104-11.192), in welchem er – wie bereits andere Ritter zuvor – sicher den Tod gefunden hätte, hätte ihn Kandaljons Schwester Antonie nicht daraus befreit (Tan. 11.267-11.192).

In ihrem Dienst und als ihr Gefangener nimmt Tandareis an drei von Artus ausgetragenen Turnieren teil, auf welchen er unerkannt auf Kandaljon trifft und ihn besiegt sowie ihm finanziellen Schaden (durch den Gewinn von Pferden) zufügt.

Als Kandaljon erfährt, dass Artus auf die gesunde Rückführung von Tandareis an den Artushof ein Herzogtum als Belohnung ausgesetzt hat, bereut er seine Tat wegen der ihm verpassten Möglichkeit, diese Belohnung zu bekommen (Tan. 14.523-14.526 und 14.838-14.843). Kaum wird ihm offenbart, dass seine Schwester den Helden gerettet hat, begibt er sich mit ihr und Tandareis an den Artushof (Tan. 14.844-14.955).

Dort geht das ausgelobte Herzogtum zwar an Antonie (Tan. 15.041-15.053), doch Kandaljon bekommt von Artus, der Königin und Tandareis‘ Vater je *tûsent marc* (Tan. 15.041-15.043 und

⁷⁸ Lena Zudrell: Gawein und die historische Narratologie. Zur Rede von Figuren am Beispiel von Hartmanns von Aue ‚Erec‘ und ‚Iwein‘. In: Aktuelle Tendenzen der Artusforschung. Herausgegeben von Brigitte Burrichter. Berlin. 2013, S. 101-112.

15.060-15.084). Der einzige Schaden, welchen Kandaljon im Werk hat erleiden müssen, waren die Verluste durch Tandareis im Turnier. An seiner ‚Einstellung‘ hat sich nichts geändert, wie die abschließende Bewertung der Figur durch den Autor zeigt.⁷⁹

Offenkundig genügt hier die Darstellung des ‚schlechten Beispiels‘. Der Tod fungiert nicht als Bestrafung für eine ‚unritterliche Grundeinstellung‘. Ähnlich wie bei Gasozein erfolgt eine Beseitigung des Konfliktpotentials durch eine Einbindung der Gegnerfigur in die Gesellschaft. Der Sieg des Helden über den Gegner demonstriert die Überlegenheit des Helden. Der Gegner muss weder getötet noch moralisch gebessert werden.⁸⁰

Diese Art der Darstellung der hier untersuchten Gegner führt somit zu einer für moderne Rezipienten eher unvertrauten gemischten ‚Charakterzeichnung‘. Eine häufig zu beobachtende Kombination aus ‚guten‘ und ‚schlechten‘ Charakterzügen ist dabei die Mischung aus einem guten Kämpfer mit einer moralisch mangelhaften Einstellung für einen Ritter. Dies führt in der Figurenzeichnung zu einem auffällig gemischten Figurenbild, zu einem Gegner von großer ritterlichen Tapferkeit und Stärke bei gleichzeitiger moralischer Verwerflichkeit. Mit der Auswirkung dieser Figurendarstellung auf die Aussage des jeweiligen Textes werden wir uns ausführlicher in den Untersuchungen zu den einzelnen Texten beschäftigen.

II.2.5. Räuber – Vernichtung oder Erlösung

Bei aller negativen Zeichnung der hier betrachteten Gegnerfiguren, bleibt gleichwohl festzuhalten, dass sie trotz aller Mängel immer noch Ritter bleiben. Erst wenn ein gewappneter und berittener Gegner sich seinen Lebensunterhalt durch Raub verdient, verliert er auch seine Bezeichnung als Ritter und tritt als Räuber in Erscheinung.

Räuber bilden den negativen Gegenpol zu den Rittern in ihrer positiven Ausprägung als höfische Kämpfer und Helfer. HAUG ordnet sie daher folgerichtig neben Riesen und Zwerge ein in „jenen Bereich, der der ritterlichen-arthurischen Welt entgegengesetzt ist“⁸¹. Gleichzeitig bleiben die Räuber allerdings noch der ‚aristokratischen Welt‘ verhaftet,⁸² indem sie eine Art herabgesunkenes und moralisch verfallenes Rittertum symbolisieren.

In ihrer Darstellung teilen sie mehrere Merkmale mit den oben beschriebenen ‚Einzeilen-Rittern‘: Sie sind namenlos, treten in der Regel in Gruppen auf und bekommen als Einzelfiguren nicht viel Raum zugewiesen. Das macht sie zu typischen Vertretern der Rolle Opponent. Ihre Beschreibung und Darstellung sind alleine auf ihre Funktion als Gegner beschränkt, welchen der Held

⁷⁹ *Kandaliôn truoc grôzen haz/gên den die heten ère./sîn herze gap in die lêre,/daz was untugent vol geschoben,/zuht unt êr hin dan gekloben,/sus was er des lîbes gar/ein helt, wan daz er sîniu jâr/vertreip mit der missewende/unz an sînes lîbes ende./sîn manlicher site/der was gekrenket vast dâ mite/daz er der untugende pflac, diu an sînem lîbe lac,/gên mannen unt gên wîben.* (Tan. 15.439-15.452)

⁸⁰ Zu weiteren möglichen intendierten Aussagen des Pleiers durch die Darstellung der Figur des Kandaljon vgl. die entsprechenden Ausführungen im zweiten Analyseteil zum *Tandareis*.

⁸¹ Haug (1984), S. 135/136.

⁸² Vgl. dazu Cormeau (1977), S. 15.

besiegen muss. So werden sie im *Erec* (Er. 3.113-3.234 und 3.291-3.405) dargestellt und ebenso im *Tandareis* (Tan. 4.183-4.299 und 4.904-5.072).

Erec und *Tandareis* sind allerdings auch die beiden einzigen Werke, in welchen Räuber als Gegner vorkommen. Das bedeutet, dass alles, was im Folgenden kontrastiv für die Räuber in ‚klassischen‘ und ‚nachklassischen‘ Romanen festgehalten wird, sich nur auf jeweils ein Werk stützen muss. Und kontrastiv wird diese Darstellung sein, denn Hartmann und der Pleier gestalten und nutzen ihre Räuber jeweils völlig unterschiedlich – wobei die Darstellung beim Pleier natürlich vor der Folie der Darstellung bei Hartmann zu betrachten ist.

Die Räuber im *Erec* werden als schlecht ausgerüstet geschildert. Arme und Beine sind nicht geschützt (Er. 3.226) *nâch roubâre rehte* (Er. 3.229), so dass sie im Kampf Mann gegen Mann dem komplett gerüsteten Helden auf *âventiure* hoffnungslos unterlegen sind (Er. 3.113-3.234). Und selbst wenn sie – wie bei der zweiten Begegnung des Helden mit einer Gruppe von fünf Räubern – zu zweit oder zu dritt den Helden bedrängen (Er. 3.291-3.405), haben sie keine Aussicht auf Erfolg. *Erec* erledigt sie im Vorbeireiten wortwörtlich ‚kommentarlos‘ (Er. 3.221-3.225). Alle Räuber, welche *Erec* begegnen, überleben diese Begegnung nicht.

Die Bewertung der Räuber ist dabei klar und deutlich. Zwar werden sie noch als *riter* bezeichnet (Er. 3.186), welche aufgrund von *armuot* (Er. 3.200) zu Räubern geworden sind und nun versuchen, durch den Kampf wieder *riche* (Er. 3.319) zu werden. Allerdings entschuldigt sie dies in keiner Weise. Alleine die Darstellung, wie die Räuber vor dem Kampf bereits die mögliche Beute untereinander aufteilen (Er. 3.338-3.342), spricht für sich.

Neben der Darstellung und der Bewertung der Räuber, welche sich ganz auf ihre Funktion als Opponent beschränkt, spielt die Positionierung der beiden Begegnungen in der Romanstruktur eine wichtige Rolle. Betrachtet man den *âventiuren*-Aufbau vor dem Hintergrund des ‚doppelten Kursus‘, welchen KUHNS als Phänomen zuerst beschrieben hat,⁸³ dann lassen sich Erecs Kämpfe gegen die Räuber (Er. 3.113-3.405) seinem Kampf gegen die später folgenden Riesen (Er. 5.378-5.569) gegenüber stellen. Beide Begegnungen lassen sich als „Kampf gegen rohe Gewalt“⁸⁴ zusammenfassen. Zudem sind sie parallel aufgebaut in der Darstellung der Gegner sowie der Umstände, des Umfeldes und des Ablaufs des Kampfes. An ihnen lässt sich die ‚Entwicklung‘ des Helden zum jeweiligen Zeitpunkt der Erzählung ablesen.⁸⁵ Räuber und Riesen sind durch die Struktur als Symbolaussage miteinander verknüpft.

Für die Räuber im *Erec*, als Vertreter der ‚klassischen Artusromane‘, lassen sich also folgende typische Charakteristika festhalten: Sie sind schlechter ausgerüstet als der Held, treten in kleinen Gruppen auf, kämpfen gegen den

⁸³ Hugo Kuhn: *Erec*. In: *Dichtung und Welt im Mittelalter*. Herausgegeben von Hugo Kuhn. Stuttgart. 1959, S. 133-150.

⁸⁴ Kurt Ruh: *Höfische Epik des deutschen Mittelalters*. Band I. 2. Auflage. Berlin. 1977, S. 131.

⁸⁵ Für einen umfangreichen Vergleich der Episoden in Hinblick auf eine bewusste Umgestaltung des Materials von Chrétien und der Auslegung der Thematik des ‚Sprechverbots‘ siehe den Aufsatz von: Rodney Fischer: *Räuber, Riesen und die Stimme der Vernunft*. In: *Deutsche Vierteljahrsschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte* (DVJ). 60. 1986, S. 353-374.

Helden alleine oder in machbarer Überzahl und sind dadurch vom Held stets mit Leichtigkeit zu besiegen. Sie sind als ‚Diebe‘ moralisch negativ gezeichnet und über ihre Funktion als Gegner hinausgehend sind die Kämpfe gegen sie über die Symbolstruktur als Kämpfe gegen unrechtmäßige Gewalt zu interpretieren.

Auffällig anders angelegt sind dagegen die Räuber, welche der Pleier im *Tandareis* dem Helden entgegen schickt. Dies beginnt bereits mit ihrer Anzahl. Tandareis muss sich erst 24 Räubern entgegenstellen und danach – zusammen mit dem Ritter Liodarz – 25 Räubern.

Alleine kann der Held nicht mehr gegen die Räuber bestehen. Anders als im *Erec* wird der Held im *Tandareis* von der Menge der 24 Räuber in die Enge getrieben und kann die Gegnermassen nur an einer Steilwand verbarrikadiert in Schach halten, worauf die Räuber abziehen (Tan. 4.258-4.299).

Hinzu kommt, dass die Räuber im *Tandareis* *starke roubære* (Tan. 4.153) sind, welche den Helden zudem durch ihre *manheite* (Tan. 5.001) in Bedrängnis bringen. Außerdem sind sie im Gegensatz zu den Räubern im *Erec* gut gerüstet, denn: *sie heten alle harnasch an* (Tan. 4.237). Und um das Kräfteverhältnis noch weiter zu Gunsten der Räuber zu verschieben, ist der Held im Gegenzug auf seiner Fahrt nicht ritterlich gerüstet. Er trägt nur *ein kappen scharlatîn* (Tan. 4.217), einen *roc pfellîn* (Tan. 4.218) und von *pfâwen vederen einen huot* (Tan. 4.221). Lediglich sein Schwert hat er umgegürtet, den Schild in Reichweite (Tan. 4.222-4.231). Somit ist das Verhältnis zwischen Räubern und Held in dieser Beziehung genau umgekehrt wie im *Erec*.

Auch die moralische Bewertung der Räuber ist eine völlig andere als bei Hartmann. Beim Pleier sind die Räuber Handlanger des Riesen Karedoz, welcher sie zu ihren Taten zwingt, hat er doch zuvor den Herrscher ihres Landes getötet und nur diejenigen verschont, welche ihm Treue schwuren und somit zu seinen Räubern wurden (Tan 5.377-5.422). Die Schuld an ihrem Dasein als Räuber ist dadurch auf den Riesen übertragen. Indem Tandareis Karedoz besiegt, befreit er die Räuber von ihrem unhöfischen Leben. Diese Gegnerfiguren werden somit zu einem Teil für ihre Taten entschuldigt. Sie sind zwar auch Opponenten, aber gleichsam ‚erlösungsbedürftig‘. Sie zu besiegen genügt nicht. Um diesen zusätzlichen Aspekt darzustellen wird die Figurendarstellung hier breiter, da es nicht ausreicht, die Räuber lediglich als stumme ‚Einzeilen-Ritter‘ auftreten zu lassen.

Anders als im *Erec* sind Räuber und Riesen auch nicht über eine Symbolstruktur verbunden. Die Verknüpfung erfolgt auf eine andere Art. „Es besteht [...] ein kausaler Zusammenhang zwischen den Räuber- und den Riesenkämpfen.“⁸⁶ Gleiches gilt auch für die beiden Räuber-kämpfe, die im *Tandareis* ebenfalls kausal verknüpft sind. Da im ersten Räuber-kampf ein Teil der Begleiter des Helden gefangen genommen wird, muss dieser erneut den Kampf gegen die Räuber suchen, in der Hoffnung, sie befreien zu können.⁸⁷

⁸⁶ Peter Kern: Die Artusromane des Pleier. Untersuchungen über den Zusammenhang von Dichtung und literarischer Situation. Berlin. 1981, S. 235.

⁸⁷ Kern (1981), S. 235.

Im Unterschied zum *Erec* bekommen die Räuber- und Riesenkämpfe somit nicht durch ihre Symbolstruktur eine Bedeutung, sondern durch einen kausalen Zusammenhang. Der Pleier thematisiert die Ursache der Existenz der Räuber. Dies kann man als mögliche Kritik am Verfall des Rittertums (durch Strukturen der Macht und Gewalt) lesen.⁸⁸

Der Pleier verweist durch denselben Aufbau mit den zwei Räuberbegegnungen und der Verknüpfung von Räubern und Riesen auf Hartmann zurück. Allerdings nicht in Form einer affirmativen Intertextualität, sondern der Pleier ändert Grundlegendes in der Gestaltung der Gegner und kommt zu einer völlig anderen Aussage.

Diese Arbeitsweise wiederholt er zudem in einem anderen Werk, dem *Meleranz*, in welchem er noch einen Schritt weiter geht, indem er die Rollen von menschlichen Räubern und riesischem Unterdrücker umdreht: Die Räuber – Pulaz und seine Gesellen – sind hier Riesen, während die Rolle des Riesen Karedoz auf den menschlichen König Godonas übergegangen ist, der die (hier positiv und höfisch beschriebenen) Riesen zu ihrem Dasein zwingt (Mel. 4.432-4.457).

Neben dem von KERN analysierten ausführlichen Eigenzitat des Pleiers, ist hier vor allem der problemlose Wechsel der Positionen von Räubern und Riesen von Interesse.⁸⁹ Das Außerhöfische wird auf einen Menschen übertragen, die Räuber sind Ritterriesen. Wie im *Tandareis* (und im Unterschied zum *Erec*) sind sie dadurch ausgesprochen stark – Pulaz äußert sich erleichtert, dass der Held ihnen nicht im Kampf begegnet ist (Mel. 4.394-4.397). Gut gerüstet durchstreifen sie den Wald in einer Gruppe. Wie die Räuber im *Tandareis* sind sie nicht aus freien Stücken Räuber, sehen aber keine andere Möglichkeit, ihr Leben zu fristen (Mel. 4.450-4.453).

Schlecht ausgerüstete, dem Helden unterlegene Räuber, wie der *Erec* sie zeichnet, kennen die ‚nachklassischen‘ Werke somit überhaupt nicht. Durch den ‚Wegfall‘ der Symbolstruktur würden von diesen Räubern nur schwache, des perfekten Helden unwürdige Gegner bleiben, die zu besiegen keine Leistung darstellt und darüber hinaus keine andere Aussage mehr bieten können. Daher mussten die Räuber dort, wo sie in Erscheinung treten, dem Helden durch Ausrüstung und Stärke angepasst und der Held zudem wie im *Tandareis* entwaffnet werden, um eine glaubwürdige Gleichwertigkeit zu erzielen.

Es ist daher nur folgerichtig, dass Räuber als Gegner in keinem anderen ‚nachklassischen‘ Werk genutzt werden. Die Raubriesen im *Meleranz* sind bereits keine Gegner mehr und in der *Crône* findet sich zwar dieselbe Ausgangssituation wie im *Tandareis* mit dem Riesenherrscher Assiles, welcher Menschen ausschickt, die Geld und Gefangene eintreiben müssen (Cr. 5.469-

⁸⁸ Zu diesem Themenbereich vergleiche: Johan Huizinga: Herbst des Mittelalters. Studien über Lebens- und Geistesformen des 14. und 15. Jahrhunderts in Frankreich und in den Niederlanden. Herausgegeben von Kurt Köster. 12. Auflage. Stuttgart. 2006. – Kurt Andermann: ‚Raubritter‘ oder ‚Rechtschaffene von Adel‘? Sigmaringen. 1997.

⁸⁹ Peter Kern: Die Artusromane des Pleier. Untersuchungen über den Zusammenhang von Dichtung und literarischer Situation. Berlin. 1981, S. 294-300.

6.621), aber diese werden wohl bewusst als *zollnære* (Cr. 6.208, 6.282, 7.007, 7.395, 7.449 und 7.634) tituliert und nie als ‚Räuber‘. Zudem sind sie deutlich als Ritter ausgestattet und im Unterschied zu den namenlosen Räubern eindeutig benannt: Gaumeranz, Belianz, Eumenides, Sandarap, Salmanide und Ansgavin. Dasselbe gilt für den Wächter der Burg des Riesen, Galaas (Cr. 9.781-9.961).

II.2.6. Artusritter – Messlatte für Helden

Die Räuber im *Erec* und die moralisch fragwürdigen Ritter wie Kandaljon im *Tandareis* verkörpern die negative Seite des Rittertums. Indem der Held über sie siegt, bewährt er sich nicht in erster Linie als starker Kämpfer, sondern stellt vielmehr seine moralischen Qualitäten unter Beweis. Im Gegensatz dazu haben wir bereits die positiv geschilderten starken und bekannten Gegnerfiguren betrachtet, bei welchen sich der Held als der beste Ritter im Kampf gegen einen anderen vorzüglichen Ritter bewähren kann. Die absoluten Vorzeigeritter unter diesen sind ohne Frage die Artusritter, welche zu besiegen die größtmögliche ritterliche Bewährung jedes Helden darstellt.

Gleichwohl ist augenfällig, dass es drei ‚nachklassische‘ Artusromane gibt, in welchen die Konfrontation mit den Artusrittern völlig entfällt. Dies ist der Fall im *Wigalois*, dem *Meleranz* und der *Crône*.

Bei letzterem Werk liegt die Erklärung für das Fehlen von Kämpfen mit Artusrittern allerdings gleich auf der Hand. Gawein ist hier der Protagonist des Romans. Der beste Artusritter ist somit kein Gegner mehr, sondern der perfekte Held in seinem eigenen Artusroman.

Die Nähe zum Artushof darf auch als eine mögliche Erklärung für die fehlenden Kämpfe gegen die Artusritter in *Wigalois* und *Meleranz* geltend gemacht werden. Wigalois ist Gaweins Sohn, Meleranz ist der Neffe von Artus. Dies alleine macht zwar Kämpfe gegen die Artusritter nicht unmöglich – man vergleiche hier den *Lanzelet*, in welchem das Problem durch die unbekannte Abstammung umgangen wird –, aber es bietet die Möglichkeit, auf diese Kämpfe zu verzichten. Da die Helden sich in beiden Romanen zudem vor allen in anderen Bereichen zu bewähren haben – Wigalois als christlicher ‚Legendenheld‘ und Meleranz als beständiger Liebender –, können die Kämpfe gegen die Artusritter problemlos entfallen und durch andere Bewährungen ersetzt werden, wie das Platznehmen auf einem Tugendstein (Wig. 1.477-1.540). Was das Fehlen der Artusritter als Gegner im *Meleranz* angeht, ist allerdings bemerkenswert, dass der Pleier in seinen anderen beiden Werken die Kämpfe gegen die Ritter der Tafelrunde ebenfalls ‚sparsamer‘ nutzt als andere ‚nachklassische‘ Werke. Sein *Garel* kennt nur Keie als Gegner, der *Tandareis* hält sich mit Keie, Dodines, Kalogreant und Iwanet an bekannte Figuren. Da allgemein festgehalten werden kann, dass der Pleier in seinen Werken eher konservativ auf eine Rücknahme von möglichen Gattungsentwicklungen

bedacht ist,⁹⁰ könnte man somit im *Meleranz* eine Hyperkorrektur vor sich haben.

Es ist immerhin auffällig, dass im Gegenteil dazu in den übrigen ‚nachklassischen‘ Romanen die Anzahl der Artusritter als Gegner zunimmt und Kämpfe in unterschiedlichen Variationen, mit unterschiedlicher Motivation und zu unterschiedlichen Zwecken genutzt werden. Besonders interessant ist in dieser Beziehung die Untersuchung der Figuren Keie und Gawein, welche besonders gut eine ‚Entwicklung‘ innerhalb der Romanserie aufzeigen lassen. Beide Artusritter sind als gattungstypisches Personal fester Bestandteil fast aller Romane, ‚klassischer‘ wie ‚nachklassischer‘. Mögliche Unterschiede und Entwicklungen der Gattung in Bezug auf die Gegnerfiguren, sollten sich hier besonders gut festmachen lassen, da wir hier direkte und eindeutige Vergleichsfiguren vor uns haben. Während mit einem beliebigen Ritter als Gegner in jedem Roman stets eine neue Figur in Erscheinung tritt, ist es bei Keie und bei Gawein immer dieselbe Figur in einem anderen Umfeld. Betrachten wir als Grundlage für eine Entwicklung als erstes kurz die Ausgangslage der Figuren.

Das ‚klassische‘ Schema der Bewährung des Helden gegen die Artusritter ist in seinem Kern eine Bewährung gegen Keie und (optional) zusätzlich gegen Gawein. Sie beinhaltet drei unterschiedliche Szenen: In einer von HAUPT⁹¹ als ‚Hof-Szene‘ bezeichneten Ausgangsszene spricht Keie durch seine Schmäherei dem Helden vor den Augen und Ohren der versammelten Ritterschaft sämtliche ritterlichen Tugenden ab. In einer (am Ende des ersten Kursus liegenden) ‚Kampf-Szene‘ beweist der Held die Unwahrheit der Anschuldigungen im Sieg über Keie und ‚rehabilitiert‘ sich dadurch. Nach der daran anschließenden Krise und der erneuten Bewährung im zweiten Kursus kommt es am Ende des Romans zu einem ‚Gawein-Kampf‘, welcher das Erreichen des nun permanenten Zustands des Helden als ‚wahrer Ritter‘ beweist.

Dieses Schema zeigt sich am deutlichsten im *Iwein*. Dort spottet Keie in der ‚Hof-Szene‘ über den Vorsatz des Helden, das ‚Brunnen-Abenteuer‘, von welchem Kalogreant den Artusrittern berichtet hat, zu bestehen (Iw. 810-836). Nachdem Iwein Ascalon besiegt hat und selbst Herr des Brunnens geworden ist, besiegt er Keie (welcher als erster der anrückenden Artusritter die *âventiure* selbst bestehen will) in der ‚Kampf-Szene‘ (Iw. 2.542-2.645). Nach seinem Versagen seiner Frau Laudine gegenüber und seinem erneuten Aufstieg in zweiten Kursus trifft Iwein abschließend als Gerichtskämpfer im ‚Gawein-Kampf‘ auf den besten der Artusritter. Der Kampf der gleichwertigen Kontrahenten wird durch das gegenseitige Erkennen der beiden beendet (Iw. 7.342-7.653). Iwein ist damit als Gawein gleichwertiger, artuswürdiger und herausragender Ritter etabliert.

Dieses ‚Keie-Gawein-Schema‘ verliert mit dem Wegfall des doppelten Kursus und dem von Anfang an perfekten Helden allerdings offenkundig seine

⁹⁰ S. dazu vor allem die in dieser Beziehung sehr ausführliche Arbeit von KERN. – Peter Kern: Die Artusromane des Pleier. Untersuchungen über den Zusammenhang von Dichtung und literarischer Situation. Berlin. 1981.

⁹¹ ‚Hof-Szene‘ und ‚Kampf-Szene‘ sind in diesem Zusammenhang von HAUPT geprägte Begriffe. – Jürgen Haupt: Der Truchseß Keie im Artusroman. Untersuchungen zur Gesellschaftsstruktur im höfischen Roman. Berlin. 1971.

ursprüngliche Funktion. Die Folge sind zwei mögliche Entwicklungen: a) der aufgrund der Funktionslosigkeit komplette Wegfall dieser Kämpfe als äußerste Stufe einer Reduktion⁹² – oder b) die Nutzung des erzählerischen Potentials dieser Konfrontation und damit einhergehend eine „Häufung und Aufschwellung der Keie-Szenen“.⁹³

Die Reduktionsstufe entbehrt nicht einer gewissen Folgerichtigkeit. Ohne die ‚klassische‘ Funktion können alle drei Szenen (‚Hof-Szene‘, ‚Kampf-Szene‘ und ‚Gawein-Kampf‘) problem- und folgenlos entfallen. Indem die zusätzliche Funktion (Beweis der Wertigkeit des Helden) für diesen Opponenten entfällt, entfällt auch die Notwendigkeit, diese spezifischen Figuren als Gegner überhaupt auftreten zu lassen. Im Kampf kann sich der Held schließlich auch gegen andere Gegnerfiguren beweisen. Dafür sind weder ein Keie noch ein Gawein notwendig.

Dies wäre eine weitere Erklärung für das Fehlen der Artusritter als Gegner in der *Crône*, dem *Wigalois* und dem *Meleranz* und für die fehlende kämpferische Konfrontation mit Keie im *Wigamur*, in welchem lediglich der Name des Truchsess fällt (Wig. 2.200).

Wenn die Szene(n) beibehalten wird oder werden, dann kann innerhalb dieser ebenfalls eine Reduktion erfolgen. Keie tritt dann als einer von mehreren Artusrittern in Erscheinung, ohne dass er eine herausragende Position als Spötter oder Widersacher einnimmt, wie bei seinem Kampf gegen Joram im *Wigalois* der Fall (Wig. 451-457). Oder die Szenen werden gerafft erzählt wie im *Gauriel*, wo sich eine den Kampf rahmende Rede findet (Gau. 457-481 und 1.269-1.320). Dann wird aus Keie ein Opponent wie alle anderen auch, dessen spezifische Funktion aus den ‚klassischen‘ Artusromanen entfallen ist.

Die andere Möglichkeit besteht in der Freisetzung des erzählerischen Potentials, das sich in der Entstehung neuer Szenen und neuer Rollen findet. Diese Entwicklung ist bereits durch die ambivalente Anlage der Figur bei Hartmann begünstigt. Von Anfang an tritt Keie als tapferer Artusritter und gleichzeitig als Figur mit ‚moralischen Mängeln‘ in Erscheinung. Diese Ambivalenz malt Wolfram im *Parzival* mit zusätzlichen Szenen weiter aus. Diese Vorlagen greifen die ‚nachklassischen‘ Autoren auf und verknüpfen die altbekannten Szenen mit zusätzlichen, welche für die Rolle der Figur als Gegner keinerlei Funktion haben. Die Umsetzungen variieren dabei von einer recht genauen Imitation des bekannten Schemas mit immer größeren ‚Freiheiten‘ bis hin zu einer Figur, welche überhaupt nicht mehr als Gegner in Erscheinung tritt und dennoch einen großen Anteil an der Erzählung hat.

Offenkundig bestand ein großes Interesse an der Figur Keie, eventuell war sie (möglicherweise als Kontrastfigur) bei den Rezipienten beliebt oder wurde einfach für die Gattung ‚Artusroman‘ erwartet. Mit dem Wegfall der Bedeutung als Gradmesser für die Wertigkeit des Helden, benötigte die Figur eine neue Rolle. Das heißt, in diesem Fall hätte nicht die Handlung die Figur vorgegeben, sondern für eine Figur, welche im Text in Erscheinung treten sollte, musste eine

⁹² Haupt (1971), S. 110.

⁹³ Haupt (1971), S. 95.

Handlung gefunden werden. Dann hätte nicht die Rolle die Figur bedingt, sondern die Figur die Rolle. Wie dies im Einzelfall aussehen kann und zu welcher Variationsbreite in der Ausführung dies führte, zeigt ein Blick in die verschiedenen Texte, in welchen Keie in neuen Rollen in Erscheinung tritt.

Der *Garel* hält sich noch, typisch für den Pleier, eng an das bekannte Erzählschema, indem er dem Rezipienten eine ‚Hof-Szene‘ (Gar. 595-682) und eine ‚Kampf-Szene‘ (Gar. 17.730-18.790) nach gewohntem Vorbild bietet. Daran mag man sehen, dass „der nachschaffende Künstler [die klassischen ‚Keie-Szenen‘] wahrnahm und ihre Funktion erkennen konnte“⁹⁴. Das bedeutet, dass die ‚nachklassischen‘ Autoren das Schema kannten und verstanden. Sie hätten sicherlich eine ‚klassische‘ Umsetzung in ihren Werken darstellen können, wenn sie dies gewollt hätten. Allerdings war das offenkundig nicht erwünscht, wie die weiteren Werke zeigen.

Der *Lanzelet* bringt mit der Schmäherei und dem direkt anschließenden Kampf (Lanz. 2.889-2.933) in wenigen Versen zwar ebenfalls zuerst das Bekannte. Im weiteren Verlauf tritt der Truchsess allerdings in der Mantelprobe erneut auf, wird für diese mit einer Dame ‚versehen‘ und mit neuen positiven Zügen wie Einsicht und Scham dargestellt (Lanz. 5.956-5.957).⁹⁵

Auch der *Daniel* mischt, dabei jedoch mit weitreichenderen Neuerungen, die bekannten Szenen mit neuen. Ebenfalls wird hier mit der bekannten ‚Kampf-Szene‘ begonnen, die nach dem altbekannten Muster abläuft: Auf die gewohnt hochmütige Rede des Truchsess über seine Unbesiegbarkeit im Kampf folgt die topische Niederlage, an welche Daniels Spott anschließt und die Rückkehr des Besiegten an den Artushof. Die Handlung endet mit der Aufnahme des Helden in die Tafelrunde durch Gaweins ‚Empfehlung‘, so dass die altbekannten Funktionen und das ‚Keie-Gawein-Schema‘ in geraffter und variiert Form noch durchscheinen.

Dazu kommen im *Daniel* nun aber ausführliche weitere Szenen mit Keie, welcher nun nicht mehr als Gegner, sondern als Mitglied der Gruppe des Helden in Erscheinung tritt. Die Artusritter treten in einer Massenschlacht gegen die feindlichen Heere des Königs Matur an. In dessen Reihen nimmt ein unbesiegbar erscheinender Riese am Kampf teil. Dieser wird auf Gaweins Rat hin zwar geblendet, ihm ist aber weiterhin nicht mit ‚normalen‘ ritterlichen Waffen beizukommen. Keie, der dies (wie für seine Figurenkonzeption typisch) nicht erkennt, schmäht die anderen Ritter für ihre Flucht vor dem Riesen und reitet selbst eine Tjost gegen ihn (Dan. 3.224-3.264). Diese gelingt dem Truchsess auch sehr gut, hat aber nicht die von ihm erwartete Wirkung (Dan. 3.265-3.288). Der Riese ergreift ihn und verwendet ihn vielsagenderweise als Schlagwaffe gegen die übrigen Ritter (Dan. 3.289-3.281). Als Keie dem Riesen schließlich aus der Hand gleitet, fängt eine Linde seinen Sturz auf (Dan. 8.282-3.302).

⁹⁴ Haupt (1971), S. 111.

⁹⁵ Eine genauere Analyse der Keie-Figur im *Lanzelet* bietet DAIBLER. – Andreas Daibler: Bekannte Helden in neuen Gewändern? Intertextuelles Erzählen im ‚Biterolf und Dietleib‘ sowie am Beispiel Keies und Gaweins im ‚Lanzelet‘, ‚Wigalois‘ und der ‚Crône‘. Frankfurt a.M. u.a. 1990, S. 127-134.

Dabei fallen die deutlichen Verweise auf die bekannten ‚Kampf-Szenen‘ in *Erec* und *Iwein* ins Auge, wie der Vergleich des zu Boden Stürzenden mit einem Sack (Dan. 3.296-3.302, Er. 4.728-4.733 und Iw. 2.584-2.586) oder das von Ast-zu-Ast-fallen an der Linde (Iw. 4.634-4.694). Auch das humoristische Element ist vertraut. Dazu gesellen sich die Neuerungen des Riesenkampfes und der Teilnahme des Truchsesses an einer Schlacht in den Reihen der Artusritter. Innerhalb der Erzählung wechselt die Figur somit ihre Rolle vom Opponenten zu einem Helfer, wenn auch einem scheiternden Helfer.

Als Teil der Artusgesellschaft agiert Keie auch im *Tandareis*. Hier findet sich auch keine Schmäherei mehr, wenngleich eine passende ‚Hof-Szene‘ vorhanden wäre. Vielmehr tritt Keie dort als Warner (Ratgeber-Rolle) auf, der bei Flordibels Ankunft mit einer unguten Vorahnung bemerkt, dass das junge Mädchen *uns bringe lichte ein mære, daz daz bezzer wære daz sie nie wære komen her* (Tan. 361-363). Er erinnert an eine vorab gewährte Bitte des Königs und deren Folgen im *Lanzelet* und mahnt zur Besonnenheit. Artus jedoch bleibt seiner ‚klassischen‘ Rolle verhaftet und gewährt die Bitte, welche im Krieg gegen Tandareis‘ Vater endet, bei welchem Keie im Kampf gegen den Helden zwar antritt und unterliegt (Tan. 2.156-2.195), allerdings ohne die sonst damit verbundene Ehrabsprechung und Schmähung des Helden, so dass nach dem Kampf eine ungewohnt freundliche Unterhaltung folgen kann (Tan. 2.156-2.195) und Keie zusammen mit den übrigen gefangenen Artusrittern vor Artus für Tandareis Partei ergreifen kann (Tan. 3.239-3.319).

Keie ist hier zwar auch Gegner und Spötter, allerdings nicht mehr in einer logischen Verknüpfung dieser beiden Rollen. Hinzu kommen seine Funktionen als Mahner, Berater und Vermittler. Wie bereits für andere Ritter beobachtet, erfolgt auch hier der Wechsel der Figur von seiner Rolle als Gegner zu jener des späteren Helfers und Begleiters.

Dies führt zu einer interessanten Entwicklung in der *Crône*, in welcher Gawein zum Helden wird und Keie somit als Gegner aufgrund seiner Anlage sowohl als Artusritter als auch als Freund Gaweins kein Gegner mehr sein kann. Hier wird die Rolle des Heldenbegleiters auf markante Weise ausgebaut.⁹⁶

Noch in bekannter Weise tritt Keie zwar zu Beginn großspurig gegen Gasozein an (Cr. 3.627-4.003), doch er beendet den Roman im Kampf gegen neun Ritter in Folge in einer eigenen *âventiure*, ausgestattet mit der Rüstung Gaweins, also mit dem äußerlichen Erscheinungsbild des Helden des Werkes – und siegreich⁹⁷. Bevor es dazu kommt, durchläuft die Keie-Figur in der *Crône* verschiedene

⁹⁶ Zu den verschiedenen weiteren Rollen, Keies in der *Crône* siehe die ausführliche Arbeit von SCHONERT. – Christiane Schonert: Figurenspiel. Identität und Rollen Keies in Heinrichs von dem Türlin ‚Crône‘. Berlin. 2009.

⁹⁷ Diese Rüstung besitzt zudem eine bestimmte Fähigkeit, nämlich jene, sämtliche Magie zu neutralisieren, so dass die Kämpfe gegen jene neun Ritter demonstrativ auf die ritterlichen Fähigkeiten Keies reduziert werden. Es ist auffällig für die Figur, dass Tapferkeit und Stärke Keie seit dem *Erec* (*küene* – Er. 4.636-4.662) und *Iwein* (*unervorht* – Iw. 2.565-2.575) ohnehin niemals abgesprochen worden sind, was diese Entwicklung der Figur sicherlich gefördert hat.

‚Stationen‘, welche DAIBLER in seiner Monografie über intertextuelles Erzählen herausgearbeitet hat.⁹⁸

Interessant ist dabei, wie der Autor sich an den neuen und sicherlich für den Rezipienten der Zeit ungewohnten Mithelden in der ‚Zaumzeug-Episode‘ herantastet. „Wohlwissend, daß es sich um eine entscheidende Neukonzeption der Figur handelt, die Zweifel des Rezipienten teilend und ihn zugleich ebenso behutsam an diese Weiterentwicklung heranzuführend wie die Figur selbst, läßt der Erzähler Keie hier gewissermaßen zunächst nur eine halbe Aventure bewältigen.“⁹⁹ Hier muss Keie noch auf dem halben Weg umkehren, und Gawein beendet die ohnehin für ihn bestimmte *aventure*. Keie erfährt aber bereits für diese halbe *aventure* Anerkennung und keinen Spott oder Hohn.

Betrachtet man die literarische Ausgangslage und die Entwicklung der Figur in den ‚nachklassischen‘ Artusromanen, sind zwei Punkte festzuhalten: a) das ‚klassische‘ (funktionslos gewordene) Schema wird zurückgenommen und durch zusätzliche Szenen ergänzt, welche Keie in anderen Rollen als jener des Gegners auftreten lassen und b) die Entwicklung der Figur verläuft eher in die des freundlich gesinnten Heldenbegleiters als in die des ‚moralisch verwerflichen‘ Negativbeispiels.

An Keie zeigt sich somit derselbe Befund, wie er für die Ritter allgemein beobachtet wurde (mehr positive Helfer und Heldenbegleiter mit ausführlichen Zusatzszenen, wenige negative Gegnerfiguren mit verwerflichen Moralvorstellungen). Der beobachtete Funktionsverlust der ‚klassischen‘ Gegner-Rolle Keies wirkt sich erzähltechnisch somit ‚produktiv positiv‘ aus, indem zuvor unmögliche Szene und Rollen möglich werden. Man möchte darin eine Parallele zu dem sehen, was HAUG über das Fantastische sagt, nämlich dass durch die Aufgabe des klassischen Modells Chrétien's das Wunderbare und Fantastische frei wird und sich erzählerisch entfalten kann.¹⁰⁰ Hier wird durch den Wegfall des klassischen Modells die Figur frei, um sich erzählerisch frei zu entfalten.

Dies gilt auch für Gawein in seiner Rolle als Gegner, wenngleich die Entwicklung vor der Neukonzeption der Keie-Figur eher zurückhaltend verläuft. So ist Gawein von Anfang an über seine Funktion als Gegner hinaus zusätzlich Berater, Diplomat und umsichtig und höfisch agierendes Vorbild. Seine ‚Ausgangsposition‘ als Gegner ist die des unbesiegbaren vollkommenen Ritters, welchem der Held gegenüber seine Gleichwertigkeit (und nicht Überlegenheit) demonstrieren muss. Dies ändert sich mit dem Auftreten des ‚perfekten‘ Helden, welcher selbst die Position Gaweins übernimmt und sich daher nur schwer mit der Gleichwertigkeit zufriedengeben kann.

Die Veränderung der Gawein-Kämpfe erfolgt dabei nicht im Umfeld des ‚Keie-Gawein-Schemas‘, sondern in dem zweiten wichtigen Erzählschema, welches aus den literarischen Vorgängern übernommen wurde, ich nenne es hier aus Gründen der Analogie das ‚Meljakanz-Schema‘.

⁹⁸ Daibler (1999)

⁹⁹ Daibler (1999), S. 180.

¹⁰⁰ Haug (1984), S. 133-150, bes. S. 140.

Erzähltechnische Grundlage ist die Herausforderung des Artushofs durch den König Meljakanz im *Iwein* (Iw. 4.530-4.726), welcher die Königin entführt und nacheinander alle ihm nachreitenden Artusritter in der Tjost besiegt. Dieses Schema des gegen alle Artusritter antretenden Herausforderers greifen zahlreiche ‚nachklassische‘ Artusromane auf, setzen anstatt des Provokateurs Meljakanz allerdings den jeweiligen Helden ein und erweitern die Riege der gegen ihn kämpfenden Artusritter um die tatsächlich gesamte Artusritterschaft, inklusive dem im *Iwein* nicht anwesenden Gawein. Dies führt zu einer Erweiterung des Kreises der als Gegner in Frage kommenden Artusritter, welcher sich ursprünglich auf Keie und Gawein beschränkt. Eine Zusammenstellung jener Artusritter und ihrer Auftritte als Figur oder Gegner in den verschiedenen Werken findet sich in Tabelle B.13 im Anhang.

Zu den Artusrittern in der neuen Gegner-Rolle gehören viele unbekannte Namen, welche sich als Figur nur in einem einzigen Werk finden, wie Torfilaret im *Lanzelet*, Belamis im *Daniel*, Pliamin im *Gauriel* oder Unarc im *Wigamur* (s. letztes Drittel der Tabelle).

Ihnen gegenüber stehen Artusritter mit einer langen literarischen Vorgeschichte, welche bereits in den drei ‚klassischen‘ Roman erwähnt und dort zum Teil mit eigenen Auftritten versehen werden. Besonders häufig neben Keie und Gawein treten als Gegner dabei Iwein, Segremors, Linval und Dodines in Erscheinung (s. erstes Drittel der Tabelle). Ebenfalls – allerdings in jeweils nur einem ‚nachklassischen‘ Werk – als Gegner genutzt werden Erec, Parzival, Kalogreant oder Tristan (s. mittleres Drittel der Tabelle).

Interessant ist vor allem die Tatsache, dass alle ‚klassischen‘ Romanhelden (Erec, Iwein und Parzival) in die Riege der Gegner übergegangen sind, während unter ihnen kein einziger ‚nachklassischer‘ Held zu finden ist. Weder gegen Lanzelet, Wigamur, Daniel oder Garel noch gegen Wigalois, Tandareis oder Meleranz kämpft einer der Helden der ‚nachklassischen‘ Werke.

Selbst der *Gauriel*, welcher mit sechzehn gegnerischen Artusrittern alles aufführt, was am Artushof Rang und Namen hat, greift nicht auf die ‚nachklassischen‘ Heldenvorgänger zurück. Anscheinend gab es hier eine ‚Imitationsgrenze‘, eine tatsächlich gefühlte Differenz zwischen ‚klassischen‘ und ‚nachklassischen‘, also im Auge der späteren Autoren ‚aktuellen‘, Werke. Die Übernahme von Figuren als Gegner begrenzt sich strikt auf Figuren aus den ‚klassischen‘ Artusromanen.

Ein weiteres Phänomen ist, dass es nicht mehr alleine der Kampf gegen die Artusritter ist, welcher den ‚nachklassischen‘ Helden auszeichnet, sondern der Sieg über sie: Artusritter werden in ihrer Gesamtheit besiegbare Gegner. Selbst Gawein kann schließlich von einem Helden in Tjost und Schwertkampf bezwungen werden.

Allerdings ist auch zu beobachten, dass dies nicht von heute auf morgen möglich war. Nach und nach arbeiten sich die Autoren an die Niederlage der großen Namen in der Artusritterschaft heran.

Die ‚drei Großen‘, wie KERN Gawein, Iwein und Parzival tituliert,¹⁰¹ sind selbst im *Daniel* noch dem Helden gleichwertige Gegner, deren Kampfbegegnung mit einer gut gelungenen Tjost beendet wird (Dan. 143-399). Und auch die Kämpfe gegen Gawein und Erec im *Lanzelet* enden noch ohne den Sieg des Helden, ohne die Niederlage des gegnerischen Artusritters. Diese Figuren durch den Helden besiegen zu lassen, „das hätte eine allzu arge Verletzung der Vorstellung des Publikums von den unbesiegbaren Romangestalten Hartmanns und Wolframs bedeutet“¹⁰² und so begnügen sich diese Werke mit neuen, unbekannten Artusrittern, welchen dieses Missgeschick widerfährt.

Gleichzeitig läuft allerdings parallel die ‚Entthronung‘ der Unbesiegbaren. Strenggenommen kratzt bereits der *Parzival* an Gaweins Unbesiegbarkeitstopos, indem er die Niederlage des Vorzeigeritters nur durch den Kampfabbruch verhindert (Pz. 688,4-690,14). Und der *Wigalois* lässt Gawein bereits recht früh in der literarischen Serie (wenngleich als Held und nicht als Gegner in der entsprechenden *âventiure*) gegen Joram unterliegen (Wig. 517-598).

Diese Niederlage muss sämtliche Erwartungen der Hörerschaft der damaligen Zeit erschüttert haben, betrachtet man die Wahrheitsbeteuerung, Entschuldigung und Erklärung der Niederlage im Text. Möglich macht die Niederlage Gaweins hier nur Magie. Joram ist im Besitz eines Zaubergürtels, ohne welchen er – wie er selbst erklärt – Gawein niemals hätte besiegen können (Wig. 562-577 und Wig. 610-624).

Völlig ohne eine nötige Erklärung und absolut selbstverständlich unterliegt Gawein schließlich dem Helden im *Gauriel* (Gau. 1.015-1.246 und Gau. 1.686-1.817.4). Hier ist der Bann des ‚legendären‘ Artusritters schließlich gebrochen. Gauriel besiegt alle gegen ihn antretenden Artusritter von Gawein über Iwein und Tristan bis hin zu Keie, Segremors oder Dodines, um nur die bekanntesten Namen zu nennen.

Die Übernahme des ‚Meljakanz-Schemas‘ führt aber nicht nur zur Niederlage aller Artusritter, sondern verkehrt auch das ansonsten eindeutige Verhältnis zwischen herausforderndem Gegner und verteidigendem Helden. Mit der Zweideutigkeit der Rollenzuweisung spielen *Wigalois* (Joram gegen Gawein) und die *Crône* (Keie/Augmawin/Artus gegen Gasozein), wo während der *âventiure* nicht völlig klar ist, wer eigentlich Held und wer eigentlich Gegner ist. In anderen Werken führt die Anlehnung an das ‚Meljakanz-Schema‘ zu einem provozierenden Helden, welcher deutliche Züge eines Gegners erhält.

Dies beginnt bereits im *Lanzelet*, der das bekannte Konzept der Herausforderung explizit auf den Kopf stellt. „Nicht der unbekannte Ritter wird herausgefordert sich zu bewähren, sondern dieser überprüft umgekehrt die kämpferischen Qualitäten jener, die nach Aussage Orphilets ‚erwerbent lob unde prîs‘ (LANZ. 1269).“¹⁰³

Am deutlichsten als Provokateur angelegt ist dabei der Held im *Gauriel*. Für ihn muss festgehalten werden, „daß er bewußt gegen die Verhaltensregeln des

¹⁰¹ Kern (1974), S. 29.

¹⁰² Kern (1974), S. 29/30.

¹⁰³ Daibler (1999), S. 127.

Artushofes verstößt, indem er eine *maget* der Königin, die vom Artushof zu ihm geschickt worden ist, gefangensetzt. Dies bedeutet, daß sich Gauriel [...] nicht scheut, mit unhöfischem Verhalten – dem Verstoß gegen die ethische Norm, Frauen gegenüber keine Gewalt zu gebrauchen – die Verhaltenswerte der Artusgesellschaft, im vorliegenden Fall die für einen Ritter unabdingbare Beistandspflicht einer Frau in Not gegenüber, zum Hilfsmittel für die Erreichung seiner kämpferischen Absichten zu machen.“¹⁰⁴ Typische Merkmale (Provokation/unrechtmäßiges Verhalten) der Rolle Opponent wird hier problemlos auf den Helden übertragen, damit das Erzählschema (Herausforderung des Hofes) wie gewohnt ablaufen kann. Ähnlich wie eingangs von ZUDRELL für Gawein beobachtet,¹⁰⁵ hat auch hier diese neue Zuschreibung keine Folgen für die Bewertung der Figur. Trotz des provokativen unrechtmäßigen Verhaltens des Helden bleibt er unkritisiert in seiner Helden-Rolle.

Ebenso verbleiben auch die Artusritter positiv besetzte Figuren, auch als Gegner. Ein einziges Gegenbeispiel mag der Vollständigkeit halber und aufgrund seiner Ausnahme von der Regel erwähnt werden: Brantrivier im *Gauriel*, dessen Name sich bereits in der Ritterliste des *Erec* (Er. 1.678) findet. Vor diesem bewussten literarischen Rückverweis liest sich die ‚Charakterbeschreibung‘ des Artusritters, welchen der Held in der Tjost tötet, umso erstaunlicher:

*er hete grimmeclichen site:
im vuor stæte ernest mite,
daz in sach niemen lachen
wan von zwein sachen:
wâ man kirchen brande
oder helme alsô entrande,
daz daz bluot dar ûz wiel
und der man tât dar unter viel.
(Gau. 799-806)*

II.2.7. Andersweltliche Ritter – Symbolgehalt und Wunderbares

Nachdem sich die bisherigen Beobachtungen zu den Rittern vor allem an den beiden Punkten ‚Nachahmung und Variation‘ sowie dem ‚perfekten Helden ohne Krise‘ orientiert haben, bleibt noch die Frage nach der ‚Darstellung und Funktion des Wunderbaren‘.

Das Wunderbare im Artusroman ist ursprünglich das ‚Andersweltlich-Wunderbare‘, welches aus der Verschmelzung der (keltischen) Sagenwelt mit dem Artusstoff durch Chrétien hervorgegangen ist. Bei Hartmann, welcher die Erzählungen in seinen Bearbeitungen *Erec* und *Iwein* deutlich höfisiert, finden

¹⁰⁴ Egerding (1991), S. 115.

¹⁰⁵ Lena Zudrell: Gawein und die historische Narratologie. Zur Rede von Figuren am Beispiel von Hartmanns von Aue ‚Erec‘ und ‚Iwein‘. In: Aktuelle Tendenzen der Artusforschung. Herausgegeben von Brigitte Burrichter. Berlin. 2013, S. 101-112.

sich bei den Finalgegnern des ersten und des zweiten Kursus – das heißt an strukturell herausgehobener Stelle – ebenfalls noch Gegner, welche als ‚andersweltlich-wunderbar‘ bezeichnet werden können: Ascalon und Mabonagrín. Gänzlich auf wunderbare Gegner verzichtet hingegen Wolfram in seinem *Parzival*. Dort, wo der Held sich im Bereich des Wunderbaren aufhält, kämpft er nicht gegen entsprechende Gegner, sondern muss sich wunderbaren Prüfungen stellen (Schastel Marveile).

Für die beiden einzigen ‚klassischen‘ Vertreter der ‚andersweltlich-wunderbaren‘ Ritter (Ascalon und Mabonagrín) lassen sich als typische Merkmale die Verbindung zu einem wunderbaren Ort und die Darstellung mit ‚riesischen‘ Zügen konstatieren.

Ascalon im *Iwein* ist Herr der wunderbaren Quelle, eines übernatürlich schönen Ortes, der bei Begießen eines Steins mit Wasser ein verheerendes Unwetter hervorbringt (Iw. 553-693). Mabonagrín lebt in einem von der Außenwelt auf wundersame Weise abgeschotteten, ebenfalls übernatürlich schönen Baumgarten (Er. 8.765-8.957).

Zu den typisch ‚riesischen‘ Merkmalen gehören: eine übermenschliche Größe und eventuell damit verbunden ein entsprechendes Gewicht, welches sich durch das Beben der Landschaft beim Laufen oder Reiten der jeweiligen Figur zeigt, ein großes Reittier, welches unter Umständen ein größeres Tier als ein Pferd sein kann, und eine durchdringende Stimme.¹⁰⁶ Mabonagrín im *Erec* reitet ein entsprechend hohes Pferd (Er. 9.015) und besitzt eine besonders durchdringende Stimme (Er. 8.992-8.994). Er erscheint groß wie ein Riese:

*des boumgarten herre
was lanc unde grôz,
vil nâch risen genôz.
Der underwant sich grôzer drô.
Sîn ros was grôz unde hô,
starc rôz zundervar.
(Er. 9.011-9.016)*

Gleiches gilt für Ascalon im *Iwein*, welcher im Heranreiten Kalogreant wie ein ganzes Heer erscheint (Iw. 694-697). Er berichtet den Artusrittern über Ascalon, *sîn ors was starc, er selbe grôz* (Iw. 699) und seine Stimme wäre *lûte sam ein horn* (Iw. 701).

Solche ‚riesischen‘ Merkmale, welche auf Menschen übertragen werden, sind eine gängige Form, Personen hervorzuheben. Sie finden sich bereits im altfranzösischen Heldenepos und dürfen nicht als Zuordnung des entsprechend Beschriebenen zu den Riesen missverstanden werden. WOLGEMUTH führt aus: „Das heißt, man [der Autor/Erzähler] konnte noch so sehr übertreiben, ein *jaiant* [Riese] wurde der betreffende nicht, selbst, wenn er größer oder stärker als ein solcher, also nach unseren begriffen ein *rise* ist. Nicht um einen *jaiant*

¹⁰⁶ Ernst Herwig Ahrendt: Der Riese in der mhd. Epik. Rostock. 1923.

handelt es sich in solchen Fällen, sondern um einen riesenmäßigen Helden.“¹⁰⁷ Oder in unserem Fall um einen ‚riesenmäßigen‘ Gegner.

Die ‚riesischen‘ Merkmale steigern den Schwierigkeitsgrad des Kampfes und vergrößern dadurch die Leistung des Helden, welcher einen solchen Gegner besiegt. Die Zuschreibung wunderbarer ‚riesischer‘ Züge dient folglich nicht der Ausschmückung des Wunderbaren, sondern hat die Funktion den Sieg des Helden zu unterstreichen, indem die Qualität des Gegners erhöht wird. Der Kampf erfolgt trotz allem als typischer Ritterkampf, in welchem keine besonderen wunderbaren Hilfsmittel nötig sind, um den Gegner zu besiegen.

Was das wunderbare Umfeld angeht, so handelt es sich ebenfalls nicht um eine ausufernde Ausmalung des Wunderbaren, sondern die fremden Gefilde signalisieren einen Ort der besonderen Prüfung für den Helden, weshalb sie sich auch nicht an beliebiger Stelle im Roman finden, sondern an den Finalbeziehungsweise den ‚Zwischen‘-Gegner¹⁰⁸ gebunden sind.

Vor dieser Folie der ‚klassischen‘ Ritter mit ‚andersweltlich-wunderbaren‘ Zügen betrachten wir nun die entsprechenden Gegner der ‚nachklassischen‘ Werke. Bis auf die drei Romane des Pleiers¹⁰⁹ finden sich in allen ‚späthöfischen‘ Artusromanen Gegner mit mehr oder weniger ausgeprägten ‚wunderbaren‘ Zügen.

Wenn man sich in den Werken als erstes jene Figuren mit ‚riesischen‘ Merkmalen ansieht, ist festzuhalten, dass es sich hier um keine Zuschreibung zu einer ‚biologischen Gattung‘ handelt. ‚Riesische‘ Ritter und Riesen sind strikt in der Erzählung getrennt. Dort, wo Ritter im Umfeld von Riesen auftreten, sind sie sogar explizit keine ‚riesischen‘ Figuren. So sind die Begleiter des Riesen Baingranz in der *Crône* allesamt menschliche Ritter (Cr. 26.897-27.167), und selbst Verwandtschaft mit einem Riesen macht aus einem Ritter noch nicht einen ‚riesischen‘ Ritter. Dazu betrachte man Galaas in der *Crône*, welcher der *mâge* des Riesen Assiles ist und von diesem aufgezogen wurde. Er tritt allerdings durchgängig nur als ‚normaler‘ Ritter in Erscheinung (Cr. 5.486-5.489). Seine Verwandtschaft mit einem Riesen hat keinerlei Auswirkungen auf sein Äußeres oder seine Fähigkeiten. Seine dunkle Körperfärbung (*Galaas der môr*, Cr. 5.576) rückt ihn zwar in die Nähe der sarazenischen Riesen,¹¹⁰ ändert aber nichts an seinem Menschsein.¹¹¹ Die Ursache darin liegt in dem biblischen Verständnis, dass Riesen und Menschen dieselben Verwandten haben können, ohne dass dies Auswirkungen auf ihr jeweiliges Erscheinungsbild hat. Somit

¹⁰⁷ Fritz Wohlgemuth: *Riesen und Zwerge in der altfranzösischen erzählenden Dichtung*. Stuttgart. 1906, S. 58.

¹⁰⁸ Hiermit ist ein Gegner auf strukturell gesehen ‚halber Strecke‘ einer Erzähleinheit gemeint, gegen welchen der Sieg des Helden als Teilerfolg für die abschließende Quest verstanden werden kann.

¹⁰⁹ Im *Garel* findet sich zwar die *aventure* in Eskilabons Blumengarten (Gar. 2420-5412), dieser besitzt allerdings keine ‚andersweltlichen‘ Züge. Und Kurion im *Tandareis* ist zwar irgendwo zwischen Riese und Ritter einzuordnen, das Erzählmilieu weist allerdings eher auf einen Riesen hin (Tan. 8.303-10.143), so dass die Figur im entsprechenden Kapitel behandelt werden wird.

¹¹⁰ Wohlgemuth (1906), S. 60-64.

¹¹¹ Alternativ bietet FELDER in ihrem Kommentar zur *Crône* für *môr* den Verweis auf das bretonische Adjektiv *m(u)er* an, welches als ‚groß‘ wiedergegeben wird. – Gudrun Felder: *Kommentar zur ‚Crône‘ Heinrichs von dem Türlin*. Berlin/New York. 2006, S. 173/5.488.

kann ein Verwandter eines Riesen eben keine ‚riesischen‘ Merkmale besitzen, und ein Mensch mit ‚riesischen‘ Merkmalen kann ohne einen Riesen in der Verwandtschaft entstehen.¹¹²

Betrachtet man nun Gegner mit ‚riesischen‘ Merkmalen, so findet sich im *Gauriel* der Ritter Jorant, welcher auf einem Wisent reitet (Gau. 4.140). Er ist auch *des waldes herre* (Gau. 4.151), in welchem es von Drachen, Bären, Löwen und Leoparden wimmelt (Gau. 4.158-4.159). Da er zudem über eine wunderbare Burg verfügt, die in einem praktisch unüberwindbaren Moor gelegen ist (Gau. 4.246-4.277), treffen beide Merkmale – riesischer Körperbau und wunderbares Umfeld – auf ihn zu. Allerdings ist auffällig, dass er weder Finalgegner ist noch an einer strukturell herausgehobenen Position in der Erzählung gegen den Helden antritt. Den Grund für seine Ausgestaltung, die auch in anderen Belangen stark an Mabonagrín erinnert, ist hier eher in einem intertextuellen Zusammenhang zu sehen. So wie Gauriel Züge mit Erec gemein hat (Liebesbeziehung außerhalb der Gesellschaft), hat Jorant Züge mit Mabonagrín gemeinsam und verweist durch sie auf eine mögliche Interpretation der *âventiure* vor der Folie des *Erec*.¹¹³

Besonders auffällig sind die ‚riesischen‘ Merkmale bei Roaz im *Wigalois*, bei welchem auch explizit die dazugehörige Bezeichnung fällt: *michel als ein gîgant* (Wig. 7.354).¹¹⁴ Er kämpft mit einem besonders großen Schwert (Wig. 7.355-7.357) und trägt einen ebenso gearteten Schild (Wig. 7.358-7.360), der aufgrund seiner Größe als Brücke hätte dienen können (Wig. 7.361). Auch der Ort des Zusammentreffens zwischen Roaz und dem Helden ist ‚andersweltlich‘ gestaltet (Wig. 7.271-7.312). Hinzu kommt in diesem Fall, dass es sich bei Roaz um den Gegner der Ziel*âventiure* handelt.

Allerdings spielt beim Wunderbaren im Umfeld von Roaz dessen Ursache eine wichtige Rolle, anders als bei Hartmann. Hier haben wir es mit ‚Teuflich-Wunderbarem‘ und direkt daran gebunden ‚Göttlich-Wunderbarem‘ zu tun. Hier, wie auch in Teilen der *Crône*, läuft die Bewährung des Helden im Bereich des Religiösen ab und bringt jene ‚teuflich-wunderbaren‘ Gegner hervor, welche im *Parzival* bewusst ausgelassen wurden.

Neben den Teufelsbündler Roaz treten noch weitere Gegner mit ‚religiös-wunderbarem‘ Hintergrund in den ‚nachklassischen‘ Romanen in Erscheinung. Diese scheinen direkt aus dem Fegefeuer zu stammen, lebende Tote, bei welchen sich der Leser weniger in einem Artusroman als vielmehr in einer Spuk- oder Gruselgeschichte wähnt, wie sie der Zeit nicht unbekannt waren.¹¹⁵

¹¹² Ahrendt (1923), S. 2-13.

¹¹³ Dieser Zusammenhang wird im Kapitel zum *Gauriel* (III.10 Gauriel) genauer beleuchtet, in welchem die Intertextualität ausführlich betrachtet wird.

¹¹⁴ Als Vorausdeutung zu verstehen ist bereits vorher die Überlegung des Helden über den bevorstehenden Kampf: *dâ überdächte er sich an,/wand ez gesigt ein kurzer man/vil oft mit kunst an einem der/spannenlenger ist dan er*. (Wig. 7.346-7.350).

¹¹⁵ Siehe dazu: Claude Lecouteux: Geschichte der Gespenster und Wiedergänger im Mittelalter. Böhlau. 1987. – Claude Lecouteux: Eine Welt im Abseits. Zur niederen Mythologie und Glaubenswelt des Mittelalters. Dettelbach. 2000, bes. S. 169-172. – Jean-Claude Schmitt: Heidenspaß und Höllenangst. Aberglaube im Mittelalter. Frankfurt. 1993.

Zur Illustration dieser Aussage mag die Begegnung Gaweins mit einem ungewöhnlichen wunderbaren Gegner im letzten Drittel der *Crône* dienen. Hier trifft Gawein auf zwei junge Mädchen, welche eine anscheinend tote adelige Dame beweinen, deren *amîs* von einem *ritter swarz als ein môr* (Cr. 19.124)¹¹⁶ in einer Tjost getötet wurde. Gawein kämpft gegen diesen schwarzen Ritter und tötet ihn im ritterlichen Zweikampf. Als das Blut des Ritters mit der Lanze in Berührung kommt, beginnt diese zu brennen. Das Feuer verzehrt Waffen, Rüstung, den Ritter selbst sowie sein Pferd, so dass nichts davon übrig bleibt (Cr. 19.208-19.226).

Die jungen Mädchen erzählen dem erstaunten Helden, dass er durch seine Tat Ritter erlöst habe, welche durch Gottes Allmacht verdammt gewesen waren, da sie *got niht entvorht durch ir grôze hôchvar* (Cr. 19.256/7). Die gesamte *âventiure* war eine Erlösungstat im Umfeld der ‚Gralsburg‘ und der schwarze Ritter ein Teil davon (Cr. 19.266-19.269). Ob er als solcher überhaupt ein menschliches Wesen war, bleibt offen.

Ebenso verhält es sich mit den Rittern von Korntin im *Wigalois*, auch wenn sich der Held bei ihrem Erscheinen sogleich bewusst ist, dass er es nicht mit normal Sterblichen zu tun hat (*ezn wæren rehte liute niht* – Wig. 4.556). Ihre wunderbare Art zeigt sich nämlich bereits in ihrem Auftreten (Wig. 4.539-4.591) und Erscheinungsbild. Sie tragen als Erkennungszeichen ebenfalls die Farbe Schwarz und dazu ‚Feuerrot‘ (Wig. 4.558-4.562). Obwohl der Held ihre wunderbare Art erkennt, reitet er eine Tjost gegen sie, woraufhin seine Lanze (ganz ähnlich wie in der *Crône*) zu brennen beginnt (Wig. 4.569-4.571).¹¹⁷

Wigalois erkennt, dass diesen Rittern *daz leben got ze buoze hêt gegeben* (Wig. 4.587-4.588) und im Anschluss erfolgt auch hier eine für Held und Rezipient gleichermaßen gedachte weitere Erklärung durch eine dritte Person: Die Ritter sind durch die Hand des Teufelsbündlers Roaz ums Leben gekommen und müssen nun in *der helle viure* (Wig. 4.715) turnieren, bis zu ihrer Erlösung (Wig. 4.707-4.721).

Dass diese ‚Untoten‘ aus dem Bereich des ‚Göttlich-Wunderbaren‘ von einer anderen Art sind als Mabonagrîn oder Ascalon in ihrer ‚andersweltlich-wunderbaren‘ Darstellung, sollte offensichtlich geworden sein. Unterschiede finden sich bei den wunderbaren Rittern aber auch im Umfeld der Gegner, welches auf den ersten Blick traditionell ‚andersweltlich-wunderbar‘ erscheint. Zu den wunderbaren Orten, an welchen einige Gegner zu finden sind, zählen das Land Jorams aus dem *Wigalois*, das von übernatürlicher Schönheit ist (Wig. 634-646) und welches man ohne die Begleitung des Landesherren selbst nicht zu finden vermag (Wig. 1.095-1.097), der schöne Wald, die Burg und die Quelle

¹¹⁶ Weitere als Synonyme verwendete Bezeichnungen sind: *swarzer recke* (Cr. 18.963), *swarz man* (Cr. 18.972) und *môr* (Cr. 19.126).

¹¹⁷ Ein ähnliches Szenario findet sich auch noch einmal in der *Crône*, als Gansguoter Gawein und seine Begleiter durch ein andersweltliches Land führt und sie dabei zu einer von Feuer umschlossenen Burg kommen, aus welcher brennende Ritter auf sie zureiten. Hier verbietet der wissende Begleiter Gansguoter Gawein die Tjost gegen diese Ritter mit dem Hinweis, er würde sie nicht überleben. Gansguoter treibt die brennenden Ritter zurück in die Burg, woraufhin das Feuer erlischt und die Gruppe passieren kann (Cr. 27.388-27.473).

Iwerets im *Lanzelet* (Lanz. 3.864-4.189), die wunderbare Burg und der Wald Jorants im *Gauriel* (Gau. 4.197-4.241 und 4.366-4.384), die von Gansguoter erbaute Burg Mandarp, in welcher Berhardis gegen Gawein kämpft (Cr. 12.904-13.688) und die Burg Schatel le mort von Mabuz im *Lanzelet* (Lanz. 3.536-3.575). Allerdings kann man nur bei Iweret und Berhardis von einer strukturell hervorgehobenen Stelle mit Prüfungscharakter im jeweiligen Werk sprechen. In den übrigen Fällen hat der wunderbare Charakter des Landes des jeweiligen Gegners keine Signalwirkung als Ort der Prüfung des Helden. Dafür haben jene Orte jedoch eine kausale Auswirkung auf das Geschehen im Roman.

An die Stelle der Symbolstruktur tritt somit erneut eine kausale Verbindung. Dasselbe hatten wir bereits bei dem Verhältnis zwischen Räufern und Riesen in den ‚nachklassischen‘ Romanen beobachtet. Betrachten wir kurz die kausalen Verknüpfungen von wunderbarem Ort und *âventiure* zur Verdeutlichung.

Jorants Reich kann von Gawein nach seinem Verlassen nicht wieder betreten werden, so dass er nicht zu seiner Gattin zurückkehren kann, der Held Wigalois ohne seinen Vater aufwächst und als Unbekannter an den Artushof kommen kann (Wig. 1.122-1.410).

Iwerets Burg ist mit Edelsteinen ausgestattet, welche die Furcht vertreiben (Lanz. 4.118-4.135) und auf seinem Land wachsen Pflanzen welche ihm Kraft, Stärke und Frohgemut verleihen (Lanz. 3.962-3.969) – Land und Burg stärken also den Landesherren im Kampf und machen ihn zu einem gefährlicheren Gegner.

Die wunderbare Burg Jorants ist von einem Moor umgeben, welches es unmöglich macht, die Burg zu betreten – außer man besitzt eine Salamanderhaut wie Jorant und wie der Held Gauriel (Gau. 4.286-4.293 und 4.344-4.349).

Noch weitreichendere Auswirkungen hat die Burg des Mabuz auf den Fortgang der Handlung. Mabuz ist der Sohn einer *merfeine*, welcher von Natur aus ein Feigling ist.¹¹⁸ Daher erbaute ihm seine Mutter die Burg Schatel le mort, in deren Umfeld der Feige tapfer und der Tapfere feige wird. Der Ort neutralisiert somit den Mabuz angeborenen Mangel an Tapferkeit und verkehrt ihn ins Gegenteil (Lanz. 3.550-3.577) – ebenso wird allerdings die Tapferkeit von Lanzelet in ihrem Umfeld zu Feigheit, was dafür sorgt, dass er im Kampf unterliegt (Lanz. 3.614-3.637).

Die wunderbaren Orte in den ‚nachklassischen‘ Werken sind somit zu Hindernissen geworden, welchen es dem Helden schwer oder unmöglich machen, den Gegner zu besiegen oder besondere Hilfsmittel nötig machen (Salamanderhaut). Gleiches kann auch für die Ausstattung der Gegner festgestellt werden. Während bei Mabonagrín und Ascalon das Fehlen jeglicher Ausrüstungsgegenstände mit wunderbarer Wirkung festgehalten werden muss, verfügen mehrere Gegner der späteren Werke über eben solche.

Jorant besitzt den unbesiegbar machenden Gürtel (Wig. 388-479), Fimbeus einen unbesiegbar machenden Stein, der ebenfalls in einen Gürtel eingearbeitet war (Cr. 4.867-4.888 und 14.990-15.000 sowie 23.223-23.273),¹¹⁹ und der Graf von der Grünen Aue trägt eine unverwundbar machende Rüstung (Dan. 4.038-4.048). Der Ritter mit dem Bock verfügt hingegen über ein fliegendes Reittier

¹¹⁸ Zur literarischen Herkunft der Figur vgl.: Dagmar O Riain-Raedel: Untersuchungen zur mythischen Struktur der mittelhochdeutschen Artusepen. Ulrich von Zatzikhoven, ‚Lanzelet‘ – Hartmann von Aue, ‚Erec‘ und ‚Iwein‘. Bonn. 1974, S. 97f.

¹¹⁹ Siehe hierzu die Übersicht über die Erwähnungen von Stein und Gürtel sowie seine Rolle im Romangeschehen im Stellenkommentar von FELDER. – Felder (2006), S. 157-160 (4.858ff).

(Cr. 25.530-25.543), der Heidenkönig im *Gauriel* über einen Drachen, mit dem er davonzufiegen gedenkt, als er die Schlacht verliert (Gau. 3.610-3.635).

Diese wunderbaren ‚Gegenstände‘ sind, wie die Orte, zusätzliche Hindernisse, welche der Held entweder überhaupt nicht überwinden kann oder ausschalten muss. Unüberwindbar sind Jorants Gürtel, die Rüstung des Grafen von der Grünen Aue und der Ritter mit dem Bock. In allen drei Fällen sorgt die wunderbare Ausrüstung für einen anderen Ausgang der Handlung, als es der Normalfall wäre (Kampf mit Sieg des Helden), und gereicht dem Helden dennoch zum Vorteil. Gawein heiratet Jorants Nichte, der Graf von der Grünen Aue überlebt und wird Daniels Verbündeter und der Ritter mit dem Bock kann von Keie bei der zweiten Begegnung schließlich besiegt werden.

Dort, wo der wunderbare ‚Gegenstand‘ neutralisiert wird, zeigt sich die ‚märchenhafte‘ Überlegenheit des Helden. Gawein schlägt den Wunderstein zufällig (Fortuna) aus dem Gürtel des Fimbeus (Cr. 14.937-14.980) und trägt bei ihrer letzten Begegnung eine ‚magieneutralisierende‘ Rüstung (Cr. 27.343-27.368). Gauriel, im Besitz eines ‚magievernichtenden‘ Schwertes, zerschlägt den ‚Fluchtdrachen‘ zu Nebel (Gau. 3.636-3.644).

Trotz dieser Unterschiede zu den ‚andersweltlich-wunderbaren‘ Gegner der Werke Hartmanns – dem ‚göttlichen‘ oder ‚teuflischen‘ Charakter des Wunderbaren und dem kausalen Zusammen von Ort und Ausrüstung mit dem Fortgang der Handlung – bleibt der Kampfhergang selbst auch weiterhin derselbe. Andersweltliche Ritter sind und bleiben in erster Linie Ritter.

Selbst in ihrer stärksten Ausprägung als wunderbare Gestalten mit Bezug zum Jenseits oder der Anderswelt läuft der Kampf gegen diese Gegner immer noch nach ritterlichem Vorbild ab. Der Ritter mit dem Bock wird von Keie ebenso im ritterlichen Zweikampf besiegt (Cr. 27.986-28.050 und 28.234-28.245) wie Roaz von Wigalois (Wig. 7.498-7.662). Gawein kämpft gegen Joram mit Lanze und Schwert (Wig. 536-569), Gauriel gegen Jorant in einer Tjost (Gau. 4.350-5).

Selbst ausgesprochen wunderbare Gegner wie die brennenden Ritter im *Wigalois*, der Schwarze Ritter in der *Crône* oder Berhardis – welcher tödlich verwundet darniederliegt, allerdings sofort gesund wird, wenn ein Ritter eintrifft, gegen welchen er kämpfen kann (Cr. 13.318-13.344) – treten dem Helden im ritterlichen Zweikampf entgegen. Keiner dieser wunderbaren Gegner kämpft mit Zauberei oder besitzt andersweltliche oder fantastische Fähigkeiten, welche im Kampf Anwendung finden. Selbst Mabuz kämpft wie ein Ritter. Ihm kommt nur der magische Ort, an welchem er kämpft, zu Hilfe.

Daher benötigt der Held auch keinen Gegenzauber oder ein besonderes Schwert gegen einen wunderbaren ritterlichen Gegner. Immer kann sich ihnen der Held als Ritter entgegenstellen und sie zum Zweikampf herausfordern.

Dieser Sachverhalt ändert sich erst, wenn die Ritter ihre Rüstung ablegen und sich dem Helden als Zauberer entgegenstellen. Erst an dieser Stelle gewinnt das Wunderbare derart die Oberhand, dass wir eine neue Kategorie an Gegnern vor uns haben.

II.3. Zauberer

In den ‚klassischen‘ Artusromanen treten dem Helden im Kampf keine Zauberer entgegen, dieser Typ von Figuren ist alleine auf die ‚nachklassischen‘ Romane beschränkt. Und dort, wo sie auftreten, sind sie nur in drei Fällen als Gegner angelegt, welche im ritterlichen Zweikampf besiegt werden können. Das ist der Fall bei Roaz im *Wigalois*, dem Heidenkönig im *Gauriel* und bei der ersten Begegnung des Helden im *Lanzelet* mit Valerin. Streng genommen sind diese somit die einzigen Zauberer, mit welchen sich eine Arbeit über Gegnerfiguren zu beschäftigen hat. Als kontrastive Folie werden hier aber auch jene Figuren hinzugenommen, welche der Held zwar nicht im ritterlichen Zweikampf besiegt, welche aber als Gegenspieler und als zu überwindendes Hindernis in einer *âventiure* auftreten und vom Helden getötet oder überwunden werden. Dazu gehören Malduc und bei seiner zweiten Begegnung auch Valerin im *Lanzelet*, der Kahle Sieche im *Daniel*, Gansguoter in der *Crône* und der Riesenvater im *Daniel*.

Die erste Frage, welche sich bei der Betrachtung von Zauberern auftut, ist jene, warum sie überhaupt als Gegnerfiguren (oder Gegenspieler) eingeführt werden, da sie den ‚klassischen‘ Werken in dieser Funktion fremd sind. Stellen sie vielleicht zusätzliche Herausforderungen an den Helden oder bieten sie neue Möglichkeiten für den Helden sich zu bewähren?

Zu erwarten ist dabei natürlich, dass die Magie, über welche Zauberer im Unterschied zu den bisher betrachteten Rittern und Räubern verfügen, eine Rolle spielt. Dieses besondere Merkmal der Figuren zeigt sich bereits bei ihrem Erscheinungsbild, welches in den meisten Fällen als deutlich ‚unnatürlich‘ geschildert wird.

Während allerdings Ritter, Räuber oder auch Riesen – wie wir noch sehen werden – gewisse typische äußere Merkmale besitzen, an welchen man sie problemlos einer Gruppe zuordnen kann, unterscheiden sich die Figuren der Zauberer derart deutlich in ihrem Aussehen und Auftreten, dass man sie mit gutem Recht als ‚recht individuell‘¹²⁰ bezeichnen kann.

Zu Malduc findet sich zwar überhaupt keine Beschreibung des Äußeren, was beim Rezipienten zur Vorstellung eines normalen menschlichen Erscheinungsbildes führen sollte. Und dasselbe lässt sich für den – ohnehin nicht sehr profilierten – Heidenkönig im *Gauriel* festhalten. Anders sieht es aber beim Kahlen Siechen aus, der als *kal unde rôl* (Dan. 4.383) beschrieben wird. Sein eher übernatürliches Aussehen verrät als deutliches Signal nach außen hin bereits seine Zugehörigkeit zur Ebene des Dämonischen.

Ebenfalls beschrieben wird Gansguoter in der *Crône*, den der Autor als *schôenen man* (Cr. 13.008) auftreten lässt. Allerdings kann er sein Erscheinungsbild willentlich verändern (Cr. 13.011-13.029), so dass offen bleibt, welches seine wahre Gestalt ist. Die Erscheinung als ‚schöner Alter‘ teilt Gansguoter mit dem Riesenvater im *Daniel* (Dan. 6.904-6.917). Anders als seine riesenhaften Söhne ist

¹²⁰ Sandra Witte: Zouber. Magiepraxis und die geschlechtsspezifische Darstellung magiekundiger Figuren in der höfischen Epik des 12. und 13. Jahrhunderts. Hamburg, 2007, S. 326.

dieser von normalem Wuchs (*er was ze wênic noch ze grôz*, Dan. 6.910), jedoch besitzt er die auch den Riesen typische Stärke (Dan. 778-782)¹²¹ und Schnelligkeit (Dan. 771-777 und 6.983-6.985).

Merkmale mit einem Riesen teilt auch Roaz im *Wigalois*, der als riesenhafter Ritter beschrieben wird,¹²² wobei der Schwerpunkt allerdings auf seiner ritterlichen Erscheinung liegt. Für all jene Zauberer, deren Äußeres beschrieben wird, kann man als Gemeinsamkeit somit kein spezifisches Aussehen festhalten, allerdings vielfach ein Aussehen, welches sich von einem normalen Menschen – in welcher Weise auch immer – abhebt. Die Ursache für dieses besondere Aussehen ist die besondere Art dieser Figuren. Ihr Aussehen ist ein Hinweis auf ihre Verbindung mit dem Magischen, ein Signal für den Rezipienten, dass er es hier mit keiner ‚normalen‘ menschlichen Gegnerfigur zu tun hat.

Was aber genau ist das Magische an den Zauberern? Was genau ist Magie? Wie beim Aussehen gilt auch hier, dass es schwer ist, einheitliche Merkmale festzuhalten. Dies beginnt bereits bei der Bezeichnung, welche sich für diese Gegnergruppe in den Texten findet. Als *zouberaere* bezeichnet werden Malduc im *Lanzelet*¹²³ und Gansguoter von Micholde in der *Crône*¹²⁴. Mehrfach wird Letzterer zudem als *pfaffe* (Cr. 13.025) tituiert, also ein in der Magie gelehrter Geistlicher,¹²⁵ dessen Fähigkeiten (bemerkenswert spät im Ablauf der Handlung) als *nigromancie* (Cr. 20.404) bestimmt wird.

Gänzlich fehlt die Bezeichnung *zouberaere* hingegen beim Kahlen Siechen aus dem *Daniel*, welcher nur als *sieche* bezeichnet wird, wenngleich er eindeutig Magie nutzt. Gleiches gilt auch für Roaz im *Wigalois*, bei welchem der Begriff ebenso wenig fällt wie beim namenlosen Heidenkönig im *Gauriel* oder bei Valerin im *Lanzelet*. Und auch der Riesenvater im *Daniel* wird nicht als *zouberaere* bezeichnet,¹²⁶ auch wenn er in der Lage ist Gegenstände und Personen mit Magie zu erschaffen oder zu verändern.¹²⁷

¹²¹ Er trägt, wie es ebenfalls bei Riesen zu finden ist, seinen Gegner (Artus und später Parzival) einfach davon (Dan. 6.949-6.953).

¹²² Hervorgehoben wird dabei zum einen die Gefährlichkeit seiner Ausrüstung (Wig. 7.355-7.357) und zum anderen, wie gut er gegen Angriffe gewappnet ist. Hinzu kommt, die Kostbarkeit seiner Ausstattung (Wig. 7.358-7.392). Die Beschreibung dient also in erster Linie dazu, den Gegner als ritterlich würdigen Gegner für den Helden darzustellen. Zu seiner höfischen Beschreibung gehört auch der Auftritt seiner Frau und die Erwähnung ihrer Ausstattung und jener der sie begleitenden Damen (Wig. 7.396-7.473).

¹²³ *zouberaere* (Lanz. 6.990) – Weitaus häufiger fällt allerdings der Begriff *gougelaere* (Lanz. 7.023, 7.161, 7.220, 7.223, 7.383, 7.455, 7.460, 7.518, 7.523, 7.616, 7.676), für welchen HENNING neben nhd. ‚Zauberer‘ als Übersetzung auch ‚Gaukler‘ oder ‚Taschenspieler‘ notiert. Malduc wird zudem als *wise* bezeichnet (Lanz. 7.353 und 7.364). Die Ausübung seiner Magie wird auch *galster* genannt (Lanz. 7.011).

¹²⁴ Dies allerdings erst nach dem Kopfabspiel (Cr. 13.172).

¹²⁵ Die Fähigkeit der und Ausübung von Nigromantie wurde im Mittelalter dem Klerus von Außenstehenden vermehrt zugeschrieben, s. dazu: Richard Kieckhefer: *Magie im Mittelalter*. München. 1992, S. 177ff.

¹²⁶ Vielmehr fallen Begriffe wie *vil wunderlich man* (Dan. 6.905-6.933), *meister* (Dan. 761), vor allem aber der *alte* (ab Dan. 7.041 die durchgehende Bezeichnung). Er selbst bezeichnet sich als *künstic* (Dan. 8.374).

¹²⁷ Diese Unterschiede in der Darstellung und Bezeichnung führen dazu, dass in der Literatur die Zuordnung der einzelnen Figuren in die Kategorie der Zauberer unterschiedlich erfolgt. So nimmt WITTE zum Beispiel Laamorz aus der *Crône* in ihre Untersuchung der Zauberer mit auf (S. 285), während DICK die Figur zusammen mit dem Ritter mit dem Bock oder dem Schwarzen Ritter aus der *Crône* zusammen betrachtet. – Sandra Witte: *Zauber. Magiepraxis und die geschlechtsspezifische Darstellung*

Betrachten wir uns die Darstellung der Magie, ihre Anwendung und die nötigen Gegenmittel bei den verschiedenen Zauberern etwas genauer.¹²⁸

Malduc (*Lanzelet*): Malduc im *Lanzelet* nimmt seine Magie aus *swarzen buochen* (Lanz. 7.357) und besänftigt mit seinem Zauber als Helfer von Artus die Drachen vor der Burg seines Feindes Valerin, welcher wie alle Bewohner der Burg in einen tiefen Schlaf versinkt, so dass die vorher uneinnehmbare Burg erobert (und Valerin mit seinen Gefolgsleuten getötet) werden kann (Lanz. 7.357-7.375). Gebrochen werden kann dieser *zouber* nur durch Malducs eigene Stimme (Lanz. 7.412-7.415).

Kahler Siecher (*Daniel*): Ähnlich wirkt auch der Kahle Sieche seine Magie, indem er nur die Stimme einzusetzen scheint, der jeder Hörer uneingeschränkt gehorchen muss und jeglichen Willen verliert (Dan. 4.384 und 4.428-4.431).¹²⁹ Hinzu kommt, dass er in der Lage ist, Menschen in Stein oder in ein Tier zu verwandeln (Dan. 4.602-4.609) und anderweitig zu verzaubern (Dan. 4.621-4.630). Gebrochen werden kann sein Zauber (jedenfalls die Auswirkungen auf den Geist der Menschen) durch den Tod des Zauberers (Dan. 4.801-4.803). Die Quelle seiner Magie ist der Teufel, mit welchem er im (nicht genauer beschriebenen) Bunde ist (Dan. 4.606-4.607).

Roaz (*Wigalois*): Mit Magie erbaut hat Roaz das Schwertrud (Wig. 6.770-6.784), den kostbaren Sarg für seine Frau Japhite (Wig. 8.230-8.247) und das Gebäude, in dem dieser aufbewahrt wird (Wig. 8.300-8.320). Außerdem hat er: *durch sînen zoberlist/beidiu sêle unde leben/einem tievel gegeben;/der tuot durch in wonders vil/er vûeget im allez daz er will* (Wig. 3.656-3.660). Somit wirkt Roaz seine Magie nicht selbst, sondern bedient sich direkt eines Teufels, welcher für ihn tätig wird. Er ist eine Art Teufelspakt eingegangen.

Heidenkönig (*Gauriel*): Der namenlose Heidenkönig im *Gauriel* verfügt über einen Drachen, der vor einem Burgturm wacht, *als ez der heidenische man/durch wunder drin hiez machen/von grôzen zoubersachen* (Gau. 3.611.1-3.611.3). Diesen Drachen gedenkt der Heidenkönig für seine Flucht zu nutzen (Gau. 3.624.10-3.645). Ansonsten spielt Magie in der dazugehörigen *âventiure* keine Rolle. Der Heidenkönig kämpft konventionell mit *grôzer herskraft* (Gau. 3.434) und militärischen Verteidigungsanlagen (Gau. 3.464-3.472). Mit der Vernichtung seines Drachen gibt er sich gefangen (Gau. 3.636-3.645).

Gansguoter (*Crône*): Der gelehrte Geistliche ist in der Lage, sein eigenes Erscheinungsbild in den Augen des Betrachters je nach Wunsch zu verändern (Cr. 13.011-13.029). Das heißt, es findet keine wirkliche Transformation statt, sondern die Verwandlung ist lediglich eine Illusion.¹³⁰ Mit Hilfe seiner Magie hat Gansguoter für Amurfina und Sgoidamur die magische Burg Mandarp erbaut (Cr. 13.040-13.047) sowie die Burg Salie (und das dort befindliche ‚Wunderbett‘). Seine Magie lässt ihn sogar den Tod überwinden, indem man ihn enthaupten kann und er diesen Vorgang nicht nur überlebt, sondern auch rückgängig machen kann (Cr.

magiekundiger Figuren in der höfischen Epik des 12. und 13. Jahrhunderts. Hamburg. 2007. – Ernst Siegfried Dick: The Hero and the Magician. On the Proliferation of Dark Figures from *Li Contes del Graal* and *Parzival* to *Diu Crône*. In: The Dark Figure in Medieval German and Germanic literature. Herausgegeben von Edward Haymes und Stephanie Cain van d’Elden. Göttingen. 1986, S. 128-150.

¹²⁸ Notgedrungen muss sich diese Arbeit an dieser Stelle kürzer fassen. Eine ausführliche Untersuchung der Zauberer und ihrer weiblichen Entsprechungen (welche hier völlig außen vor bleiben, da sie nicht als Gegner auftreten) findet sich in der Arbeit von WITTE, auf deren ausführliche Behandlung der Einzelfiguren hier noch einmal verwiesen sei. – Witte (2007).

¹²⁹ Allerdings gilt dies interessanterweise nicht für die Wahrnehmung. Die verzauberten Männer sind sich durchaus bewusst, was geschieht, sehen sich aber nicht in der Lage zu handeln (Dan. 4.810-4.824).

¹³⁰ Von gleicher Art scheint das ‚Fegefeuer‘ zu sein, das Gawein in Gansguoters Begleitung in dessen Land sieht. Die brennenden Ritter, die daraus hervorkommen, weichen vor dem Zauberer zurück und schließlich erlischt das Feuer als hätte es nie existiert (Cr. 27.388-27.473). Ebenso verhält sich das Wasser in der direkt anschließenden *âventiure*, bei welchem es sich um einen Zauber von Giramphiel (der Schwester der *Sælde* und Gegenspielerin Gansguoters) handelt, welchen Gawein nicht ohne die Hilfe eines Zauberers hätte überwinden können (Cr. 27.571-27.682).

13.103-13.147). Wiewohl hierbei Anklänge an Märchenmotive erkennbar sind,¹³¹ ist die – im Text allerdings fehlende – Erklärung in seinen magischen Künsten zu sehen.

Riesenvater (*Daniel*): Der Riesenvater konnte die Gestalt seiner Söhne verändern (*der hat mich gemacht sus grôz*, Dan. 762) und sie unverwundbar machen (*darumbe hat uns sîn list/gemacht beideiu alsô hart*, Dan. 766-767). Zudem ist er der Fertiger des Schreienden Tieres, eines wasserbetriebenen Automaten (Dan. 740-763). Hinzu kommen seine übermenschliche Kraft und Stärke – wiewohl deren Herkunft nie geklärt wird.

Betrachtet man diesen kurzen Überblick über die verschiedenen gegnerischen Zauberer, fallen einzelne Gemeinsamkeiten auf, wie die durch Zauberkraft gefertigten Gebäude, Gegenstände und Wesen oder das Zaubersprechen, das Verwandeln und der Illusionscharakter der Magie. Diese Elemente scheinen allerdings recht frei kombinierbar zu sein, je nach Bedarf.

Gleichwohl fällt auch auf, dass die Zauberer grundsätzlich auf ganz verschiedene Art gestaltet sind, wobei die Frage nach der Ursache ihrer Magie eine Rolle spielt. Damit verbunden ist ihre Bewertung und der Umgang des Helden mit ihnen. So stehen auf der einen Seite mit Hilfe des Teufels zaubernde Gegner des Helden, gegen welche der Held sein Schwert erhebt und welche er vollständig vernichtet. Auf der anderen Seite stehen Zauberer, die den Helden vor eine Prüfung stellen und zum Teil hilfreich zum Teil neutral gehalten sind, so dass sie nicht vernichtet werden müssen. Diese Gegner sind auch nicht (eindeutig) mit dem Teufel im Bunde.

Letztere entstammen dem Bereich des Märchenhaften und sind verwandt mit ihren literarischen Vorgängern aus der *matière de Bretagne* sowie den daraus hervorgegangenen Figuren der ‚klassischen‘ Romane. Hier ist vor allem an die Figur des Zauberers Clinschor aus Wolframs *Parzival* zu denken.

Dort, wo der Teufel im Spiel ist, sieht die Sache anders aus. So hat THOMAS für den *Wigalois* bereits gezeigt, dass sich Wirnt für seine Darstellung des Roaz nicht an den Zauberern der *matière de Bretagne* orientiert hat, sondern an der (biblischen) Figur des Häretikers (und Zauberers) Simon Magus.¹³² Mit den Zauberern, welche mit dem Teufel im Bunde sind, verlassen wir den Bereich der Anderswelt und betreten den Bereich der Religion. Für die Gestaltung dieser Gegner spielt die Vorstellung von Magie im Mittelalter eine gewichtigere Rolle als wunderbare Züge, weshalb wir zuerst einen Blick auf diesen Bereich werfen werden, um uns anschließend mit den andersweltlichen Zauberern – der Vorlage der ‚guten‘ Zauberer unserer Texte – zuzuwenden.

Magie im Mittelalter

Magie war im Mittelalter Bestandteil der als real empfundenen Welt. Allerdings ist eine eindeutige Definition, was unter jener Magie genau zu verstehen ist, nicht unproblematisch. Ursprünglich ließ sich weiße Magie von schwarzer Magie unterscheiden. Weiße Magie versteht sich dabei als Naturmagie mit

¹³¹ S. Annegret Wagner-Harken: Märchenelemente und ihre Funktion in der *Crône* Heinrichs von dem Türlin. Ein Beitrag zur Unterscheidung zwischen ‚klassischer‘ und ‚nachklassischer‘ Artusepik. Bern u.a. 1995.

¹³² Neil Thomas: A German View of Camelot. Wirnt von Gravenberg's Wigalois and Arthurian Tradition. Frankfurt a.M. u.a. 1987, S. 66/67.

Schutzzaubern und Heilzaubern, als helfende Magie im weitesten Sinne. Schwarze Magie hingegen (Nigromantie) bezeichnet Schadenszauber, welche sich die Macht von Dämonen und des Teufels zu Nutze machen.¹³³

Diese Zweiteilung endet im Mittelalter, als sich der Begriff ‚Magie‘ in seiner Bedeutung auf allein die schwarze Magie verengt.¹³⁴ Die Folgen für die weiße Magie war, dass sie in einer Art Sogwirkung ebenfalls im Laufe der Zeit dieselben Charakteristika zugewiesen bekam wie die schwarze Magie. Auch sie wurde als dämonisch und somit widerchristlich definiert. Eine Trennung in eine gute göttliche und eine böse teuflische Magie war nicht mehr möglich.¹³⁵

Die Entstehungszeit der ‚nachklassischen‘ Artusromane fällt zusammen mit dieser Veränderung des Magie-Begriffes. Vor diesem Hintergrund erklärt sich denn auch das Auftreten der zauberkundigen Schwarzmagier. Sie bedienen sich der schwarzen Magie, welche sie aus Büchern nehmen oder mit Hilfe überirdischer Wesen wirken, seien es Dämonen oder Teufel.

Die Vorstellung vom Teufelspakt als real existierende Voraussetzung für Magie ist eine weitere zeittypische Entwicklung, die erst zur Ketzerverfolgung und im 15. Jahrhundert zur Hexenverfolgung führte.¹³⁶ Galt Zauberei vorher in gelehrten Kreisen als haltloser Aberglaube und mögliche Auswirkungen von Magie nur als Blendwerk des Teufels ohne reale Macht und Wirkung desselben in dieser Welt, so wurde die Magie nun zum Wirkungsbereich des Ketzers, welcher der Dämonen- und Teufelsbeschwörung beschuldigt wurde und bei seinem Tun einen Bund mit dem Teufel einging, um ganz real in der Welt Schaden anzurichten.¹³⁷ Dies wird deutlich, wenn man sich die Zauberei Gansguoters mit ihrem Illusionscharakter im Vergleich zum Teufelspakt eines Roaz betrachtet.

Es erklärt auch den Unterschied zwischen dem Zauberer als möglichem Helfer wie in der *Crône* und dem Zauberer als teuflischem Widersacher wie im *Wigalois* oder im *Lanzelet*. Dort wird die Hilfe durch einen Zauberer richtiggehend thematisiert. Gegen Valerin, welcher die Königin entführt hat, weiß man sich am Artushof kein anderes Mittel als die Hilfe des Zauberers Malduc in Anspruch zu nehmen (Lanz. 6.975-7.027). Dessen Forderungen für seine Hilfe sind entsprechend unmenschlich und werden von Lanzelet und

¹³³ Für eine Einführung in die Thematik ‚Magie‘ siehe: Leander Petzoldt: Magie. In: Enzyklopädie des Märchens. Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung. Herausgegeben von Kurt Ranke u.a. Band 9. Berlin/New York. 1999, S. 2-14.

¹³⁴ Wenn im Folgenden von ‚Magie‘ die Rede ist, wird diese gefasst im Verständnis des mittelalterlichen Rezipienten als schwarze Magie, die mit Hilfe des Teufels gewirkt wird. Die magiewirkenden Personen werden hingegen weiterhin mit dem etablierten Begriff ‚Zauberer‘ bezeichnet, auch wenn der korrektere jener des ‚Magiers‘ wäre. Zur Problematik der Begriffe ‚Zauber‘ und ‚Magie‘ siehe KIECKHEFER. – Richard Kieckhefer: Magie im Mittelalter. München. 1992.

¹³⁵ Zu dieser Entwicklung siehe Kieckhefer (1992).

¹³⁶ S. Dieter Harmening: Zauberei im Abendland. Vom Anteil der Gelehrten am Wahn der Leute. Skizzen zur Geschichte des Aberglaubens. Würzburg. 1991. – Brian P. Levack: Hexenjagd. Die Geschichte der Hexenverfolgung in Europa. 2. Auflage. München. 1999.

¹³⁷ S. hierzu auch: Ernst Hellgardt: Zauberspruch. In: Begriffe, Realien, Methoden (Literaturlexikon.) Herausgegeben von Walther Killy. Band 14, S. 501/502.

seinen Begleitern mit der Tötung Malducs quittiert (Lanz. 7.620-7.633).¹³⁸ Ebenso konsequent vernichtet wird der Kahle Sieche im *Daniel*, welcher für den Tod zahlreicher von ihm verzauberter Menschen verantwortlich ist (Dan. 4.792-4.800), und Roaz im *Wigalois*.

Roaz ist sicherlich der am stärksten dem historischen Verständnis von Magie verbundene Zauberer unter den hier betrachteten Gegnern. Wirnt von Grafenberg rückt die Thematik der Magie und des Teufelsbundes ins Zentrum seines Werkes. Dort trifft der in Gott gefestigte Held gegen widerchristliche Gegner an, um letztlich Roaz, dem Zauberer und Teufelsbündler, gegenüber zu stehen. Der Held befindet sich hier auf einem „Kreuzzug in einem weiteren Begriff“¹³⁹ und das Augenmerk des Textes liegt sicherlich darauf zu zeigen, wie die Magie als der falsche und teuflische Glaube bekämpft werden kann und was der Preis für das Sich-einlassen mit Magie ist.

Roaz, der seine Magie genutzt hat, um einen Teufelsbund einzugehen, tötet König Lar und usurpiert dessen Land Korntin, *als imz sîn herre der tievel riet* (Wig. 3.669). Das Verhältnis zwischen Herr und Diener ist dabei umgekehrt zu dem, was Roaz selbst wahrnimmt. Roaz schloss den Pakt, um sich der Hilfe des Teufels zu versichern, der Teufel schloss den Pakt, um sich Roaz' Seele zu sichern (Wig. 7.325-7.330). Das Ergebnis des Teufelspaktes ist somit weitaus schlimmer als der Tod. Roaz verliert am Ende nicht nur sein Leben, sondern auch seine Seele, das höchste Gut eines Menschen. Unbemerkt von den Anwesenden wird Roaz nach seinem Tod *verstolen dan/zehant von der tievel schar* (Wig. 8.134-8.135). Dies wird zum Exempel, durch welches Wigalois die anwesenden Heiden zum Christentum bekehren kann (Wig. 8.142-8.223). Roaz als Schwarzmagier, der sich mit dem Teufel eingelassen hat, war ab diesem Zeitpunkt hingegen unrettbar verloren. Er gerät nicht, wie WITTE formuliert „in die Rolle eines Opfers“¹⁴⁰, sondern entscheidet sich aus freien Stücken für den Bund mit dem Teufel – wenn auch wohl im Unklaren über den letztendlichen Preis dafür. Dem Rezipienten wird hier allerdings um so eindrucklicher vor Augen geführt wie gefährlich Magie ist.

Anders als im *Lanzelet* und im *Daniel* geht es hier nicht nur um die Vernichtung des Zauberers, sondern auch um eine Lehre. Dass Roaz Zauberer ist, dass dies breit thematisiert wird und sogar der Teufel selbst in einer Wolke vor ihm her schwebt, ist somit nicht mit der reinen Faszination am Wunderbaren zu erklären. Hier wird Magie Thema des Werkes. Sie ist keine bestaunenswerte Kulisse mit atmosphärischem Charakter. Sie wird um der Sache selbst vorgeführt, betrachtet und verworfen. Sicherlich ist dies mit ein Grund dafür, warum im *Wigalois* von der Magie selbst noch weniger zu sehen ist als im *Lanzelet* oder dem *Daniel*.

Dafür wird der ‚Gegenzauber‘ des christlichen Glaubens im *Wigalois* stärker thematisiert als in den übrigen Werken zusammengefasst. Viel Aufmerksamkeit schenkt Wirnt der Messe vor Wigalois' Aufbruch, dem Schwertbrief, dem Segen der Gemeinschaft, dem wunderbaren Brot und ihre Auswirkungen auf den Helden sowie den Teufel. Dies ist alles keine

¹³⁸ Die Integration eines Zauberers in die Gesellschaft ist eindeutig ausgeschlossen. Allerdings mag angemerkt werden, dass Malducs Tochter, welche in magischen Dingen ebenfalls bewandert ist (Lanz. 7.180-7.187), sich jedoch von Beginn der *âventiure* an zum Fürsprecher und Verbündeten König Artus' macht (Lanz. 7.198-7.207), als Dame dem Artushof problemlos zugeführt werden kann (Lanz. 7.676-7.681). Magie- oder zauberkundige Frauen werden grundsätzlich anders bewertet und treten nicht als Gegner in Erscheinung. Zu den geschlechterspezifischen Unterschieden siehe Witte (2007).

¹³⁹ Klaus Grubmüller: Artusroman und Heilsbringerethos. Zum ‚Wigalois‘ des Wirnt von Gravenberg. In: Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur (PBB). 107 (Tübingen). 1985, S. 237.

¹⁴⁰ Witte (2007), S. 257.

Darstellung des Wunderbaren, es ist zeitgeschichtlich zu verstehen als reale Abwehrmöglichkeiten des Bösen.¹⁴¹

Die zeitgeschichtliche Entwicklung des Verständnisses von schwarzer Magie und dem Teufelspakt scheint dabei die Entstehung von Zauberern als Gegner überhaupt erst möglich gemacht haben. Vor diesem Hintergrund erscheinen ‚gute‘ Zauberer als ein Relikt der literarischen Tradition.

Magie in der *matière de Bretagne*

Aus der ‚Märchenwelt‘ der *matière de Bretagne* stammt vor allem Gansguoter, welcher wenig den oben dargestellten Zauberern entspricht. Er erfüllt nicht die Rolle des „machtbesessenen Außenseiters“¹⁴² mit der „zerstörerischen Macht des Bösen, die mit ihren nachhaltigen Wirkungen das individuelle und gemeinschaftliche Leben in Mitleidenschaft zieht“¹⁴³.

Gansguoter nutzt seine Magie als Prüfung für den Helden, ist ihm im Grunde aber wohlgesonnen. Bereits sein Name deutet als implizites Figurenmerkmal auf einen Helfer hin: Gansguoter (‚vollkommen Guter‘) von Micholde (*michel holde*, ‚großer Freund‘) legt MENTZEL-REUTERS seinen Namen so aus, wie ihn wohl auch der mittelalterliche Rezipient wahrgenommen hat.¹⁴⁴ Er ist zwar Herr zweier *âventiuren* (Burg Mandarp und Burg Salie) und tritt gegen Gawein im ‚Kopfabslagespiel‘ an (Cr. 13.103-13.175), aber der Held kann sich von ihm ohne Sorgen für seine nächste *âventiure* ausrüsten lassen (Cr. 13.583-13.603) und ihn als Führer durch mit Magie geschützte Gebiete gewinnen (Cr. 27.223-27.710).

Eine solch unproblematische, im Zeitverständnis jedoch bereits ketzerische Darstellung von Magie (*nigromancie*, Cr. 20.404) mag zu diesem Zeitpunkt in der Literatur verwundern.¹⁴⁵ Doch Gansguoter ist nicht nur Zauberer, sondern auch der höfische Gansguoter (Cr. 13.035) und mit dem Helden durch Heirat sogar verwandt: Er ist Gaweins *geswîe* (Cr. 13.175), da er der Onkel von Gaweins Gattin Amurfina ist. Zudem ist er über Artus‘ Mutter Igern, die seit dem Tod ihres Gatten Uterpandragon auf seiner Burg lebt (Cr. 13.180-13.186), auch mit dem König selbst verbunden.

Vor allem diese Verbindung mit der Mutter des König Artus sowie die Ausrichtung von Prüfungen auf Burgen legen den Vergleich Gansguoters mit Clinschor aus dem *Parzival* als mögliche Vorlage nahe.¹⁴⁶ Dieser ist zwar kein

¹⁴¹ Vergleiche dazu die Ausführungen bei LOHBECK. – Gisela Lohbeck: Struktur der ‚bezeichnungen‘. Frankfurt a.M. 1991, S. 176-178.

¹⁴² Helmut Brall: Die Macht der Magie. Zauberer in der hochmittelalterlichen Epik. In: Artes im Mittelalter. Herausgegeben von Ursula Schaefer. Berlin. 1999, S. 217.

¹⁴³ Brall (1999), S. 217.

¹⁴⁴ Arno Mentzel-Reuters: Vröude. Frankfurt u.a. 1989, S. 197ff.

¹⁴⁵ WITTE sieht in Gansguoter wohl auch deshalb keine ‚gute‘ sondern eine ‚ambivalente‘ Figur und verwirft grundsätzlich die Vorstellung von ‚guten‘ Zauberern in der Artusepik. – Witte (2007), S. 339.

¹⁴⁶ Die Parallele zwischen den beiden Figuren zieht MENTZEL-REUTERS, während DICK Clinschor als Vorlage für Roaz sieht. BLEUMER hingegen zieht Malduc als mögliche Verweisfigur für Gansguoter in Betracht. – Arno Mentzel-Reuters: Vröude. Frankfurt a.M. u.a. 1989. – Ernst Siegfried Dick: The Hero and the Magician. On the Proliferation of Dark Figures from *Li Contes del Graal* and *Parzival* to *Diu Crône*. In: The Dark Figure in Medieval German and Germanic literature. Herausgegeben von Edward Haymes und

Helfer oder ‚guter‘ Zauberer, allerdings kann man in ihm wiederum einen Rückgriff auf die Gestalt Merlins sehen, mit welchem Gansguoter ebenfalls Züge teilt.¹⁴⁷

Für unsere Untersuchung ist jedoch vor allem der Vergleich zwischen der ‚klassischen‘ und der ‚nachklassischen‘ Figur interessant, weshalb wir uns hier ganz auf den Vergleich zwischen Clinschor und Gansguoter konzentrieren wollen.

Betrachten wir Clinschors Zauberei, so ist diese ebenfalls wie bei Gansguoter gelernte Magie (Pz. 657,28-658,2) und bedient sich unbestimmt gehaltener Wesen (Pz. 658,26-658,29). Clinschors Macht ist eindeutig durch Gott begrenzt (Pz. 658,30). Sie wird gleichwohl von Wolfram nie genauer (als Nigromantie) bestimmt, ähnlich wie Heinrich von dem Türlin den Begriff *nigromancie* (Cr. 20.404) nur einmal fallen lässt.

Clinschor wird zudem vom Erzähler nicht verdammt (wie es bei einem Schwarzmagier zu erwarten gewesen wäre). Die Figuren des Romans bescheinigen vielmehr, Clinschor sei *hövesch unde wîs* (Pz. 618,1). Als Herzog von Capua (Pz. 656,1) nahm er vormals am höfischen Leben teil.

Deutlich im Unterschied zu Gansguoter tritt Clinschor im Roman nicht selbst in Erscheinung. Selbst auf seiner Burg Schastel Marveille existiert er nur in der Erzählung der Damen (Pz. 655,1-661,5). Gawein hat somit nicht ihn zum Gegner, sondern nur das Produkt seiner Magie. Dieses ist es allerdings auch, was zum Großteil die Prüfung in der *Crône* ausmacht. Neben dem ‚Kopfabslagespiel‘, mit welchem Gansguoter Gaweins Tapferkeit testet (Cr. 13.168-13.171), muss sich der Held in der Zaumzeug-Episode zudem mit zwei Löwen messen (Cr. 13.230-13.306), mit dem andersweltlich gezeichneten, aber im ritterlichen Zweikampf besiegbaren Ritter Berhardis (Cr. 13.318-13.390) sowie mit zwei Drachen (Cr. 13.401-13.513). Magie ist dort in erster Linie *wunder* (Cr. 27.478-27.479) und nicht *nigromancie*, wie auch im *Parzival* der Fall (Pz. 655,29).

In ähnlicher Weise mag auch der Riesenvater im *Daniel* auf der Seite des Rezipienten mehr Staunen als Furcht erweckt haben. Auch dort ist der Zauberer eher eine Prüfung für den Helden und kein direkter Gegner im ritterlichen Zweikampf. Er ist zudem ebenfalls nicht mit dem Teufel im Bunde und wird nicht getötet. Vielmehr wird er am Ende von Artus mit einem eigenen Land belehnt, in das nur er gelangen und aus dem niemand hinauszugelangen vermag (Dan. 8.355-8.354). So verschwindet der Zauberer im *Daniel* aus der Erzählwelt, ähnlich wie Gansguoter am Ende nach Mandarp zurückkehrt (Cr. 27.701-27.707) und Clinschor nie in dieser Welt in Erscheinung getreten ist. Selbst bei den Zauberern aus dem Bereich des ‚Andersweltlich-Wunderbaren‘

Stephanie Cain van d'Elden. Göppingen. 1986, S. 138. – Hartmut Bleumer: Die ‚Crône‘ Heinrichs von dem Türlin. Form-Erfahrung und Konzeption eines späten Artusromans. Tübingen. 1997, S. 174.

¹⁴⁷ S. hierzu den Aufsatz von BLANK. Aber auch MENTZEL-REUTERS erwägt solche Figurenbeziehungen, verweist aber zudem auf Ähnlichkeiten der Figur mit dem *vilain* im *La mule sans frain*. – Walter Blank: Der Zauberer Clinschor in Wolframs ‚Parzival‘. In: Studien zu Wolfram von Eschenbach. Festschrift für Werner Schröder zum 75. Geburtstag. Herausgegeben von Kurt Gärtner und Joachim Heinzle. Tübingen. 1998, S. 321-322. – Mentzel-Reuters (1989).

gilt schließlich, dass der Zauberer aus der Erzählung zu verschwinden hat. Dort geschieht dies durch den eigenen Rückzug, im Falle der Schwarzmagier durch den Tod des Zauberers durch die Hand des Helden.

Abschließend bleibt noch die Frage nach der Funktion der Zauberer in den Romanen zu stellen: Warum wird ein Zauberer als Gegner gewählt? Bemerkenswerterweise erfolgt die Besiegung (und Tötung) des Zauberers immerhin in mehreren Fällen immer noch auf die konventionelle Art – im ritterlichen Zweikampf. Dort, wo der Zauberer auch Ritter ist, kann das Moment der Magie für den Kampf neutralisiert und die Auseinandersetzung auf die Ebene des Zweikampfs unter Rittern zurückgeführt werden. Dies ist der Fall bei Roaz und beim Heidenkönig im *Gauriel*, in gewisser Weise auch im Umfeld Gansguoters im Kampf gegen Berhardis. Hier kann sich der Held ganz gewohnt im Kampf bewähren. Auf den ersten Blick erschließt sich somit nicht, warum der Held nicht einfach gegen einen Ritter ohne jegliche magischen Fertigkeiten antritt. Die Möglichkeit allerdings, dass der Held überhaupt gegen einen Zauberer im ritterlichen Zweikampf antreten kann, verweist auf das Element der Erwähltheit des Helden. Gegen einen anderen Ritter könnte jeder andere Ritter siegen. Gegen einen Zauberer kann nur der Held siegen.

Dies findet sich besonders ausgeprägt bei Roaz, dem Heidenkönig und in den Prüfungen Gansguoters in der *Crône*. Die Auseinandersetzung mit dem jeweiligen Gegner ist dem Helden alleine bestimmt. Im *Wigalois* findet im Vorfeld ein ‚Vorrechtskampf‘ statt (Wig. 3.297-3.606) und der Held erweist sich durch die Tötung des Drachen Pfetan als der für die *âventiure* bestimmte Held (Wig. 4.863-5.140). Im *Gauriel* ist der Held im Besitz eines Rings, welcher Magie zu zerstören vermag. Dadurch ist er als einziger in der Lage, den Drachen des Heidenkönigs zu vernichten und somit letzten Endes auch den König selbst zu besiegen (Gau. 3.636-3.645). In der *Crône* versucht sich zuerst Keie an der *âventiure*, scheitert aber, da sie ausdrücklich für Gawein bestimmt ist (Cr. 12.545-12.903).

Damit einher geht die Prüfung des Helden, in jenen Fällen, in welchen kein ritterlicher Zweikampf erfolgt. Sei es, dass der Held im ‚Kopfabslagespiel‘ in der *Crône* seinen Mut unter Beweis stellen muss (Cr. 13.103-13.175), im *Daniel* seine Fähigkeit zur Problemlösung im Falle des Riesenvaters gefordert wird (Dan. 6.902-7.891) oder er mit der richtigen Herangehensweise den Kahlen Siechen überlisten kann (Dan. 4.329-4.855).

Dort, wo der Zauberer nicht als Ritter besiegt werden kann, spielt ein anderes Moment eine Rolle. Dann steht der Held vor einer Herausforderung, welche nicht mit den gängigen ritterlichen Mitteln und Taktiken erfolgreich bewältigt werden kann. Dort muss der Held situationsgerecht handeln, also für die Art des Gegners richtig. Dies kann dann zu ‚Lösungen‘ führen, welche wenig ritterlich erscheinen.

Im *Lanzelet* trägt die Tötung Malducs jedenfalls wenig edle Züge. Der Einfall der Artusritter erfolgt in der Nacht. Die Burgbewohner und der Zauberer werden allesamt im Schlaf getötet (Lanz. 7.614-7.633). Ähnlich sieht es im *Daniel* aus, in welchem der Kahle Sieche ebenfalls nur aus dem Hinterhalt getötet

werden kann. Daniel schleicht sich hinter ihn und enthauptet ihn (Dan. 4.792-4.795). Hier ist eindeutig nicht die ritterliche Bewährung Teil der *âventiure*, sondern die unritterliche Methode ist die einzig mögliche Wahl und als solche auch die richtige. Da es sich in diesen Fällen um Schwarzmagier handelt, zeigt sich hier erneut die zeitgeschichtliche Dimension. Teufelsbündler und Ketzer sind gnadenlos zu vernichten – auch (und gerade) von einem Ritter.

II.4. Riesen

Geht man von der Häufigkeit aus, mit der Riesen in den Artusromanen auftreten, so führt anscheinend kein Weg an der Feststellung vorbei, dass diese Gegnerart in keinem Werk fehlen darf. Ein Held ohne einen bezwungenen Riesen, so hat es den Anschein, ist kein richtiger Held. Acht Prozent aller hier untersuchten Gegner der ‚klassischen‘ und ‚nachklassischen‘ Artusromane sind Riesen.¹⁴⁸ Damit sind sie nach den Rittern die häufigste Art von Gegnern. Riesen, so scheint es, sind ein verlässliches Gattungsmerkmal für den mittelhochdeutschen Artusroman.

Allerdings gibt es auch zwei Ausnahmen. Die eine ist Wolframs *Parzival*, in welchem Riesen weder als Gegner vorkommen, noch sonst Erwähnung finden. Die andere ist der *Wigamur*. Beiden Werken ist nicht nur gemein, dass sie auf Riesen verzichten, sondern dass sie sich auch ansonsten fast vollkommen auf menschliche Gegner beschränken (mit Ausnahme des Löwen in Gaweins *âventiure* auf Schastel Marveile im *Parzival* und des Geiers im *Wigamur*)

Der Grund für diese Konzentration auf nur eine Gegnerart dürfe im *Wigamur* in der Dominanz der höfisch-ritterlichen Ebene als Bewährungsinstanz für den Helden liegen.¹⁴⁹ Im *Parzival* hängt dies sicherlich mit dem Bewährungsweg des Helden zusammen, welcher zwar auf das Andersweltliche in Form der religiösen Sphäre hinausläuft, sich allerdings nicht in wunderbaren Kämpfen manifestiert (wie es im *Wigalois* der Fall ist). Vielmehr ist es so, dass der Weg des Helden „das *Aventiuren*-Schema weitgehend zurückläßt: er ist ein erzählerisch fast leerer Weg, ein Weg, der für den Hörer oder Leser im Hintergrund verläuft [...]. An die Stelle der *Aventiure* tritt die Suche.“¹⁵⁰ Riesen haben – wie alle übrigen ‚nicht-ritterlichen‘ Gegner – für einen solchen Weg keinerlei mögliche Funktion und fehlen dem Werk folglich.

¹⁴⁸ Zur Untersuchung herangezogen wurden: *Erec* (2): zwei namenlose Riesen (Er. 5.356), *Iwein* (3): Harpin (Iw. 4.463), zwei namenlose Riesen (Iw. 6.598), *Lanzelet* (1): namenloser Riese (Lanz. 1.727), *Wigalois* (2): zwei namenlose Riesen (Wig. 2.064), *Crône* (3): Assiles (Cr. 5.470), Reimambram (Cr. 9.587), Baingranz (Cr. 26.510), *Daniel* (2): Botenriese (Dan. 411), Wächterriese (Dan. 763), *Garel* (3): Malseron (Ga. 384), Purdan (Ga. 5.471), Fidegart (Ga. 5.478), *Tandareis* (4): Karedoz (Tan. 4.163), Ulian (Tan. 5.433), Margon (Tan. 5.434), Durkion (Tan. 5.435), *Gauriel* (2): zwei namenlose Riesen (Gau. 2.802).

¹⁴⁹ Ähnlich zu bewerten sein dürfte die Tatsache, dass auch der *Meleranz* keine Riesen als Gegner kennt, gleichwohl diese aber in seine Handlung einbindet. Dort wurden die Riesen aus ihrer Heimat vertrieben und stehen nun als Räuber zwangsweise im Dienste des Gewaltherrschers Godonas (Mel. 4.262-4.466). Nach dem Sieg des Helden über ihn, treten Pulaz und die einstigen Räuberriesen in Meleranz' Dienst (Mel. 6.849-6.925).

¹⁵⁰ Haug (1984), S. 138.

In allen übrigen Werken hingegen finden sich meist gleich mehrere Riesen. Sie treten als Gegner, neutrale Figuren mit zum Teil nur Statistenrollen oder sogar als Helfer auf. Dabei lassen sich zwei typische Arten von Riesen unterscheiden: ‚wilde‘ Riesen und ‚höfische‘ Riesen.

Typische Gestaltungsmerkmale für die ‚wilden‘ Riesen¹⁵¹ sind ihre gewaltige Größe bis hin zum Vergleich mit einem Turm, keine oder eine unzureichende Rüstung sowie als Waffe eine Stange oder (vor allem, wenn sie vom Helden unbewaffnet überrascht werden) ein Baum beziehungsweise Teile von jenem. Sie kämpfen aber auch mit ihren Fäusten, versuchen, den Helden mit den Beinen zu zertreten oder durch ihre Körpermasse zu erschlagen (sie zu *ervallen*). Sie bestechen durch ihre brachiale Kraft, dank welcher sie sich voll Hybris als unbesiegbar betrachten. Sie sind aufbrausend und provokant, sofern sie das Wort ergreifen. Sie brüllen (vor allem, wenn tödlich verwundet) laut wie Tiere und rufen dadurch oft einen weiteren Riesen (meist einen Verwandten, oft Bruder oder Frau) herbei.

In der Darstellung der ‚wilden‘ Rieselemente gehen die ‚nachklassischen‘ Artusromane über das hinaus, was uns bei Hartmann begegnet, so dass die Frage zu stellen ist, was für diese Entwicklung als Vorlage gedient haben mag. Der Blick fällt dabei schnell auf die heimische Sagenwelt und die Heldenepik.¹⁵² Aber auch die französischen Artusromane und die französische Heldenepik kommen als Quelle und Vorlage in Frage. Dort finden sich diese ‚wahren‘ Riesen, ‚wirkliche jaiants‘ wie WOHLGEMUTH sein entsprechendes Kapitel überschreibt.¹⁵³

Die erweiterte Funktion dieser ‚wilden‘ Riesen als Gegner liegt nach der obigen Beschreibung auf der Hand. Sie sind in Kraft und Größe gesteigerte Gegner, welche dem Helden körperlich überlegen sind. Im Sieg gegen den Riesen beweist der Held seine eigenen riesenhaften Kräfte und zeigt, dass er in der Lage ist, ‚situativ‘ richtig zu handeln, indem er die nötige Taktiken anwendet, um gegen diese ‚übermenschlichen‘ Gegnern standhalten zu können.¹⁵⁴

Bevor wir diese Kampftaktiken genauer betrachten, werfen wir zunächst aber einen Blick auf die andere Seite des Spektrums: die ‚höfischen‘ Riesen. Dass sich die Riesen gut in das höfische Umfeld integrieren lassen, wenn man sie nur ‚richtig‘ anpasst, zeigt sich am deutlichsten bei den dem Helden nicht feindlich entgegentretenden Riesen. Diese leben am Artushof (Esealt im *Lanzelet*,¹⁵⁵ die ‚Riesendame‘ Jare, ihre Schwester Amerclie und ihr Freund in der *Crône*¹⁵⁶), sind von ihrem Verhalten ausgesprochen höfisch (Karabin, Ziryon und Zyrdos im

¹⁵¹ Zu diesen Ausführungen vergleiche: Lutz Röhrich: Riese, Riesin. In: Enzyklopädie des Märchens. Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung. Herausgegeben von Kurz Ranke u.a. Band 11. Berlin/New York. 2004, S. 667-682. – Christa Habiger Tuczay: Zwerge und Riesen. In: Dämonen, Monster, Fabelwesen. Herausgegeben von Ulrich Müller und Werner Wunderlich. St. Gallen. 1999, S. 635-658. – Ernst Herwig Ahrendt: Der Riese in der mhd. Epik. Rostock. 1923.

¹⁵² Ahrendt (1923), S. 34-83.

¹⁵³ Wohlgemuth (1906), S. 57-60 (Heldenepik) und S. 76-79 (Höfischer Roman).

¹⁵⁴ Vergleiche hierzu die Ausführungen von SIMON. – Ralf Simon: Einführung in die strukturalistische Poetik des mittelalterlichen Romans. Würzburg, Königshausen und Neumann. 1990, S. 29.

¹⁵⁵ Lanz. 7.544

¹⁵⁶ Cr. 1.608/1.609/1.610

*Garel*¹⁵⁷ sowie Pulaz und seine Gattin im *Meleranz*¹⁵⁸) oder tragen einen königlichen Titel (wie der Riesenkönig von Gazen im *Meleranz* oder Brianz, einer der ‚alten‘ Könige im *Erec*).

Vor diesem Hintergrund erscheint es nur folgerichtig, wenn auch gegnerische Riesen ‚höfisiert‘ werden und tatsächlich finden sich neben den ‚wilden‘ Riesen unter den Gegnern auch viele ‚höfische‘ Riesen, große Menschen mit ritterlichem Verhalten und ritterlicher Einstellung.¹⁵⁹ Dies muss auf den ersten Blick erstaunen, wenn man sich die so oft postulierte Tendenz der ‚nachklassischen‘ Artusromane zum Wunderbaren vor Augen hält. Schließlich bedeutet eine Höfisierung doch eine Zurücknahme der überlieferten wunderbaren Riesenmerkmale an einer Stelle, an welcher es viele literarische Vorlagen für eine gegenteilige Entwicklung ins Wunderbare gegeben hätte.

Welche Möglichkeiten existieren, die Riesen noch wunderbarer zu gestalten, sieht man am deutlichsten, wenn man sich betrachtet, wie Riesen in der Heldenepik oder der Sage von ihrem Aussehen beschrieben werden. AHRENDT trägt aus verschiedenen Quellen folgende wundersame Beschreibungen alleine für den Kopf des Riesen zusammen:

„Die weit voneinander stehenden Augen liegen tief in den Höhlen, sie sind rot wie glühende Kohle, der Blick erregt Grauen gleich dem Wolfsblick. Die Nase ist krumm und reicht bis zum Kinn, das Maul zieht sich bis zu den Ohren, spannenlange weiße Zähne ragen aus ihm hervor. Uebelriechender Atem entströmt ihm [...].“¹⁶⁰

Oder man betrachte sich den Riesen Escoparts aus dem *Bueve de Hantone*: Seine Augen liegen weit auseinander, der Mund ist groß, die Arme lang und kräftig, die Stirn groß, die Augen wie Brühnapfe, die Nase ist ungestaltet, die Hautfarbe schwarz. Er hat Eberzähne, platte Füße, mit denen er ungeheuer schnell laufen kann, und eine Mähne.¹⁶¹

Mit einem Wesen von diesem Erscheinungsbild hat der ‚höfische‘ Riese (und selbst der ‚wilde‘ Riese der ‚nachklassischen‘ Romane) nichts gemein. Über sein Aussehen werden so gut wie keine Worte verloren, selbst in einem Werk, das für die auffällig ausführliche Beschreibung des Aussehens seiner Gegner bekannt ist wie der *Wigalois* mit den Beschreibungen des Drachen Pfetan oder der wilden Frau Ruel. Die Riesen im *Wigalois* kommen über eine Umschreibung als *zwêne starke risen* (Wig. 2.065) nicht hinaus.

Das Fehlen aller Hässlichkeit ist bereits äußerlich ein deutliches Signal. So gilt die Feststellung „[h]äßliche Menschen sind zugleich auch unhöfische Menschen“¹⁶² auch für die Riesen im Umkehrschluss: höfische Riesen sind äußerlich keine hässlichen Riesen.

¹⁵⁷ Ga. 220 und Ga. 383

¹⁵⁸ Mel. 4.273

¹⁵⁹ Vergleiche dazu ausführlich AHRDENDT. – Ahrendt (1923)

¹⁶⁰ Ahrendt (1923), S. 97.

¹⁶¹ Albert Stimming (Hrsg.): Der Festländische Bueve de Hantone. Fassung III. Nach allen Handschriften mit Einleitung, Anmerkungen und Glossar. Band 1: Text. Halle/Saale. 1914.

¹⁶² Achim Masser: Menschenbild und Menschendarstellung in der deutschen Literatur des Mittelalters. In: Deutsche Sprache und Literatur in Ägypten (Kairoer Germanistische Studien). 6. 1991, S. 296.

Die mentalen Zustände zeigen sich hier im Äußeren. Diese Figuren sind lediglich äußerlich Riesen, in ihrer Intentionalität entsprechen sie menschlichen Rittern. Die Darstellung der Figuren als ‚innerlich‘ Mensch war somit für die mittelalterlichen Autoren attraktiver als die Darstellung als ‚wildes‘ Ungetüm. Dem Innenleben der Figuren wurde der Vorzug gegeben vor einem staunenswerten oder furchterregenden Äußeren. Psychologie statt Wunderbares gab hier den Ausschlag.

Damit sind die ‚höfischen‘ Riesen letzten Endes aber auch einzig und alleine ‚vergrößerte Menschen‘¹⁶³. Und selbst die sie von Menschen unterscheidende Größe wird bei den ‚höfischen‘ Riesen oft außer Acht gelassen. Wie lässt es sich sonst erklären, dass sie auf einem Pferd gegen den Helden eine Tjost reiten können wie Baingranz (Cr. 26.981-27.022) oder Reimambram (Cr. 9.733-9.739) in der *Crône*?

Und nicht nur, was ihr Reittier angeht, erscheinen diese Riesen mehr wie Ritter, welche nur noch die Bezeichnung ‚Riese‘ tragen. Während bei Hartmann die Riesen nur mit der Keule (Iw. 6.683, Er. 5.387) oder Stange (Harpin, Iw. 5.022) kämpfen, greifen sie in den ‚nachklassischen‘ Artusromanen oftmals ganz selbstverständlich zu Schwert¹⁶⁴ und Lanze (Baingranz, Cr. 26.983 – Reimambram, Cr. 9.739).

Auch die Rüstung der ‚höfischen‘ Riesen ist jener eines Ritters wenigstens gleichwertig, was im Zusammenspiel mit ihrem ritterlichen Auftreten das Handlungsschema gegenüber dem Kampf gegen einen ‚wilden‘ Riesen erweitert. Der Kampf gegen diese läuft in der Regel als systematische Zerstückelung des übergroßen Gegners ab. ‚Wilden‘ Riesen werden erst die Arme und Beine abgeschlagen, anschließend werden sie enthauptet.¹⁶⁵ Dieses Ende ist unausweichlich. „Denn wo die Gegner keine oder inadäquate Schutzwaffen haben, treten die Feindseligkeiten nie in ein Stadium des Stillstands, in dem der Unterlegene um Gnade flehen könnte und die Alternative Töten oder Schonen erwogen werden müsste.“¹⁶⁶

Doch genau diese Möglichkeit eröffnet sich den Riesen durch ihre ‚Verritterlichung‘. Die bessere Rüstung verhindert, dass dem Riesen Verletzungen zugefügt werden, welche sofort oder in kurzer Zeit den Tod nach sich ziehen würden (Verlust von Armen und Beinen). So können sie wie

¹⁶³ Wohlgemuth (1906), S. 73.

¹⁶⁴ Man vergleiche folgende Auftritte: *Crône* (2): Baingranz (Cr. 27.029), Reimambram (Cr. 9.740), *Garel* (3): Purdan (Ga. 5.507), Fidegart (Ga. 5.664), Malseron (Ga. 11.361), *Tandareis* (4): Durkion (Tan. 5.742), Margon (Tan. 6.030), Ulian (Tan. 6.290), Karedoz (Tan. 6.628).

¹⁶⁵ Enthauptet werden Purdan (Ga. 5.669-5.675), Fidegart (Ga. 5.776-5.777), Durkion (Tan. 5.934-5.936), Margon (Tan. 6.110-6.113) und Karedoz (Tan. 6.727-6.729). Abgeschlagene Arme und abschließende Enthauptung finden sich bei dem namenlosen Riesen im *Lanzelet* (Lanz. 1.924-1.926 und 1.947) und bei Ulian (Tan. 6.287-6.288 und 6.298-6.299). Abgeschlagene Beine und folgende Enthauptung sind das Schicksal des namenlosen Riesen im *Erec* (Er. 5.549-5.552 und 5.565-5.568), des Botenriesen im *Daniel* (Dan. 3.818-3.824) und des namenlosen Riesen im *Gauriel* (Gau. 2.939-2.942 und 2.949-2.951). Abgeschlagene Beine und Arme und eine anschließende Enthauptung finden sich beim Wächterriesen im *Daniel* (Dan. 2.784-2.787, 2.808-2.809, 2.824-2.825 und 2.837-2.839).

¹⁶⁶ Martin H. Jones: Schutzwaffen und Höflichkeit. Zu den Kampfausgängen im ‚Erec‘ Hartmanns von Aue. In: Spannungen und Konflikte menschlichen Zusammenlebens in der deutschen Literatur des Mittelalters. Herausgegeben von Kurt Gärtner u.a. Tübingen. 1996, S. 79.

menschliche Ritter Schonung erbitten oder vom Helden angeboten bekommen und dadurch dem Tod entgehen.

Karedoz im *Tandareis* lehnt die angebotene Schonung zwar ab und zieht den Tod vor (Tan. 6.684-6.729), aber Baingranz und Reimambram geben Sicherheit, ebenso wie Malseron, einer der Riesen im *Wigalois* und einer der Brückenwächter im *Gauriel*. Sie alle überleben ihren Kampf gegen den Helden und geben ihm Sicherheit für ihr Leben.¹⁶⁷

Zwar ist diese ‚neue‘ Möglichkeit für die Riesen, ihrem Schicksal zu entgehen, noch nicht häufig zu finden – sechs Riesen, welche Sicherheit geben, stehen 16 im Kampf getötete Riesen gegenüber¹⁶⁸ –, aber die Option besteht für jene, die ritterlich genug gezeichnet sind, dass ihnen auch eine ritterliche Schonung zu Teil werden konnte.

Mit der ‚Verritterlichung‘ einher gehen kann dann auch eine Entwicklung, die wir für die Ritter festgehalten haben, nämlich die Tatsache, dass sie als Helfer gewonnen werden können. Dies ist im *Garel* mit dem Riesen Malseron der Fall. Man mag dagegen halten, dass auch in den ‚klassischen‘ Artusromanen bereits Riesen geschont werden. Im *Iwein* verzichtet der Held ausdrücklich darauf, einen von ihm besiegten Riesen zu töten (Iw. 6.791-6.794). Begründet wird diese Schonung von Seite des Helden aber mit seiner eigenen christlichen Grundeinstellung (*durch got*, Iw. 6.794) und erfolgt nicht wie in den oben angeführten Beispielen aufgrund eines gemeinsamen ritterlichen Codexes.

Einem Riesen Sicherheit zu geben, kann in anderen Fällen aber auch auf „die allgemeine Verbindlichkeit des Ehrbegriffs“¹⁶⁹ verweisen, eventuell gekoppelt mit einer *laudatio temporis acti*: In der ‚guten alten Zeit‘ hielt eben sogar ein Riese sein Wort (die gegebene Sicherheit), anders als ‚heute‘ so mancher Ritter. Auf diese Weise wird das Sicherheitgeben im *Wigalois* genutzt, in welchem der Autor darüber sinniert, dass es ‚damals‘ für den von Wigalois überwundenen Riesen nicht möglich gewesen wäre, seinen gegebenen Eid zu brechen, ohne von allen anderen gemieden zu werden, etwas das – so fügt Wirnt als Zeitklage hinzu – besser auch heute noch so sein sollte (*des wær ouch noch der werlte nôt*, Wig. 2.158).

Aber auch in diesem Fall wird stillschweigend vorausgesetzt, dass der Riese den ritterlichen ‚Ehrencodex‘ als erstrebenswert und verbindlich ansieht. Warum er sich an seinen Eid halten wird, wird damit begründet, dass er sonst

¹⁶⁷ Im *Gauriel* ist der Fall allerdings in seiner Endgültigkeit nicht ganz klar. Zwar will der eine der zwei Riesen nach dem Zweikampf Sicherheit geben (Gau. 2.925-2.928), jedoch brandet danach der Kampf mit dem hinter ihm anrückenden Heer auf (Gau. 2.953-2.971) und an einer späteren Stelle wird gesagt, dass Gauriel zwei Riesen erschlagen habe (Gau. 3.773-3.775). Allerdings ändert das natürlich nicht grundsätzlich etwas an der Tatsache, dass einem Riesen hier Sicherheit gegeben wurde (oder von diesem jedenfalls zu geben erbeten wurde).

¹⁶⁸ *Iwein* (2): namenloser Riese (Iw. 6.785-6.790), Harpin (Iw. 5.066-5.071), *Erec* (2): zwei namenlose Riesen (Er. 5.515-5.517 und 5.565-5.568), *Lanzelet* (1): namenloser Riese (Lanz. 1.947), *Wigalois* (1): namenloser Riese (Wig. 2.112-2.113), *Daniel* (2): Botenriese (Dan. 3.820-3.824), Wächterriese (Dan. 2.837-2.839), *Garel* (2): Purdan (Ga. 5.669-5.675), Fidegart (Ga. 5.776-5.777), *Tandareis* (4): Durkion (Tan. 5.934-5.936), Margon (Tan. 6.110-6.113), Ulian (Tan. 6.298-6.299), Karedoz (Tan. 6.727-6.729), *Crône* (1): Assiles (Cr. 10.066-10.069), *Gauriel* (1): namenloser Riese (Gau. 2.949-2.951).

¹⁶⁹ Peter Stein: Integration – Variation – Destruktion. Die ‚Crône‘ Heinrichs von dem Türlin innerhalb der Gattungsgeschichte des deutschen Artusromans. Bern, u.a. 2000, S. 246.

ehrlos werden würde (*an der êren ligen têt*, Wig. 2.157) – etwas, das einen ‚wilden‘ Riesen kaum betreffen würde.

Bei all dieser ‚Verritterlichung‘ der Riesen gibt es allerdings eine klare Grenze, welche offensichtlich nicht überschritten werden konnte. Wie höfisch und vorbildlich sich ein Riese auch verhalten mag, keiner von ihnen wurde von einem der Autoren mit einem ganz wesentlichen Zug eines Ritters versehen: dem Christentum. Nicht einmal für die helfenden Riesen, nicht einmal für ihren an höfischer Etikette herausragenden Vertreter, scheint dies möglich gewesen zu sein. „Der Pleier, der Karabin mit allen Vorzügen und Tugenden eines höfisch erzogenen Ritters ausstattet, wagt dennoch nicht ihn zum Christen zu stempeln [...]“¹⁷⁰ Diese Grenze der ‚Verritterlichung‘ bleibt unüberwindlich. Dies ist interessant zu bemerken, da die Heldenepik durchaus die (wenngleich als komisches Element genutzte) Riesentaufe kennt.¹⁷¹

Insgesamt gesehen führt die Darstellung der ‚höfischen‘ Riesen zu einer Vielzahl von Gegnerfiguren, welche die Vorteile eines ritterlichen Gegners – den ehrhaften Zweikampf mit Bewährungsfunktion – mit der eines übernatürlich starken Gegners verbindet. ‚Höfische‘ Riesen sind eine Steigerung des Ritters, was ihren Schwierigkeitsgrad angeht und als solche die perfekten Gegner für den perfekten Helden der ‚nachklassischen‘ Artusromane. Nun bleibt allerdings noch eine nicht unwichtige Feststellung zu machen: Das, was bisher in zwei getrennten Unterkategorien – den ‚wilden‘ und den ‚höfischen‘ Riesen – betrachtet und analysiert wurde, tritt in den Einzelfiguren in vielen Fällen gemischt auf. ‚Höfische‘ Riesen besitzen unerwartet ‚wilde‘ Züge und ‚wilde‘ Riesen können plötzlich sehr ‚höfisch‘ dargestellt werden.

Im *Wigalois* mag man glauben, mit den beiden Riesen die ‚wilden‘ Vertreter vor sich zu haben, kämpft der eine von ihnen doch alleine mit einem Ast als Waffe und ohne Rüstung (Wig. 2.114-2.116). Doch gibt er am Ende Sicherheit und bringt auf Wigalois‘ Anweisung eine von ihm entführte Dame an den Artushof zurück, so dass auf seinen Eid offensichtlich Verlass ist (Wig. 2.137-2.145). Purdan im *Garel* mag auf den Helden herabstürzen wie ein zusammenbrechender Turm (Ga. 5.644-5.645) und ein Ebenbild eines unhöfischen Riesen sein (Ga. 5.490-5.497), doch kämpft er mit Stange und Schwert, gut gerüstet (Ga. 5.500-5.510). Der Botenriese im *Daniel* mag mit Füßen auf seine Gegner treten (Dan. 3.332-3.344) und in Ermangelung von Ästen mit Rittern um sich schlagen (Dan. 3.192-3.195), jedoch ist er bei seinem Erscheinen am Artushof prächtig gekleidet für den höfischen Anlass (seinen Besuch als Bote, Dan. 410-417). Von seiner eindeutigen – und den Riesen seit Goliath als typisch zugeschriebenen – *superbia* abgesehen, ist sein Auftreten ansonsten nicht als unhöfisch zu bezeichnen (Dan. 408-476).

Umgekehrt besitzen auch die Riesen, welche im vorigen Abschnitt als besonders ‚veritterlicht‘ hervorgehoben wurden, ihre ‚wilde‘ Seite. Baingranz in der *Crône* mag zu Pferd in einer Tjost gegen Gawein antreten (Cr. 26.981-

¹⁷⁰ Ahrendt (1923), S. 105/6.

¹⁷¹ Zu den Riesen auf christlicher Seite siehe Ahrendt (1923), S. 40-60, zu den komischen Elementen vor allem S. 50.

27.022) und danach das Schwert ziehen (Cr. 27.027-27.031), dennoch versucht er den Helden als letztes Mittel zu *ervallen* (Cr. 27.054-27.060). Selbst Malseron im *Garel*, welcher unter den Gegnern sicherlich der ‚Vorzeige-Ritterriese‘ genannt werden darf,¹⁷² wird während des Kampfes als *tievels geverte* (Ga. 11.372) und *valant* (Ga. 11.374) bezeichnet, was konträr zu seiner sonstigen Beschreibung verläuft und gegen Bezeichnungen wie *werde(r) degen* (Ga. 11.466) im Kampf wenige Verse später steht.

Es stellt sich nun die Frage nach dem Grund für diese Kombination von ‚höfischen‘ und ‚wilden‘ Anteilen in der Darstellung der Riesen. Eine mögliche Antwort findet man, wenn man sich ansieht, wie diese ‚gemischten‘ Riesen kämpfen. Auf den ersten Blick scheint es hier nicht viel Interessantes zu entdecken zu geben. Eine gewisse Monotonie, wie sie der Riesengestaltung als Ganzes nachgesagt wird,¹⁷³ scheint auch hier vorzuherrschen. Waffen und Kampftechniken erscheinen stilisiert und immer nach demselben Schema angewendet zu werden.

Der Riese geht (bei Hartmann) noch mit einer Keule (*kolben*), in den ‚nachklassischen‘ Artusromanen mit einer Stange und/oder einem Schwert auf den Helden los, wobei die Waffe besonders groß und schwer sein kann, so dass sie nur der Riese selbst aufheben kann.¹⁷⁴ Kämpft der Riese mit der Stange, so gehört zum typischen Kampfgeschehen ein solch kräftiger Schlag mit der Waffe, dass der Riese durch den Schwung strauchelt oder zu Boden geht (z.B. Ga. 11.450-11.461). Ebenso zum Riesenkampf gehört auch der Wurf der Stange nach dem Helden (wobei der Held aufgrund seiner Schnelligkeit der Stange aber immer entgehen kann). Dieser wird mit solcher Wucht ausgeführt, dass die Stange tief im Boden stecken bleibt (z.B. Tan. 5.880-5.883).

Allerdings kann der Riese auch unbewaffnet sein und greift dann gerne zu einem Ast (z.B. Wig. 2.114-2.115) oder bedient sich seiner Stärke, indem er seine Hände (z.B. Lanz. 1.927-1.928) oder Beine (Tan. 6.660-6.661) als Waffen einsetzt. Außerdem kann er versuchen, den Helden unter sich zu zermalmen, indem er sich auf ihn fallen lässt¹⁷⁵ (z.B. Lanz. 1.942-1.946).

¹⁷² Malseron erscheint bei seiner Begegnung mit dem Helden höfischer als Garel selbst, welchen er im ersten Gespräch ausgewählt höflich und zuvorkommend begrüßt und mit ihm ins Gespräch zu kommen versucht. Auf einen Kampf hin strebt hier Garel mit einer Provokationsrede gegen Ekunaver, was Malseron überrascht zur Kenntnis nimmt (Ga. 11.298-11.301) und was schließlich seinen Zorn erweckt. Später wird Garel dieses eigentlich unhöfische Verhalten von seiner Seite rechtfertigen, da er gefürchtet habe, Malseron hätte sonst nicht gegen ihn gekämpft (Ga. 11.600-11.605). Beim ersten Kontakt zwischen Held und Riese herrscht allerdings eine verkehrte Welt mit einem pöbelhaft provozierenden Helden und einem um höf(l)iche Zurückhaltung bemühten Riesen, der nicht einmal für einen Kampf gerüstet dem Helden gegenübertritt, sondern vielmehr von seinen Leuten geweckt und über Garels Ankunft unterrichtet ungerüstet und im Guten dem Fremden entgegentritt (Ga. 11.217-11.243).

¹⁷³ Als ‚typisch und leblos‘ bezeichnet Ahrendt das, was er in der deutschen Artusepik vorfindet. – Ahrendt (1923), S. 91.

¹⁷⁴ Eine gängige Formulierung in dieser Beziehung ist – sicher aufgrund des dankbaren Reims – *der rise mit sîner stangen/der swæren unt der langen* (Tan. 5.829/30). Ansonsten erfolgt die Beschreibung anhand eines Vergleichs wie im *Garel* bei Malseron, dessen Stange so schwer ist, dass 12 Männer sie nicht hätten hochheben können (Ga. 11.354-11.357).

¹⁷⁵ Der Fall des Riesen läutet gleichzeitig immer das Ende des Kampfes ein. Egal, ob der Riese zu Boden geht, um den Helden unter sich zu begraben oder nur durch Blutverlust und Schwächung, er wird nicht noch einmal aufstehen, um weiter zu kämpfen. Verglichen wird der Fall des Riesen oftmals mit dem

Es fällt auf, dass es von diesen typischen Elementen für einen Riesenkampf doch recht viele gibt, die frei kombiniert jedes Mal ein neues Kampfgeschehen erzeugen. Dadurch kommt es nicht nur zu immer neuen Variationen, auch wird dadurch ein längerer und härterer Kampf für den Helden erreicht. Man vergleiche einen einfachen Schwertkampf bei Hartmann mit einem Kampf gegen einen ‚nachklassischen‘ Riesen, bei welchem erst eine Tjost geritten wird, der Riese dann eine Stange zieht, diese nach den ersten Hieben nach dem Helden wirft, um zum Schwert zu greifen und am Ende des Kampfes noch versucht, den Helden zu greifen, zu zerdrücken oder ihn zu *ervallen*.

Offenkundig ermöglicht die Mischung ‚höfischer‘ und ‚wilder‘ Kampfmittel und Kampfarten die Darstellung von Kämpfen, welche den Helden mehr fordern. Der Gegner wird dadurch im Vergleich zum einfachen Riesen bei Hartmann im Schwierigkeitsgrad deutlich gesteigert. Gegen ihn zu bestehen ist schwerer für den Helden und er benötigt bestimmte Taktiken.

Dazu gehört eine kluge Herangehensweise und das Wissen um die richtige, das heißt erfolgsversprechende, Wahl des Angriffs. Der *list*, dessen Nutzung im *Daniel* an besonders exponierter Stelle in Erscheinung tritt,¹⁷⁶ ist beim Kampf gegen einen Riesen selbstverständliche Voraussetzung.

Vor dem großen Gegner und seinem Wüten bringt sich der Held in einem Dickicht (Wig. 2.123-2.131) oder unter einem Baum (Ga. 5.734-5.739) in Sicherheit. Von dort aus lässt er sich den Riesen verausgaben, bei Versuch, Blätter und Äste vom Baum zu schlagen, um dadurch er an den darunter geschützten Ritter zu gelangen, welcher aus seiner Deckung heraus die ganze Zeit auf ihn einschlagen kann.

Auffällig ist, wie in diesen Kämpfen Größe und Stärke der Riesen – ihre hervorstechenden Merkmale – eingeführt werden, um sie auszuschalten. Während der Riese am Baum seine Kräfte lässt, kann seine Größe auf andere Weise neutralisiert werden, wenn der Ritter zum Beispiel in der Tjost gegen einen Riesen antritt. Ist in diesem Fall ein unberittener Riese das Ziel, findet sich der Held auf seinem Pferd ihm gegenüber auf Augenhöhe wieder. Seine Lanze trifft in der Regel auf Brusthöhe ihr Ziel.¹⁷⁷ Ansonsten kann der Held den Riesen aber auch auf ein menschliches Maß ‚zurechtstutzen‘, indem er ihm zuerst die Hände und Arme, sowie die Beine abschlägt und ihn anschließend

Zusammenbrechen eines Turms. So beispielsweise im *Tandareis* beim Fall von Karedoz: *nû viel sô vaste der starke man/uf die erde von der swære,/alsam ein turn wære/in ein ander geborsten gar* (Tan. 6.674-6.677).

¹⁷⁶ Hedda Ragotzky: Das Handlungsmodell der *list* und die Thematisierung von *guot*. Zum Problem einer sozialgeschichtlich orientierten Interpretation von Strickers ‚Daniel vom blühenden Tal‘ und ‚Pfaffen Amis‘. In: Literatur – Publikum – historischer Kontext. Herausgegeben von Gerd Kaiser. Bern, Frankfurt a.M. und Las Vegas. 1977, S. 183-203.

¹⁷⁷ In die Brust oder das Herz gehen die Treffer in den folgenden Stellen: Iw. 5.025-5.032 (Harpin), Wig. 2.109-2.113, Tan. 6.070-6.079 (Margon), Ga. 5.558-5.565 (Purdan), Ga. 11.400-11.405 (Malseron). Mit seiner Lanze in das linke *ahselbeine* trifft Gauriel den ersten der beiden Riesen an der Brücke (Gau. 2.885-2.890). Ohne genaue Angabe, aber anscheinend ebenfalls in den Oberkörper trifft *Tandareis* den Riesen *Ulian* (Tan. 6.263-6.266). Den liegenden *Assiles* trifft *Gawein* mit seiner Lanze ohne genaue Angabe in welchen Körperteil (Cr. 10.044-10.047). Jedoch wird seine Größe bereits vorher entsprechend beschrieben. Eine auffällige Ausnahme stellt im Übrigen der *Erec* dar, in welchem die Lanze auf Kopfhöhe des Riesen ihr Ziel findet (Er. 5.509-5.511). Dieser kann somit nicht allzu groß sein kann.

enthaupet. Auch diese Kampfweise findet sich in den ‚nachklassischen‘ Werken trotz der beobachteten ‚Verritterlichung‘ immer wieder.

Dabei geht es recht blutig zu und die Beschreibung des Geschehens mag (unfreiwillig) komisch oder grotesk wirken, wie BIRKHAN in der Einführung zu seiner Übertragung des *Daniel* ins Neuhochdeutsche zutreffend für die Riesen des Strickers bemerkt und sich wohl nicht als einziger moderner Leser an den Film ‚Die Ritter von der Kokosnuss‘ von Monty Python erinnert fühlt.¹⁷⁸

Diese ‚Zerstückelungstaktik‘ ist zwar den Riesen nicht allein eigen – vor allem bei den Wilden Leuten, *merwundern* und dem Bauchlosen Ungeheuer (also den wunderbaren Gegnern) werden wir ihr wiederbegegnen – aber sie dient dazu, ihren übernatürlichen Größenvorteil auszuschalten. Außerdem erweitert sie noch einmal die Palette der Kampftechniken, so dass sich insgesamt zeigt, dass die Variationsbreite in einem Riesenkampf offenkundig doch größer ist, als die Sekundärliteratur glauben machen will.

Das Problem der Monotonie entsteht nämlich nicht innerhalb eines Werkes, sondern nur dann, wenn man sich alle Riesenkämpfe aus verschiedenen Werken nebeneinander legt und diese vergleicht. Im einzelnen Werk ist der jeweilige Autor durchaus um Abwechslung bemüht. Dies fällt vor allem dort auf, wo eine ganze Reihe von – jedes Mal in seinen Elementen anders zusammengesetzten – Riesenkämpfen hintereinander abläuft, wie es im Extremfall im *Tandareis* anzutreffen ist. Dort werden gleich vier Riesenkämpfe hintereinander beschrieben (Durkion, Margon, Ulian und als Höhepunkt Karedoz).

„Trotz des mehrfachen imitativen Rückgriffs auf dieselben Vorlagen seines eigenen Romans gelingt es dem Pleier, das Thema des Riesenkampfes im *Tandareis* in vier Variationen abzuwandeln, weil er das entlehnte Material jeweils in etwas anderer Weise zusammenfügt, vor allem aber, weil er den Vorrat vorgegebener Handlungselemente mit Geschick verwaltet und ihn nicht in einer einzigen Szene verbraucht.“¹⁷⁹

Augenfällig ist die Abwechslung in der Zusammensetzung der einzelnen Kampfelemente zudem, wenn die dargestellten Riesen deutliche Pole bilden wie der überaus höfische Ritterriese Malseron im *Garel* und die beiden Kinderentführer Purdan und Fidegart im selben Werk oder wie in der *Crône* die Riesen Reimambram – der *starc ritter* (Cr. 9.743), der zu Pferd tjostiert (Cr. 9.7734-9.739) und ritterlich mit dem Schwert kämpft (Cr. 9.740-9.755) und der bergeversetzende (Cr. 5.523-5.538) turmgroße (Cr. 10.039-10.047) Assiles, der mit einem *stalboum* (Cr. 5.532) und einer Steinmauer als Schild (Cr. 5.537-5.538) kämpft.

Durch die zahlreichen Möglichkeiten, welche die ‚höfischen‘ und ‚wilden‘ Riesen sowie ihre zahllosen Mischformen bieten, erklärt sich abschließend wohl

¹⁷⁸ Daniel von dem Blühenden Tal. Aus dem Mittelhochdeutschen übertragen, mit einer Einführung und Anmerkungen versehen von Helmut Birkhan. Kettwig. 1992, S. 39/40.

¹⁷⁹ Kern (1981), S. 241.

auch ihre Häufigkeit in den Romanen. Riesen lassen sich durch ihre Wandelbarkeit in praktisch jede *aventure* einfügen. Soll sich der Held durch die Bekämpfung von Unrecht auszeichnen, eine adelige Dame oder die Gesellschaft von ihrem Bedränger befreien, kann der Autor einen Riesen mit ‚wilderer‘ Zügen einsetzen. Möchte er die Tugendhaftigkeit und höfische Etikette seines Helden zum Ausdruck bringen und ihn sich gleichzeitig in einem harten Kampf bewähren lassen, wählt er einen Ritterriesen als Gegner. Vor diesem Hintergrund lässt sich abschließend gut nachvollziehen, dass die Riesen nicht zu Unrecht nach den Rittern die ‚Lieblingsgegner‘ der ‚nachklassischen‘ Autoren geworden sind.

II.5. Zwerge

Zwerge werden in der germanistischen Forschung gerne mit den Riesen in einem Atemzug genannt. Dies ist nicht nur der Fall, weil sie äußerlich den entgegengesetzten Pol zu diesen bilden, sondern auch weil beide Gattungen aus den Artusromanen nicht wegzudenken sind und häufig in Erscheinung treten. Allerdings ändert sich letzterer Sachverhalt, wenn man sich auf die Riesen und Zwerge als Gegner beschränkt. Von insgesamt 39 in den hier untersuchten Werken auftretenden Riesen sind 22 Gegner. Von den 30 auftretenden Zwergen, sind hingegen lediglich vier als Gegner zu bezeichnen.¹⁸⁰

Auffallend groß ist der Anteil der Zwerge, welche dem Helden freundlich oder zumindest neutral gesinnt sind. Der Zwerg kann im Dienst des Helden stehen (wie Albewin im *Garel*, Ga. 7.188-9.323), einen besonderen Gegenstand hergestellt haben, der für die Handlung eine Rolle spielt (wie Prantzopil im *Wigamur*, Wgm. 2.587, oder der namenlose Zwerg im *Wigalois*, Wig. 448), ein Verwandter bereits erwähnter Zwerge sein (Guivreiz' Schwestern Filledamur und Genteflur im *Erec*, Er. 7.212) oder ein sonstiger ‚Statist‘ als Vertreter der Anderswelt (wie die Zwergendame Neini bei der Becherprobe in der *Crône*, Cr. 1.603, oder der bei Artus als Gast auftretende König Bilei im *Erec*, Er. 2.087).

Doch selbst jene Zwerge, welche dem Helden feindlich gesinnt sind, müssen nicht folgerichtig als Gegner in Erscheinung treten. Maledictur im *Erec* provoziert und schlägt den Helden zwar mit der Geißel (Er. 83-98), Erec wird diese Schmach allerdings nicht an dem Zwerg rächen, sondern an seinem

¹⁸⁰ Die 26 nicht als Gegner in Erscheinung tretenden Zwerge sind: *Erec* (7): Grigoros (Er. 2.112), Gledolan (Er. 2.112), Filledamur (Er. 7.212), Genteflur (Er. 7.212), ein namenloser Zwerg (Er. 7.396), Bilei (Er. 2.087), Maledictur (Er. 11), *Iwein* (1): namenloser Zwerg bei Harpin (Iw. 4.924), *Parzival* (1): Maliclisier (Pz. 401,14), *Lanzelet* (1): namenloser Zwerg (Lanz. 426), *Wigalois* (3): drei namenlose Zwerge (Wig. 1.722, 3.258 und 6.080), *Garel* (4): namenloser Zwerg (Ga. 6.504), Albewin (Ga. 6.266), Albewins Frau (Ga. 6.696), Albewins Onkel (Ga. 6.545), *Tandareis* (1): namenloser Zwerg (Tan. 448), *Crône* (7): Bilis (Cr. 2.897), Karamphiet (Cr. 8.032), drei namenlose Zwerge (Cr. 14.384, 16.259 und 18.798), Priure (Cr. 1.013), Neini (Cr. 1.603), *Wigamur* (2): namenloser Zwerg (Wgm. 1.099), Prantzopil (Wgm. 2.587).

Herren Iders (Er. 986-1.038).¹⁸¹ Er ist wie auch der namenlose Zwerg im *Lanzelet*¹⁸² oder der (zu) dem Riesen Harpin gehörende Zwerg im *Iwein*¹⁸³ Gegenspieler, aber kein vollwertiger Gegner.

Zwerge als Gegner finden sich ganz eindeutig in der Minderheit und umfassen Guivreiz im *Erec*¹⁸⁴, Juran im *Daniel* und Karrioz im *Wigalois*, sowie einen namenlosen Zwerg in der *Crône*, welcher aufgrund seiner Herkunft und seines Aussehens im Folgenden als ‚Meereszwerg‘ bezeichnet wird.

Den Grund dafür, dass sich Zwerge in Rollen vom Helfer bis zum Gegner in allen möglichen Abstufungen finden, sieht LECOUTEUX in der historischen Entwicklung des Zwergebegriffs, welcher im Laufe der Zeit zu einer Vermischung von unterschiedlichen Kreaturen führte. Dazu gehörten solche, die dem Menschen wohlgesonnen waren und solche, die von Natur aus als Gegenspieler betrachtet werden müssen, ob als Kinderräuber oder eine Art Kobold, die mit dem Menschen ihren Schabernack treiben.¹⁸⁵ Somit konnten sich Zwerge als freundliche Helfer ebenso etablieren wie als gehässige Gegner. Hinzu kommt für letztere noch der Einfluss der französischen Epik, welche mit der Zwergengattung der *nains*¹⁸⁶ den Stereotyp des Kleinwüchsigen von zweifelhaftem Charakter und hässlichem Äußeren beigesteuert hat.

Dies führt nicht nur zu einem völlig unterschiedlichen Rollenrepertoire für ‚den‘ Zwerg, sondern auch zum Fehlen eines bestimmten gattungstypischen Erscheinungsbildes. Während von Seiten der kleinwüchsigen *nains* ein eher menschliches, wenngleich hässliches Äußeres beigesteuert wurde, ermöglichen die Zwerge der Sagenwelt als Vorlage bei der Gestaltung einer literarischen Zwergenfigur ein eher wunderbares Aussehen. Dies führt im Einzelfall zu völlig unterschiedlichen Figuren, und dies nicht nur in den deutschen Artusromanen, so dass sich LÜTJENS in seiner Arbeit über die Zwerge in der deutschen Heldenepik nicht in der Lage sieht, die Einzelfiguren genau zu klassifizieren:

„Eine Fülle der verschiedenartigsten und zum Teil mit den widersprechendsten Zügen ausgestatteten Einzelindividuen fasst die mhd. Dichtung unter dem Namen ‚Zwerg‘

¹⁸¹ Gleichwohl entgeht der Zwerg auch nicht seiner ‚gerechten‘ Strafe (Er. 1.064-1.077), jedoch erhält er diese nicht im Kampf gegen Erec. Er ist nur ein ‚Diener‘ für dessen Handeln in erster Linie sein Herr verantwortlich ist, welcher ihn gewähren ließ.

¹⁸² Dieser schlägt den Helden ebenfalls mit einer Geißel und wird dafür – wie Maledictur – nicht direkt im Kampf belangt (Lanz. 426-442). Dies geschieht hier mit der Begründung von Seiten Lanzelets *wan der dûhte in ze zwach* (Lanz. 439). Lanzelet merkt sich aber gleichwohl den Namen der Burg und erkundigt sich nach dem Burgherren (Lanz. 445-451), wohl in der Absicht, sich später an ihm für das Verhalten seines Zwerges zu rächen.

¹⁸³ Jener treibt mit einer Geißel die von Harpin gefangenen Söhne von Gaweins Schwager, welchem der Held beisteht, zu dessen Burg (Iw. 4.924-4.926).

¹⁸⁴ Die Einteilung von Guivreiz zu den Zwergen ist streng genommen allerdings problematisch, da die Bezeichnung ‚Zwerg‘ nicht fällt und nur – für Zwerge allerdings typische – Umschreibungen wie *vil kurzer man* (Er. 4.282) oder *wênige man* (Er. 4.436) zu finden sind. Zudem wird darauf hingewiesen, dass Guivreiz lediglich *vil nâch getwerges genôz* (Er. 4.284) geraten sei. Man mag darin in erster Linie einen Hinweis sehen, dass Guivreiz kein Zwerg im Sinne eines Maledicturs, dem gehässigen Geißelschwinger vom Beginn des Romans (Er. 5-110) ist, sondern ein Ritterzwerg, ein körperlich kleiner aber ansonsten vollwertiger Ritter. Dazu mehr im Verlauf dieses Kapitels.

¹⁸⁵ Vgl. dazu: Claude Lecouteux: Zwerge und Verwandte. In: Euphorion. 75. 1981, S. 366-378.

¹⁸⁶ Siehe dazu: August Lütjens: Der Zwerg in der deutschen Heldenepik. Breslau. 1911, S. 2-4.

zusammen. Und diese Individuen sind wieder gegeneinander mannigfaltig variiert und abgestuft, dass dem Versuch einer weitergehenden Klassifizierung alsbald Halt geboten wird.“¹⁸⁷

Dasselbe Bild zeigen auch die hier untersuchten Gegner aus der Gruppe der Zwerge. Alle vier sind als Zwerge von kleinem Wuchs, dabei gibt es jedoch deutliche Unterschiede. Guivreiz ist zwar klein, seine Arme und Beine sind jedoch von normaler Länge (Er. 4.282-4.286), seine Brust *kreftic unde dic genuoc* (Er. 4.288). Juran hingegen wird vor allem als kurzbeinig beschrieben (Dan. 1.695-1.705). Der Meereszwerg in der *Crône* wiederum ist von der Größe eines sechsjährigen Kindes (Cr. 946-950), ohne dass etwas über überproportional kurze Arme, Beine oder den Rumpf gesagt wird. Und Karrioz besitzt lange Arme und kurze Beine (Wig. 6.589).

Hinzu kommt in zwei Fällen ein recht wundersames Aussehen. Im Fall von Karrioz liegt dies dran, dass er kein ‚reinrassiger‘ Zwerg ist, sondern der Sohn einer Wilden Frau und eines Zwerges. Dies führt zu einem vollständig behaarten und starken Körper (Wig. 6.605) und Knochen ohne Knochenmark (*sîn gebein was âne marc*, Wig. 6.607).

Ebenfalls wunderbar, jedoch auf ganz andere Weise, erscheint der Meereszwerg, dessen Aussehen seiner Herkunft aus dem Meer geschuldet ist. Er ist mit Schuppen bewachsen, besitzt einen großen Mund, riesige Augen und weit auseinanderstehende Augenbraue, dazu eine große und flache Nase, große und lange Ohren, Fischflossen als Haare und eine unnatürliche Hautfarbe, welche zwischen [*s*]warz, *grâ* und *îsvar* (Cr. 975) changiert (Cr. 959-978). Damit erweckt der Zwerg den Eindruck, eine Art menschlicher Fisch zu sein, was noch durch sein Pferd – mit Delphinflossen als Schwanz – unterstrichen wird (Cr. 980-1.002).¹⁸⁸

Wenn die Zwerge nun bereits in ihrem Aussehen derart stark variieren, wie sieht es dann in den *âventiuren* und Kampfabläufen aus?

Den Grund für den Kampf gegen Guivreiz bildet das Treffen des Zwerges mit Erec im freien Gelände, der einfache Standardfall einer *âventiure*-Begegnung zweier Ritter. Bei ihrer ersten Begegnung besteht der Kampf aus Tjost und Schwertkampf (Er. 4.382-4.438), bei ihrer zweiten aus einer erfolgreichen Tjost (Er. 6.902-6.925). Im ersten Fall unterwirft sich Guivreiz als Unterlegener (Er. 4.439-4.465), im zweiten kann nur das Dazwischentreten von Enite den Tod des Helden verhindern (Er. 6.934-7.002).

Im *Daniel* unternimmt der Held den Kampf gegen Juran als Hilfe für eine Dame gegen den sie bedrängenden Zwerg und zur Gewinnung einer besonderen Waffe, die für den folgenden Riesenkampf Voraussetzung ist. Der Kampf läuft als Gerichtskampf¹⁸⁹ mit

¹⁸⁷ Lütjens (1911), S. 108.

¹⁸⁸ Sein äußeres Erscheinungsbild rückt den Meereszwerg in den Bereich der Mischwesen, welche aus dem Meer stammen und als *merwunder* bezeichnet werden (s. Kapitel II.9. *merwunder*). Hinzu kommen Merkmale wie sie für Wilde Leute oder Riesen typisch sind, wie die weit auseinander liegenden Augen und Brauen sowie die übergroßen Augen. Allerdings liegt der Schwerpunkt seiner Gestaltung auf seiner Zwergenstatur, die nicht nur als Beschreibung behandelt wird, sondern auch kausal für die Handlung wichtig ist (Cr. 2.888-2.904). Gleichwohl fällt der Begriff ‚Zwerg‘ in der *Crône* an dieser Stelle nicht – allerdings auch nicht der des *merwunders*.

¹⁸⁹ Johanna Reisel: Zeitgeschichtliche und theologisch-scholastische Aspekte im ‚Daniel von dem blühenden Tal‘ des Strickers. Kiel. 1986, bes. S.7-9.

dem Schwert ab (Dan. 1.621-1.681), gipfelt in der Flucht des durch einen Schlag des Helden waffenlosen Zwerges zu seinem Schwert (Dan. 1.682-1.705) und endet mit der Enthauptung des Gegners, nachdem sich dieser nicht unterwerfen will (Dan. 1.709-1.733).

Der Meereszwerg in der *Crône* kommt mit einem Kelch für eine Tugendprobe an den Artushof und wird nach derselben von Keie zum ritterlichen Zweikampf herausgefordert (Cr. 2.660-2.825). Nach der siegreichen Tjost führt der Zwerg Keie an seinem Pferd hängend mit sich, bis ihn die Königin als Gefangenen auslöst (Cr. 2.989-3.102).

Karrioz im *Wigalois* ist Teil einer *âventiuren*-Kette, welche auf den Finalgegner Roaz hin orientiert ist und in einem ‚wunderbar-teuflischen‘ Umfeld stattfindet. Er ist einer der Wächter des Zugangs zu Roaz‘ Burg und kämpft gegen den eindringenden Helden erst in einer ritterlichen Tjost (Wig. 6.622-6.662) und dann mit der Keule (Wig. 6.667-6.699). Karrioz versucht ihn noch für einen Ringkampf zu greifen (Wig. 6.700-6.705), erhält aber schließlich einen Schwertstreich durch die Brust. Daraufhin wendet sich der Zwerg zur Flucht und läuft geradewegs in einen aufsteigenden Pechnebel, welcher den Todgeweihten zu einem schwarzen Standbild erstarren lässt (Wig. 6.714-6.762).

Bei allen Unterschieden in der Gestaltung der *âventiure* fällt auf, dass es sich bei allen Kämpfen in der einen oder anderen Art um ritterliche Zweikämpfe handelt, welche Mann gegen Mann mit ritterlichen Waffen geführt werden. Wie die Riesen scheinen somit auch die Zwerge als Gegner eine Tendenz zur ‚Verritterlichung‘ durchgemacht zu haben.¹⁹⁰ Alle vier kämpfen mit mindestens einer ritterlichen Waffe, dem Schwert oder der Lanze und sind entsprechend gerüstet.

Bis auf Juran, welcher aufgrund des ausgeschriebenen Gerichtskampfes mit dem Schwert zu Fuß kämpfen muss, verfügen alle gegnerischen Zwerge über ein Pferd, von welchem nichts über einen besonderen Zwergenwuchs gesagt wird. Dadurch steht einer Tjost gegen einen Ritter auf ‚Augenhöhe‘ nichts im Wege. Im Gegensatz zu diesen ‚normalen‘ Pferden mag man die ‚angepassten‘ Reittiere der Zwerge der Sagenwelt betrachten, etwa einen Hirsch oder ein Reh¹⁹¹ (in Analogie zum Kamel oder dem Wisent der Riesen), die hier keine Verwendung finden.

Und noch ein anderer Unterschied bei der Verritterlichung der Zwerge im Vergleich zu jener der Riesen ist zu beobachten. Während dort das ‚Riesische‘ in der Regel außer Acht gelassen wird, spielen die Romane geradezu mit dem Unterschied zwischen Zwerg und Ritter. Den ritterlichen Zügen werden sehr eindrücklich die ‚zwergischen‘ als Kontrast entgegen gestellt.

Wirnt zum Beispiel beginnt seine Vorstellung von Karrioz mit seiner ritterlich-höfischen Ausrüstung, dem Schild mit dem Wappen von Glois und dem Heidengott *Machmêt*, dem Löwenfell über der Rüstung und dem kostbaren Helm mit einem Rubin darauf (Wig. 6.559-6.587). Im Kontrast dazu schildert der Text dann das Aussehen des Zwerges mit seinen langen Armen, kurzen Beinen (Wig. 6.589) und dem behaarten Körper (Wig. 6.605). Karrioz wird zwar explizit *rîter* (Wig. 6.549) genannt, ist aber eher eine Karikatur dessen, die

¹⁹⁰ Siehe dazu: Lütjens (1911), S. 74-76.

¹⁹¹ Lütjens (1911), S. 76-78.

vielleicht nicht einmal der menschlichen Sprache fähig ist¹⁹² und nach dem ersten Angriff wie ein Riese oder Wilder Mann zur Keule greift.

Ebenso mit dem Unterschied zwischen Ritter und Zwerg arbeitet der *Daniel*. Juran unterbricht den bis dahin ritterlich geführten Kampf, als er erkennt, dass er diesen nicht gewinnen kann und läuft zu der Stelle, an welcher er sein Zauberschwert – das er für den Gerichtskampf gegen eine ‚normale‘ Waffe gewechselt hatte – abgelegt hatte. Der Held bemerkt jedoch die Absicht des Zwerges und läuft ebenfalls los. In dem folgenden ‚Wettrennen‘ zieht der Zwerg natürlich den Kürzeren, denn Daniel *wâren diu bein alsô lanc/daz er daz twerc für spranc* (Dan. 1.703-1.704). Sicherlich nicht ohne Humor¹⁹³ lässt der Stricker seinen Zwerg hier aufgrund seiner Anatomie scheitern.

Und auch der Meereszwerg in der *Crône* wird vermessen und für zu klein befunden. Er erscheint am Artushof nicht für den Kampf gerüstet, sondern als Bote gekleidet in Mode nach französischer Art (Cr. 951-956). Für seinen Kampf gegen den Herausforderer Keie muss er vor Ort (aus)gerüstet werden. Doch die einzige Rüstung am Hof, die halbwegs passend wäre (eine Rüstung, welche der Zwergenkönig Bilis einst an den Hof gebracht hat), ist an einer Stelle zu eng, so dass der Zwerg ohne Rüstung in den Kampf gehen muss (Cr. 2.888-2.904). Dass der Zwerg nicht in das äußere Abzeichen des Ritterstandes, die Rüstung, hineinpasst, mag man dabei auch übertragen verstehen.

Und auch wenn Guivreiz (als Gegenbeispiel) tatsächlich ganz Ritter ist, bleibt für die Mehrheit der Zwerge das Gegenteil festzuhalten. Während Ritterriesen in erster Linie Ritter sind, sind Zwergenritter in erster Linie weiterhin Zwerge. Es bleibt nun noch, den Blick auf die andere Seite der Gestaltung der Zwerge zu werfen: des Wunderbaren aus der Sagenwelt. Hier ist allerdings die vorherrschende Meinung, der Zwerg sei, alles in allem doch „nur ein Mensch von geringem Wuchs“¹⁹⁴, ein verritterlichtes Wesen, welchem alles ursprünglich ‚Zwergische‘ fehlt.¹⁹⁵ BRACHES formuliert:

„Der Zwerg, in dem sich in der archaischen Weltanschauung Aspekte des Natur- und Totengeistes vereinen, unterscheidet sich in den Ritterromanen im großen und ganzen nicht von einem böartigen, sadistischen, kleinen Menschen. Er ist zu einem profanen Motiv geworden, das der Dichter verwertet, um eine Handlung in Gang zu bringen oder zu halten.“¹⁹⁶

Doch bei allem Bedauern darüber, dass vom ‚Ursprünglichen‘ und ‚Mythischen‘ der Zwergenfigur nichts erhalten zu sein scheint, sollte man doch

¹⁹² Karrioz richtet während der gesamten Szene kein einziges Wort an den Helden, so dass die Schlussfolgerung nahe liegt, dass er nicht sprechen kann. Die einzige Lautäußerung aus seinem Mund ist der Schrei des zu Tode Verwundeten (Wig. 6.710-6.713).

¹⁹³ Vgl. Albrecht Classen: Transformation des arthurischen Romans zum frühneuzeitlichen Unterhaltungs- und Belehrungswerk: der Fall Daniel vom blühenden Tal. In: *Amsterdamer Beiträge zur älteren Germanistik* (ABäG). 33. 1991, S. 167-192 (bes. S. 180).

¹⁹⁴ Lecouteux (1981), S. 368.

¹⁹⁵ Vergleiche dazu die Zusammenfassung von Lütjens (1911), S. 74-76.

¹⁹⁶ Hulda Henriette Braches: *Jenseitsmotive und ihre Verritterlichung in der deutschen Dichtung des Hochmittelalters*. Assen. 1961, S. 47/48.

auch den Blick umkehren und betrachten, was dem Zwerg geblieben ist, welche wunderbaren Züge er sich erhalten hat.

Abgesehen von dem wundersamen Aussehen ist vor allem die übernatürliche Stärke der Zwerge zu nennen, die antiproportional zu ihrer Größe ist und welche sich deutlich von jener eines kleinwüchsigen Menschen unterscheidet. So wird Guivreiz bereits bei seiner Vorstellung als durch sein Herz, das *volleclîche manhaft* (Er. 4.290) ist, als gleichzeitig besonders stark beschrieben (Er. 4.291). Von Juran heißt es, er sei *grimme unde karclund was ouch âne mâzen starc* (Dan. 1.671-1.672). Karrioz ist nicht zuletzt durch sein gemischtes Blut besonders stark, er erscheint einem Gegner gar wie ein ganzes Heer (Wig. 6.606-6.609), trägt mühelos einen schweren Kolben *der was von stâle harte grôz* (Wig. 6.671) und an Herkules erinnernd ein Löwenfell (Wig. 6.610-6.614). Wirnt resümiert: *swie kurz er wære, sîn kraft was grôz* (Wig. 6.601).

Neben der Stärke kommt als Element der Sagenwelt das Schmieden von Artefakten hinzu.¹⁹⁷ Juran und der Meereszwerg besitzen beide Gegenstände, welche in die Tradition der Zwerge als Schmiede passen: ein alles schneidendes Schwert und einen Becher, aus welchem nur der Tugendhafte trinken kann. Und auch im Umfeld von Guivreiz spielt die (magische) Handwerkskunst der Zwerge eine Rolle. Man denke an den kostbaren Sattel, das Geschenk für Enite (Er. 7.462-7.766).

Ritterliche und wunderbare Züge finden sich bei den Zwergen, wie die Beispiele gezeigt haben, in den Einzelfiguren gemischt, ähnlich wie wir es schon bei den Riesen mit den ritterlichen und den ‚wilden‘ Zügen beobachtet haben. Der Zwerg, welcher am ehesten einem Ritter entspricht, ist dabei im ‚klassischen‘ Roman, dem *Erec*, zu finden, die Zwerge mit den wunderbarsten Zügen in den ‚nachklassischen‘ Werken.

Jeder Text nutzt dabei, die für seine ‚Erzählzwecke‘ passendsten Züge. Guivreiz und die zwei Kämpfe gegen ihn fungieren als Spiegel für den Status des Helden zum jeweiligen Zeitpunkt auf seinem Bewährungsweg.¹⁹⁸ Entsprechend ist für ihn ein ritterliches Erscheinungsbild und der Besitz der dazugehörigen richtigen Einstellung, eine ritterliche ‚Mentalität‘, eine Voraussetzung. Im *Daniel* spielt das Element der *list* eine nicht unwesentliche Rolle, so dass Juran zwar ritterlich geprägt auftritt, aber einen Schwachpunkt (seine kurzen Beine) mit einem besonderen Gegenstand (ein vom Helden benötigtes Wunderschwert) verbindet.¹⁹⁹ Darüberhinausgehende wunderbare Züge sind nicht von Nutzen für die Handlung und werden entsprechend auch nicht dargestellt.

Im *Wigalois* hingegen spielt die Überwindung der teuflischen Vorherrschaft in und um Glois eine gewichtige Rolle, so dass Karrioz deutlich stärker wunderbar gezeichnet auftreten muss.²⁰⁰

¹⁹⁷ Siehe hierzu Lütjens (1911), S. 86 und dabei vor allem Fußnote 2 mit einer Auflistung aller entsprechenden Stellen von Zwergen als Schmiede in der deutschen Epik.

¹⁹⁸ S. Joachim Bumke: *Der ‚Erec‘ Hartmanns von Aue*. Berlin. 2006, S. 42-46 (erste Begegnung) und 55-62 (zweite Begegnung).

¹⁹⁹ Vgl. die Ausführungen zum *Daniel* (III.6. Daniel)

²⁰⁰ Vgl. die Ausführungen zum *Wigalois* (III.3. Wigalois)

Bleibt der Meereszwerger in der *Crône*. Als Bote aus der Anderswelt ist das wunderbare Erscheinungsbild für ihn ebenfalls verständlich, wenngleich es dafür in dieser starken Zeichnung nicht unbedingt nötig gewesen wäre. Allerdings sind sein kleiner Wuchs und sein fremdartiges Aussehen sicherlich auch als Teil des komischen Elements der Keie-Szene²⁰¹ zu verstehen, in welcher somit nicht ein herausragender Ritter den Truchsess vom Pferd stößt, sondern ein fischähnliches Wesen, das noch nicht einmal in eine Zwergenrüstung passt. Das heißt zusammengefasst, dass die Zwerge als Gegnerfiguren bestimmte Funktionen für die Aussage des Werkes oder wenigstens eine *âventiure* haben. Dafür werden sie mit einem menschlichen mentalen Innenleben versehen, gleichzeitig aber mit einem spezifisch nicht-menschlichen Äußeren, das eine größere Rolle spielt, als bei den vergleichbaren Riesen, bei welchen zusätzlich zu ihren ebenfalls menschlichen mentalen Zuständen vor allem ihre Stärke und der variierbare Kampfablauf – und damit Elemente für die herausragende Bewährung des Helden – genutzt werden.

Mit den Zwergen verlassen wir nun den Bereich jener Gegner, welche sich durch ihre Psychologie als *Gegnerfiguren* auszeichnen und deren Handeln durch (für den Rezipienten nachvollziehbaren) Gedanken, Wünschen oder Gefühlen gelenkt wird. Die folgenden Gegner zeichnen sich demgegenüber durch ein eher animalisches (eventuell auch teuflisches/dämonisches) Innenleben aus.

II.6. Löwen und Leoparden

Erstaunlich häufig sind Löwen und Leoparden in den ‚nachklassischen‘ Werken anzutreffen. Im *Lanzelet* muss sich der Held zwei Löwen stellen (Lanz. 1.950-1.977), im *Tandareis* zwei Leoparden (Tan. 8.303-10.143), in der *Crône* bekommt es Gawein mit drei Löwen zu tun (Cr. 13.186-13.306 und 20.854-20.943) und im *Gauriel* findet sich ebenfalls ein Löwe, welchen der Held bekämpfen muss (Gau. 1.883-2.071). Hingegen finden sich weder im *Erec* noch im *Iwein* Kämpfe des Helden gegen einen Löwen, Leoparden²⁰² oder ein anderes Tier.²⁰³ Und nur der

²⁰¹ Haupt (1971), S. 121-130.

²⁰² Beide Raubtierarten können im Folgenden als gemeinsame Gegnerart betrachtet werden, nicht nur, weil beide zu den Raubkatzen gehören, sondern auch weil das Mittelalter zwischen den beiden Spezies nicht in der Form differenziert wie wir heute. Der Leopard wurde als Mischwesen angesehen, welches ein Löwe (Leo) mit einem weiblichen ‚Pardus‘/Panther gezeugt hat: *Leopardus ex adulterio leaenae et pardi nascitur, et tertiam originem efficit; sicut et Plinius in Naturali Historia (8,42) dicit, leonem cum parda, aut pardum cum leaena concumbere et ex utroque coitu degeneres partus creari, ut mulus et burdo*. (Isidor von Sevilla: *Originum seu etymologiarum libri XX*, Buch 12, 2:11)

²⁰³ An dieser Stelle ist auf die nicht ganz unproblematische Nutzung des für uns heute ganz selbstverständlichen Begriffes ‚Tier‘ hinzuweisen. Während der Begriff heute deutlich abgegrenzt ist gegen Fabelwesen, zu welchen man Drachen, *merwunder* oder Wilde Leute zählen würde, war diese Grenze in der Gedankenwelt eine mittelalterlichen Menschen nicht entsprechend ausgebildet. Eine klare Unterscheidung zwischen Löwen und Leoparden als Tiere auf der einen Seite und den im folgenden Kapitel eigens betrachteten Drachen als ‚Fabeltiere‘ auf der anderen Seite zu ziehen, ist eine moderne Denkweise. – Christoph Gebhardt: Gab es im Mittelalter Fabelwesen? In: *Wirkendes Wort* (WW). 38. 1988, S. 156-171.

Parzival lässt Gawein einen Kampf gegen einen Löwen bestreiten (Pz. 571,12-572,21).

Dennoch sind die Kämpfe des Helden gegen die Raubkatzen der ‚nachklassischen‘ Werke den Werken Hartmanns und Wolframs verbunden. Im *Parzival* ist der Löwe Teil einer *âventiure* mit Prüfungscharakter, etwas, das auch in der *Crône* (sicherlich auch aufgrund der intertextuellen Verarbeitung dieser *âventiure*) der Fall ist (Cr. 12.904-13.688 und 20.544-21.094). Dass die Tiere in einer *âventiure*-Reihe nur einen von mehreren Gegnern darstellen, findet sich aber auch bei den Kämpfen im *Lanzelet*, wo der Held gegen einen Riesen, die zwei Löwen und letztendlich den Hauptgegner Linier antritt (Lanz. 1.370-2.249), und in gewisser Weise auch im *Gauriel*, wo der Kampf des Helden gegen Iwein und seinen Löwen den eigentlichen Höhepunkt darstellt (Gau. 729-1.417 und 1.686-1.796).

Dort, wo ein Ritter zusammen mit einem tierischen Begleiter antritt, ist dieser zudem immer vor der Folie des *Iwein* zu betrachten. Der jeweilige Gegner verweist zurück auf den ‚großen‘ Iwein und seinen ‚berühmten‘ Löwen, wie im Fall von Kurion mit seinen zwei Leoparden.

Mit diesen Beispielen wären dann die beiden typischen Auftritte der Löwen und Leoparden beschrieben: jene als Symbolfigur in einer Prüfung (zurückgehend auf den *Parzival*) und jene als tierische Begleiter eines Gegners (zurückgehend auf den *Iwein*). Beiden gemeinsam ist die Gefährlichkeit des Löwen als Gegner für den Helden.

Betrachten wir dazu zuerst den rein ‚tierischen‘ Teil der Löwendarstellung. Hier fällt auf, dass wir es mit ziemlich detailgetreu geschildertem Verhalten zu tun haben. Dazu gehört das bedrohliche Brüllen (Tan. 9.261-9.262), das gefährliche Aufflackern der Augen (Cr. 13.279-13.281) und weitere Drohgebärden, welche Helden wie Leser deutlich machen, was auf sie zukommt: Brummen (Pz. 571,1) und Schnauben (Pz. 572,6), das Blecken der Zähne (Pz. 572,7), das Kratzen mit den Pfoten (Cr. 13.241 und 20.906) oder das Peitschen mit dem Schwanz (Cr. 13.246). Eindrucksvoll beschreibt der *Gauriel* den Kampf zwischen Löwe und Bock, während der Auseinandersetzung des Helden mit Iwein:

man sach in grôzen grimmen
bîzen unde limmen
und ungevuoge stôzen
diese kampfgenôzen,
mit wîte ginendem munde
als die grimmigen hunde,
mit vûr gezogen brâwen
und mit ûf gestrachten klâwen [...].
(Gau. 1.982-1.989)

Hinzu kommt, dass diese Tiere von ‚Natur‘ aus *wilde* (Lanz. 1.735, Cr. 13.200, Cr. 20.935) sind, ausgesprochen stark (Pz. 571,12, Cr. 20.878, Cr. 20.901) und

groß (*der was als ein ors sô hôch*, Pz. 571,13). Außerdem sind sie mit tödlichen Krallen ausgestattet (Pz. 571,25, Lanz. 1.959, Cr. 20.927, Gau. 1.989).

Für den Kampf des Helden gegen einen Löwen oder Leoparden bedeutet dies, dass der Kampf nicht weniger gefährlich ist als gegen einen Ritter oder Riesen. Häufig nutzt das kämpfende Tier die Krallen, um dem Ritter seine Rüstung vom Leib zu zerren und dadurch eine für den Helden bedrohliche Lage zu erzeugen (Tan. 9.311-9.312 und Gau. 2.022-2.024). Gleiches gilt für den Versuch, dem Ritter den Schild aus der Hand zu reißen (Pz. 571,22-25 und Cr. 20.920-20.929) wie es die *Crône* bei Gaweins Kampf gegen die zwei Löwen Gansguoters im Extrem vorführt. Hier verliert der Held gleich eine ganze Reihe von – für den Löwenkampf bewusst bereitgestellten – Schilden, was die Aussage Gansguoters unterstreicht, dass diese Löwen selbst gegen zehn Ritter siegreich bleiben könnten (Cr. 13.201-13.203).²⁰⁴

Gegen diese ‚Kampftechniken‘ der Raubkatzen setzt der Held seinen Schild ein und nimmt die Pranken des Tieres ins Visier, welche oftmals das einfachste Ziel abgeben, wenn der Löwe sie während seines eigenen Angriffs in den Schild des Ritters gebohrt hat und der Ritter somit nur noch zuschlagen muss. So verhält es sich im *Parzival* (Pz. 571,24-572,4), im *Lanzelet* (Lanz. 1.974-1.975) und in der *Crône* (Cr. 20.937-20.939). Der finale Schlag gilt dann der Brust oder eben dem Kopf (Lanz. 1.969-1.970, Cr. 13.268-13.271).

Dabei wird in allen Werken auffällig auf eine Mischung der Elemente geachtet, welche nie alle der hier beschriebenen Elemente beinhaltet und in ihrer Nutzung deutlich variiert, wie wir es bereits bei der Kampfdarstellung gegen die Riesen festgehalten haben.

Interessanterweise gibt es zudem weitere Übereinstimmungen zwischen Riesen und Löwen, die sich sicherlich durch die ‚wilde‘ Seite beider Gegnergruppen erklären lässt. Dazu gehört die laute Stimme oder die hervorgehobene Größe und Stärke, ebenso wie der Ablauf des Kampfes mit dem Abschlagen von Armen und Beinen sowie der finalen Enthauptung.²⁰⁵

Es ist nur folgerichtig, dass somit auch die Kämpfe gegen Löwen ein großes Gefahrenpotential für den Helden in sich bergen. Die Wunden, welche ein Löwe einem Ritter im Kampf durch seine Krallen, aber auch seine Zähne zufügen kann, sind nicht zu unterschätzen.²⁰⁶ Und wenn der Löwe dem Helden den Schild mit dem Schwanz zerschlägt, bedient er sich einer Kampfmethod, welche ansonsten den Drachen vorbehalten ist, was als weiterer Beweis für die Gefährlichkeit dieser Tiere zu verstehen ist (Cr. 13.260-13.263).

²⁰⁴ Die genaue Anzahl der Schilde lässt sich allerdings nicht ermitteln, da die Anzahl der im Text explizit verschlissenen Schilde nicht mit jener der angegebenen Anzahl der Schilde übereinstimmt. MEYER macht einen Fehler in der Vorlage Heinrichs dafür verantwortlich. – Matthias Meyer: Die Verfügbarkeit der Fiktion. Interpretation und poetologische Untersuchungen zum Artusroman und zur aventiurehaften Dietrichsepik des 13. Jahrhunderts. Heidelberg. 1994, S. 115.

²⁰⁵ Selbst beim Aussehen gibt es Übereinstimmungen, wenngleich nicht in der deutschen Artusepik. Auf die rotglühenden Augen der Riesen der französischen Epik ist bereits im Kapitel über die Riesen (Kapitel II.4.) hingewiesen worden (siehe S. 81).

²⁰⁶ Den ohne Rüstung kämpfenden Lanzelet trifft es dabei besonders schwer: *er kratzt im eine wunden grôz,/daz daz bluot dâ nider schôz,/als ez ein brunnen wære* (Lanz. 1.965-1.967).

Selbst die Pferde sind vor den Raubtieren nicht sicher (Tan. 9.255-9.264 und Gau. 1.945-1.948). Und wenn dem Autor dies für seinen perfekten Helden im Schwierigkeitsgrad noch nicht genügen sollte, kann die Gefährlichkeit der Löwen und Leoparden im Text durch weitere Mittel gesteigert werden. So lässt sich die Angriffslust der Löwen noch vermehren, indem ihr Besitzer sie vorher fasten lässt (Pz. 571,18 und Lanz. 1.890) und der Held kann ungerüstet in den Kampf geschickt werden (Lanz. 1.912-1.915) oder seine Rüstung im Kampf verlieren.

Der Schwierigkeitsgrad für den perfekten Helden wird zudem noch durch die Anzahl der Gegner gesteigert. Löwen treten gerne als Paar auf – wie im *Lanzelet*, *Tandareis* und der *Crône*. Der *Tandareis* treibt dies noch auf die Spitze, indem der Held gegen zwei Leoparden und einen ritterlichen Gegner gleichzeitig kämpfen muss (Tan. 8.303-10.143).

An dieser Stelle fällt ein weiterer gewichtiger Zug in der Gegnergestaltung ins Auge: die Löwen und Leoparden der hier untersuchten Texte stehen allesamt im Dienste der Menschen. Sie sind deren Begleiter²⁰⁷ oder Besitz,²⁰⁸ die Kämpfe finden vor oder sogar in Burgen statt²⁰⁹ und die Tiere werden zum Teil anscheinend für den Kampf gehalten und sind wie im Fall des *Tandareis* abgerichtet (Tan. 9.109-9.110).

Offenkundig werden Löwen anders als Drachen oder Riesen dem höfischen Umfeld zugeordnet. Somit stellen diese Tiere ein geeignetes Mittel dar, um den Schwierigkeitsgrad eines ritterlichen Zweikampfs zu steigern. Dies mag ihr vermehrtes Auftreten in den ‚nachklassischen‘ Artusromanen im Vergleich zu jenem einen Löwen der ‚klassischen‘ Werke erklären. Außerdem zeigt sich, dass der Kampf gegen einen Löwen ritterliches Geschick und Stärke erfordern. Die Möglichkeit zur Demonstration dieser Werte in einem Löwenkampf sollte somit nicht unterschätzt werden.

Jene Kämpfe, in welchen der Löwe nicht Begleiter eines Ritters ist, kann man zudem vor dem Hintergrund mittelalterlicher Anekdoten über Kämpfe von Herrschern gegen Löwen betrachten, in welchen jene ihre Tapferkeit unter Beweis stellen.²¹⁰ Der Löwenkampf ist dann ein weiteres Mittel, um die ‚legendären‘ Fähigkeiten des perfekten Helden zu unterstreichen.

Damit schlagen wir den Bogen zum Symbolgehalt, welchen die Löwen und Leoparden als Gegner in sich tragen. Grundlage für die folgenden

²⁰⁷ Zu der Bedeutung der Tiere als Begleiter siehe: Sabine Obermaier: Löwe, Adler, Bock. Das Tierrittermotiv und seine Verwandlungen im späthöfischen Roman. In: Tierepik und Tierallegorese. Studien zur Poetologie und historischen Anthropologie vormoderner Literatur. Herausgegeben von Bernhard Jahn und Otto Neudeck. Frankfurt a.M. u.a. 2004, S. 121-139.

²⁰⁸ Der Löwe im *Parzival* gehört zum ‚Inventar‘ von Clinschors Burg, jene in der *Crône* zur ‚Ausstattung‘ der Burgen Gansguoters. Der Löwe im *Lanzelet* gehört Linier, im *Tandareis* begleiten die Leoparden Kurion und im *Gauriel* ist es Iweins Löwe, welcher dem Artusritter in den Kampf folgt.

²⁰⁹ Im *Tandareis* ist dies streng genommen nicht der Fall, gleichwohl findet der Kampf auf einem *anger* in Anwesenheit der Damen statt, welche dort in höfischer Freude zusammengekommen sind (Tan. 8.893-8.904 und 9.027-9.044).

²¹⁰ Siehe dazu die Ausführungen in: Gerd Althoff: Löwen als Begleiter und Bezeichnung des Herrschers im Mittelalter. In: Die Romane von dem Ritter mit dem Löwen. Herausgegeben von Xenja von Ertzdorff und unter redaktioneller Mitarbeit von Rudolf Schulz. Amsterdam. 1994. (Chloe 20), S. 119-134 (bes. S. 126-128).

Ausführungen ist die Tatsache, dass ein in einem Text auftretender Löwe für den zeitgenössischen Rezipienten schon an und für sich eine andere Bedeutung besaß als für den modernen Menschen.

Wir haben heute ein völlig anderes Verständnis von Natur und ihrer Bedeutung, haben Tiere und Pflanzen einer weitestgehend abgeschlossenen Klassifizierung und Kategorisierung unterzogen und kennen das Tier ‚Löwe‘ aus eigener Anschauung aus dem Zoo, den Tiersendungen im Fernsehen oder von einer Afrika-Safari. Wir empfinden den Löwen als edel und königlich oder als großes Abbild unserer zahmen Hauskatze.²¹¹

Anders sah es im Mittelalter aus²¹², als Löwen von dem in der Textauslegung geschulten Menschen in erster Linie als Träger einer Aussage verstanden wurden. Die Auslegung der Bibel und religiöser Schriften erfolgte stets nach den Regeln der mittelalterlich-christlichen Hermeneutik,²¹³ welche von dem Verständnis ausgeht, dass jeder Sache gewisse Eigenschaften eigen sind, welche eine Bedeutung besitzen. Da jede Sache mehrere Eigenschaften besitzen kann, kann sie auch verschiedene Bedeutungen besitzen, welche aus dem Zusammenhang der Sache im Text erschlossen werden müssen. Dies führt dazu, dass eine Sache grundsätzlich völlig unterschiedliche Dinge bedeuten kann. Im Falle des Löwen ist eine Auslegung ebenso als positives Symbol (*ad bonam partem* – z.B. der Löwe als Symbol Christi) wie auch als negatives Symbol (*ad malam partem* – z.B. der Löwe als Symbol für den Teufel) möglich.²¹⁴

Der Löwe im *Iwein* ist – wie zuvor schon jener in Chrétiens *Yvain*, wenngleich dort mit anderem Symbolgehalt²¹⁵ – *ad bonam partem* auszulegen. Hier unterstützt der Held den Löwen im Kampf gegen einen Drachen, so dass dieser ihm im weiteren Verlauf des Romans als Begleiter folgt und als Bezeichnung für den Helden die Zuschreibung ‚Ritter mit dem Löwen‘ prägt (Iw. 6.109 u.a.).²¹⁶

²¹¹ Siehe dazu: Sabine Obermaier: Auf den Spuren des Löwen. Zum Bild vom Tier in Mittelalter und Neuzeit. In: Imprimatur. Ein Jahrbuch für den Bücherfreund. Herausgegeben von Ute Schneider im Auftrag der Gesellschaft der Bibliophilen. Folge XXI. 2009, S. 9-32.

²¹² Dies soll allerdings nicht heißen, dass Löwen dem Menschen völlig fremd gewesen wären. Sie gehörten zu einer der (wenn auch minderen) Attraktionen im Gefolge eines Herrschers, so dass Löwen dem mittelalterlichen Rezipienten durchaus auch unmittelbar aus erster Hand bekannt gewesen sein dürften. – Gerd Althoff: Löwen als Begleiter und Bezeichnung des Herrschers im Mittelalter. In: Die Romane von dem Ritter mit dem Löwen. Herausgegeben von Xenja von Ertzdorff und unter redaktioneller Mitarbeit von Rudolf Schulz. Amsterdam. 1994. (Chloe 20), S. 122 (bes. Fußnote 8).

²¹³ Friedrich Ohly: Vom geistigen Sinn des Wortes im Mittelalter. In: Zeitschrift für deutsches Altertum und Deutsche Literatur (ZfdA). 89. 1958/59, S. 1-23. Wieder in: Friedrich Ohly: Schriften zur mittelalterlichen Bedeutungsforschung. Darmstadt. 1977, S. 1-31. – Henning Brinkmann: Mittelalterliche Hermeneutik. Tübingen. 1980. – Hilbert Weddige: Einführung in die germanistische Mediävistik. 6. Auflage. München. 2006, S. 58-116.

²¹⁴ Zur Symboldeutung und Allegorese siehe Donat de Chapeaurouge: Einführung in die Geschichte der christlichen Symbole. 2. Auflage. Darmstadt. 1987.

²¹⁵ Dietmar Rieger: ‚Il est a moi et je a lui‘. Yvains Löwe – ein Zeichen und seine Deutung. In: Die Romane von dem Ritter mit dem Löwen. Herausgegeben von Xenja Ertzdorff und unter redaktioneller Mitarbeit von Rudolf Schulz. Amsterdam. 1994. (Chloe 20), S. 245-285.

²¹⁶ Zur Interpretation des Löwen im *Iwein* siehe: Thomas L. Keller: Iwein and the Lion. In: Amsterdamer Beiträge zur älteren Germanistik (ABäG). 15. 1980, S. 59-75. – Kurt Ruh: Zur Interpretation von Hartmanns Iwein. In: Philologia Deutsch. Festschrift zum 70. Geburtstag von Walter Henzen. Herausgegeben von Werner Kohlschmidt und Paul Zinsli. Bern. 1965, S. 39-61 (bes. S. 45). – Max Wehrli: Iweins Erwachen. In:

Anders sieht es bei den Löwen aus, welche uns als Gegner des Helden in den Texten begegnen. Hier bietet sich die Auslegung *ad malam partem* an. Der Löwe wird zur teuflischen Kreatur. Diese Betrachtungsweise bietet sich schon deswegen an, weil „beim Löwen der Symbolwert ‚Teufel‘ in den geistlichen Texten des Mittelalters zahlenmäßig überwiegt. Wie die Schlange gilt er als Symbol des Bösen, das den sündhaften Menschen zu verführen und zu verderben droht.“²¹⁷

Das Teuflische tritt dabei auch ganz offen im Text zu Tage. Der Löwe und der Bock im *Gauriel* verhalten sich *sam als ein tiuvel wære* (Gau. 1.991), die Tiere sind *vreissam* (Cr. 13.254, Gau. 2.010), von den Leoparden Kurions *ietweder tiufelîchen schrei/ein ungehiure stimme* (Tan. 9.261-9.262), einer der Löwen in der *Crône* brüllt mit *eislîcher stimme* (Cr. 13.259) und seine Augen leuchten feuerrot, als er sieht, dass der Held den ersten Löwen bereits getötet hat (Cr. 13.279-13.281).

Vor allem im *Parzival* und in der *Crône* lassen sich zudem ihre Besitzer der Sphäre des Teuflischen oder wenigstens Andersweltlichen zuordnen. Der Löwe im *Parzival* gehört zur *âventiure* von Burg Schastel Marveile und somit dem Zauberer Clinschor. Die drei Löwen in der *Crône* finden sich in den Burgen, welche Gansguoter erbaut hat, der ebenfalls – wenngleich mit Zügen eines Helfers versehen – mit übernatürlichen Kräften im Bunde ist. In beiden Fällen – wobei die *Crône* den intertextuellen Verweis auf den *Parzival* darstellt – sind die Löwenkämpfe in das Umfeld von Bewährungsproben und Erlösungs*âventiuren* gerückt und somit Teil von symbolhaften Kämpfen, welche mit dem ritterlichen Zweikampf der ‚diesseitigen‘ *âventiure*-Welt wenig gemeinsam haben. Im *Parzival* geht dem Löwenkampf die Episode im Wunderbett voraus, in der *Crône* dem ersten Löwenkampf das ‚Kopfabschlagenspiel‘ und dem zweiten die Nacht im wundersamen Bett.

Diese Art der Signifikanz fehlt hingegen jenen Löwenkämpfen, in welchen die Tiere als Begleiter mit oder für einen gegnerischen Ritter kämpfen. Man kann in ihnen zwar die Insignien des Adels²¹⁸ sehen und sie als eine Art lebendes Wappentier betrachten, gleichwohl haben sie auf der Handlungsebene lediglich die Funktion, den Kampf für den Helden schwerer zu gestalten und somit das Niveau für den perfekten Helden nach oben zu schrauben.

Dies macht die Löwen und Leoparden in ihrer Funktion vergleichbarer mit einem Gegenstand als mit einer Figur. Wie ein Gegenstand gehören sie einem Gegner (oder Gegenspieler) und werden von ihm für seine Zwecke eingesetzt. In Prüfungen bilden sie das kämpferische Äquivalent zu einem den Helden prüfenden Gegenstand wie einem Tugend(sitz)stein. Ihre Funktion liegt neben der Überwindung als Gegner in einer symbolische Form der ‚Charakterprobe‘ des Helden. Löwen als Begleiter entsprechen in ihrer Funktion als Gegenstand

Hartmann von Aue. Herausgegeben von Hugo Kuhn und Christoph Cormeau. Darmstadt. 1973, S. 491-510. – Xenja von Ertzdorff: Hartmann von Aue. Iwein und sein Löwe. In: Die Romane von dem Ritter mit dem Löwen. Herausgegeben von Xenja Ertzdorff und unter redaktioneller Mitarbeit von Rudolf Schulz. Amsterdam. 1994 (Chloe 20), S. 287-311.

²¹⁷ Ertzdorff (1994), S. 280/281.

²¹⁸ Dirk Jäckel: Der Herrscher als Löwe. Ursprung und Gebrauch eines politischen Symbols im Früh- und Hochmittelalter. Bochum. 2002.

einem alles zerschneidenden Schwert, einer undurchdringbaren Rüstung, einem kraftspendenden Ring oder glücksbringenden Stein. Sie machen den eigentlichen ‚normalen‘ Ritterzweikampf für den Helden schwerer. Ein Innenleben besitzen sie, wie bereits bemerkt, hingegen nicht.

II.7. Drachen

„The fact is that while we do find some dragons in romances, chronicles, or saints' lives, yet they are by no means as widespread as popular opinion would have them, and literary ‚dragon hunters‘ will soon find out that they have to turn many a page to find a specimen of this rare breed.“²¹⁹

Vor diesem Hintergrund mag es wenig verwundern, dass auch der belesene ‚Drachenjäger‘, der die deutschen Artusromane als Jagdrevier hat, lange nach seinen Drachen suchen muss. Auch hier sind sie eine seltene Spezies, eine, die zudem, wenn sie in Erscheinung tritt, nicht immer als Gegner genutzt wird.

In den ‚klassischen‘ Artusromanen hat nur im *Iwein* ein Drache einen Auftritt als Gegner, welcher zudem recht kurz ausgefallen ist (Iw. 3.835-3.868). *Erec* und *Parzival* verzichten ebenso auf einen Drachenkampf wie die meisten der ‚nachklassischen‘ Werke. Weder im *Daniel*, *Garel* oder *Lanzelet* noch im *Tandareis*, *Meleranz* oder *Wigamur* trifft der Held auf einen Drachen, den es zu töten gilt.²²⁰

Doch dort, wo die Drachen als Gegner in Erscheinung treten, können sie dafür umso mehr Raum einnehmen.²²¹ Der Drache Pfetan im *Wigalois* beansprucht für sich die ausführlichste Beschreibung und den längsten Auftritt unter den Drachen in einem Artusroman. An die 300 Verse lang beherrscht Pfetan das Werk (Kernstellen: Wig. 4.91-4.700, 4.730-4.781 und 4.945-5.122) und alleine seine Beschreibung ist an die 50 Verse lang (Wig. 5.025-5.074). Das sind mehr Verse als der Drache im *Iwein* – welcher in lediglich 4 Versen beschrieben wird (Iw. 3.841-3.845) – im gesamten Werk in Erscheinung tritt (Iw. 3.835-3.864).

In den übrigen beiden Werken, in welchen Drachen als Gegner vertreten sind – die *Crône* und der *Gauriel* – fallen diese vor allem durch ihre Anzahl auf. Der *Gauriel* belässt es hier zwar noch bei nur zwei Exemplaren, welche zudem gleichzeitig auftreten (Gau. 2.647-2.686), doch die *Crône* lässt ihren Helden Gawein nacheinander gegen gleich vier Drachen antreten (Cr. 13.440-13.464, 13.465-13.513, 15.098-15.205 und 26.703-26.764).

²¹⁹ Thomas Honegger: Draco litterarius. Some Thoughts on an Imaginary Beast. In: Tiere und Fabelwesen im Mittelalter. Herausgegeben von Sabine Obermaier. Berlin. 2009, S. 132.

²²⁰ Gleichwohl können Drachen in diesen Texten eine gewichtige Rolle spielen. In einer zentralen *aventure* tritt zum Beispiel im *Lanzelet* ein Drache in Erscheinung. Jener ist eine verwunschene Dame (Lanz. 8.016-8.028), die in einen Drachen verwandelt nur durch den Kuss eines mutigen Mannes erlöst werden kann (Lanz. 7.904-7.934). Zu diesem *fier baisier*-Motiv siehe FRANK. – Emma Frank: Der Schlangenkuss. Die Geschichte eines Erlösungsmotivs in deutscher Volksdichtung. Leipzig. 1928.

²²¹ Außen vor gelassen wird an dieser Stelle der Drache des Heidenkönigs im *Gauriel*. Obwohl auf den ersten Blick ein weiterer Drache, welchen der Held erschlägt, entpuppt er sich bei genauerer Betrachtung als – wenn auch sehr solide – Illusion, welche durch Zauberei geschaffen wurde (Gau. 3.610-3.645).

Weiterhin fallen bereits auf den ersten Blick deutliche Unterschiede zwischen den verschiedenen Drachen ins Auge, die sich wie die Löwen in erster Linie in ‚tierische‘ Gegner auf der einen und ‚teuflische‘ Gegner auf der anderen Seite einteilen lassen. Beginnen wir mit einem Blick auf den Drachen als ‚Tier‘.

Drachen zählen die mittelalterlichen Enzyklopädien zu den Schlangen, unter welchen sie die größten ‚bekannten‘ Exemplare darstellen. Sie teilen Merkmale mit den Gift- wie mit den Würgeschlagen, wobei das Gift als ‚naturwissenschaftliche‘ Erklärung für die Fähigkeit mancher Drachen, Feuer zu spucken, herangezogen wird. Hinzu kommt auch in einigen Fällen die Erwähnung des Mauls als gefährliche Waffe.²²²

Auf dieser enzyklopädischen Tradition bauen alle hier untersuchten Drachen auf. Für den Helden der ‚nachklassischen‘ Artusromane ist vor allem der Schwanz als gefährliche Drachenwaffe in den Vordergrund gerückt. Diesen lässt der erste Drache in der *Crône* wie eine Schlagwaffe zuckend peitschen (Cr. 13.445-13.446) und sein Bruder versucht im darauffolgenden Kampf Gawein mit dem Schwanz zu Boden zu werfen (Cr. 13.478-13.479). Der vierte Drache in der *Crône* schlägt mit seinem Schwanz nach Gawein *als ein fiurwilder hagel* (Cr. 26.726). Und Pfetan im *Wigalois* wirft den Helden, nachdem er ihn mit dem Schwanz umschlossen hat, *als einen bal* (Wig. 5.120) einen Abhang hinunter.

Häufiger aber noch ist die Nutzung des Schwanzes als Würgewerkzeug. Der Drache in der *Crône* – zu welchem die als Gegenspielerin auftretende Schwester der *Sælde*, Giramphiel, Gawein geschickt hat – versucht, den Helden mit seinem Schwanz zu umfassen (Cr. 15.185-15.189) und einem der Drachen im *Gauriel* gelingt es, den Helden zu umschlingen, und ihn mit sich fort zu ziehen (Gau. 2.658-2.661), so dass der Held von einem seiner Begleiter befreit werden muss (Gau. 2.661ff).

Am ausführlichsten greift allerdings der *Wigalois* den Schwanz als Waffe auf. Dieser wird als *nâch wurmes sit* (Wig. 5.041) bezeichnet und ist bereits beim Umherkriechen des Drachen furchtbar in seiner Wirkung, zerbricht er doch alles, was in seiner Reichweite ist (Wig. 5.005-5.010). Der Schwanz ist derart kräftig, dass es Pfetan möglich ist, gleich vier Ritter damit umschlungen zu halten (Wig. 5.041-5.047) und drei davon zu Tode zu quetschen (Wig. 5.162-5.171).

Hinzu kommen als besondere Merkmale scharfe Klauen (Cr. 15.188) oder dicke Schuppen auf der Haut, wie beim Drachen der Giramphiel (Cr. 15.167), welche durchtrennt werden müssen, bevor der Held siegreich sein kann. Einer der beiden Drachenbrüder in der *Crône* ist zudem mit einem *eislîchen horn* (Cr. 13.445) ausgestattet, welches er als Waffe gegen Gawein einsetzt. Aber auch das

²²² Vergleiche dazu: Isidor von Sevilla: *Isidori Hispalensis Episcopi Etymologiarum sive Originum*. Libri XX. De Serpensibus (II/XIII, V). – Einen guten Überblick (mit einer umfangreichen Auswahl an Sekundärliteratur) über die Materie bieten: Lutz Röhrich: *Drache*. In: *Enzyklopädie des Märchens*. Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung. Herausgegeben von Kurt Ranke u.a. Band 3. Berlin/New York. 1981, S. 787-819. – Claude Lecouteux: *Der Drache*. In: *Zeitschrift für deutsches Altertum (ZfdA)*. 108. 1979, S. 13-31. – Winder McConnell: *Mythos Drache*. In: *Dämonen, Monster, Fabelwesen*. Herausgegeben von Ulrich Müller und Werner Wunderlich. St. Gallen. 1999, S. 171-183.

Maul wird als Waffe erwähnt. In der *Crône* besitzt der letzte Drache einen Kiefer, der das Verschlingen von 12 Männern gleichzeitig möglich machen würde (Cr. 26.650). Dieses Merkmal stellt eindrucksvoll die Gefährlichkeit des Gegners unter Beweis, ebenso wie der Hinweis auf seine gewaltige Größe (Cr. 26.712-26.713).

Drachen versorgen den perfekten Helden folglich mit einem harten und schweren Gegner, welchen er aber immer noch als Ritter besiegen kann. Bei all diesen ‚Drachenwaffen‘ handelt es sich nämlich in erster Linie um eine anatomische Besonderheit des Gegners, welche für den Helden im Grunde kein größeres Problem darstellt als die Krallen eines Löwen oder die Stärke eines Riesen. Gegen einen Drachen, der mit seinen normalen ‚tierischen‘ Waffen kämpft, kann der Held auf herkömmliche Weise ankommen, ohne andersweltlichen Beistand oder wunderbare Waffen. So kann er dem Schwanz ausweichen (Cr. 13.445-13.451 und 26.724-26.733) oder dem Drachen mit einem gezielten Schwerthieb zuvorkommen (Cr. 13.478-13.481 oder Gau. 2.673-2.680). Selbst das Feuer und der bestialische Gestank, welchen einige Drachen verbreiten, können durchaus auf herkömmliche Weise umgangen werden. Bei Iweins Kampf gegen den Drachen ist zwar sowohl vom feurigen Atem (Iw. 3.843) als auch einem furchtbaren Gestank (Iw. 3.843) die Rede, allerdings stellen beide keine unüberwindliche Hürde für den Helden dar, der mit dem Schwert und in der gängigen Ausrüstung eines Ritters zusammen mit dem Löwen das Untier erlegen kann (Iw. 3.862/3). Und Gawein in der *Crône* kann sich im Kampf gegen den zweiten der Drachenbrüder vor dem Gestank des Tieres schützen, indem er einfach nur seinen Arm vor das Gesicht presst (Cr. 13.495-13.498).

Somit zeigt sich, dass diese Drachen tatsächlich nur starke und schwer zu besiegende Gegner sind und nicht wunderbarer als die Löwen. Es ist aber auch gerade dies ihre Funktion, dass sie im Schwierigkeitsgrad gesteigerte Gegner für den perfekten Helden darstellen. Dies zeigt sich am Verhältnis des Textumfangs von Beschreibungen zum jenen des Kampfablaufs, welcher weit ausführlicher und breiter dargestellt wird. Somit gilt diesem offenkundig das eigentliche Interesse des Autors.

So macht der Kampf in der *Crône* beim Drachen der Giramphiel fast ein Drittel der gesamten Stellen über diesen Drachen aus (Cr. 15.102-15.205), beim vierten Drachen, dem Wächter der wunderbaren Quelle, nimmt er sogar die Hälfte aller Verse ein (Cr. 26.714-26.763). Die Ausführlichkeit der Kampfschilderung wird dabei durch mehrere Kampfstufen erreicht.

Gawein beginnt den Kampf gegen den Drachen der Giramphiel mit einer Tjost. Doch bevor der Held das Tier erreichen kann, verbrennt es mit einem Feuerhauch Pferd, Rüstung und Waffe (Cr. 15.107-15.116). Gawein muss sich in der Höhle des Drachen neu ausrüsten, indem er das Schwert eines seiner toten Vorgänger, deren Überreste er in der Höhle findet, an sich nimmt (Cr. 15.146-15.152). Mit diesem kann er die Schuppen des Drachen spalten und ihn aus seiner Schuppenhaut schälen *als ez wære ein gebrâten ei* (Cr. 15.169). Doch erneut verbrennt Gaweins Waffe und wieder muss er sich für den dritten Anlauf ein neues Schwert holen, um den wütenden Drachen schließlich in die gezückte Klinge laufen zu lassen, so dass sie oben aus dem Rücken wieder herausbricht und der Drache stirbt (Cr. 15.176-15.196).

In diesen Fällen spielt offenkundig die Art der Drachentötung eine gewichtige Rolle. Die Darstellung wird daher hier breiter. Dass der Held unterliegt, ist zwar nicht zu erwarten, aber dennoch entsteht Spannung, wie der Held den Drachen in diesem langen und schweren Kampf zu überwinden vermag.

Dieser hohe Schwierigkeitsgrad ist es, was den Gegner in diesem Fall auszeichnet und was seine Funktion darstellt. Er ist nicht einfach nur ein Gegner, sondern ein schwer zu besiegender Gegner, für welchen die richtige Taktik benötigt wird.

Hinzu kommt auch in diesen Fällen – wie bereits bei den Löwen beobachtet – die Vergleichbarkeit des Gegners mit einem gegenständlichen (zusätzlichen) Hindernis, denn auch die Drachen der ‚nachklassischen‘ Romane können einen Besitzer haben oder einem Gegner zugeordnet werden.

So ist der Riese Baingranz Besitzer des letzten der in Erscheinung tretenden Drachen in der *Crône* (Cr. 27.950-27.953), Gansguoter gehören die beiden Drachenbrüder im selben Werk und der dritte Drache gehört zwar nicht ausdrücklich Giramphiel, ist aber ihrer Domäne und dem Bereich ihrer Schwester, der *Sælde*, vorgelagert (Cr. 15.041-15.044). Ähnlich verhält es sich mit Pftan, der zum Umfeld von Roaz' Burg gehört. Die Drachen im *Gauriel* bewachen wiederum die Brücke zum Land von Gauriels Dame, einer *götinne* (Gau. 56).

Die Aufzählung dieser Besitzer macht allerdings auch den anderen Aspekt der Drachen sichtbar, denn alle diese Personen sind auf die eine oder andere Weise dem Andersweltlichen zuzuordnen.

Hier rückt also das Wunderbare in Form der Drachenbesitzer in den Blickpunkt. Das Wunderbare kann sich aber auch in den Drachen selbst manifestieren. Damit kommen wir nun auf die Drachen als Symboltiere des Teufels zu sprechen. Am ausdrücklichsten benennt der *Wigalois* diese Verbindung. Hier fallen als Synonyme für Pftan die Worte *tievels bot* (Wig. 5.080) und *tievel* (Wig. 5.084) und der vierte Drache in der *Crône*, der sich im Besitz des Riesen Baingranz befindet, wird als *vâlant* (Cr. 26.704) tituliert.

Man erkennt das Hervortreten des Wunderbaren aber auch an den Hilfsmitteln und Waffen, welche dem Helden für den Kampf mit auf den Weg gegeben werden und ohne welche er scheitern müsste. Das Teuflische zeigt sich hier im Vorhandensein von göttlichen oder wunderbaren Gegenmitteln. Oder wie HAUG treffend formuliert: „Das Negativ-Übernatürliche [...] ruft das Positiv-Übernatürliche auf den Plan.“²²³ Wenn zum Beispiel ein vor den Mund gepresster Arm nicht mehr gegen Feuer und Gestank eines Drachen als Gegenmittel ausreichen, sondern wenn gegen sie wunderbare Hilfsmittel benötigt werden, bedeutet dies, dass es sich bei beiden um mehr handelt als um ‚natürliche‘ Eigenschaften einer Kreatur.

Einige Beispiele: In der *Crône* benötigt Gawein im Kampf gegen einen der Drachen Gansguoters eine besondere Rüstung, welche der Held für diesen Kampf von dem Zauberer selbst bekommen hat (Cr. 13.410-13.416). Im Kampf gegen den Drachen der Giramphiel hilft Gawein

²²³ Haug (1989), S. 656.

gegen dessen Feuer ein magischer Stein, welchen er an einem Gürtel unter seiner Rüstung trägt (Cr. 15.127-15.136).

Der Kampf gegen Pftan im *Wigalois* ist von vorneherein nur mit einer besonderen Lanze, welche ein Engel auf die Erde gebracht hat (Wig. 4.747-4.759), möglich. Gegen den Gestank des Untiers hilft eine besondere Blüte von einer Art ‚Paradiesbaum‘ (Wig. 4.742-4.746) und Wigalois bekommt zudem Unterstützung durch geistlichen Beistand in Form einer Messe (Wig. 4.375-4.384), eines gesegneten Schwertbriefs²²⁴ (Wig. 4.427-4.429), dem Segen des Gefolges seiner Dame Larie (Wig. 4.449-4.462) und einem Brot, dessen Gewürze beim Verzehr nicht nur eine körperliche Stärkung mit sich bringen, sondern auch eine geistige (Wig. 4.467-479).

Der Ausgang des Kampfes ist in solchen Fällen vor allem abhängig von dieser Ausrüstung und nicht mehr von den ritterlichen Fähigkeiten des Helden alleine. STEIN hält für Gaweins Kampf gegen die Drachen in der *Crône* fest: „Mit der neuen Ausrüstung entscheidet der Held den Kampf auffallend schnell zu seinen Gunsten. In der gesamten Kampfbeschreibung findet sich nicht ein Hinweis auf Gaweins Tapferkeit oder Kampfkraft [...].“²²⁵

Der Held ist für den Kampf aufgrund seiner Ausrüstung zudem die einzige Person, die zum Sieg über den Drachen in der Lage ist. Und damit ausgerüstet wurde er, weil er zur Vernichtung des Drachen bestimmt ist – im Unterschied zu anderen Rittern des Romans. Das Wunderbare der Drachen, welches das Wunderbare der Waffen evoziert, kann somit auf die Darstellung der jeweiligen Romanfigur als des vorherbestimmten, wahren und einzigen Helden zurückgeführt werden. Das Wunderbare wird hier eingesetzt, um die Erwähltheit des Helden anzuzeigen.

Neben den Waffen und Ausrüstungsgegenständen des Helden verrät aber auch die Schilderung der Drachen selbst ihre Nähe zum ‚Teuflich-Wunderbaren‘, vor allem überall dort, wo die Beschreibung des Aussehens keine Funktion für das Kampfgeschehen hat, anders als im bisher betrachteten Fall von Schwanz, Klauen oder dem Maul des Drachen.

Allein der wunderbaren Ausmalung dient sicherlich die farbliche Zeichnung des einen Bruderdrachens in der *Crône*, welcher als grasgrün geschildert wird mit hervorstehenden roten Schuppen (Cr. 13.469-13.472). Diese Beschreibung hat für die Handlung keine Funktion, die unnatürliche Färbung unterstreicht aber den wunderbaren Charakter des Tieres – ähnlich wie die Hervorhebung des letzten Drachen im selben Roman als niemals schlafender Hüter einer wunderbaren Quelle (Cr. 26.637).

Am auffälligsten ist jedoch die ausführliche Beschreibung des Drachen Pftan im *Wigalois*, welche auf den ersten Blick ebenfalls keine weitere Funktion zu besitzen scheint als die Darstellung eines beinahe schon grotesk wunderbaren Tieres: Pftan basiert auf der schlangenförmigen Gestalt der Drachen. Hinzu kommt der große Kopf mit schwarzen Haaren, einem gewaltigen Maul, das einen Klafter lang und eine Elle breit ist, sowie ein zulaufender Rachen, der in seiner Form an eine Lanze erinnert (Wig. 5.028-5.032). Die Farbe am Bauch wird

²²⁴ Allerdings setzt Wigalois das Schwert selbst noch nicht im Kampf gegen Pftan als Waffe ein, sondern erst bei den folgenden, ebenfalls deutlich ‚teuflich-wunderbaren‘ Gegnern bis hin zum Kampf gegen Roaz.

²²⁵ Stein (2000), S. 186.

als grasgrün beschrieben, die Augen rot, die Flanken und sein Grat sind gelb. Seine Form ähnelt der einer kegelförmigen Kerze (Wig. 5.057-5.061).

Als wäre dies nicht bereits genug des Wunderbaren, wird Pfetan wie ein seltsames Mischwesen dargestellt, indem weitere Körperteile in Analogie zu verschiedenen bekannten Tieren beschrieben werden. Dazu gehören seine Zähne, welche jenen eines Ebers entsprechen (Wig. 5.034), ein Rückenkamm wie der eines Krokodils (Wig. 5.037-5.040), ein Kopfkamm wie der eines Hahns (Wig. 5.055), Ohren wie die eines Maultiers (Wig. 5.062), Füße wie jene eines Greifen (Wig. 5.067), Behaarung an den Füßen wie bei einem Bären (Wig. 5.068), Flügel wie das Gefieder eines Pfaus (Wig. 5.069-70) und eine Kehle, die beschaffen ist wie die Hörner eines Steinbocks (Wig. 5.073-5.074).

LECOUTEUX hat festgestellt, dass die Vielzahl dieser Elemente darauf hindeutet, dass Wirnt von Grafenberg für seine Beschreibung von Pfetan auf verschiedene Drachen aus der Naturgeschichte der Enzyklopädisten zurückgegriffen haben könnte,²²⁶ in einer Art von Kompilation aller bekannten Merkmale. Allerdings erklärt dies nicht die so auffällig gehäuften Tiervergleiche in der Beschreibung. Sie könnten ein Indiz dafür sein, dass diesen eine Bedeutung für die Interpretation zukommt. Ein Blick auf eine mögliche Auslegung im Sinne der mittelalterlichen Allegorese wie wir sie im Fall der Löwen bereits herangezogen haben, könnte hier der Schlüssel zum Verständnis sein.

Diesen Ansatz verfolgt LOHBECK, welche sich mit einem möglichen Sinngehalt der Vergleichstiere beschäftigt hat und diese im Sinne der mittelalterlich-christlichen Hermeneutik wie folgt auslegt:

„Gemeinsam umschreiben die neun ‚bezeichnungen‘ wurm, mûl, swîn, steinboc, kokodrille, pfâw, ber’ und ‚grîfe’ die sieben Hauptstünden: Hoffart, Geiz, Unkeuschheit, Neid, Unmäßigkeit im Essen und Trinken, Zorn und Trägheit.“²²⁷

In die religiöse Sphäre verweist zudem möglicherweise der gewählte Name des Drachen – wobei bereits die Tatsache, dass Pfetan anders als alle anderen Drachen in den mittelhochdeutschen Artusromanen überhaupt über einen Namen verfügt, ein Indikator für die Bedeutung der Namenswahl sein dürfte. Der Name Pfetan könnte durchaus als Parallelbildung zu einem der bekanntesten biblischen Ungeheuer gewählt worden sein: Leviathan, dem feuerspeienden Wasserdrahen, wie er im Buch Hiob Erwähnung findet (Hiob 40,25-41,26).²²⁸

Verbindungen zwischen Pfetan und dem Finalgegner Roaz weisen ebenfalls auf eine weiterreichende Bedeutung des Drachen über seine Funktion als Gegner hinaus. Zum einen ist der Drache genau jene zehn Jahre im Land, die

²²⁶ Lecouteux (1979), S. 28/29.

²²⁷ Gisela Lohbeck: Wigalois. Struktur der ‚bezeichnungen‘. Frankfurt a.M. 1991, S. 207.

²²⁸ Wahrscheinlicher ist eine ‚Verballhornung‘ der Tierbezeichnung ‚Phyton‘, was seine Merkmale eine Würgeschlange unterstreichen. Dennoch sollen die möglichen biblischen Anklänge hier nicht unerwähnt bleiben. - Zu Leviathan siehe: Christoph Uehlinger: Leviathan. In: Dictionary of Deities and Demons in the Bible. Herausgegeben von Karel van der Toorn, Bob Becking und Pieter Willem van der Horst. 2. Auflage. Leiden. 1999, S. 511-515.

vergangen sind, seit Roaz durch die Ermordung des Königs und seiner Ritter die Herrschaft in Korntin an sich gerissen hat,²²⁹ zum anderen muss Korntin von Pftan und Roaz gleichermaßen befreit werden,²³⁰ wobei das eine als Voraussetzung für das andere gelesen werden kann. Der Sieg über Pftan als Vorausdeutung auf den Sieg über Roaz könnte dann sogar als eine Form der außerbiblischen Topologie verstanden werden.

Auf alle Fälle ist auffällig, dass im Vergleich zu der umfangreichen Erzählung über Pftan und seiner wunderbaren Beschreibung der eigentliche Kampf in wenigen Versen abgehandelt ist. Anders als die ‚tierischen‘ Drachen, die eine kämpferische Höchstleistung vom Helden erfordern, welche ausführlich geschildert wird – man vergleiche hierzu den oben erwähnten Ablauf des Kampfes von Gawein gegen den Drachen der Giramphiel – wird der teuflische Pftan in einer einzigen Tjost vom Helden besiegt (Wig. 5.090-5.099). Hier geht es offensichtlich nicht darum, die ritterlichen Fähigkeiten des Helden im Kampf vorzuführen. Während die ‚tierischen‘ Drachen im Schwierigkeitsgrad gesteigerte Gegner für den perfekten Helden sind, besitzen die ‚teuflischen‘ Drachen und ihre wunderbare Gestaltung Zeichencharakter. Als solche genügt es für sie festzuhalten, dass sie erschlagen wurden. Der genaue Ablauf spielt keinerlei Rolle, wie man im *Iwein* sieht, der es bei einem lapidaren *und sluoc in harte schiere tôt* (Iw. 3.863) belässt.

Alle Drachen sind darüber hinaus in ihrer Darstellung – wie vor allem bei den Zauberern und Zwergen bereits beobachtet – sehr unterschiedlich und beinahe ‚individuell‘ in ihrer Erscheinung. Die Variationsbreite fällt dabei nicht nur beim Aussehen und dem unterschiedlichen Vorhandensein wunderbarer Züge auf, sondern umfasst auch den Kampf und sogar die Art, mit welcher man einen Drachen töten kann.

Pftan wird – wie eben erwähnt – in einer Tjost mit der Lanze das Herz durchbohrt (Wig. 5.090-5.099), der erste Drache im *Gauriel* wird mit einem Schwerthieb zerteilt und dann unspezifisch erschlagen (Gau. 2.675-2.680), der erste Bruderdrache in der *Crône* findet den Tod durch das Abschlagen seines Horns (Cr. 13.459-13.464), der zweite durch einen Schwertschlag durch des *halses kragen* (Cr. 13.511), der Drache der Giramphiel läuft frontal in Gaweins Schwert (Cr. 15.191-15.197) und der vierte Drache in der *Crône* wird von Gawein aus einem Graben heraus mit dem Schwert tödlich verwundet, als der Drache darüber kriecht (Cr. 26.755-26.763). Drachen bieten somit auch eine gute Möglichkeit, die Fähigkeiten des Helden vorzuführen ‚situativ‘ zu handeln.

II.8. Wilde Leute

Wilde Leute bilden im Verständnis des Mittelalters keine eigenständige Kategorie wunderbarer Wesen, sondern stellen eine besondere

²²⁹ Auf diese Verbindung verweist bereits CORMEAU. – Cormeau (1977), S. 87.

²³⁰ Auf jenen Zusammenhang machte schon HEINZLE aufmerksam. – Joachim Heinzle: Über den Aufbau des ‚Wigalois‘. In: Euphorion. 67. 1973, S. 268.

Erscheinungsform des Menschen dar.²³¹ Dies ist mit Sicherheit ein Grund, warum es auch in der Forschung immer wieder deutliche Unterschiede bei der Zuordnung von Einzelfiguren zu dieser Kategorie gibt. So wurden Wilde Frauen wie Ruel aus dem *Wigalois* in der germanistischen Forschung zusammen mit den Riesen betrachtet,²³² während umgekehrt Riesinnen wie Fidegart aus dem *Garel* auch den Wilden Frauen zugerechnet werden.²³³

Als Waldmenschen, lat. *silvani*, sind die Wilden Leute verwilderte Menschen, äußerlich menschenähnliche aber gleichzeitig von Aussehen und Verhalten auch tierische Kreaturen. Viele von ihnen sind einst Menschen gewesen, die geistig und körperlich verwildert sind, sich aber durchaus auch wieder in kultivierte Personen zurückentwickeln oder -verwandeln können. Man denke an dieser Stelle an Iweins Existenz als Wahnsinniger (Iw. 3.201-3.654) oder an die *rûhe Else* aus dem *Wolfdietrich*, welche sich bei ihrer Taufe in die schöne Sigeminne verwandelt (Wolf. 336,1-342,4).

Wilden Leuten mangelt es in unterschiedlicher Ausprägung an Kultur, Moralvorstellungen und einem menschlichen Verstand. Sie stehen jenseits der menschlichen Ordnung, müssen Menschen aber nicht feindlich gegenüber treten, sondern können als Spiegelbild der menschlichen Existenz in der Literatur einen Verweischarakter besitzen. Als Mittelwesen zwischen Mensch und Tier können sie auch (müssen es aber nicht) über die für Figuren notwendigen mentalen Zuschreibungen verfügen, einen menschlichen Verstand besitzen und damit einhergehend die Fähigkeit der Sprache.

So ist dies der Fall beim sicher bekanntesten Vertreter seiner Art, dem Waldmenschen im *Iwein*, dem Hüter der Tiere, welchem Kalogreant und Iwein begegnen (Iw. 398-603 und 979-988). Trotz seines bedrohlich wirkenden (tierischen) Äußeren handelt es sich bei ihm um einen friedfertigen, jedenfalls sich den Rittern gegenüber nicht aggressiv verhaltenden Zeitgenossen, welcher sich zu artikulieren weiß und mit den Rittern eine Unterhaltung führen kann.

Ganz anders sieht es allerdings bei den Vertretern der Wilden Leute in den ‚nachklassischen‘ Artusromanen aus. Sie erscheinen als Gegner des Helden und rangieren deutlich näher an den Tierwesen als an den Menschen. Keiner von ihnen scheint der Sprache mächtig zu sein, was auch auf mangelnde Gedankenleistungen (und damit einhergehend weiterreichende mentale Zustände) schließen lässt. Sie sind zudem stärker wunderbar gezeichnet und der Sphäre des bedrohlich Teuflischen zugeordnet.

²³¹ Zu dem umfangreichen Komplex der Wilden Leute siehe: Richard Bernheimer: *Wild Men in the Middle Ages. A Study in Art, Sentiment, and Demonology*. Cambridge. 1952. – Hartmut Bleumer: *Das wilde wîp. Überlegungen zum Krisenmotiv im Artusroman und im ‘Wolfdietrich’ B*. In: *Natur und Kultur in der deutschen Literatur des Mittelalters*. Herausgegeben von Alan Robertshaw und Gerhard Wolf. Tübingen. 1999, S. 77-89. – Ernst Ralf Hintz: *Der Wilde Mann. Ein Mythos vom Andersartigen*. In: *Dämonen, Monster, Fabelwesen*. Herausgegeben von Ulrich Müller und Werner Wunderlich. St. Gallen. 1999, S. 616-626. – Hayden White: *The Forms of Wilderness. Archaeology of an Idea*. In: *Hayden White: Tropics of Discourse. Essays in Cultural Criticism*. Baltimore. 1978, S. 156-182.

²³² So zu Beispiel bei: Ahrendt (1923)

²³³ Beispielhaft sei hier auf die Kategorie der ‚riesenhaften wilden Frau‘ (S. 609) bei HABIGER-TUCZAY verwiesen, zu welcher sie Fidegart zählt. – Christa Habiger-Tuczay: *Wilde Frau*. In: *Dämonen, Monster, Fabelwesen*. Herausgegeben von Ulrich Müller und Werner Wunderlich. St. Gallen. 1999, S. 603-615.

Ausdrücklich werden Ruel im *Wigalois* und die Wilde Frau in der *Crône* als *tiuvelin* (Wig. 6.379), *tievels trût(e)* (Wig. 6.443, Wig. 6.452), *tiuvels prût* (Cr. 9.347) oder *vâlantinne* (Cr. 9467) bezeichnet. Gleiches findet sich auch bei den männlichen Vertretern unter den Wilden Leuten, den Wassermännern,²³⁴ welche in der *Crône* als *tiuvel* (Cr. 9.250, 9.314, 9.505, 9.513 und 9.532) und *tiuvels kint* (Cr. 9.305) sowie *tiuvels barn* (Cr. 9.539) bezeichnet werden.

Ihr Verhalten hat wenig Menschliches an sich. Mehrfach fällt die Bezeichnung *tiere* (Cr. 9.172, 9.221, 9.230) für diese Wesen. Ihre Beschreibung mit den aus dem Maul heraushängenden Zungen (Cr. 9.288-9.289), der nicht-menschlichen Kommunikation untereinander mit grölenden Rufen (u.a. Cr. 9.281-9.285) und den von ihnen hinterlassenen Spuren, welche halb menschlich sind, halb jenen eines Hundes entsprechen (Cr. 9.158-9.165), zeichnet deutlich das Bild eines Tieres.

Eine Kommunikation mit ihnen ist nicht möglich. Sie treten dem Helden als tierisch-teuflische Bedrohung entgegen, auf welche er zu reagieren hat. Eine besondere Motivation für ihre Aggressivität und Feindseligkeit dem Helden gegenüber ist daher nicht nötig. In der Regel genügt als Auslöser das Betreten ihres ‚Reviers‘. Nur der *Wigalois* geht darüber hinaus und versieht seine Wilde Frau mit einer Erklärung für ihr Handeln: Ruel will sich an Wigalois für den Tod ihres Mannes durch den Ritter Flojir rächen (Wig. 6.356-6.363). Damit bekommt sie nicht nur eine Motivation für ihr Verhalten, sondern der Autor gibt dem Rezipienten auch einen Einblick in das Innere der Figur. Dadurch aber wird ihr, im Vergleich zu den übrigen ‚tierischen‘ Wilden Leuten der ‚nachklassischen‘ Werke trotz ihrer ‚Sprachlosigkeit‘ ein mentales Innenleben zugewiesen, das über die feindliche Aggression eines Tieres, in dessen Revier der Held eindringt, hinausgeht.

In erster Linie sind die Wilden Leute als Gegner allerdings tierisch gezeichnete Wesen aus dem Bereich des ‚Teuflisch-Wunderbaren‘. Darauf verweisen auch weitere äußere Merkmale, die sich in Abscheulichkeit und Hässlichkeit ausdrücken. Hier entspricht nach dem mittelalterlichen Verständnis das Innere dem Äußeren. Die Körper der Wassermänner in der *Crône* sind mit *[n]latern unde slangen* (Cr. 9.236) behangen und bilden einen schaurigen Anblick. Ruel und die Wilde Frau in der *Crône* werden ausführlich in ihrem abstoßenden Erscheinungsbild beschrieben und mit einer grotesk anmutenden weiblichen Anatomie versehen. Sie sind nicht nur monströs von ihrer Natur her, sondern besitzen auch ein zügelloses Verhalten und einen ausschweifenden, tierischen Sexualtrieb, wie er für Wilde Leute typisch ist.²³⁵

²³⁴ Die Bezeichnung *wilder wazzerman* (Cr. 9237) darf nicht missverstanden werden: Es handelt sich bei diesen Wesen nicht um im Wasser lebende Kreaturen halb Fisch halb Mensch oder eine Art männliche Nixen, sondern vielmehr um Wilde Männer (Cr. 9.255), die am Fluss leben, allerdings nicht in ihm. Vielmehr bildet der Fluss eine Grenze, welche sie nicht zu überschreiten wagen oder nicht überschreiten können. Als Gawein das andere Ufer erreicht, bleiben die Wassermänner auf ihrer Seite zurück und nur dadurch kann er ihnen letztendlich entkommen (Cr. 9.489-9.532). In ihren weiteren Umschreibungen wird zudem ihre Nähe zum Wald (und nicht zum Wasser) hervorgehoben mit Bezeichnungen wie *waltgesellen* (Cr. 9.261), *waltgenôzen* (Cr. 9.266), *waltgast* (Cr. 9.256) und *waltweiden* (Cr. 9.529).

²³⁵ Vgl. Bernheimer (1952), S. 121-175 (= Kapitel 5: The Erotic Connotations).

Sowohl der *Wigalois* als auch die *Crône* beschreiben die sekundären Geschlechtsmerkmale ihrer Wilden Frauen in skurriler Übertreibung: Ruel besitzt hängende Brüste *gelîch zwein grôzen taschen* (Wig. 6.316), die Brüste der Wilden Frau in der *Crône* werden mit Blasebälgen verglichen (Cr. 9.384-9.390). Hinzu kommen mehrfache Anspielungen auf die Liebe von oder mit einer solchen Frau (Wig. 6.307/8, 6.323/4 und 6.350/1 sowie Cr. 9.382/3). Dieser Verbindung von (komisch) überzeichneter Weiblichkeit mit dem Bereich des ‚Teuflisch-Wunderbaren‘ werden wir im weiteren Verlauf dieser Untersuchung erneut begegnen, weshalb es hier bereits einmal erwähnt sei.

An dieser Stelle bleiben wir bei den Beschreibungen der Wilden Frauen, wenden uns aber vom Wunderbaren dem Bereich der Imitation und Variation zu. Die ausführliche Darstellung des Äußeren von Ruel und der Wilden Frau in der *Crône* haben schon in der frühen Forschungsgeschichte die Suche nach möglichen Vorbildern oder Vorlagen nach sich gezogen.

Hier rückte zum einen trotz der vielfältigen Unterschiede in der sonstigen Gestaltung von Figur und *âventiure* der Waldmensch des *Iwein* als mögliche Vorlage für eine Nachahmung in den Blickpunkt.²³⁶ Als Gemeinsamkeiten zwischen Ruel und dem Waldmenschen hält MEISNER fest: „Beide Ungetüme haben dunkle Farbe, ungeflochtene wirre Haare, großes Haupt, finster blickende Augen, lange graue Brauen, große Zähne, weiten Mund und buckelige Gestalt.“²³⁷ Doch erscheinen diese Merkmale recht unspezifisch und lassen sich eher durch die gemeinsame Zugehörigkeit beider Figuren zu den Wilden Leuten erklären.

Vielversprechender erscheint hingegen die Möglichkeit eines intertextuellen Verhältnisses von *Wigalois* und *Parzival* in Hinblick auf die Ähnlichkeit Ruels mit Cundrie. Diese manifestiert sich vor allem an der Darstellung ihrer Hässlichkeit mit dem Mittel des topischen Tiervergleiches und in der Beschreibung mit Hilfe von Kontrasten.²³⁸ So steht Cundries körperliche Hässlichkeit im Gegensatz zu ihrer kostbaren Kleidung und ihrem höfischen Auftreten. Bei Ruel besteht der Kontrast im Vergleich ihrer Hässlichkeit mit der Schönheit der schönsten und höfischsten Damen der Artusromane: Larie (Wig. 6.301/2) als Eigenzitat Wirnts, Enite aus dem *Erec* (Wig. 6.307-6.313) und Jeschute aus dem *Parzival* (Wig. 6.325-6.342). Die ausführliche Stelle über Jeschute und das daran anschließende Wolfram-Lob (Wig. 6.343-6.346) machen

²³⁶ Bereits die Tatsache, dass der Waldmensch im *Iwein* nicht als Gegner in Erscheinung tritt, sondern dem Helden vielmehr freundlich begegnet und der menschlichen Sprache mächtig sowie vernunftbegabt ist, unterscheidet ihn von den nur brüllenden, aggressiv feindlichen Teufelinnen, als welche Ruel und die Wild Frau in der *Crône* beschrieben werden. Dennoch postulieren MEISER oder auch EIS eine mehr oder weniger enge literarische Abhängigkeit. – Heinrich Meiser: Wirnts von Gravenberg Verhältnis zu seinen Vorbildern. In: Germania. Vierteljahrschriften für Deutsche Alterthumskunde. 20. Wien. 1875, S. 421-432. – Gerhard Eis: Wirnt von Grafenberg. In: Die deutsche Literatur des Mittelalters. Verfasserlexikon. Band 4. Herausgegeben von Hans Langosch. Berlin. 1953, Sp. 1.030.

²³⁷ Meisner (1875), S. 430.

²³⁸ Entsprechend argumentieren unter anderen SPRENGER und in neuerer Zeit auch SCHRÖDER in ihren Arbeiten. – Robert Sprenger: Die Benutzung des Parzivals durch Wirnt von Gravenberg. In: Germania. Vierteljahrschriften für Deutsche Alterthumskunde. 20. Wien. 1875, S. 432-437. – Werner Schröder: Der synkretische Raum. Unerledigte Fragen an den Wigalois. In: Euphorion. 80. 1986, S. 235-277.

natürlich hellhörig, will man für einen intertextuellen Bezug von Wirnt auf Wolfram argumentieren. Dies scheint einen Vergleich zwischen Ruel und Cundrie geradezu herauszufordern.

Betrachtet man die auf den ersten Blick so ähnlich wirkenden Tiervergleiche zur Beschreibung der hässlichen Frauen genauer, so unterscheiden sich allerdings, wie LOHBECK bereits argumentiert hat, die zum Vergleich genutzten Tiere. Bei Cundrie finden sich nur Tiere der ‚realen‘ Fauna, die alleine die Aufgabe haben, die Hässlichkeit der Gralsbotin im Unterschied zu Cundries höfischem und moralisch vorbildlichen Inneren zu versinnbildlichen. Die von Wirnt verwendeten Vergleiche mit *grîfe* und *geiz* verweisen hingegen „bei Ruel eindeutig in den metaphysisch geprägten Bezugsrahmen [...]“²³⁹ Dies spräche allerdings nur gegen eine direkte Imitation, nicht gegen einen kontrastiven Verweis.

Ein weiteres Argument gegen eine wie geartete Imitation ist allerdings, dass der Tiervergleich alleine keinen ausreichenden Befund darstellt. Die Beschreibung mit Tiervergleichen wurde weder von Wolfram erfunden, noch ist sie in seiner Zeit ein Alleinstellungsmerkmal. Hässlichkeitsbeschreibungen arbeiten ganz selbstverständlich mit dem Verweis auf Tiere und die Variationsbreite ist hierbei naturgemäß eher eingeschränkt und auf wenige immer wieder genutzt ‚Vergleichstiere‘ begrenzt.²⁴⁰ „Die überindividuelle, gattungstypische Sprachnorm beschränkt die Variationsmöglichkeiten auf ein enges Feld. Auch große dichterische Originalität hat hier nur begrenzte Wahlmöglichkeit und begrenzten Einfluß auf die Weiterbildung der Norm“²⁴¹, bringt CORMEAU diese Phänomen auf einen Nenner.

Wenn man dennoch von einem intertextuellen Zusammenhang ausgehen will, so ist dieser deutlicher eine Variation als eine reine Imitation. So teilen sich Ruel und Cundrie bei den Tiervergleichen nur den Bären und den Hund. Mit den Tieren werden zudem unterschiedliche Körperteile beschrieben. Die Funktion eines solch möglichen intertextuellen Verweises würde darin liegen, Ruel als eine Vertreterin der religiösen Sphäre zu betrachten wie Cundrie. Im Vergleich zur Gralsbotin wäre sie dann allerdings eine Teufelsbotin. Sie könnte dadurch auch auf die Erwähltheit des Helden hinweisen. So wie Cundrie schließlich Parzivals Berufung zum Gral verkündet, könnte Ruel auf Wigalois Rolle als von Gott erwähltem Erlöser König Lars und des Landes Korntin verweisen.

Es bleibt aber festzuhalten, dass die Verweise nicht wirklich eindeutig sind. Dies wird vor allem deutlich, wenn man sich dazu im Unterschied die wesentlich genauer übereinstimmende Beschreibung zwischen Cundrie und der Wilden Frau in der *Crône* betrachtet.

Hier teilen sich die beiden Figuren bis auf den Bären alle Vergleichstiere (Schwein, Hund, Affe, Eber und Löwe), hinzugefügt wird in der *Crône*

²³⁹ Lohbeck (1991), S. 227.

²⁴⁰ Siehe hierzu: Roy A. Wisbey: Die Darstellung des Häßlichen im Hoch- und Spätmittelalter. In: Deutsche Literatur des späten Mittelalters. Herausgegeben von Wolfgang Harms und L. Peter Johnson. Berlin. 1975, S. 9-34.

²⁴¹ Cormeau (1977), S. 112.

allerdings noch der Igel für die Beschreibung der Haut und der Strauß für die der Augen. Allerdings sind auch hier nur drei der genutzten Tiere deckungsgleich mit dem beschriebenen Körperteil bei beiden Figuren. Diese drei – Schwein (Schweineborsten) für die Haare, Eber und Schwein für die Zähne sowie Löwe für die Krallen – sind zudem gängige Vergleichspaare wie wir sie auch schon bei den Riesen der französischen Epik gesehen haben.

Dennoch dürfte hier eine Imitation Wolframs durch Heinrich von dem Türlin nicht ausgeschlossen werden. Allerdings zeigt die *âventiure* mit der Wilden Frau in der *Crône* auch sehr deutliche Rückbezüge auf die Ruel-Episode im *Wigalois*. Darauf kommen wir jetzt zu sprechen, wenn es abschließend um die Frage nach der Funktion der Wilden Leute als Gegner geht.

Es dürfte schnell offenkundig sein, dass bei dieser Gegnerart der Schwerpunkt nicht auf der Darstellung eines für den Helden schweren und ritterlichen Kampfes liegt. Wilde Leute sind nicht bewaffnet und nicht gerüstet, zwar stark und in Überzahl nicht ungefährlich, allerdings bieten sie keine Möglichkeit für den Helden, sich in einer Tjost oder einem harten Zweikampf mit dem Schwert zu bewähren. Hier spielen folglich andere Motive eine Rolle.

Diese könnten im richtigen Verhalten des Helden dem (Teuflisch-)Wunderbaren gegenüber zu suchen sein. Wilde Leute können harmlos und hilfreich sein (Waldmensch im *Iwein*) und das Hässliche kein Anzeichen für einen unhöfischen und wilden Charakter (Cundrie im *Parzival*). Andererseits können Wilde Leute wie gesehen auch Kreaturen des Teufels sein, deren äußere Hässlichkeit ein Spiegelbild ihrer inneren Hässlichkeit ist. Sie sind wild und unberechenbar.

Vor diesem Hintergrund wird es für Leser und den Helden schwer, anhand des Erscheinungsbilds dieser wunderbaren Figuren zu entscheiden, was ihnen gegenüber das ‚richtige‘ Verhalten, was das ‚richtige‘ Handeln ist. Die literarische Welt ist, so stellt HAUG fest, „für den Handelnden undeutbar geworden, die Verrätselung kann bis zum Widerspruch gehen, die Helden verlieren jede Orientierung.“²⁴²

So ergeht es Wigalois, der beim Erscheinen Ruels die Situation nicht richtig einzuschätzen vermag. Ihm erscheint es nicht richtig, das Schwert gegen sie zu ziehen, denn *grôziu tugent ruorte/sîn herze zallen stunden* (Wig. 6.376-6.377). Er sieht in erster Linie die Frau, nicht das teuflische Ungeheuer – ein Fehler mit lebensbedrohlichen Folgen. Die auf den ersten Blick waffen- und wehrlose Ruel greift sich den Helden, bevor er weiß wie ihm geschieht, und verschleppt ihn (Wig. 6.363-6.370). „Wigalois scheitert an ihr, da er für eine Frau einen höfischen Verhaltenskodex voraussetzt.“²⁴³

Allerdings führt dieses Scheitern auch zu einer Erkenntnis beim Helden. Nachdem Wigalois Ruel entkommen ist, schwört er, in Zukunft stets den Erstschatz gegen solche Kreaturen zu führen (Wig. 6.514-6.524). Wigalois ‚lernt‘

²⁴² Haug (1984), S. 144.

²⁴³ Cora Dietl: Wunder und ‚zouber‘ als Merkmal der ‚âventiure‘ in Wirnts ‚Wigalois‘? In: Das Wunderbare in der arthurischen Literatur. Probleme und Perspektiven. Herausgegeben von Friedrich Wolfzettel. Tübingen. 2003, S. 306.

durch die Ruel-Episode, dass er sich in dieser *âventiure* auf ‚christlich-andersweltlichem‘ Territorium bewegt, in der Domäne des Teufels und dass jedes Wesen, welches sie bevölkert anzugreifen und zu vernichten ist.

Dass das Böse viele Gestalten hat und nicht immer als solches an seinem Äußeren zu erkennen ist, stellt für ihn danach kein Problem mehr dar. Seine Welt ist für ihn somit nicht mehr ‚undeutbar‘. Sobald der Held sich gewiss ist, dass er in der Domäne des Teufels unterwegs ist, ist das Handlungsmuster klar: alle wunderbaren Kreaturen in diesem Bereich sind teuflisch und als solche zu vernichten.

Während die Wilde Frau im *Wigalois* somit eine Art Exempel-Funktion für den Helden hat, sieht es in der *Crône* völlig anders aus. Gaweins Begegnung mit der Wilden Frau ist offenkundig der Ruel-Episode nachgeformt, doch ist die *âventiure* in gewichtigen Punkten ‚korrigiert‘ worden. Auch Gawein wird von der Wilden Frau gefangen genommen. Hier ist allerdings nicht das Zögern des Helden die Ursache dafür, sondern die unglaubliche Schnelligkeit der Wilden Frau (Cr. 9.426-9.436). Gawein, welcher sich selbständig aus der Gefahr retten kann (während Wigalois auf Gottes Gnade angewiesen ist – Wig, 6.465-6.507), erkennt in den Wilden Leuten sofort Gegner. Die ‚Tierspuren‘ im Boden sind für ihn ebenso ein untrügliches Indiz wie die Tatsache, dass einer der Wassermänner eine Dame entführt hat (Cr. 9.159-9.248).

Und so wie bei den Wilden Leuten zögert der Held in der *Crône* auch an keiner anderen Stelle. An diesen Gegnern offenbart sich, dass Gawein als ‚nachklassischer‘ Held ein Held ohne die Möglichkeit des Scheiterns ist, er ist der ‚begnadete Held‘ und „[n]ur der Begnadete handelt unwissend richtig, d.h. in der Undurchschaubarkeit der Erscheinung das Richtige zu tun, ist das Zeichen der Erwählten.“²⁴⁴ Dies ist die Funktion der Wilden Frau in der *Crône*, wie auch der folgenden wunderbaren Gegner in diesem Werk.

II.9. *merwunder*

Für eine gewisse Ratlosigkeit sorgt bei einem modernen Leser mittelalterlicher Romane ohne Frage die Gattung der *merwunder*. Der Begriff ist uns heute nicht mehr geläufig und besitzt auch kein neuhochdeutsches Äquivalent. Hinzu kommt, dass sich auch aus den Texten schwer erschließen lässt, was genau unter einem *merwunder* zu verstehen ist.

Die Ursache hierfür liegt in der Entstehungsgeschichte des Begriffs, der einem starken Bedeutungswandel unterlag. Verstand man unter einem *merwunder* ursprünglich ein ‚Wunderwesen aus dem Meer‘, so wurde daraus im engeren Sinne ein Zentaur oder im weiteren Sinne ein Mischwesen mit variierenden äußeren Merkmalen.²⁴⁵

²⁴⁴ Haug (1984), S. 144.

²⁴⁵ Vergleiche dazu die wegweisende Arbeit von LECOUTEUX: Claude Lecouteux: Les monstres dans la littérature allemande du moyen âge. Contribution à l'étude du merveilleux médiéval. Band 2. Dictionnaire. Göppingen. 1982, S. 111-114.

Das Aussehen der als *merwunder* bezeichneten Wesen ist somit höchst uneinheitlich. Keine andere Figurengattung zeichnet sich durch Einzelwesen von solch unterschiedlichem Erscheinungsbild aus.²⁴⁶ Man betrachte nur einmal die *merwunder* im *Lanzelet*,²⁴⁷ *Wigamur*²⁴⁸ oder *Gauriel*²⁴⁹: Der *Lanzelet* bezeichnet den Erzieher des Helden als *merwunder*, ohne eine weitere Erklärung oder eine Beschreibung seines Äußeren. Das Wesen im *Wigamur* hingegen wird als Kreatur mit menschlichem Kopf, stacheligen Haaren, einem grünen Bart, dem Gesicht eines Affen, Fischschuppen und Rinderbeinen (Wgm. 170-183) beschrieben und im *Gauriel* wird *merwunder* als Überbegriff für Mischwesen verwendet, welche hier *halp tier und halp man* (Gau. 5.479) oder *halp man und halp wurm* (Gau. 5.480) sind.

Die beiden einzigen Gegner in den ‚nachklassischen‘ Artusromanen, welche sich den *merwundern* zuordnen lassen,²⁵⁰ sind Marrien im *Wigalois* und Wlganus aus dem *Garel*. Sie zählen beide zu den zentaurenartigen *merwundern*, wobei genau dieser Begriff im *Wigalois* allerdings nicht fällt. Marrien wird von Wirnt vielmehr als ihm unbekannte Lebensform bezeichnet: *waz geschepfte ez wære,/desn kann ich iu niht gesagen* (Wig. 6.951-6.952).

Dagegen stechen die *merwunder*-Bezeichnungen im *Garel* als scharfer Kontrast ins Auge. Ganze 20 Mal fällt das Wort *merwunder* alleine in der zentralen Wlganus-*âventiure*,²⁵¹ 16 Mal bevor der eigentliche Name Wlganus das erste Mal erwähnt wird. Es scheint fast so, als wolle der Pleier seinen Lesern geradezu einhämmern, dass sein Wlganus zu einer bekannten Spezies gehört, während Wirnt das Wunderbare in den Vordergrund rückt, indem er eine groteske Figur von unklarer Herkunft seinem Helden gegenüber stellt. Dies unterstreicht die Tatsache, dass der Autor nicht einmal sicher sagen kann, ob es ein weibliches oder ein männliches Wesen ist (Wig. 6.939-6.940).²⁵² Hinzu kommen Wendungen wie *als uns diu âventiure giht* (Wig. 6.941) gefolgt von *ob iemen daz*

²⁴⁶ Dies gilt nicht nur für die literarischen *merwunder*, sondern auch für ihre Darstellung in der Kunst. Siehe dazu die Ausführung von: Heinz Mode: Fabeltiere und Dämonen. Die phantastische Welt der Mischwesen. Leipzig. 1973.

²⁴⁷ Im Land der *merfeine* unterrichten den jungen *Lanzelet merwunder* in allerlei Künsten, welche zur Ausbildung eines jungen Mannes gehören und von den Damen der *merfeine* schwerlich vermittelt werden konnten: Laufen, Springen, Ringen, Werfen, Speerwurf, Jagen oder Bogenschießen (Lanz. 275-293).

²⁴⁸ Ein *merwunder* befreit hier den jungen *Wigamur* aus der Gefangenschaft der *merfrau* Lespia (Wgm. 167-319) und erzieht den Jungen (Wgm. 340-349).

²⁴⁹ Dort finden sich *merwunder* im Gefolge von Gauriels Dame (Gau. 5.457-5.481).

²⁵⁰ In diesem Zusammenhang muss noch einmal auf den Meereszwerg in der *Crône* eingegangen werden, welcher sehr wohl deutliche Merkmale eines *merwunders* im Sinne eines ‚Wunderwesens aus dem Meer‘ aufweist, sowohl durch seine wunderbare fischartige Gestalt als auch durch seine Herkunft aus dem Meer. Mit demselben Recht könnte man zudem das Bauchlose Ungeheuer (s. nächstes Kapitel) zu den *merwundern* zählen. Es ist sowohl wunderbar von seinem Aussehen als auch ursprünglich im Meer beheimatet (Dan. 1.913). Bei beiden Gegnern wird zudem durch den Autor keine andere Gattungszuweisung vorgenommen (z.B. Zwerg).

²⁵¹ Wig. 7.208, 7.219, 7.372, 7.402, 7.643, 7.664, 7.667, 7.709, 7.818, 7.884, 7.924, 7.931, 7.999, 8.014, 8.109, 8.142, 8.152, 8.204, 8.218 und 8.253.

²⁵² Dies könnte allerdings seine Ursache auch darin haben, dass Wirnt tatsächlich selbst im Unklaren über die Wesensart seines Marrien war. LECOUTEUX stellt die Überlegung an, dass es sich in diesem Fall um ein Problem bei der Übertagung des *Wigalois* aus einer möglichen französischen Vorlage handeln könnte. – Claude Lecouteux: Le ‚merwunder‘. Contribution à l’étude d’un concept ambigu. In: Etudes Germanique. 32. 1977, S. 10.

geloubet (Wig. 6.942), welche noch einmal hervorheben, wie absonderlich das Wesen ist, das hier beschrieben wird.

Bereits diese Unterschiede zwischen Marrien und Wlganus machen deutlich, dass hier zwar beide Autoren unter einem *merwunder* ein zentaurenartiges Mischwesen verstehen, gleichzeitig aber dennoch zwei verschiedene Figurenkonzeptionen vorliegen. Erneut stoßen wir auf den Unterschied zwischen einer ‚tierischen‘ und einer ‚wunderbaren‘ Komponente innerhalb einer Kategorie. Und auch hier finden sich wieder die in den anderen Gegnergruppen bereits herausgearbeiteten Merkmale und Funktionen für die Elemente ‚tierisch‘ und ‚wunderbar‘.

Dies verdeutlicht bereits das Erscheinungsbild der beiden *merwunder*. Ins ‚Teuflich-Wunderbare‘, erneut mit den bekannten Tiervergleichen, verweist die Darstellung Marriens: Der Kopf ist der eines Hundes (Wig. 6.934) mit langen Zähnen in einem breiten Maul (Wig. 6.935). Die Augen sind tiefliegend und besitzen die Farbe des Feuers (Wig. 6.936), was sowohl einen Verweis auf den wunderbaren Charakter der Kreatur darstellt als auch eine Vorausdeutung auf seine Nähe zu diesem Element durch seine (später in Erscheinung tretende) feurige Waffe. Vom Hundekopf springt die Beschreibung zum Unterkörper, welcher der eines Pferdes ist (Wig. 6.937-6.938). Erst danach wird der Oberkörper behandelt, der dem eines Menschen entspricht (Wig. 6.943-6.944). Marrien ist mit Schuppen bedeckt, welche härter sind als Stein und von keiner Waffe durchdrungen werden können (Wig. 6.945-6.948).

Demgegenüber steht die deutlich weniger wunderbare Schilderung von Wlganus. Im Vergleich zur schauerlichen Gestalt Marriens heißt es von ihm beinahe lapidar: *Daz fraizleich chunder,/Ist ein merwunder,/Halbez ros und halbez man* (Ga. 7.642-7.644). Auch das *merwunder* des Pleiers besitzt von Natur aus einen Schutz gegen Waffen, eine Hornhaut (Ga. 7.948-7.949). Allerdings wird sie erst erwähnt, als von der Rüstung des *merwunders* die Rede ist, dort, wo es also um die Darstellung des Schwierigkeitsgrads des Gegners geht.

Auffälligerweise trägt Wlganus zusätzlich zu dieser Hornhaut noch eine ‚unverwundbar machende‘ Fischhaut (Ga. 7.935-7.945). Dieser doppelte Schutz des Gegners bedeutet für den Helden, dass es gleich doppelt so schwer werden wird, dem Ungeheuer etwas anzuhaben. Die Doppelung steigert somit den Schwierigkeitsgrad für den perfekten Helden, ein weiteres Merkmal, das wir bereits für einen ‚normalen‘ Gegner, dessen Schwerpunkt nicht auf dem ‚Wunderbaren‘ und ‚Teuflichen‘ liegt, festgehalten haben.

Entsprechend erfolgt auch der Sieg des Helden mit gängigen Mitteln und nicht durch ein Wunderschwert oder ein anderes magisches Hilfsmittel. Obwohl – wie zu erwarten – weder Garels Lanze (Ga. 8.151-8.155) noch das Schwert (Ga. 8.159-8.164) eine Wirkung haben, kämpft der perfekte Held weiter und bemerkt schließlich, dass die Arme des *merwunders* ungeschützt sind. Somit kann der Held auf die bewährte Kampfmethod der Riesenkämpfe zurückgreifen, schlägt Wlganus erst die rechte (Ga. 8.224-8.226) und dann die linke Hand ab (Ga. 8.253-8.280), daran anschließend die Beine (Ga. 8.276-8.280) und enthauptet das *merwunder* schließlich (Ga. 8.281-8.283).

Der Verzicht auf das Wunderbare wird besonders deutlich, wenn man sich ansieht, welche Textstellen als intertextuelle Verweise in Frage kommen und wie dort Wunderbares zum Einsatz kommt.

DE BOOR zieht vor allem für den Kampfablauf die Parallele zwischen Wlganus und dem Wächterriesen im *Daniel*.²⁵³ Der wesentliche Unterschied ist hierbei die Tatsache, dass es im *Daniel* dem Helden nur mit dem alles zerschneidenden Schwert des Zwerges Juran möglich ist, die Hornhaut des Riesen zu durchdringen und ihn zu töten, während im *Garel* gerade keine solche Wunderwaffe nötig ist.

Dasselbe zeigt sich bei einem anderen Element, welches der Pleier aus dem *Daniel* übernimmt und deutlich anders behandelt, indem er es – wie die beiden Häute im Kampf – neutralisiert: das todbringende *haupt fraissam* (Ga. 7.643-7.644), welches das *merwunder* als Schildbuckel nutzt (Wig. 7.662-4). Im *Daniel* stellt das Medusenhaupt die größte wunderbare Herausforderung für den Helden gegen die Bauchlosen Ungeheuer dar (Dan. 1.902-1.910).²⁵⁴ Der Held umgeht dieses Haupt, dessen Anblick tödlich ist, durch die Nutzung eines Spiegels. Dadurch ist er in der Lage, die Bauchlosen Ungeheuer anzugreifen und zu verletzen. Er tötet sie schließlich, indem er ihnen das Haupt selbst entgegen hält (Dan. 2.082-2.164). Das Haupt ist hier also wunderbare Waffe des Gegners und gleichzeitig wunderbares Hilfsmittel für den Helden, die Ungeheuer zu vernichten.

Der *Garel*, welcher sein *merwunder* als ‚tierische‘ und nicht ‚wunderbare‘ Kreatur vorführt, behandelt den ‚wunderbaren‘ Vorteil seines Wlganus wie zu erwarten anders. Hier wird das todbringende Haupt von dem Zwergen Albewin für den Helden vor dem Kampf beseitigt, indem der Zwerg es außerhalb der Reichweite des *merwunders* verbirgt (Ga. 7.920-7.980). Die Wunderwaffe bleibt somit auch beim Pleier Auslöser der *âventiure* (Bedrohung des Landes durch den Gegner mit dem Medusenhaupt), aus dem Kampfgeschehen wird es hingegen demonstrativ entfernt. Wlganus kämpft mit einem Stahlkolben (Ga. 8.266), einer typischen Riesenwaffe, und wird im Zweikampf getötet.

Während der Pleier das Wunderbare hier nur einführt, um es bedeutungslos für den Kampf werden zu lassen, und den Held gegen einen schweren, aber ‚regulär‘ machbaren Gegner antreten lässt, rückt im *Wigalois* das Wunderbare in seiner teuflischen Ausprägung in den Vordergrund und ist Teil des Kampfes.

Hier ist Marrien mit einem großen Eisentopf bewaffnet, aus welchem das *merwunder* ein alles verbrennendes Feuer auf den Helden wirft, das kein Wasser

²⁵³ Helmut de Boor: Der Daniel des Stricker und der Garel des Pleier. In: Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur (PBB). 79 (Tübingen). 1957, S. 76/77.

²⁵⁴ Die über einzelne Anspielungen hinausgehende Abhängigkeit zwischen dem Stricker und dem Pleier ist eine heute allgemein anerkannte Sichtweise. Ebenso wie die These, dass es sich hierbei nicht, wie in der älteren Forschung postuliert, um eine plumpe und einfache Imitation handelt (so EGELKRAUT), sondern um eine planvolle Variation (so DE BOOR). – Paul Egelkraut: Der Einfluss des Daniel vom Blühenden Tal vom Stricker auf die Dichtung des Pleiers. Erlangen. 1896. – Helmut de Boor: Der Daniel des Stricker und der Garel des Pleier. In: Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur (PBB). 79 (Tübingen). 1957, S. 67-84.

zu löschen vermag (Wig. 6.953-6.962). Dieses Feuer ist durch Zauber gewirkt (mit *listen was ein viurwer drîn/gemachet* – Wig. 6955/6), und die einzige Waffe, deren sich Marrien bedient.

Der Kampf gegen das *merwunder* mit seinem Feuerkessel vollzieht sich, wie zu erwarten, nun vollkommen anders als der von Garel gegen Wlganus: Marrien wirft sein Feuer auf Wigalois und sein Pferd, welches ebenso verbrennt wie Schild und Waffenrock des Helden (Wig. 6.966-6.980). Nur die Halsberge hält wunderbarer Weise dem Feuer stand (Wig. 6.990-6.993), ebenso wie das zwar in Flammen aufgehende, aber noch nutzbare, Schwert, mit welchem Marrien erst ein Bein abgeschlagen wird und ihm dann tödliche Wunden zugefügt werden (Wig. 6.998-7.009). Das Blut des *merwunders* löscht das Feuer (Wig. 7.010-7.018). Der wunderbare Vorteil wird somit auf wunderbare Weise durch das Wunderbare selbst für den Helden neutralisiert. Hinzu kommt Gottes Hilfe, denn *hêt sîn got niht gepflegen, / er wær ze tôde dô verbrant* (Wig. 7.020-1).

Soweit entspricht alles den bereits für andere Gegnergruppen festgestellten Bereichen des ‚natürlichen‘, ‚ritterlichen‘ oder ‚tierischen‘ Gegners und seinem Gegenpol, dem ‚wunderbaren‘ Gegner. Betrachten wir uns nun aber die direkte Zuweisung der *merwunder* durch den jeweiligen Autor in den Bereich des ‚Teuflich-Wunderbaren‘, so dreht sich das Verhältnis um, etwas das auf den ersten Blick merkwürdig erscheint.

So hält sich der *Wigalois* mit eindeutigen Teufelsbegriffen eher zurück und belässt es bei der Benennung Marriens als *vâlant* (Wig. 6.976 und 7.022) und *tievel* (Wig. 7.001). Hier scheint die Beschreibung und das eindeutig teuflisch-jenseitige Umfeld der *âventiure* ausreichend deutlich genug zu sein.

Wlganus im *Garel* hingegen wird gleich 12 Mal als *valant* tituliert,²⁵⁵ was noch ergänzt wird durch Bezeichnungen wie *tievel unraine* (Ga. 8.338), *tievels chnab* (Ga. 8.278), *tewvels trut* (Ga. 7.946) und *tevels genoz* (Ga. 7.224). Auch er ist somit seiner Herkunft nach eine teuflische Kreatur. Das ‚Teuflich-Wunderbare‘ an ihm fehlt allerdings in der Art der Darstellung oder wird demonstrativ für den Kampf beseitigt. Auch hier zeigt sich erneut, dass es dem Pleier um eine ‚Richtigstellung‘ des Wunderbaren geht. Im Endeffekt ist sein Wlganus wenig anderes als ein ‚kostümierter Riese‘, der vorführen soll, wie das Wunderbare in den Augen des Pleiers gattungstypisch dargestellt werden soll und darf.

Wirnt von Grafenberg hingegen stellt mit seinem Marrien ein wunderbares Wesen geradezu in den Dienst seiner Aussage und reizt das Wunderbare in jeder Hinsicht aus. Sein *merwunder* verkörpert unter den hier untersuchten Gegnern mit am meisten das, was man als ‚teuflich-wunderbares‘ Geschöpf bezeichnen muss. Ihm gleich kommt in dieser Beziehung nur noch das Bauchlose Ungeheuer aus Strickers *Daniel*.

²⁵⁵ Ga. 7.387, 7.759, 7.933, 8.148, 8.177, 8.182, 8.190, 8.231, 8.609, 8.710, 8.963 und 9.303.

II.10. Das Bauchlose Ungeheuer

Das Bauchlose Ungeheuer im *Daniel* des Strickers scheint ein einmaliges Exemplar zu sein, welches sich keiner unserer Kategorien zuordnen lässt. Als wunderbar aussehendes Wesen aus dem Meer (Dan. 1.913), könnte man es den *merwundern* zurechnen, aber selbst dort würde es von seinem Aussehen, seinem Verhalten und seiner Lebensweise ein Einzelfall ohne vergleichbare andere Figuren bleiben.

Die Suche nach möglichen ‚Verwandten‘ in der Literatur verläuft ohne Befund. LECOUTEUX, welcher sich ausführlich mit dem Bauchlosen Ungeheuer beschäftigt hat, stellt fest: „Die Erforschung der mhd. Texte bleibt ergebnislos, ebenso die der damaligen und späteren Enzyklopädien, in denen solch ein Ungeheuer nicht nachweisbar ist.“²⁵⁶ Das, was dem Bauchlosen Ungeheuer am nächsten kommt, hat LECOUTEUX in der Buchkunst ausfindig gemacht: Es handelt sich um Illustrationen sogenannter Grillen,²⁵⁷ wunderbarer Wesen, bestehend aus einer Reihe von nicht zusammengehörenden Einzelteilen.²⁵⁸

Eine Klassifizierung lässt sich für das Bauchlose Ungeheuer somit zwar nicht vornehmen und daraus folgend scheint auch die Frage nach Imitation oder Variation auf den ersten Blick kaum sinnvolle Ergebnisse liefern zu können, allerdings sind die ‚Einzelteile‘, die ‚Bestandteile‘ des Bauchlosen Ungeheuers dem mittelalterlichen Rezipienten sicherlich nicht völlig fremd gewesen, so dass hier ein genauerer Blick lohnt. Der Stricker stellt die wunderbare Kreatur dem Rezipienten wie folgt dar:

*im ist daz houbet sô grôz,
ez trüege kûme zwên man.
er treit niht gewandes an,
er ist allenthalben rûch
und ist gar âne bûch,
er hât ouch niht darne:
im ist bein und arme
gewahsen an daz houbet.
herre, daz geloubet,
im gât daz kinne an diu knie.
zwei grôezer ougen enwurden nie
denne an sîme kopfe stât.
einen munt den er hât,
der ist wîter denn ein eln.
(Dan. 1.882-1.896)*

²⁵⁶ Claude Lecouteux: Das bauchlose Ungeheuer. Des Strickers ‚Daniel vom blühenden Tal‘, 1879ff. In: Euphorion. 1977, S. 275.

²⁵⁷ Siehe dazu von kunstgeschichtlicher Seite: Jurgis Baltrusaitis: Das phantastische Mittelalter. Antike und exotische Elemente in der Kunst der Gotik. Frankfurt. 1985. – Heinz Mode: Fabeltiere und Dämonen. Die phantastische Welt der Mischwesen. Leipzig. 1973.

²⁵⁸ Lecouteux (1977), S. 275.

Die Körperbehaarung führt ROSENHAGEN zu der Vermutung, das Bauchlose Ungeheuer sei als Ganzes wohl dem Waldmenschen im *Iwein* nachempfunden.²⁵⁹ Als weiteres Indiz dafür sieht er die Beschreibung des übergroßen Kopfes, den zwei Männer kaum zu heben im Stande gewesen wären und welchen das Bauchlose Ungeheuer ebenfalls mit dem Waldmenschen teilt (*zewâre im was sîn houbet/grôezer dan ein ûre*, Iw. 430-431). Beide Merkmale sind allerdings allgemein den Wilden Leuten eigen, gleiches gilt für die großen Augen und den breiten Mund. Ein übergroßer Kopf findet sich auch bei den Riesen und bei den *merwundern*.

Anstatt also eine gezielte Imitation oder Variation einer bestimmten Figur wie des Waldmenschen anzunehmen, liegt es wohl näher diese Übereinstimmungen so auszulegen, dass der Stricker bekannte Versatzstücke, welche wunderbaren Wesen eigen sind, zu einer neuen Kreatur zusammensetzt. Hier nur von Variation sprechen zu wollen, erscheint mir zu kurz gegriffen. Es ist vielmehr die für das Mittelalter typische Art, Neues aus Bekanntem zu schaffen.

Dies gilt auch für weitere Rückgriffe des Strickers auf die literarische Tradition, so für die ungewöhnliche Waffe des Bauchlosen Ungeheuers, das todbringende Haupt. Der Hinweis auf das Haupt der Gorgo Medusa gehört in der *Daniel*-Forschung inzwischen zum Allgemeinplatz. Dass auch der zeitgenössische Rezipient diese Anspielung verstanden hat, dürfte die Tatsache zeigen, dass der Pleier im *Garel* sein *merwunder* das todbringende Haupt als Teil seines Schildes führen lässt, so wie das Medusenhaupt seinen Platz im Schild der Athena gefunden hat.

LECOUTEUX verweist in seiner Abhandlung zum Bauchlosen Ungeheuer auf mögliche weitere mittelalterliche Quellen des Pleiers vor allem im Bezug auf die Versenkung des todbringenden Hauptes im Meer.²⁶⁰ Welche Vorlage(n) aber auch immer genau herangezogen wurden, die wichtige Feststellung ist an dieser Stelle, dass hier erneut Bekanntes genutzt wird, um etwas Neues zu schaffen. Ein todbringender Kopf als Waffe ist neu und ungewöhnlich in den Artusromanen, das Element ist gleichwohl aus der literarischen Tradition bekannt und somit legitim. Dies zeigt sich auch noch einmal in der Übernahme des Pleiers, welcher es sicherlich abgeändert hätte, hätte er das Medusenhaupt als für einen gattungskonformen Artusroman nicht geeignet gehalten.

Allerdings besteht das Bauchlose Ungeheuer nicht nur aus bekannten Elementen. Vor allem dort, wo seine ‚teuflich-wunderbare‘ Seite zum Vorschein kommt, trifft man auf völlig Fremdes. Anders als andere Gegner verheert das Bauchlose Ungeheuer das Land, in welches es mit seinen Begleitern eingefallen ist, nicht zur reinen Vernichtung menschlichen Lebens – wie Wlganus im *Garel* – sondern es lebt von den Menschen, indem es den von ihm getöteten Opfern das Blut aussaugt, es eine Weile im Mund behält und dann wieder ausspuckt (Dan. 1.917-1.921). Davon ernährt sich das Bauchlose Ungeheuer, und nur davon (Dan. 1.922).

²⁵⁹ Gustav Rosenhagen: Untersuchungen über Daniel vom Blühenden Tal vom Stricker. Kiel. 1890, S. 80.

²⁶⁰ Lecouteux (1977), S. 273/274.

Das macht diese Kreatur nicht nur wunderbar und schrecklich, sondern auch furchteinflößend und fremdartig. Das Ergebnis seiner ‚Lebensweise‘ ist die Verheerung eines ganzen Landstriches durch Entvölkerung. Auch der dadurch entstandene Schaden für den das Land besitzenden Grafen spielt sicher eine gewisse Rolle.²⁶¹ Doch alleine dafür wäre ein derart wunderbares Erscheinungsbild und Verhalten nicht notwendig gewesen.

SCHMITT sieht in dem Blut ein Symbol einer (teuflichen) Weiblichkeit.²⁶² Und auch die Bezeichnung als ‚bauchloses‘ Ungeheuer könnte weiterreichenden Symbolcharakter besitzen. Mit dem Bauch fehlt dieser Kreatur eine Reihe innerer Organe, allen voran das Herz. Dieses umfasst in der mittelalterlichen Vorstellung nicht nur das Gefühlsleben, sondern es ist auch die moralische Instanz Gott und der Welt gegenüber.²⁶³ Ein bauchloses und somit herzloses Wesen, ist somit auch ein gottloses Wesen.

Und der Blick auf die Anatomie bietet weitere Möglichkeiten für symbolträchtige Interpretationen. Immerhin ist das Bauchlose Ungeheuer auch ein ‚Kopfwesen‘, das zudem noch einen Kopf als Waffe einsetzt. Diese Motivdoppelung macht stutzig. Der Kopf ist nach platonischem und augustinischem Verständnis der Sitz des Verstandes und der Seele.²⁶⁴ Daher verwundert es auch nicht, dass die Bauchlosen Ungeheuer – anders als alle übrigen hier untersuchten wunderbaren Gegner – der Sprache mächtig sind. Zwar äußert es sich – wie HONEMANN in seiner Untersuchung zur Figurenrede im *Daniel* feststellt²⁶⁵ – im Vergleich zu anderen Figuren desselben Werkes in weitaus weniger Versen und wirkt dadurch ‚nahezu stumm‘ (S. 222), allerdings ist es alleine dadurch bereits als vernunftbegabt gekennzeichnet und kann als Figur mit eigenen Vorstellungen, Wünschen und Gründen für sein Verhalten erschlossen werden.

Es ist, anders als sein behaartes Erscheinungsbild vielleicht glauben machen könnte, keine tierische Kreatur, sondern eine mit einem Verstand begabte teuflische. Entsprechende Bezeichnungen und Formulierungen durchziehen die gesamte *âventiure: tîfelsman* (Dan. 1.879), *tîfels genôz* (Dan. 1.881), *in habe der*

²⁶¹ Helmut Brall: Strickers Daniel von dem blühenden Tal. Zur politischen Funktion späthöfischer Artusepik im Territorialisierungsprozeß. In: Euphorion. 70. 1976, S. 253.

²⁶² Kerstin Schmitt: Kontrollverlust und Fragmentierung. Männlichkeit und Monster in Strickers ‚Daniel von dem Blühenden Tal‘. In: Aventiuren des Geschlechts. Modelle von Männlichkeit in der Literatur des 13. Jahrhunderts. Herausgegeben von Martin Baisch u.a. Göttingen. 2003, S. 51-76.

²⁶³ Zum mittelalterlichen Verständnis von Anatomie und deren Bedeutung siehe die Arbeiten von: Otfried Ehrismann: Ehre und Mut, Aventure und Minne. Höfische Wortgeschichten aus dem Mittelalter. München. 1995. – Xenja von Ertzdorff: Das ‚Herz‘ in der lateinisch-theologischen und frühen volkssprachlichen religiösen Literatur. In: Beiträge zur Geschichte der Deutschen Sprache und Literatur (PBB). 84 (Halle). 1962, S. 249-301. – Fritz Peter Knapp: Hartmann von Aue und die Tradition der platonischen Anthropologie im Mittelalter. In: Deutsche Vierteljahrsschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte (DVjs). 46. 1972, S. 213-247. – Jörg Riecke: Die Frühgeschichte der mittelalterlichen Fachsprache im Deutschen. 2 Bde. Berlin/New York. 2004.

²⁶⁴ *Per caput principale animae, scilicet mens denotatur, quae sicut caput capillis, ita cogitationibus perornatur.* – Honorius Augustodunensis: Gemma Animae. Herausgegeben von Jacques-Paul Minge. Paris. 1854, 1/195 Sp. 603.

²⁶⁵ Volker Honemann: Daniel monologisiert, der Riese berichtet, 3 Damen erzählen. Aspekte der Figurenrede im Daniel. In: Erzählungen in Erzählungen. Herausgegeben von Harald Haferland und Michael Mecklenburg. München. 1996, S. 221-229.

leidige tîfellûz der helle gesant (Dan. 1.990/1), *tîfel* (Dan. 1.940, 2.348) und *bûchlôse vâlant* (Dan. 2.026).

Als teuflisches Wesen zieht dies die beinahe sprichwörtlich ‚heilige‘ Pflicht für den Helden nach sich, das Bauchlose Ungeheuer zu bekämpfen. Durch seine ‚kopplastige‘ Art und wunderbare ‚Kopfwaffe‘ ist das Bauchlose Ungeheuer zudem deutlich auf die ‚Thematik‘ des Daniel, den *list*, zugeschnitten. Es ist kein Gegner für einen perfekten Helden wie ihn die anderen Romane vorführen, sondern eine passende ‚Spezialanfertigung‘ für einen perfekten Helden, wie es Daniel ist.

Es benötigt keine besondere Stärke – ist auch nicht entsprechend ins Riesische oder Überstarke gesteigert – und keinen ritterlichen Zweikampf. Es benötigt einen Helden, der ‚situativ reagieren‘ und klug handeln kann: Daniel umgeht das Haupt, indem er sich dem Ungeheuer in einen Spiegel blickend rückwärts nähert. Dadurch kann er das Ungeheuer genauso bekämpfen, wie es alle anderen Helden auch mit teuflischen Kreaturen machen. Er zerstückelt das Bauchlose Ungeheuer, indem er ihm erst die Beine abschlägt (Dan. 2.108-2.109) und dann die Hand, welche das todbringende Haupt trägt (Dan. 2.120-2.121) – womit er es in übertragener Weise gleichsam ‚enthauptet‘. Symbolträchtig richtet der Held, um den Kampf zu beenden, den erbeuteten Kopf gegen den (von Armen und Beinen befreiten) Kopf des Bauchlosen Ungeheuers und vernichtet es damit durch seine eigene Waffe. Zum wiederholten Male richtet sich auch hier das Wunderbare in letzter Instanz gegen das Wunderbare selbst, um es zu vernichten.

Festzuhalten bleibt dabei erneut, dass das Wunderbare nicht alleine um des Wunderbaren willen eingeführt wird. Der Stricker erschafft diese Kreatur nicht, um etwas ‚Neues und Befremdendes‘²⁶⁶ zu erschaffen. Auch im *Daniel* tritt das Wunderbare in Erscheinung, um vernichtet zu werden und die Aussage im Werk (*list*) zu unterstreichen.

II.11. Zusammenfassung

Damit ist der Überblick über die einzelnen Gegnergruppen auf der werksübergreifenden Ebene abgeschlossen. Die Untersuchung hat in allen Bereichen zu einem Herauskristallisieren verschiedener typischer Gegnerfiguren geführt, welche interessante Antworten auf die am Anfang dieser Arbeit aufgeworfenen Fragen nach der Einheitlichkeit der Gattung und mögliche Unterschiede zwischen ‚klassischen‘ und ‚nachklassischen‘ Artusromanen erlauben.

Es hat sich gezeigt, dass die späteren Werke verstärkt ‚gute‘ Ritter als Gegner nutzen, das können hochrangige Adelige sein, Gegner welche zu Helfern werden oder vorbildliche Artusritter. Ihnen gegenüber stehen moralisch besonders fragwürdige Ritter. Eine ähnliche Zweiteilung findet sich auch bei den – thematisch verwandten – Räubern, welche neben den ‚klassischen‘

²⁶⁶ Lecouteux (1977), S. 276.

Raubrittern auch zu ihrem Tun gezwungene ‚gute‘ Räuber aufweisen. Riesen gibt es als Ritterriesen und wilde Riesen, Zwerge als Zwergenritter und ‚wunderbare‘

Zwerge. Dringt das Wunderbare in die Sphäre der menschlichen Gegner ein, finden sich ‚andersweltlich-wunderbare‘ Ritter auf der einen Seite und teuflische Zauberer auf der anderen, wobei hier wie bei den Riesen und Zwergen auch und vor allem Mischformen auftreten wie gute Zauberer, wilde Ritterriesen und ritterliche und doch wunderbare Zwerge. Löwen (Leoparden) und Drachen können als feindliche Tiere in Erscheinung treten oder als Teufelswesen. Hinzu kommen Wilde Leute, *merwunder* und das Bauchlose Ungeheuer, welchen als ‚teuflisch-wunderbare‘ Gegner ihre friedfertigen (nicht als Gegner in Erscheinung tretenden) Artgenossen wie der Waldmensch im *Iwein*, die ‚zahmen‘ *merwunder* im *Gauriel* oder die absonderlichen Wesen aus den ‚Wunderketten‘ der *Crône* gegenüber stehen.

Welche Gegner ein Autor jeweils gewählt hat und wie er sie einsetzt, wirft ein interessantes Licht auf die von uns gewählten Beobachtungskategorien ‚Nachahmung und Variation‘, ‚Der perfekte Held ohne Krise‘ und die ‚Dominanz wunderbarer Züge‘. Betrachten wir also das bisher Gesagte zusammenfassend noch einmal unter diesen drei Kategorien (s. hierzu auch Tabelle B.14 im Anhang).

Fragestellung: Wie sind die Gegner der ‚nachklassischen‘ Romane im Vergleich zu jenen aus den ‚klassischen‘ gestaltet? Gibt es figurenübergreifende Unterschiede (Variation) oder sind die Gegner der ‚nachklassischen‘ Werke perfekte Spiegelbilder der ‚klassischen‘ (Imitation)? Wenn Unterschiede bestehen, welche sind diese, woher stammen sie, warum wurden diese Veränderungen vorgenommen und mit welchem Ergebnis?

Betrachten wir uns zuerst einmal ganz oberflächlich, welche Gegnergruppen in den ‚klassischen‘ und in den ‚nachklassischen‘ Romanen genutzt werden. Für *Erec*, *Iwein* und *Parzival* lässt sich festhalten, dass der Großteil der Gegner aus Menschen besteht, die sich aus Rittern (49) und Räubern (5)²⁶⁷ zusammensetzen, was 87 Prozent aller Gegner in diesen Romanen ausmacht.²⁶⁸ Hinzu kommen Riesen (5) sowie je ein Zwerg, ein Löwe und ein Drache.

Geht man nun davon aus, dass dies eine typische Verteilung für die Gattung ‚Artusroman‘ darstellt, müsste sich in den ‚nachklassischen‘ Werken dasselbe Verhältnis an Gegnern finden, also auch dort eine übermäßig hohe Anzahl an

²⁶⁷ Spätestens an dieser Stelle muss die Anmerkung erfolgen, wie die Zählung der Gegnerfiguren vorgenommen wurde, hat der *Erec* doch bekanntlich zwei Räubergruppen, von welcher alleine die zweite schon auf fünf Figuren kommt. Da bei einer Vielzahl von Stellen Gegner als namenlose und unzählbare Masse auftreten, wurden konsequent nur jene Figuren berücksichtigt, welche sich als Einzelfiguren dem Helden entgegenstellen und in einer im Text aufgeführten Stelle gegen den Helden kämpfen.

²⁶⁸ Eine vollständige Liste aller in dieser Arbeit untersuchten Gegner sortiert nach Werken findet sich im Anhang. Nicht immer ist – wie in der Untersuchung bereits offensichtlich geworden – die Zuordnung ganz eindeutig vorzunehmen. Im Sinne einer Ergebnisfindung ist sie aber unumgänglich. Problemfälle wurden und werden auch im Folgenden an entsprechender Stelle einzeln angesprochen.

Rittern (und Räubern), gefolgt von einigen Riesen und deutlich weniger Zwergen, Löwen und Drachen.

Tatsächlich ist auch genau dies der Fall: Menschen bilden noch immer die größte Gruppe mit an die 80 Prozent und 162 von 203 untersuchten Gegnern. Es folgen auch hier mit deutlichem Abstand die Riesen (17) sowie Zwerge (3), Löwen/Leoparden (7) und Drachen (7). Die Tendenzen sind also deutlich zu erkennen. ‚Klassische‘ und ‚nachklassische‘ Artusromane sind ‚Ritterromane‘ und nutzen vor allem Ritter als Gegner für den Helden. Zwerge und Riesen sind in diesen Werken eine feste Größe, wobei Riesen häufig in Erscheinung treten, Zwerge als Gegner hingegen nur selten. Da beide ebenfalls als Ritter auftreten können, fügt sich dies folgerichtig in das Bild der Artusromane als ‚Ritter‘-Romane.

Neben einer leichten Zunahme von Löwen und Drachen muss hingegen als Unterschied zwischen ‚klassischen‘ und ‚nachklassischen‘ Romanen vor allem das Vorhandensein einer ‚neuen‘ Gegnergruppe in den ‚nachklassischen‘ Werken festgestellt werden, welche als ‚wunderbar‘ umschrieben werden kann: Sie umfasst Wilde Leute, *merwunder* und das Bauchlose Ungeheuer sowie die Zauberer.

Ihre Anzahl ist gleichwohl marginal und es gibt auch ‚nachklassische‘ Werke, welche vollkommen auf solche Gegnerfiguren verzichten und somit ganz nach dem ‚klassischen‘ Muster ihre Gegner auswählen oder sogar darüber hinausgehend nur Ritter als Gegner nutzen, so dass eine zeitliche Grenzziehung zwischen ‚klassischen‘ und ‚nachklassischen‘ Werken einer thematischen vorzuziehen wäre mit Werken welche das Wunderbare als Gegner nutzt und solchen, in welchen zwar Wunderbares auftritt, es aber nicht direkt in Form ‚wunderbarer‘ Gegner bekämpft wird.

Dies gilt umso mehr, als auch eine gegenläufige Beobachtung gemacht werden kann. So ist eine verstärkte Höfisierung der Gegner zu beobachten, welche einer Vermehrung des Wunderbaren entgegenwirkt und möglicherweise sogar als Gegenbewegung durch sie verursacht wurde. Zu den höfisierten Gegnern gehören Riesen und Zwerge, welche als Ritter in Erscheinung treten, und übermäßig ‚ritterliche‘ Ritter. Viele dieser vorbildlichen Gegner sind dabei aus den literarischen Vorgängern bekannte Figuren, die dort nicht als Gegner in Erscheinung treten. Damit der Rezipient diese Figuren erkennen kann, werden sie mit Namen bezeichnet und ihre Auftritte in den ‚klassischen‘ Artusromanen auch nacherzählt. Dies ist bei einem als Gegner auftretenden Iwein ebenso der Fall wie bei Gilam von Gales.

Dabei handelt es sich dann zwar um eine Art der Imitation, die Figur muss immerhin die gewohnten Merkmale aufweisen (also den Löwen im Fall von Iwein oder das Hündchen Peticrü im Fall von Gilam). Doch werden diese nicht einfach nur imitiert, um die Figur nach dem Kampf dann ‚sang- und klanglos‘ aus der Erzählung verschwinden zu lassen. Sie werden vielmehr Begleiter des Helden und schreiben ihre Geschichte weiter, erleben mit dem Helden neue Abenteuer – eine Art der Variation in Form einer Neudichtung. Es geht also nicht um die ‚kunstlose‘ Nutzung bekannten Materials, sondern um deren

Einbau in die eigene Erzählung und um eine Ausgestaltung und Weiterführung. Hier entsteht eine werksübergreifende Erzählwelt, welche die Gattung als geschlossene Einheit festigt, indem Verbindungen zwischen den Werken geschaffen werden.

Dies ist auch die Ursache dafür, dass Gegnergruppen wie die Riesen stets über alle Werke hinweg gemeinsame Eigenschaften aufweisen, diese aber in den Einzelfiguren variieren. So kann man für jeden Riesen Merkmale ausfindig machen, welche auf einen Riesen bei Hartmann verweisen. Aber von einer genauen Übernahme zu sprechen, ist zu kurz gegriffen. Vielmehr besitzt die gesamte Gattung ein beständig wachsendes Repertoire an Merkmalen für die jeweilige Gegnergruppe, welche immer weitere Variationen möglich machen.

Um das Repertoire zu erweitern, greift der Artusroman als Gattung dabei auch auf gattungsfremdes Material zurück. Mit jedem Roman werden neue ‚Steinbrüche‘ erschlossen, die neues Material hinzufügen.²⁶⁹ Es finden sich Übernahmen aus der Heldenepik, der Volkssage, der griechischen Sagenwelt oder dem antiken Liebesroman. Enzyklopädisches Wissen findet Eingang in die Darstellung von Löwen, Drachen und Wilden Leuten. Vorstellungen aus der Bibel und den christlichen Schriften finden sich ebenso vertreten wie ‚volkstümliche‘ Vorstellungen, egal ob man sich die Gestaltung von Zauberern oder von Drachen betrachtet.

Genutzt werden alle möglichen und unmöglichen Versatzstücke, um Neues zu schaffen. Erlaubt scheint alles, was bekannt ist, so lange es auch das Ergebnis ist. Am weitesten geht hier der Stricker mit seinem Bauchlosen Ungeheuer und in den Augen des ihn ‚korrigierenden‘ Pleiers wohl zu weit.

Die ‚nachklassischen‘ Artusromane sind eine Form der ‚Sequel‘, die Fortsetzung einer literarischen Serie, nach welcher große Nachfrage bestand. Der Rezipient wäre sicherlich enttäuscht gewesen, wäre er nicht auf Altbekanntes gestoßen. Bekannte Figuren und bekannte Gestaltungselemente im Aufbau der Gegner sind kein plumpes Abschreiben, sondern das geschickte Erschaffen von Neuem, das weiterhin auch ‚Vertrautes‘ ist.

Dies ist nicht nur eine typisch Arbeitsweise der Autoren im Literaturbetrieb der Zeit, sondern gilt auch für die zur selben Zeit in Erscheinung tretende Kunstform der Gotik, in welcher bekannte Bauelemente und Motive bis hin zur direkten Kopie von Figuren in Kirchen und Kathedralen verbaut werden.

Fragestellung: Welche Gegner benötigt der perfekte Held für die Inszenierung seiner Überlegenheit und Vollkommenheit? Gibt es Möglichkeiten oder sogar die Notwendigkeit, in den ‚späthöfischen‘ Artusromanen nun auch andere (schwerere)

²⁶⁹ Das Bild des literarischen ‚Steinbruchs‘ wurde in der ersten Phase der wissenschaftlichen Rezeption der ‚nachklassischen‘ Werke auf die ‚klassischen‘ Artusepen und seine ‚plumpen epigonalen Nachfolger‘ angewendet, welche sich – so die damals gängige Meinung – kunst- und schamlos an dem vorhandenen Material bedient hätten, um daraus ihre epigonalen Werke ‚zusammenzustehlen‘. Dabei wurde außer Acht gelassen, dass alle literarischen Gebäude aus Stein bestehen und das Rohmaterial zwar einem Steinbruch zugeordnet werden kann (z.B. typische Riesenmerkmale aus der Sagenwelt), die Kunst des Architekten (Autors) aber darin besteht, dieses Material zu behauen und in sein einzigartiges Bauwerk einzupassen.

Gegnertypen einzuführen? Entfallen im Gegenzug vielleicht bestimmte (zu einfach zu besiegende) Gegnerarten? Sind die Gegner schwerer zu besiegen? Bieten sie neue Herausforderungen? Oder bleibt doch alles beim Alten und der krisenlose Held in der ‚nachklassischen‘ Werkstruktur hat keinerlei Auswirkungen auf das gegnerische Figuren-Arsenal? Wenn dies so sein sollte, gibt es andere Mechanismen, welche die moralische und kämpferische Überlegenheit des Helden demonstrieren?

In einem Artusromanen geht es bei der Figurenkonzeption natürlich nicht darum, etwas ‚Neues‘ zu schaffen und auch nicht nur darum, etwas ‚Bekanntes‘ und ‚Gattungskonformes‘. Gegnerfiguren haben in erster Linie natürlich die Funktion, für den Helden ein zu überwindendes Hindernis zu bilden. Und jedes neue Werk hat den Anspruch, das vorhergehende nicht nur zu imitieren und variieren, sondern auch zu überbieten. So geht es auch darum, den Schwierigkeitsgrad für den jeweiligen Helden zu erhöhen. Wie die Kathedralen im Mittelalter immer höher werden, werden die Gegner mit jeder Imitation und Variation immer auch schwerer. Allerdings gibt es eine Obergrenze – in der Baukunst die Schwerkraft und in der Literatur die menschliche Anatomie.

Bei der Darstellung von Figuren muss der Autor bedenken, dass die Gegner besiegt bleiben. Dies begrenzt deutlich die Ausformung von Größe und Stärke, die Erwähnung von alles zerdrückenden Drachenschwänzen und gefährlichen Löwenklauen, die Nutzung von tödlichen Medusenhäuptern und alles zerschneidenden Schwertern. Aber dort wo sie auftreten, machen sie den Gegner zu einer außergewöhnlichen Probe für den perfekten Helden und zu einem auffälligen oder herausragend starken Gegner, den es zu besiegen gilt.

Für alle Gegner mit einer menschlichen Anatomie, welche als Ritter mit Rüstung und Schwert ausgestattet werden können, gilt, dass sie es als Ritter Wert sein müssen, von einem perfekten Helden besiegt zu werden. Dies zeigt sich darin, dass den Gegnern mehr Raum zugestanden wird, durch mehr Figuren oder durch ausführlicher behandelte Figuren oder durch beides gleichzeitig.

So nehmen die Riesen im *Tandareis* – Karedoz und die drei ihm vorgelagerten Riesen Durkion, Ulian und Margon – zusammen gut 2.000 Verse ein und im *Daniel* schafft es der Botenriese alleine problemlos auf 984 Verse.

Nun nimmt zwar auch im *Iwein* der Riese Harpin ausgesprochen viel Platz in der Erzählung ein und wird in der Länge seiner Kampfszene nur von Gawein, Keie und Ascalon, also strukturell herausgehobenen Gegnern, übertroffen. Allerdings gibt es einen auffälligen Unterschied. Harpin ist auf seine *âventiure* begrenzt, wie es für die ‚klassischen‘ Romane als gattungstypisch anzusehen ist,²⁷⁰ während in den ‚nachklassischen‘ Werken Gegner auch außerhalb ihrer *âventiure* auftreten können oder erwähnt werden. Besonders auffällig ist dies im *Wigalois*, in welchem der Finalgegner Roaz das gesamte Werk hindurch immer wieder erwähnt, seine *âventiure* dem Held aufgedeckt und sein Leben in Rückblicken erzählt wird.

²⁷⁰ Mit der *âventiure*-Gebundenheit der Gegner beschäftigen wir uns ausführlich in der Untersuchung der Gegner im Zusammenhang mit ihrem jeweiligen Werk. Siehe hierzu den zweiten Teil dieser Arbeit.

Viel Platz nehmen Gegner auch ein, wenn sie sich als Helfer und Begleiter dem Helden anschließen, nachdem sie von ihm besiegt wurden. Dieses Schema findet sich bereits im *Erec* mit Guivreiz, welchem der Held zweimal im Kampf begegnet (Er. 4.277-4.629 und 6.814-7.032) und welcher Begleiter und Führer zur finalen *âventiure* wird (Er. 7.788-8.056). Von diesen Gegnerfiguren finden sich, wie wir gesehen haben, einige in den ‚nachklassischen‘ Werken. Sie erhöhen das Ansehen des Helden dadurch, dass sie als besonders tapfere, starke und höfische Ritter auftreten. Dadurch, dass sie den Helden begleiten, werden sie zu einer Art lebendem Rangorden und Abzeichen für die Fähigkeiten des perfekten Helden.

Diese Ritter sind, um das Ansehen des Helden zu mehren, oftmals sozial höhergestellt, sind Könige und bekannte Artusritter, kampferprobt und siegesgewohnt. Sie werden zudem zum Teil in einen Bereich, der an Riesen gemahnt, als besonders groß und besonders stark geschildert und entsprechen darin den übergroßen Helden der Heldenepik.

Die Erzählung geht in den ‚nachklassischen‘ Romanen in die Breite. Sie schildert auch besonders höfisches Verhalten und Umgangsformen und macht jeden Kampf zu einem Musterkampf höfischen Benehmens und höfischer Lebensart, was die Wertigkeit des Helden steigert. Dafür genügen keine einfachen Räuber oder namenlose unbekannte Ritter.

Ähnliches findet sich bei anderen Gegnerarten, die aufgewertet werden, indem sie höfisiert werden. So werden Räuber zu Rittern, Riesen zu Ritterriesen und Zwerge zu Zwergenrittern. Selbst der Kampf gegen Ungeheuer erfolgt als ritterlicher Zweikampf, wofür die Kreaturen entsprechend gestaltet werden. Sie werden in ihrem Wunderbaren zwar als unbesiegbar dargestellt, aber der Held beweist sich auch hier noch im Kampf gegen sie mit Schwert und Lanze. Solche Gegner werden zum ‚größtmöglichen Hindernis‘ gesteigert.

Erst wo der Gegner mit Waffen, Rüstungen oder Fähigkeiten ausgestattet ist, gegen welche man nicht mehr ritterlich kämpfen kann, versagt diese Möglichkeit. Der perfekte Held beweist sich dort dann dadurch, dass er dennoch die passende Lösung findet und zeigt, dass er ‚situativ‘ reagieren kann. Wilde Leute werde von ihm zerstückelt, Zauberer hinterrücks enthauptet und die Bauchlosen Ungeheuer werden durch ihr eigenes todbringendes Haupt vernichtet. Der perfekte Held bleibt (fast) immer siegreich und dies hat deutliche Auswirkungen auf die Darstellung des Wunderbaren.

Fragestellung: Werden wir in den ‚nachklassischen‘ Artusromanen von ‚teuflisch-wunderbaren‘ Gegnern förmlich überrollt oder bleiben sie eine Ausnahme? Welchen Anteil haben ‚göttlich-wunderbare‘ und ‚andersweltliche‘ Gegner an den wunderbaren Gegnern in den ‚klassischen‘ und den ‚nachklassischen‘ Romanen? Gibt es Unterschiede in der Darstellung und gibt es eine Grenze in dem, was die Gattung an Wunderbarem zulässt?

Der Anteil der wirklich als wunderbar zu bezeichnenden Gegner ist in den ‚nachklassischen‘ Artusromanen eher klein. Am häufigsten finden sich märchenhafte Züge der *matière de Bretagne* in den Ritterfiguren. Wie bei

Hartmann aber auch Chrétien werden diese Elemente erwähnt, aber weder gedeutet noch ihr Vorhandensein besonders hervorgehoben. Neben den andersweltlichen Rittern findet sich das Wunderbare zudem mit Riesen, Zwergen und Drachen vertreten, aber auch hier sprengt ihre Anzahl nicht den Rahmen dessen, was sich in den ‚klassischen‘ Werken findet. Die Beschreibung dieser Figuren und der dazugehörigen *âventiuren* kann ausführlicher sein (Pfetan im *Wigalois*), muss es allerdings nicht (Drachen im *Gauriel*). Unterschiede in der Gegnergestaltung könnten sich bis hierher für das Wunderbare noch als Variationen innerhalb der Gattung Artusroman deuten lassen.

Allerdings kommen in den ‚nachklassischen‘ Werken Figuren als Gegner hinzu, welche das bekannte Maß deutlich übersteigen, nämlich Wilde Leute, *merwunder* und das Bauchlose Ungeheuer, welche allesamt als Gegner nur in einer Form existieren, nämlich als teuflische Kreaturen. Während es neben den ‚wilden‘ Riesen auch die höfischen Ritterriesen gibt und neben den ‚teuflischen‘ Drachen noch eher tierische Kreaturen, so wird bei den Wilden Leuten und *merwundern* getrennt nach teuflischen Gegnern und wunderbaren und friedfertigen Helfern (*merwunder* als Erzieher), Wegweisern (Waldmensch im *Iwein*) oder Wunderwesen im Gefolge einer Herrscherin (*Gauriel*). Ein *merwunder* kann nicht besiegt und als Helfer gewonnen werden wie ein Riese, Wilde Leute können nicht in einer Burg Teil einer *âventiure*-Kette mit schwer zu besiegenden Gegnern sein wie die Löwen. Sie sind eine außerhöfische Bedrohung im wahrsten Sinn des Wortes und als solche stets eines: ‚teuflisch-wunderbare‘ Gegner, welche vernichtet werden müssen.

Oft – und das ist interessant festzuhalten – sind diese Figuren weiblich oder jedenfalls nicht ausdrücklich männlich. Ruel und die Wilde Frau aus der *Crône* sind weibliche Gegner und bei Marrien muss der Autor schlichtweg passen, wenn es um die Frage geht welches Geschlecht das *merwunder* hat (Wig. 6.939-6.940). Marrien ist somit ebenso von unbestimmtem Geschlecht wie das Bauchlose Ungeheuer, das ohne einen Körper und somit auch ohne Geschlechtsmerkmale auskommen muss. Allerdings können unter interpretatorischen Gesichtspunkten für es auch weibliche Merkmale herausgearbeitet werden, wie es SCHMITT in ihrem Aufsatz über das Element der Männlichkeit in Bezug auf die monströsen Gegner im *Daniel* getan hat.²⁷¹

Hinzu kommt als einziger weiterer weiblicher Gegner Fidegart aus dem *Garel*, welche zu den ‚wilden‘ Riesen gehört und ebenfalls im Bereich des ‚Teuflisch-Wunderbaren‘ anzusiedeln ist. Es lässt sich somit festhalten, dass das Weibliche, wo es in kämpferische Opposition zum Helden steht, lediglich als ‚teuflisch-wunderbare‘ Kreatur auftreten kann.

²⁷¹ Kerstin Schmitt: Kontrollverlust und Fragmentierung. Männlichkeit und Monster in Strickers ‚Daniel von dem Blühenden Tal‘. In: *Aventiuren des Geschlechts. Modelle von Männlichkeit in der Literatur des 13. Jahrhunderts*. Herausgegeben von Martin Baisch u.a. Göttingen. 2003, S. 51-76.

Eine mögliche und durchaus gangbare Alternative wäre das Auftreten von weiblichen Rittern oder Amazonen²⁷² gewesen. Figuren wie die Nichte des Grafen Adan, Marine, im *Wigalois*, welche wie selbstverständlich an der Seite des Helden kämpft, mögen davon Zeugnis ablegen. Soweit, eine Frau als ritterlichen Gegner zu nutzen, ist allerdings kein ‚nachklassischer‘ Artusroman gegangen. Frauen als Ritter waren in gewisser Weise ‚wunderbarer‘ als *merwunder* oder Bauchlose Ungeheuer.

Wie der perfekte Held mit solch wunderbaren Gegnern umzugehen hat, ist bei allem ‚Wunder‘ über die fremden Kreaturen fraglos offensichtlich: sie werden getötet, vernichtet und dabei in der Regel zerstückelt. Auffallend oft bleibt von den wunderbaren Gegnern danach keine Spur zurück. Marrien flüchtet tödlich verwundet in den Sumpf (Wig. 7.022-7.027), die Wilde Frau in der *Crône* stürzt *ze tal in daz luoc* (Cr. 9461), die getöteten Riesen im *Tandareis* werden in den Fluss geworfen, welcher sie ins Meer spült (Tan. 7.315-7.325) und der Drache des Heidenkönig im *Gauriel* zerstiebt zu Nebel (Gau. 3.639-3.644) – um nur einige Beispiele zu nennen.

Die Vernichtung des ‚Teuflisch-Wunderbaren‘ ist sicherlich eine Ursache für das Auftreten dieser Gegner, an welchen der Held zeigen kann, dass er ganz christlicher Ritter ist und weiß, wie man mit dieser Art der Bedrohung umzugehen hat. Hier kann sich der Held als Kämpfer des Rechts und Verteidiger des Glaubens beweisen. Und das zeigt er in den ‚nachklassischen‘ Artusromanen nicht mehr, wie im *Parzival*, über die Symbolstruktur der Erzählung, sondern ganz direkt im Kampf gegen ‚wunderbare‘ Gegner.

Hinzu kommt, dass diese Kämpfe einen zusätzlichen Schweregrad besitzen. Wilde Leute treten als unberechenbar und schnell in Erscheinung. Und selbst wenn sie sich nur mit bloßen Händen oder einem Ast dem Helden entgegen stellen, sind sie durch ihr schwer vorhersagbares Verhalten eine ungewöhnliche Bedrohung, für die es keine Patentlösung gibt. Neben ihrer außergewöhnlichen Stärke werden die wunderbaren Gegner deswegen oft zusätzlich mit unüberwindbar erscheinenden Waffen aus dem Bereich der ‚Teuflisch-Wunderbaren‘ ausgestattet, wie dem alles verbrennenden Feuers Marrien oder dem todbringendem Medusenhaupt des Bauchlosen Ungeheuers oder des Wlganus.

Kämpfe gegen Gegner mit solchen Waffen sind von vorneherein mit einem nicht vorhersehbaren Ablauf verbunden. Der Held kann sich durch *list* gegen die neue Bedrohung behaupten (*Daniel*), durch Gottes Hilfe (*Wigalois*), durch das Glück des begnadeten Helden (*Crône*) oder trotz allem Wunderbaren alleine durch seine ritterlichen Fertigkeiten (*Garel*). Diese verschiedenen Ansätze zeigen aber nicht nur, dass es gegen wunderbare Gegner keinen einheitlichen Weg zum Sieg gibt, sondern auch, dass sie im Dienste der Aussage des jeweiligen Werkes stehen und jedes Mal eine andere ‚Fähigkeit‘ des Helden fordern und hervorheben. Dies erklärt die unterschiedliche Darstellung und Wahl der Gegnerfiguren sowie die Tatsache, dass sich das Wunderbare in

²⁷² Siehe dazu stellvertretend Claudia Brinker-von-der-Heyde: Es ist ein rehtez wîphere. In: Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur (PBB). 119. H3. 1998, S. 399-424.

einigen Werken kumuliert, während andere vollkommen auf menschliche und alles andere als wunderbare Gegner bauen. Schon aus diesem Grund muss nun im zweiten Teil ein Blick auf die Gegner in ihrem jeweiligen Umfeld geworfen werden, in ihrem jeweiligen Roman.

III. Gegner im Werk

III.1. Vorüberlegungen und Kategorien

"Die Gattung stellt genau gesagt eine Struktur dar, eine Konfiguration literarischer, ein Inventar der virtuellen Eigenschaften. Aber die Zugehörigkeit eines Werks zu einem Genre sagt noch nichts über seinen Sinn. Sie erlaubt uns lediglich, die Existenz einer bestimmten Regel zu konstatieren, der dies Werk – wie mehrere andere – unterworfen ist."²⁷³

Daher wird jedem Werk Unrecht getan, das alleine vor dem Hintergrund seiner Gattungszugehörigkeit betrachtet und bewertet wird. Wenn der erste Teil unserer Untersuchung sich mit den gattungstypischen Gegnern beschäftigt hat, so muss in einem zweiten Teil den Figuren im Rahmen ihres literarischen Kontextes, ihres Werks, ihrer *âventiuren* Rechnung getragen werden. Auch dabei wird uns zwar die Frage beschäftigen, welche gattungstypischen Merkmale umgesetzt werden, von besonderem Interesse ist aber die entgegenlaufende werkseigene Mechanik und ihr Einfluss auf die Wahl und Darstellung der Gegnerfiguren.

Erneut wollen wir uns dabei an den von CORMEAU für die ‚klassischen‘ Artusromane aufgestellten Typenkonstanten orientieren.

1. Erzählstruktur

Der Artusroman ist aufgebaut aus einer Vielzahl von Einzel*âventiuren*, welche in einem Handlungsgerüst miteinander verbunden sind (1)²⁷⁴ und sich durch eine Begrenztheit der möglichen Schauplätze auszeichnen (3)²⁷⁵. Verbunden werden die Episoden als „bloße Reihung entlang dem Aventiureweg, den eine Verpflichtung oder eine Queste motiviert, oder Verschachtelung von Episoden, die gestaffelt ineinander verfugt werden.“²⁷⁶

Gegner, welche dem Helden auf seinem Weg begegnen, sind durch dieses Handlungsgerüst und die Struktur der Verknüpfung der Episoden gekennzeichnet. In einer Steigerung kämpft der Held in drei Episoden zum Beispiel gegen immer stärkere, bedrohlichere oder gefährlichere Gegner. In einer Doppelung verweist ein Kampf auf einen, der zuvor stattgefundenen hat. In einer durch eine Queste begründeten Reihung von Episoden bauen die Gegner aufeinander auf, bis hin zum ‚Finalgegner‘ des *âventiure*-Wegs.

Ein Gegner wird vom Autor nie willkürlich aus dem ‚Pool‘ verfügbarer Gegnergruppen ausgewählt. Er steht nicht ohne Bezug zum Rest der Erzählung und zu anderen Gegnern im selben Roman. Die Struktur entscheidet über die Art der Figur. Und die Art der Figur verweist zurück auf die Struktur.

²⁷³ Todorov (1972), S. 127.

²⁷⁴ Geklammerte Zahlen geben die Nummerierung der Typenkonstanten CORMEAUS wieder. Für Typenkonstante (1) s. Cormeau (1977), S. 9.

²⁷⁵ Cormeau (1977), S. 10.

²⁷⁶ Cormeau (1977), S. 10.

Frage: Welche Auswirkung hat die Struktur des Romans auf die Auswahl des jeweiligen Gegners? Stehen sie in Beziehung zueinander und wenn ja in welcher Art und mit welcher Auswirkung auf die Figurenbeschreibung?

2. Die Artusritter des Artusromans

Als Akteure treten in den Artusromanen der Held und seine Partnerin, die Artusgesellschaft und die Gegner auf (4)²⁷⁷. Gawein und Keie sowie weitere Ritter der Tafelrunde gehören zu dieser Artusgesellschaft, können aber gleichzeitig auch als Gegner in Erscheinung treten. Artus gilt als ruhendes Zentrum und tritt weder in *Erec* und *Iwein* noch im *Parzival* als Kämpfer oder gar als Gegner in Erscheinung.

Frage: Welche Akteure der Artusgesellschaft treten in den Romanen auf und werden sie als Gegner eingesetzt? Wenn ja, wie treten sie in Erscheinung und gibt es hier Besonderheiten in einzelnen Werken? Wenn nein, wieso nicht und treten sie überhaupt in Erscheinung? Gibt es hier Unterschiede und/oder Entwicklungen?

3. Die âventiuren-Gebundenheit des Gegners

Die Gegner der Artusromane treten nur in *âventiuren* mit dem Helden auf (Herausforderung und Kampf), was seine Ursache vor allem in der gattungstypischen Fixiertheit der Erzählung auf dem Helden hat (5)²⁷⁸. Es gibt eine Ausnahme: Nachdem ein Gegner besiegt wurde, kann er zum Artushof geschickt werden, wo er den Erfolg des Helden dem Hof rückmeldet, ohne welchen der soziale (Wieder)aufstieg des Helden nicht möglich wäre.²⁷⁹ Auch hier liegt der Schwerpunkt somit nicht auf der Figur des Gegners, sondern auf der Schilderung des Kampfes und seines Ausgangs – und somit der Verkündigung des Erreichen eines ‚Etappenziels‘ des Helden am Hof.²⁸⁰

Demgegenüber steht zum Beispiel der Gegner des Helden des Zaubermärchens, welcher als Gegenspieler die gesamte Handlung über präsent bleibt und in verschiedenen Funktionen, vom Schädiger bis zum Verfolger, in Erscheinung tritt.²⁸¹ Gegner in den Artusromanen hingegen sind auf ihre Rolle als Gegner im Kampf beschränkt. Es ist ihre einzige Funktion, im Roman ein Hindernis darzustellen, welches es durch den Sieg über den Gegner zu beseitigen gilt.²⁸²

Alles, was sich an ausführlichen Beschreibungen über sie findet, dient alleine zur Motivation ihres Verhaltens in der jeweiligen Episode.²⁸³ Das beinhaltet in der Regel eine positive Schilderung der Stärke und des Können des jeweiligen

²⁷⁷ Cormeau (1977), S. 10.

²⁷⁸ Cormeau (1977), S. 11.

²⁷⁹ Als 6te Typenkonstante verweist CORMEAU auf den Artushof als Ausnahme von der Konzentration der Handlungsführung auf den Helden (5). Dazu zählt er auch das Auftreten von besiegten Gegnern am Hof, die einzige gattungstypische Ausnahme für Szenen von Gegnern außerhalb der Begegnung mit dem Helden. – Cormeau (1977), S. 12.

²⁸⁰ Vgl. die Analyse bei SIMON. – Simon (1990), S. 14-18 (sowie deren Problematisierung im *Garel* – S.151-154).

²⁸¹ Propp (1975)

²⁸² Lugowski (1932), S. 65 ff.

²⁸³ Cormeau (1977), S. 11.

Gegners, um die Leistung des Helden entsprechend hervorzuheben. Im Kampf gegen andere Ritter liegt diese Leistung darin, sein ritterliches Können unter Beweis zu stellen. „Der Kampf gegen die *rohe Gewalt* der Riesen und Drachen zeigt die Fähigkeit des Ritters, *situativ* zu reagieren [...]“²⁸⁴ Entsprechend sind die jeweiligen Gegner beschrieben und ‚ausgestattet‘.

Frage: Treten Gegner nur in gattungstypischen Situationen auf (Kampfansage, evtl. am Artushof/Kampf/Rückmeldung des Siegs des Helden am Artushof). Oder finden sich mögliche Szenen, welche über die Funktion einer Figur als Gegner in den Artusromanen hinausgeht? Wenn dem so sein sollte, welche Funktion haben mögliche weiterreichende Beschreibungen (Verhaltensweisen, Eigenschaften, Vorgeschichte oder Beziehung zu anderen Figuren/etc.)? Handelt es sich möglicherweise um ‚Charakterzeichnungen‘ oder besitzen sie eine weitere über die Rolle der Figur hinausreichende oder sie ergänzende Funktion?

4. Die Erfolgserwartung des Rezipienten

Für die gleichwertig zu behandelnden Themen *minne* und Kampf gilt eine ‚latente Erfolgserwartung‘²⁸⁵. Das heißt, dass der Rezipient erwartet, dass der Held im Kampf siegen wird. Diese Erwartung kann natürlich enttäuscht werden, es ist allerdings die Ausnahme.

Vor allem, wenn Erzählerkommentare einen glücklichen Ausgang vorwegnehmen, bleibt statt einer ‚Ob überhaupt‘-Spannung nur noch eine ‚Wie‘-Spannung, also wie der Held im Kampf siegen wird, nicht ob er tatsächlich siegen wird.²⁸⁶ Fehlt ein Erzählerkommentar und zeigen sich Unsicherheit und Furcht beim Helden, erwächst daraus eine ‚Ob-überhaupt‘-Spannung. Doch in der Regel herrscht in den Artusromanen eine Siegesgewissheit beim Rezipienten. Der Sieg des Helden ist vor dem Kampf nur ein – wie LUGOWSKI formuliert hat – ‚noch nicht‘, das die ‚Gewissheit der Erfüllung‘ in sich trägt.²⁸⁷

Frage: Wie sind die jeweiligen Erfolgsaussichten des Helden im Kampf gegen einen Gegner? Wenn der Gegner gewinnt, war dies vorher abzusehen (Erzählerkommentar)? Welche Funktion erfüllt ein Sieg des Gegners? Ist die Niederlage des Helden eine sinnstiftende Ausnahme im Werk?

5. Der ‚machbare‘ Gegner

Gegner und *âventiuren* sind so aufgebaut, dass der Held sich durch ‚rittermäßiges Verhalten‘²⁸⁸ bewähren kann. Es gilt die ‚Begrenztheit der Hindernisse‘²⁸⁹. Das heißt, Gegner und *âventiure* sind so ausgelegt, dass der Held den Kampf durch ritterliches Können gewinnen kann. Zaubermagische oder andere Hilfsmittel sind nicht nötig.²⁹⁰

²⁸⁴ Simon (1990), S. 29.

²⁸⁵ Corneau (1977), S. 13.

²⁸⁶ Lugowski (1932), S. 41 ff.

²⁸⁷ Lugowski (1932), S. 28.

²⁸⁸ Corneau (1977), S. 15.

²⁸⁹ Lugowski (1932), S. 90.

²⁹⁰ Simon (1990), S. 18/19.

Dabei kann es dem Helden je nach Anlage des Gegners allerdings dennoch unterschiedlich schwer gemacht werden, zum Erfolg zu gelangen. Ein ritterlicher Kampf kann über nur eine Runde gehen (Tjost) oder gleich mehrere (Tjost, Schwertkampf zu Pferd, Schwertkampf zu Fuß, Ringkampf). Er kann kurz zusammengefasst erzählt werden oder in seinem Ablauf in allen Einzelheiten und mehreren Etappen geschildert werden. Vergleichbares gilt auch für andere Gegnertypen wie Riesen oder Drachen. Je mehr ‚Gänge‘ nötig sind, um den Kampf für den Helden zu entscheiden und je ausführlicher sie berichtet werden, desto schwerer erscheint der Gegner. Er ist zum größtmöglichen noch zu bewältigenden Hindernis gesteigert.

Frage: Sind die Gegner immer von einem als Ritter auftretenden Helden zu besiegen? Wenn ja, wie schwierig sind sie gestaltet? Wenn nein, welche gattungsuntypischen Hindernisse hat der Autor in die Figur des Gegners oder in die âventiure eingebaut? Wie geht der Held damit um und welche Funktion ergibt sich für diese neue Art der mit ‚rittermäßigem Verhalten‘ nicht mehr zu bewältigenden âventiuren und Gegner?

6. Der ‚monströs-wunderbare‘ Gegner

Auch im Bereich des Einzeltextes soll das Wunderbare noch einmal genauer beleuchtet werden. HAUG grenzt das für die ‚nachklassischen‘ Werke postulierte ‚neue‘ und gesteigerte Wunderbare gegen das ‚Fiktiv-Wunderbare‘ Chrétien ab, welches im Dienste der sinngebenden Romanstruktur steht, eine Funktion, welche dem ‚neuen‘ Wunderbaren fehlt. Diese Form des Wunderbaren bezeichnet HAUG als ‚Monströs-Wunderbares‘.²⁹¹ Sie zeichnet sich nicht nur durch die fehlende sinnstiftende Funktion aus, sondern auch durch eine andere Qualität.

Ursache hierfür ist der perfekte Held. Denn: „Wenn alles Positive sich im Helden konzentriert, tritt die Welt zwangsläufig unter einen negativen Aspekt. Der makellose Held evoziert als kontrastive Folie eine an sich böse, ja dämonische Wirklichkeit.“²⁹²

Das Wunderbare wird also dämonisch und teuflisch (Negativ-Wunderbares), während verstärkt Helfer und magische Gegenstände benötigt werden, um sie zu besiegen (Positiv-Wunderbares).²⁹³

In der Folge haben wir es mit einer „emotionalen Steigerung im Kampf zwischen Gut und Böse“²⁹⁴ zu tun. Und diese schlägt sich dann auch darin nieder, dass das ‚Teuflisch-Wunderbare‘ in einer ausufernden Form dargestellt wird. Damit es als solches erkennbar ist, benötigt es mehr als den lapidaren Hinweis des Wunderbaren. Es wird ausführlich beschrieben und möglichst teuflisch geschildert.

Wenn wir nun davon ausgehen, dass wir es bei einer Vielzahl von Gegnern mit Figuren mit solchen ‚monströs-wunderbaren‘ Zügen zu tun haben, müssen folglich alle drei wesentlichen Merkmale vorhanden sein: 1. eine ausführliche

²⁹¹ Haug (1984), S. 143ff.

²⁹² Haug (1984), S. 143.

²⁹³ Haug (2003), S. 164/165.

²⁹⁴ Haug (2003), S. 165.

Darstellung der wunderbaren Züge des Gegners, 2. die eindeutige Zuweisung des Wunderbaren in den Bereich der teuflischen Macht oder eine Unsicherheit, auf wen diese wunderbaren Züge zurückgehen und 3. die Funktion des Wunderbaren ist nicht sinnstiftend, sondern besteht in einer reinen Steigerung des Gegners bzw. der Gegenseite generell.

Sollte das Gegenteil zutreffen (nur oberflächliche Erwähnung des Wunderbaren, keine Thematisierung über den Verursacher des Wunderbaren und mithin weder Unsicherheit noch Verwunderung²⁹⁵ sowie die sinnvermittelnde Funktion des Wunderbaren) so liegt das ‚Fiktiv-Wunderbare‘ vor, wie es für die Anfänge der Gattung festgehalten wurde.

Frage: Welche Gegner werden als besonders wunderbar dargestellt und in welchem Maß? Gibt es eine Zuweisung zum Bereich des Dämonischen und Teuflischen? Welche Funktion hat das Wunderbare für die Rolle des Gegners?

7. Intertextuelle Gegnergestaltung

Bei der Betrachtung der einzelnen Gegnergruppen galt unser Interesse mehr den architextuellen Elementen (der gattungstypischen Atmosphäre) als dem möglichen direkten Bezug einer Figur auf eine eindeutig zuzuweisende andere eines Prätextes. Dieser wird und nun hier beschäftigen, indem wir uns mit den intertextuellen Elementen der Gegnergestaltung beschäftigen. Dazu muss an dieser Stelle eine genauere Bestimmung des Begriffs ‚Intertextualität‘ nachgeholt werden.

Der Terminus Intertextualität²⁹⁶ wurde in den 60er Jahren des letzten Jahrhunderts von Julia KRISTEVA geprägt.²⁹⁷ Kristeva griff dabei auf das Dialogizitätsmodell des russischen Literaturwissenschaftlers Michail Michailowitsch BACHTIN zurück,²⁹⁸ „in dem die literarische Struktur nicht *ist*, sondern sich erst aus der Beziehung zu einer anderen Struktur *herstellt*.“²⁹⁹

Grundlegende Basis der Intertextualitätsforschung ist die einfache Tatsache, dass Texte nicht für sich als abgeschlossener Mikrokosmos existieren, sondern Teil eines Beziehungsgeflechts sind, in welchem sich ein Text auf zumindest einen Prätext (literarischen Vorgänger) bezieht.

²⁹⁵ Schmid (2003), S. 79-94.

²⁹⁶ Verschiedene Forscher haben seit der ersten Arbeiten zur Intertextualität eine Vielzahl von Begriffen und Unterbegriffen für das Phänomen geprägt wie Anatekt, Intertext, Transtext, Hypotext oder Subtext, um nur einige zu nennen. Zudem definieren einige den Begriff der Intertextualität auf recht unterschiedliche Weise, womit der wissenschaftlichen Klarheit leider nur wenig gedient ist.

²⁹⁷ Julia Kristeva: Bakhtine, le mot, le dialogue et le roman. In: Critique. Revue générale des publications françaises et étrangères. XXIII. 1967, S. 438-465. Deutsche Ausgabe: Julia Kristeva: Bachtin, das Wort, der Dialog und der Roman. In: Literaturwissenschaft und Linguistik. Ergebnisse und Perspektiven. Band 3: Zur linguistischen Basis der Literaturwissenschaft, II. Herausgegeben von Jens Ihwe. Frankfurt a.M. 1972, S. 345-375.

²⁹⁸ Kristeva bezog sich dabei auf Bachtins Arbeit über Dostojewski in der 1963 erschienen zweiten Auflage sowie auf seine 1965 veröffentlichte Doktorarbeit über Rabelais von 1940. Deutsche Ausgaben beider Texte: Michail Bachtin: Probleme der Poetik Dostoevskijs. Übersetzt von Adelheid Schramm. München. 1971. – Michail Bachtin: Rabelais und seine Welt. Volkskultur als Gegenkultur. Herausgegeben von Renate Lachmann. Frankfurt a.M. 1987.

²⁹⁹ Kristeva (1972), S. 346.

Wenn wir uns aber diesem Bereich zuwenden, stellt sich gleich das erste Problem, denn uns liegen sicher nicht alle möglichen mittelhochdeutschen Texte (vollständig) vor.³⁰⁰ In einzelnen Werken können Prätextbezüge oder Intertextualitätsmarker (Elemente, welche als Signalgeber den Rezipienten auf einen Prätext verweisen) verloren gegangen sein. Ganze Prätexte oder Teile von ihnen sind nicht erhalten,³⁰¹ so dass intertextuelle Verweise in einem Text in eine Überlieferungslücke deuten und von uns nicht mehr entschlüsselt werden können.

Daher müssen wir uns auf das beschränken, was wir heute mit unserer intertextuellen Kompetenz, dem ‚interpretativen Basiswissens‘ (dem eigenen Repertoire an gelesenen Texten und einem fachlichen, enzyklopädischen Wissen)³⁰², erschließen können. Dabei geht es nun aber nicht um die reine Ermittlung von möglichen Verweisen, um reine Quellenforschung, wie sie die Germanistik lange Zeit betrieben hat und wie sie unter dem Deckmantel der Intertextualität wieder verstärkt betrieben wurde.³⁰³

Bei der Erforschung der Intertextualität geht es in erster Linie um die Funktion dieses literarischen Mechanismus.³⁰⁴ Und diese ist weitaus mehr als ein Angebot für den Rezeptionen auf eine literarische Schnitzeljagd zu gehen,³⁰⁵ hat sie doch Auswirkungen auf die Interpretation des Textes.

„‘Intertextualität‘ ist keine bedeutungsleere und intentionslose Verweisung. Das hermeneutische oder pragmatische Verhältnis eines Textes zu einem Text mag das der Applikation sein oder der Überbietung, der Aufbietung einer Autorität, der ironischen Distanznahme, der Erweiterung, der Korrektur oder der Ausschöpfung eines Spielraums der durch den vorgängigen Text oder durch eine Folge vorgängiger Texte gesetzt ist.“³⁰⁶

³⁰⁰ Prominentestes Beispiel dafür innerhalb der hier untersuchten Texte ist der *Wigamur*, von welchem neben dem Prolog und Epilog große Teile in der Mitte des Werks fehlen (die *Lespurant-âventiure*), die keine der Handschriften abdecken und deren Inhalt nur durch den Fortgang der Geschichte erschlossen werden kann. Nur fragmentarisch erhalten sind Werke wie *Manuel und Amande*, *Segremors*, *Edolanz* oder *Abor und das Meerweib*.

³⁰¹ Beredete Zeugen davon sind die nur in Ulrich Füetters *Buch der Abenteuer* überlieferten Erzählungen von *Persibein*, *Poytislier*, *Flordimar* und *Seifrid*, welche vermutlich wie die übrigen im *Buch der Abenteuer* enthaltenen Texte bearbeitete Nacherzählungen darstellen – sofern es sich nicht um von Ulrich Füetters selbst verfasste Werke handelt, eine Möglichkeit, die von der Forschung durchaus in Erwägung gezogen wird.

³⁰² János S. Petöfi und Terry Olivi: Understanding Literary Texts. In: Comprehension of Literary Discourse. Results and Problems of Interdisciplinary Approaches. Herausgegeben von Dietrich Meutsch und Reinhold Viehoff. Berlin/New York. 1989, S. 190-225.

³⁰³ Gegen diese Vorgehensweise richtete sich Kristevas Widerrufung des von ihr geprägten Begriffs der Intertextualität. Das von ihr beschriebene Phänomen bezeichnete sie im Folgenden als Transposition, um sich gegen ‚Missbrauch‘ des Begriffs der Intertextualität abzugrenzen. Julia Kristeva: *La Révolution du langage poétique. L’Avant-Garde à la fin du XIXe siècle. Lautréamont et Mallarmé*. Paris. 1974. S. 59/60. (Deutsche Übersetzung: Julia Kristeva: *Die Revolution der poetischen Sprache*. Aus dem Französischen übersetzt und mit einer Einleitung versehen von Reinhold Werner. 8. Auflage. Frankfurt a.M. 2007, S.69.)

³⁰⁴ vgl. das Kapitel zur Funktionen der Intertextualität bei STOCKER. – Stocker (1998), S. 73-92.

³⁰⁵ Zum Verhältnis zwischen Leser und Intertextualität siehe die verschiedenen Arbeiten von RIFFATERRE, welcher die Rezeption in den Mittelpunkt der Intertextualität rückt. – Michael Riffaterre: *La syllepse intertextuelle*. In: *Poétique*. 40. 1979. – Michael Riffaterre: *La trace de l’intertexte*. In: *La pensée*. 215/Okttober. 1980, S. 4-18. – Michael Riffaterre: *L’intertexte inconnu*. In: *Littérature*. 41. 1981, S. 4-7.

³⁰⁶ Karlheinz Stierle: *Werk und Intertextualität*. In: *Das Gespräch*. Herausgegeben von Karlheinz Stierle und Rainer Warning. München. 1984, S. 145.

Unterscheiden sollte man nach der Art, in welcher der intertextuelle Bezug zwischen zwei Texten hergestellt wird. Auf oberster Ebene kann man zwischen Zitat und Allusion unterscheiden, wobei die Übergänge fließend sind. Die äußeren Markierungen bilden das direkte Zitat und die indirekte Allusion, welche in ihrem Randbereich übergeht in den Bereich der Assoziation, dem Erkennen von intertextuellen Verweisen, welche nicht oder nicht explizit vorhanden sind und stark vom Interesse und dem Kenntnisstand des Lesers abhängen.

Auch wenn die Quellenforschung auf eine Vielzahl gleichlautender Formulierungen hingewiesen hat, sind diese in ihrer Mehrzahl eher genereller Art, gattungstypische Formulierungen, welche als intertextuelle Marker nicht ausreichen. Der Großteil der intertextuellen Verweise dürfte daher aus Anspielungen (Allusionen) bestehen. Diese können recht genaue Nachahmungen sein oder Elemente eines Werkes mehr oder weniger stark variieren.³⁰⁷

Frage: Welche Gegnerfiguren lassen sich als intertextuelle Verweise deuten? Sind sie reine Imitation (genaue Nachahmung) oder bearbeitete Variation? Wieweit reicht der intertextuelle Bezug (Figurenname, âventiure-Aufbau, wörtliche Zitate, etc.)? Und welche Funktion hat dieser Verweis?

8. Die individuelle ‚Gattungsmischung‘

Für die ‚klassischen‘ Artusromane ist die offenkundige Zweiteilung in Hartmanns *âventiure*-Roman (*Erec* und *Iwein*) und Wolframs Gralsroman (*Parzival*) festzuhalten. Da auch die ‚nachklassischen‘ Artusromane vergleichbar große Unterschiede untereinander aufweisen, lag es nahe, auch für sie ‚Unterkategorien‘ zu schaffen.

HAUG klassifiziert drei unterschiedliche Arten des Artusromans für die ‚nachklassischen‘ Werke, ausgehend von der vorgefundenen Erzählwelt und der Darstellung des Helden. Nach HAUG lassen sich ‚âventiure-Welten‘ und ‚Heldentypen‘ einteilen in:

- „1. der glückhafte Held in einer bald mehr dämonisierten und bald mehr unheimlich-phantastischen Welt,
2. der listig-kluge Superheld in einer fabulös-grotesken Welt, die spielerisch über die Stränge schlägt, und
3. der ethische Held, dessen *âventiure* in einen neuen übergreifenden Sinnzusammenhang gestellt und jenseits von äußerem Erfolg oder Mißerfolg an diesem gemessen werden.“³⁰⁸

Allerdings ist eine solche Einteilung in nur drei Kategorien nicht unproblematisch, schon alleine aufgrund der Tatsache, dass sich sämtliche ‚nachklassischen‘ Artusromane deutlich voneinander unterscheiden und HAUG seine Einteilung an bestimmten Einzelwerken festgemacht hat.³⁰⁹

³⁰⁷ Variation als Modell der Intertextualität beschreibt GRIVEL. – Grivel (1983), S. 53-83.

³⁰⁸ Haug (1989), S. 667.

³⁰⁹ Wolfgang Achnitz: *Deutschsprachige Artusdichtung des Mittelalters. Eine Einführung*. Berlin/Boston. 2012, S. 177-183, bes. S. 182.

Dennoch ist die Grundüberlegung nicht falsch, typische Besonderheiten der Werke zu erfassen, die eventuell mehrere miteinander teilen. Eines dieser Merkmale ist die Tatsache, dass der ‚reine Artusroman‘ eine Ausnahme darstellt (*Erec* und *Garel*). Die meisten Artusromane ziehen andere Erzählmuster hinzu.³¹⁰

Das augenfälligste darunter ist ohne Frage das des Feenmärchens, das bereits im *Iwein* einen großen Teil zum Charakter des Werkes beiträgt³¹¹ und das sich auch in anderen Werken, besonders prominent im *Gauriel*, umgesetzt findet.

In anderen Werken wird der Artusroman kombiniert mit der Gralserzählung, der Jenseitsfahrt, der Heldendichtung (z.B. die *enfance*), den Hagiographien oder dem antiken Liebesroman. Solche Elemente sorgen für den individuellen Charakter eines jeden noch so typischen Artusromans und sind sicherlich nicht zufällig vom jeweiligen Autor gewählt worden. Daher sollte es möglich sein, von der Wahl des Materials auf die Aussage des Romans zu schließen. Im letzten Untersuchungsteil wird somit versucht, das jeweilige Werk nicht nur als Artusroman zu lesen, sondern vor dem Hintergrund des mit ihm kombinierten Materials die Aussage des Werkes zu ermitteln.

Frage: Wie spielen Gegnergestaltung und gattungsfremdes Material zusammen? Lassen sich aus dieser jeweils werkseigenen Kombination Rückschlüsse auf die Aussage des Romans ziehen? Und gibt es bestimmte Strukturen, die immer wieder auftreten? Kann man die Werke dadurch eventuell in Gruppen einteilen?

Es bleibt eine abschließende Entscheidung zu treffen: In welcher Reihenfolge sollen die einzelnen Werke nun untersucht werden? Eine chronologische Abhandlung der Romane ist vor allem im Hinblick auf die Frage nach Verweisen, Rückbezügen und Entwicklungen naheliegend.

Allerdings erweist sich das schnell als problematische Herangehensweise. Eine absolute Chronologie der Artusromane zu erstellen, ist faktisch nicht möglich, und auch eine relative Chronologie bewegt sich zum Teil auf recht hypothetischem Boden.

Die Reihenfolge einiger Werke dürfte zwar unumstritten sein – dass sich zum Beispiel der *Garel* auf den *Daniel* bezieht, wird heute nicht mehr in Frage gestellt, ebenso wenig wie die Datierung von *Lanzelet* und *Wigalois* zu den früheren Werken, die der Romane des Pleiers zu den späteren. Doch wie sieht es mit Werken aus, deren Überlieferung erst sehr spät einsetzt wie beim *Wigamur* oder dem *Gauriel*? Wo ist die *Crône* zeitlich einzuordnen und in welcher Reihenfolge schrieb der Pleier seine drei Romane?

³¹⁰ Dies ist nicht nur eine typische Arbeitsweise für die Autoren eines Artusromans, findet aber eben auch hier und immer wieder Anwendung. Zu den daraus entstehenden Problemen siehe Matthias Meyer: Wenn Gattungsmischung scheitert. Oder: Warum finden manche Geschichten kein adäquates Ende. In: Erzähllogiken in der Literatur des Mittelalters und der Frühen Neuzeit. Herausgegeben von Florian Kragl. Heidelberg. 2013, S. 243-259.

³¹¹ Vgl. dazu die Analyse bei SIMON. Mit möglichen keltischen Vorlagen beschäftigt sich Ó RIAIN-RAEDEL. Die Forschung schwankt zu Beginn der *Iwein*-Forschung zwischen der Möglichkeit eines keltischen (Feenerzählung) und eines antiken Stoffs. Vergleiche hierzu die Zusammenfassung der damaligen Forschungsmeinungen bei ZENKER. – Simon (1990), bes. S. 35-64. – Ó Riain-Raedel (1978) – Rudolf Zenker: Forschungen zur Artusepik I. Ivainstudien. Halle. 1921.

Eine Entscheidung, welches Werk an welcher Stelle in der relativen Chronologie der Artusromane steht, wird in der Regel über die Prätexte gefällt. Doch sind die literarischen Verweise in vielen Fällen in zwei Richtungen möglich und diese Vorgehensweise beinhaltet daher die Gefahr eines Zirkelschlusses.

Da es in dieser Untersuchung nicht um die Lösung der Frage der relativen (oder gar absoluten) Chronologie geht, mögliche Prätexte aber durchaus eine Rolle spielen, wurde versucht, die Werke in den Fällen, in welchen eine verhältnismäßig sichere Chronologie festgestellt werden kann, auch chronologisch zu besprechen. In besonders umstrittenen Fällen hingegen wird der thematischen Nähe eines Romans zu einem anderen der Vorzug gegeben.

Bei dieser Vorgehensweise entstehen zwei Blöcke von besonders gut miteinander vergleichbaren Werken. Zum einen der *Lanzelet*, *Wigalois*, *Wigamur* und die *Crône*. Zum anderen der *Daniel*, die drei Romane des Pleiers und der *Gauriel*.

1. *Lanzelet*: Der *Lanzelet* wird aus chronologischen Gründen an den Anfang gestellt, entstand er doch zeitgleich mit den Werken Hartmanns und Wolframs. Da der *Lanzelet* erzähltechnisch aber bereits völlig andere Wege geht als *Erec*, *Iwein* und *Parzival*, ist er vor allem in seiner möglichen Wirkung auf spätere Artusromane von besonderem Interesse.

2. *Wigalois*: Ebenfalls noch (recht) zeitgleich mit den ‚klassischen‘ Artusromanen wurde der *Wigalois* verfasst. Vor allem seine Kombination aus Verweisen auf den *Iwein* und Gemeinsamkeiten mit dem *Lanzelet* sprechen für seine Behandlung als zweites Werk. Die ‚teuflich-wunderbare‘ Gegenwelt in der zweiten Werkshälfte wird als mögliche (wenn auch nur in wenigen Fällen aufgegriffene) Vorlage für die nachfolgenden Werke eine zentrale Rolle spielen.

3. *Wigamur*: Aufgrund der erst spät einsetzenden Überlieferung ist der *Wigamur* nur schwer genau zeitlich einzuordnen. Die thematischen Überschneidungen mit dem *Lanzelet* sowie dem *Wigalois* machen eine Besprechung direkt im Anschluss an diese beiden Werke aber am sinnvollsten.

4. *Crône*: Als Kompilation bekannter *âventiuren* verarbeitet die *Crône* besonders deutlich erkennbar ganze Partien der ‚klassischen‘ Artusromane. Vor allem Stimmung und Atmosphäre der *Crône*, die teilweise an einen Schauerroman erinnern, geben ihr ihren typisch ‚wunderbar-andersweltlichen‘ Charakter, der sich eher an *Lanzelet* und *Wigalois* anschließt, denn an die Dominanz der ritterlichen Werte der folgenden Werke.

5. *Daniel*: Eine Datierung des *Daniel* vor der *Crône* ist zwar möglich,³¹² doch soll das Werk des Strickers hier direkt vor dem *Garel* besprochen werden, wofür gewichtige thematische Gründe sprechen.

6. *Garel*: In welcher Reihenfolge die drei Werke des Pleiers entstanden sind, ist nicht befriedigend zu klären. Der *Garel* wird gleichwohl als erstes behandelt, da seine Rückbezüge auf den *Daniel* diese Reihenfolge sinnvoll macht.

³¹² Vgl. Michael Resler: Zur Datierung von Strickers *Daniel von dem Blühenden Tal*. In: Euphorion. 78. 1984, S. 17-30.

7. Tandareis: Der *Tandareis* wird als zweites Werk des Pleiers besprochen. Der Grund für diese Reihenfolge liegt darin, dass *Daniel* und *Garel* hintereinander behandelt werden sollen und (aufgrund ihrer beider Nähe zum Feenmärchen) *Meleranz* und *Gauriel* in der Betrachtung aufeinander folgen sollen. Da die drei Werke des Pleiers gleichzeitig als Einheit betrachtet werden sollen, bleibt für den *Tandareis* nur die Behandlung in der Mitte der drei Romane.

8. Meleranz: Den Bogen schließen zwei Romane mit deutlichen Rückbezügen auf das Feenmärchen, wie man sie bereits beim *Lanzelet* findet. Zuerst wird als letzter in der Reihe der drei Pleier-Romane der *Meleranz* näher betrachtet.

9. Gauriel: Den Abschluss bildet der *Gauriel*. Es muss noch einmal betont werden, dass diese Stellung am Ende der Untersuchung allein aus thematischen Gründen gewählt wurde. Seine erst spät einsetzende Handschriftenüberlieferung sollte nicht dazu verleiten, das Werk auch chronologisch als letzten der mittelhochdeutschen Artusromane anzusehen. Eine wesentlich frühere Datierung wäre nämlich durchaus möglich.³¹³

III.2. Lanzelet

Zusammenfassung: König Pant wird aufgrund der schlechten Behandlung seiner Vasallen von diesen getötet. Sein kleiner Sohn Lanzelet wird von einer *merminne* entführt und dadurch gerettet. Er wächst in ihrem Land unterrichtet von *merwundern* auf, bis er aufbricht, um ritterlichen Ruhm zu erwerben und seinen Namen und seine Herkunft zu erfahren, welche die *merminne* ihm verheimlicht.

Lanzelets Weg führt ihn vorbei an der Burg Pluris, wo er von einem Zwerg geschlagen wird, ohne dagegen etwas ausrichten zu können. Bei Johfriet de Liez erhält er eine ritterliche Ausbildung und übernachtet mit Kuraus und dem Artusritter Orphilet auf der Burg Moreiz. Dort verbringt er die Nacht mit der Tochter des Burgherren Galagandreiz (Lanz. 734), wofür ihn dieser am nächsten Morgen zum Zweikampf mit dem Messer herausfordert. Lanzelet tötet Galagandreiz und nimmt seine Tochter zur Frau.

Er setzt seine Reise fort und gelangt zur Burg Limors, wo er in Verkennung der dortigen Sitte, einen Ölzweig als Zeichen friedlicher Absichten zu tragen, von zahlreichen Rittern angegriffen wird. Er tötet den Ratgeber des Burgherren (Lanz. 1518) sowie mehrere Ritter in der Tjost, muss sich aber schließlich der Übermacht der Gegner ergeben und wird gefangengesetzt.

Auf Betreiben der Nicht des Burgherren, Ade, darf sich Lanzelet allerdings in der *âventiure* von Limors versuchen. Nach dem Kampf gegen einen Riesen (Lanz. 1.727) und zwei Löwen (Lanz. 1.735) trifft Lanzelet auf den Burgherren, Linier (Lanz. 1554), den er im Zweikampf tötet. Lanzelet heiratet Ade und bricht wenig später zusammen mit ihr erneut auf.

Unterdessen hat man am Artushof so viel von Lanzelets Taten gehört, dass Gawein (Lanz. 2.297) ausgeschickt wird, um ihn an den Hof zu bringen. Bei ihrem Treffen besteht Lanzelet jedoch auf einem Zweikampf, welcher vorzeitig von einem Knappen beendet wird, der die beiden Ritter zum Turnier von Djofle verweist.

Dort schließt sich Lanzelet nicht den Artusrittern sondern der gegnerischen Partei an und kämpft vorerst unerkannt gegen Keie (Lanz. 2.890), Iwan de Nonel (Lanz. 2.936), den Markgraf von Lile (Lanz. 2.952) und Erec (Lanz. 2.268). Er nimmt den Ritter Maurin (Lanz. 3.052) gefangen, tjostiert gegen Kariet (Lanz. 3.188) sowie den Herzog Torfilaret von Walest (Lanz. 3.196). Auch tritt er erneut gegen Gawein an, dessen Vater Lot (Lanz. 2.628) er im Kampf gefangen nehmen kann.

³¹³ vgl. Der Ritter mit dem Bock. Konrads von Stoffeln ‚Gauriel von Muntabel‘. Neu herausgegeben, eingeleitet und kommentiert von Wolfgang Achtnitz. Tübingen. 1997, S. 185-193 (bes. S. 186).

Nach dem Turnier reitet Lanzelet mit Ade auf die Burg Schatel le mort zu, wo Lanzelet vom Burgherren Mabuz (Lanz. 3.552) besiegt und gefangen genommen wird. Diese unerwartete Wendung erklärt sich durch einen Zauber, mit welchem die Burg belegt ist, und den Mutigen feige, den Feigen aber mutig macht. Gewirkt wurde der Zauber von der *merminne*, welche die Mutter des Mabuz, des ewig Feigen ist. Lanzelet, der auf Schatel le mort Ängstlichste aller Ritter, soll ihm nun gegen seinen Feind Iweret (Lanz. 331) beistehen.

Kaum, dass man Lanzelet aus der Burg heraus gebracht hat, kehrt seine Tapferkeit zurück. Er besiegt zwei von Iwerets brandschatzenden Rittern (Lanz. 3.783) und wendet sich dann Iwerets *âventiure* zu. Er tötet Iweret im Zweikampf und heiratet dessen Tochter Iblis. Die *merminne* lässt Lanzelet als Belohnung seinen Namen und seine Herkunft offenbaren und schenkt dem Brautpaar ein prächtiges Zelt.

Lanzelet begibt sich nun zum Artushof, besiegt auf dem Weg einen Ritter an der *Wachsenden Warte* (Lanz. 5.146), und verteidigt Artus' Gattin Ginover im Kampf gegen Valerin (Lanz. 4.981), welcher auf sie Ansprüche geltend gemacht hatte.

Nach seiner Aufnahme in die Tafelrunde und einem großen Fest am Artushof, bricht Lanzelet erneut auf, um zur Burg Pluris vom Beginn seiner Reise zurückzukehren und die Schmach durch den Schlag des Zwerges zu tilgen. In der *âventiure* von Pluris bleibt Lanzelet gegen 100 Ritter in Folge (Lanz. 5.454) in der Tjost siegreich, wird gegen seinen Willen zum Landesherren und zum Minnegefangenen der Herrin von Pluris.

Eine Botin der *merminne* reist an den Artushof, um dort als Gastgeschenk einen wunderbaren Mantel zu überbringen, der nur der perfekten Dame passt, als welche sich Iblis erweist. Die Botin offenbart den Artusrittern Lanzelets Aufenthaltsort, so dass diese nach Pluris ausreiten. Sie kämpfen wie er zuvor gegen die 100 Ritter, wobei Lanzelet mit ihnen entkommen kann.

Während der Abwesenheit der Ritter hat Valerin Königin Ginover vom Artushof entführt. Artus und seine Ritter belagern dessen magisch geschützte Burg. Doch nur mit Hilfe des Zauberers Malduc (Lanz. 6.990) gelangt Ginovers Befreiung, indem ein Schlafzauber über die Burg gewirkt wird. Valerin wird getötet. Als Lohn für seine Hilfe müssen Malduc Gawein und Erec als Geiseln überlassen werden. Deren Befreiung gelingt Lanzelet und den Artusrittern bei einem nächtlichen Überfall, bei welchem Malduc ums Leben kommt.

Zurück am Artushof erfährt Lanzelet durch Iblis von einer neuen *âventiure*, zu welcher er sofort aufbricht. Durch einen Kuss verwandelt Lanzelet dabei einen Drachen in eine zuvor verzauberte adelige Dame zurück, wodurch er sich als bester Ritter erweist.

Es bleibt noch die Rückgewinnung von Lanzelets Erbland Genewis, wofür er ein Heer rüstet, unterstützt von einigen Artusrittern. Allerdings kommt es nicht zur Schlacht, da eine friedliche Herrschaftsübernahme ausgehandelt werden kann. Die Erzählung endet mit einem großen Fest in Iblis' Heimat Dodone.

III.2.1. Erzählstruktur

Die Handlung des *Lanzelet* lässt sich in zwei Teile untergliedern.³¹⁴ Die Zäsur wird allerdings je nach Interpretationsansatz unterschiedlich gesetzt. Einiges spricht dafür, den zweiten Handlungsteil einsetzen zu lassen, nachdem Lanzelet seinen Namen in Erfahrung gebracht hat.³¹⁵ Andererseits kann man die

³¹⁴ Gegen eine Zweiteilung spricht sich THORAN aus. – Barbara Thoran: Zur Struktur des 'Lanzelet' Ulrichs von Zatzikhoven. In: Zeitschrift für Deutsche Philologie (ZfdPh). 103. 1984, S. 76/77.

³¹⁵ Diese Position vertreten: Luise Lerner: Studien zur Komposition des höfischen Romans im 13. Jahrhundert. Münster. 1936, S. 17-20. – Michel Huby: Remarques sur la structure du Lanzelet. In: Mélanges pour Jean Fourquet. Herausgegeben von Paul Valentin. Berlin/Paris. 1969, S. 147-56. – Ernst Soudek: Die Funktion der Namensuche und der Zweikämpfe in Ulrich von Zatzikhovens Lanzelet. In: Amsterdamer Beiträge zur älteren Germanistik (ABäG). 2. 1972, S. 173-185.

Zäsur auch mit guten Gründen nach dem ritterlichen Zweikampf gegen Valerin setzen.³¹⁶

Richtet man seinen Blick nur auf die Gegner im *Lanzelet*, erscheint die Zäsur nach dem Kampf gegen Valerin am ehesten mit deren Gestaltung in Einklang zu bringen. Denn die Gegner, welchen sich Lanzelet bis zu seinem Zweikampf mit Valerin stellen muss, unterscheiden sich deutlich von jenen, die danach in Erscheinung treten.

Im ersten Handlungsteil finden sich nur Ritter als Gegner, welchen sich der Held im direkten Zweikampf stellt. Dazu gehören Galagandreiz, Linier und sein Vorkämpfer-Riese, ebenso die Artusritter beim Turnier von Djofle, Mabuz (auch wenn der Held hier unterliegt), die Brandschatzer, Iweret, der Ritter an der *Wachsenden Warte* und Valerin im Zweikampf um die Königin (Lanz. 5.163-5.369).

Im folgenden Romangeschehen sehen die Gegner hingegen vollkommen anders aus. In der *âventiure* von Pluris werden 100 namenlose Ritter im Schnelldurchgang vom Pferd geworfen (Lanz. 5.429-5.573). Nach ihnen finden sich im letzten Drittel des Romans überhaupt keine ritterlichen Gegner mehr. Valerin ist bei seinem zweiten Auftritt Zauberer, ebenso wie Malduc. Danach ruhen die Waffen sogar ganz. Gegen Genewis und seine Ritter muss Lanzelet nicht mehr in den Krieg ziehen, weil eine friedliche Lösung gefunden wird, und den Drachen gilt es im *Lanzelet* nicht zu erschlagen, sondern durch Kuss zu erlösen.

Zudem gibt es weitere Unterschiede zwischen den Gegnern bis zum Zweikampf mit Valerin und jenen, die im zweiten Handlungsteil folgen. Gegen die Gegner im ersten Teil muss und kann Lanzelet alleine kämpfen, im zweiten Teil sieht er sich Gegnern und Herausforderungen gegenüber, gegen welche die Gemeinschaft der Artusritter bestehen muss.

Neben den deutlichen Unterschieden in der Gegnergestaltung vom ersten zum zweiten Handlungsteil zeichnet sich der *Lanzelet* zudem vor allem durch zahlreiche Wiederholungen von Motiven aus. Doppelungen und dreifache Wiederholungen sind dabei besonders prominent vertreten.

Die auffälligste Doppelung findet sich bei den so genannten Schwiegervaterkämpfen im ersten Handlungsteil mit dem dreifach durchgespielten Motiv des Erwerbs von Frau und Land. Die Kämpfe Lanzelets gegen Galagandreiz, Linier und Iweret sind „variationen des themas: ein held erringt eine jungfrau dadurch, dass er den vom vater, der sie in strenger zucht

³¹⁶ So bei: Armgard von Trendelenburg: Aufbau und Funktion der Motive im ‚Lanzelet‘ Ulrichs von Zatzikhoven im Vergleich mit den deutschen Artusromanen um 1200. (Diss. Masch.) Tübingen. 1953. – Kurt Ruh: Der ‚Lanzelet‘ Ulrichs von Zatzikhoven. Modell oder Kompilation? In: Deutsche Literatur des späten Mittelalters. Hamburger Colloquium 1973. Herausgegeben von Wolfgang Harms und L. Peter Johnson. Berlin. 1975, S. 47-55. – Walter Haug: Das Land, von welchem niemand wiederkehrt. Mythos, Fiktion und Wahrheit in Chrétien ‚Chevalier de la Charrette‘, im ‚Lanzelet‘ Ulrichs von Zatzikhoven und im ‚Lancelot‘-Prosaroman. Tübingen. 1978.

hält und keinem manne geben will, ihm aufgezwungenen kampf besteht und den vater erschlägt [...]“³¹⁷

Die Zahl Drei spielt zudem auch innerhalb der drei Episoden eine wichtige Rolle. In der *Galagandreiz-âventiure* werden drei Ritter (Orphilet, Kuraus, Lanzelet) von der Tochter um *minne* angegangen (Lanz. 849-1.097), es finden in der *Liniers-âventiure* drei Kampfrenden statt (gegen den Riesen, die zwei Löwen und gegen Linier selbst – Lanz. 1.905-2.104) und in der *Iweret-âventiure* wird der Kampf durch drei Gongschläge eingeleitet (Lanz. 4.190-4.363).

Wie sieht es nun mit Gemeinsamkeiten der drei Gegnerfiguren aus? Alle drei sind selbstredend Ritter. Darüber hinaus sind sie aber auch jeweils Hüter eines jungen Mädchens, Burgherr und Träger einer *âventiure*, welche nur Sieg oder Tod als Ausgang kennt, weshalb alle drei Gegner im Kampf gegen Lanzelet ums Leben kommen.

Weitere Gemeinsamkeiten finden sich in der Darstellung ihres Verhaltens, so dass sich dieses nicht als individuelle ‚Charaktereigenschaft‘, sondern als Strukturelement erklären lässt: Alle drei sind dem Helden überaus feindlich gesinnt und schnell aufbrausend.

Galagandreiz stürmt wutentbrannt in den Raum, in welchem seine Tochter bei Lanzelet die Nacht verbracht hat (*dô stiez mit zorn an die tür/der wirt nôtveste*, Lanz. 1.116/1.117) und tobt sich verbal gegen den Helden aus (Lanz. 1.124-1.156).

Linier läuft vor Wurt rot an, als er von den Ereignissen um Lanzelet vor seiner Burg erfährt (Lanz. 1.607) und wird später mit vor Zorn blutunterlaufenen Augen beschrieben (Lanz. 1.664/1.665). Er würde den Helden am liebsten sofort erschlagen (Lanz. 1.611) und gerät so in Rage, dass Ade vor ihm verstummt, *wan siu wol erkandel/sinen zorn und sîne schande./daz er ân erbermde fuor,/swenne er zornlîche swuor* (Lanz. 1.659-1.662).

Bei Iweret fällt bereits die Begrüßung wenig herzlich aus (*der wirt sprach unsuoze,/wan er ein grimmic herze truoc*, Lanz. 4.452/4.453). Nach einem kurzen Wortwechsel reagiert er zornig (*dô zurnt Iweret zehant*, Lanz. 4.462) und beginnt sofort den Kampf.

Eine weitere Wiederholung, in diesem Fall eine Doppelung, finden wir beim Turnier von Djofle und bei den 100 Tjosten vor Burg Pluris. Die *âventiure* von Pluris ist dabei das ‚Gegenstück‘ zum Turnier von Djofle³¹⁸. Das zeigt sich darin, dass Lanzelet in beiden *âventiuren* „alle anwesenden Artusritter überstrahlt und hier wie dort Walwein, Erec und Karjet zu den tüchtigsten gehören.“³¹⁹

Beide Episoden sind drauf ausgelegt, Lanzelet gegen die Artusritter antreten zu lassen. In Djofle geschieht dies durch die direkte Konfrontation, in Pluris, indem Held und Artusritter sich an denselben Gegnern messen. In beiden Fällen gilt das Interesse des Autors daher in erster Linie dem Ergebnis der Kämpfe. Auch wenn das Turnier von Djofle weitaus umfangreicher geschildert wird als die *âventiure* von Pluris (Djofle: Lanz. 2.816-3.525 = 710 Verse/Pluris: Lanz. 5.429-5.574 = 146 Verse), so sind die Kämpfe in Djofle in ihrer Schilderung doch auch knapp gehalten. Lanzelet trifft dort in kurzen Kampfscenen auf Keie (Lanz. 2.889-2.931), Iwan (Lanz. 2.932-2.945), den Markgraf von Lile (Lanz.

³¹⁷ Gustav Ehrismann: Märchen im höfischen Epos. In: Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur (PBB). 30. 1905, S. 22.

³¹⁸ Thoran (1984), S. 74.

³¹⁹ Thoran (1984), S. 74.

2.952-2.963), Erec (Lanz. 2.968-3.007), Karjet (Lanz. 3.186-3.193), Torfilaret von Walest (Lanz. 3.194-3.205), Gawein (Lanz. 3.372-3.378) und König Lot (Lanz. 3.380-3.405).

Natürlich sind die Gegner in Djofle namentlich erwähnte Mitglieder der Tafelrunde, während die Gegner in Pluris namenlos bleiben, aber auch in Djofle findet sich keine Beschreibung der Artusritter oder ihrer Ausrüstung. In beiden Fällen zeichnet sich die Figurendarstellung der Gegner also durch fehlende Beschreibungen und einen kurzen Auftritt aus, der sich ganz auf ihre Funktion, besiegt zu werden, beschränkt.

Bleiben wir noch einen Moment bei den Artusrittern, oder besser gesagt bei *dem* Artusritter, nämlich Gawein. Auch hier findet sich eine Wiederholung, denn dreimal misst sich Lanzelet mit dem besten der Artusritter. Einmal treffen die beiden im abgebrochenen Zweikampf vor dem Turnier von Djofle aufeinander (Lanz. 2.357-2.738), dann im Turnierkampf (Lanz. 3.372-3.378) und schließlich treten beide in der *âventiure* von Pluris an, wodurch ihre jeweilige Leistung vergleichbar wird (Lanz. 6.411-6.447).³²⁰

Eine weitere auffällige Doppelung findet sich im zweiten Handlungsteil in Gestalt der beiden Zauberer Valerin und Malduc. Beide treten trotz ihres magischen Charakters auch als Menschen in Erscheinung, die an den höfischen Kulturkreis gebunden sind.

Malduc hat eine als äußerst höfisch beschriebene Tochter (Lanz. 7.169-7.222), sein Bruder und sein Vater fanden vermutlich im ritterlichen Zweikampf gegen Erec und Gawein den Tod (Lanz. 7.005/7.006).

Valerin wird schon bei seinem ersten Auftritt als Ritter positiv beschrieben (*früeje vor der sunnen schîn/dô was der künic Vallerîn/gewaefent in eim ringe./mit lihtem dingel/möht ich niht gesagen daz,/wie rehte rîterlîch er saz,/alsô daz im nihtes brast*, Lanz. 5.163-5.169). Der Kampf gegen ihn entspricht dem ritterlichen Ideal, dem Zweikampf in höchster Perfektion. Er wird als hervorragender Kämpfer geschildert (Lanz. 5.268-5.289), dessen beide Tjosten genau in die Schildmitte treffen, die Lanzen zersplittern lassen und er sich dennoch im Sattel halten kann (Lanz. 5.290-5.305). Er ist wie Lanzelet ein perfekter Ritter (*unz zalt diu âventiure daz,/ez gevaekten nie zwên rîter baz/ze rosse noch ze fuoze* (Lanz. 5.307-5.309).

Gleichzeitig verfügen sowohl Malduc als auch Valerin über eine dominierende schwarzmagische und gesellschaftsschädigende Seite, die sich in der Gestaltung und Lage ihrer Burgen widerspiegelt, welche aufgrund ihres übernatürlichen Schutzes uneinnehmbar sind. Beiden Gegnern ist daher nicht mit ritterlichen Mitteln beizukommen. Daher werden beide im Schlaf erschlagen.³²¹ Auch hier dient die ausführliche Darstellung somit der Vergleichbarkeit der Figuren und sicherlich zur Verstärkung der Aussage, wie man mit Zauberern umzugehen hat.

Das Schicksal durch den Helden ums Leben zu kommen bleibt Mabuz in Schatel le mort zwar erspart, dennoch könnte man ihn aus mehreren Gründen heranziehen, um auch für die Zauberer keine Verdoppelung, sondern eine Verdreifachung zu postulieren. Mabuz selbst ist zwar kein Zauberer und der

³²⁰ S. hierzu das nächste Unterkapitel.

³²¹ Vgl. dazu die Ausführungen zum Wunderbaren in Unterkapitel 6: Der ‚monströs-wunderbare‘ Gegner.

Schutz seiner Burg (*ûzen gemâl/unde seltsænlich bedaht* – Lanz. 3.540/3.541) ist nicht schwarzmagisch, sondern der Zauber einer Fee.

Der Effekt für den Helden ist aber insofern derselbe, als dass es für ihn unmöglich ist, das magische Hindernis zu überwinden. Mabuz ist im Endeffekt mit ritterlichen Waffen genauso unbesiegbar wie Valerin und Malduc.

Wenn man sich die verschiedenen oben genannten Beispiele ansieht, wird man in ihnen bei genauerer Betrachtung eine weitere Gemeinsamkeit feststellen. Es handelt sich nicht einfach nur um Wiederholungen. Vielmehr finden sich in allen *âventiuren* Steigerungen verschiedener Art.

HAUG hat diese „Wiederholung als variierende Steigerung“³²² im *Lanzelet* bereits früh konstatiert. Sie steht für ihn an Stelle der für das ‚klassische‘ Strukturmodell typischen „Stationenwiederholung in einem komplexen Bezugssystem“³²³. Betrachten wir uns einige dieser Steigerungen in den eben bereits untersuchten Wiederholungen.

Steigerungen in den Schwiegerväterkämpfen zeigen sich bereits auf den ersten Blick. „Die Kämpfe werden von Mal zu Mal schwieriger und die Gefahren größer. Auf die Begegnung mit dem Messerwerfer Galagandreiz folgt der dreifache Kampf auf Limors, und am Ende steht die komplexe Situation mit Mabuz und Iweret.“³²⁴ Man kann in den drei *âventiuren* zudem auch eine Steigerung ins Höfische erkennen.³²⁵

Eine Steigerung vom Turnier von Djofle zur *âventiure* von Pluris ist alleine für die Anzahl der Gegner festzuhalten. Während sich Lanzelet in Djofle nur einer Hand voll Gegner zu stellen hat, trifft er in Pluris auf 100 Ritter. Und auch wenn der Kampf gegen sie aufgrund der kurzen Schilderung weniger schwierig erscheint als jene Kämpfe in Djofle, ist doch genau das Gegenteil der Fall. In Djofle sind 100 perfekte Tjosten am Stück gefordert. Das heißt, dass der Ritter nicht nur die eigene Lanze zersplitternd ‚verstecken‘ und trotz des Aufpralls im Sattel bleiben muss, sondern, dass er den Gegner zudem vom Pferd wirft (Lanz. 5.450-5.459). Dass einem Ritter dies nicht nur einmal, sondern gleich 100 Mal hintereinander gelingt, erfordert höchstes Können und absolutes Glück. In Djofle gelingt dies Lanzelet nicht immer. Gegen ihn bleiben neben Gawein (Lanz. 3.372-3.378) auch Karjet (*des tages nieman im vor gesaz,/der im ze rosse widerreit,/niht wan Karjet, sô man uns seit:/der gesaz im zeim stiche.* – Lanz. 3.186-3.189) und Erec (*si kômen ein anders ô nâch,/daz si diu sper stâchen/durch die schilt, daz sie brâchen,/und gesâzen doch beide vaste.* – Lanz. 2.992-2.995) im Sattel.

Auch bei den drei Gegenüberstellungen mit Gawein findet sich das Moment der Steigerung. Der erste Kampf gegen ihn wird vor der Entscheidung abgebrochen (Lanz. 2.594-2.664), der zweite ebenso (Lanz. 3.372-3.378), aber dem Helden gelingt es, Gaweins Vater gefangen zu nehmen (Lanz. 3.402-3.405), und in der *âventiure* von Pluris überflügelt Lanzelet Gawein schließlich im

³²² Haug (1978), S. 62.

³²³ Haug (1978), S. 62.

³²⁴ Haug (1978), S. 55. – So auch: Ruh (1975), S. 50/51.

³²⁵ Helga Schüppert: Minneszenen und Struktur im 'Lanzelet' Ulrichs von Zatzikhoven. In: Würzburger Prosastudien II. Untersuchungen zur Literatur und Sprache des Mittelalters. Kurt Ruh zum 60. Geburtstag. Herausgegeben von Peter Kesting. München. 1975, S. 123-138.

indirekten Vergleich.³²⁶ Vom gleichwertigen Kämpfer steigert sich Lanzelet zum überlegenen Kämpfer. Um dies darzustellen ist ein mehrfacher Auftritt des Gegners Gawein nötig.

Bei Mabuz, Valerin und Malduc findet sich das steigernde Element ebenso. Hier sogar in mehrfacher Beziehung als Entwicklungen in verschiedene Richtungen.

Mabuz greift der Held als Ritter an (Lanz. 3.618-3.637), gegen Valerin kämpft der Held beim ersten Mal als Ritter (Lanz. 5.268-5.369) und erschlägt ihn beim zweiten Mal im Schlaf (Lanz. 7.368-7.400). Malduc erschlägt der Held gleich im Schlaf ohne vorher ritterlich gegen ihn angetreten zu sein (Lanz. 7.630-7.635).

Bei Mabuz scheitert der Held (auch wenn er sich dadurch als Mutigster und Tapferster der Gefangenen profilieren kann – Lanz. 3.674-3.738), bei Valerin siegt der Held scheinbar, überwindet ihn aber nicht. Erst bei der zweiten Begegnung mit Valerin obsiegt der Held, was ihm bei Malduc wiederum auf Anhieb gelingen wird.

Dies hängt wieder mit dem Wissensstand des Helden zusammen. Als der Held auf Mabuz trifft, weiß er nicht, dass er es mit einer durch Magie ihm überlegene Person zu tun hat. Bei Valerin weiß der Held dies beim ersten Aufeinandertreffen ebenfalls nicht, aber beim zweiten. Und bei Malduc weiß es der Held von Anfang an (Lanz. 6990).

Es findet also im Verlauf der drei Episoden ein Wandel des Helden vom Unwissenden zum Wissenden und damit einhergehend vom Unterlegenen zum Überlegenen statt.

Festzuhalten sind für den *Lanzelet* also Steigerungen und Doppelungen bzw. Verdreifachungen, wie sie für das Märchen typisch sind. Diese sorgen dafür, dass es in diesem Roman neben vielen Rittern überdurchschnittlich viele Zauberer gibt und den Artusrittern besonders viel Platz eingeräumt wird. Personal, das einmal auftritt, wird in den Wiederholungen in ähnlicher Art wieder benötigt, um die *âventiure* zur Wiederholung einer vorherigen zu machen. Dies erklärt ausführliche, aber gleichzeitig auch ähnliche Darstellungen der Figuren.

Ebenso erklärt dieses Element die Tatsache, dass die Quote der Gegnertötungen in kaum einem Artusroman so hoch ist wie im *Lanzelet*.³²⁷ Wird ein Gegner getötet, gilt dies auch für die vergleichbaren Gegner aus den Wiederholungen.

III.2.2. Die Artusritter des Artusromans

In kaum einem anderen mittelhochdeutschen Artusroman nehmen die Artusritter so viel Raum in der Erzählung in Anspruch wie im *Lanzelet*. Artusritter treten nicht nur als Gegner, sondern auch als Begleiter, Boten,

³²⁶ S. hierzu auch das folgende Kapitel.

³²⁷ Außer den Teilnehmern des Turniers von Djofle sowie Mabuz kommen alle Gegner ums Leben. Das ‚Rittersterben‘ ist im *Lanzelet* überdurchschnittlich hoch für die hier untersuchten Romane. Nur im *Wigalois* und der *Crône* kommen genauso viele menschliche Gegner ums Leben, nämlich acht (*Lanzelet*: Galagandreiz, Liniers Ratgeber, Linier, zwei Brandschatzer, Iweret, Valerin, Malduc – *Wigalois*: Herr der Herberge, Hundebesitzer, Schaffilun, Garel, Roaz, ein namenloser Fürst, der Herzog Galopear, Lion – *Crône*: Belianz, Eumenides, Sandarap, Salmanide, Gaumerans, Schwarzer Ritter, Berhardis, Ritter von Baingranz), wobei die *Crône* aufgrund ihres größeren Umfangs (42 Gegner insgesamt) wesentlich mehr Tötungen aufweisen müsste, um die Quote von *Lanzelet* und *Wigalois* erreichen zu können. Im Kontrast zu *Lanzelet* und *Wigalois* vergleiche man die übrigen Artusromane und die Anzahl der dort ums Leben gekommenen Ritter/Menschen: 6 – *Erec* (wovon die 5 Räuber Doppelungen darstellen), 4 – *Tandareis/Garel/Iwein*, 3 – *Gauriel/Wigamur* und 1 – *Meleranz/Daniel/Parzival*.

Freunde, Verwandte oder einfache Statisten in Erscheinung. Der Artushof scheint, gerade im zweiten Handlungsteil, die Erzählung derart zu dominieren, dass RUH ihn als zentrale Mitte interpretiert. „Von ihm geht jede Aktion aus, und zu ihm führt sie zurück.“³²⁸

Lanzelet kämpft dabei nicht nur gegen Keie und Gawein, sondern trifft im Kampf auch auf Erec sowie die Artusritter Karjet, Iwan, Torfilaret sowie den Markgraf von Lile. Die kämpferische Bewährung gegen eine derartige Vielzahl an Artusrittern ist neu, allerdings kommt sie nicht unerwartet. Während der Held im *Erec* sich nur Keie stellen muss, kämpft er im *Iwein* bereits gegen Keie und Gawein und im *Parzival* ist den Kämpfen gegen Keie und Gawein noch jener gegen Segremors vorgeschaltet. Eine Tendenz zur Vermehrung der Artusritter im Bereich der Gegner ist also durchaus zu erkennen. Der *Lanzelet* stellt hierin folglich eine konsequente ‚Weiterentwicklung‘ dar.

Zum ersten Mal tritt der Held dabei auch gegen einen literarischen Vorgänger an. Der Kampf Lanzelets gegen Erec ist der Kampf des Helden des Romans gegen den Helden eines früheren Artusromans. Es stellt sich die Frage, warum Ulrich von Zatzikhoven für diesen Kampf zweier Artusromanhelden Erec ausgewählt hat. Hätten dies nicht genauso gut Iwein oder Parzival sein können? Wurde Erec vielleicht als ersten deutschen Romanhelden der Vorzug gegeben? Doch warum treten dann Iwein und Parzival auch sonst nicht in Erscheinung? Chronologische Gründe dürften hier eher ausscheiden, da mit Tristan eine weitere literarische Heldenfigur auftritt, deren Werk erst später anzusetzen ist.³²⁹ Und ebenso wie Iwein und Parzival fehlen auch bekannte Artusritter wie Segremors und Kalogreant, welche in den beiden Romanen noch größere Auftritte bekommen haben (Segremors als Gegner *Parzivals* und als Zuhörer von Kalogreants Erzählung seines Brunnenabenteuers im *Iwein*). Beide Werke und ihre Figuren scheinen somit bewusst ausgelassen worden zu sein. Die Frage nach dem Warum wird uns im Folgenden (Unterkapitel 8) noch beschäftigen.

Uns interessieren an dieser Stelle erst einmal die Artusritter, welche als Gegner in Erscheinung treten. Während im *Erec* und *Iwein* der erste Kampf gegen Keie geführt wird, im *Parzival* gegen Segremors, ist Lanzelets erster Kampf gegen einen Artusritter gleich der Kampf gegen Gawein. Die Kämpfe gegen die anderen Artusritter folgen erst danach. Die Reihenfolge scheint auf dem Kopf zu stehen.³³⁰ Lanzelet beginnt gleich mit einem Kampf, wie er im *Iwein* erst ganz am Ende erfolgt. Der Held und Gawein werden dabei auch im *Lanzelet* als gleichwertige Gegner gezeigt. „Die Bedeutung des (wenn auch erzwungenen) unentschiedenen Ausgangs konnte niemand entgehen: indem Lanzelet und

³²⁸ Ruh (1975), S. 51.

³²⁹ PASTRÉ sieht in der prominenten Stellung Tristans im Werk ein Anzeichen dafür, dass der *Lanzelet* nach Gottfrieds *Tristan* geschrieben wurde und somit sowohl nach dem *Iwein* als auch dem *Parzival* Wolframs. – Jean-Marc Pastré: ‚L’ornement difficile‘ et la datation du ‚Lanzelet‘ d’Ulrich de Zatzikhoven. In: Lancelot. Actes du colloque des 14 et 15 janvier 1984. Herausgegeben von Danielle Buschinger. Göttingen. 1984, S. 149-162.

³³⁰ Vgl. Nicola McLelland: Ulrich von Zatzikhoven’s *Lanzelet*. Narrative Style and Entertainment. Cambridge. 2000, S. 113.

Wälwein bis zum Stillstand fechten – und Ulrich betont, daß ersterer nie zu unterliegen droht – wird Lanzelet auf eine Ebene mit dem größten Artusritter gestellt.“³³¹

Dieses Szenario wiederholt sich noch einmal beim Turnier von Djofle, als Lanzelet sich gegen mehrere Artusritter im Kampf beweisen kann, so auch erneut gegen Gawein. Auch hier werden die beiden getrennt, bevor eine Entscheidung fallen kann (Lanz. 3.372-3.378). Lanzelet besiegt Gawein somit nicht, aber vielsagenderweise seinen Vater, König Lot, welchen er im Turnierverlauf gefangen nehmen kann (Lanz. 3.380-3.405). Diese Episode stellt eine Verlängerung des Kampfes mit Gawein dar und ist, wie DAIBLER feststellt, ein ‚Teilerfolg‘ in Lanzelets Bemühung, sich Gawein nicht nur als ebenbürtig zu erweisen, sondern auch als überlegen.³³²

Doch die Überlegenheit Lanzelets über den besten der Artusritter wird nicht im Kampf vorgeführt. Beim Turnier von Djofle bleibt es beim Unentschieden und einer Gleichwertigkeit zwischen Lanzelet und Gawein. Ebenso unbesiegt bleiben Karjet (Lanz. 3.186-3.197) und Erec. Nach mehreren Tjosten und einem Schwertkampf (Lanz. 2.968-3.007) endet Erecs Kampf gegen Lanzelet mit der lapidar anmutenden Feststellung *do erwolt Erec fil de roi Lac/dar niht mêre, ist uns geseit* (Lanz. 3.006-3.007).

Eindeutige Siege gibt es beim Turnier von Djofle nur gegen eine Vielzahl eher unbekannter Artusritter. Dazu gehören Maurin mit den schönen Schenkeln (Lanz. 3.047-3.057), Torfilaret von Walest (Lanz. 3.194-3.199), der Markgraf von Lile (Lanz. 2.952-2.963) und Iwan de Nonel (Lanz. 2.932-2.945). Sie sind kaum mehr als Statisten im Turnierveschehen, aber eben Statisten auf der Seite von König Artus.

Kaum aus ihnen heraus sticht dabei Keie, welcher die Kämpfe Lanzelets gegen die Artusritter beim Turnier von Djofle eröffnet. Er ist im *Lanzelet* kein Gradmesser für den Erfolg Helden. Nachdem sich Lanzelet bereits Gawein als gleichwertig erwiesen hat, spielt der Truchsess beim Turnier von Djofle keine herausragende Rolle mehr. Er ist lediglich noch der erste (stürmische) Angreifer, der vorher mit vielen Worten prahlt (Lanz. 2.889-2.901) und zur Belustigung von Zuschauern und Rezipienten gleichermaßen im Morast landet (Lanz. 2.907-2.927).

Zudem fehlt das vertraute Moment der verbalen Konfrontation mit dem Helden. Lanzelet muss somit auch nicht durch einen Sieg im Kampf beweisen, dass Keies ehrabsprechende Worte unwahr sind und seine Ehre wiederherstellen. Er bekommt von den Worten des Spötters, die von ihm aus betrachtet hinter den Kulissen gesprochen wurden, nichts mit.

Der *Lanzelet* hätte als Vorlage für seine Nachfolger die Möglichkeit für eine Entwicklung der Keie-Figur hin zu einem Artusritter unter vielen geboten. Doch diesem hier aufgezeigten Weg ist kaum ein Roman gefolgt. In den späteren Artusromanen tritt Keie wieder als Schmähredner und Spötter auf, welchen der Held besiegen muss, um seine Ehre zu verteidigen.

³³¹ Soudek (1972), S. 179.

³³² Daibler (1999), S. 137.

Von der in den späteren Werken eintretenden eindeutigen Niederlage aller Artusritter gegen den Helden im Kampf ist der *Lanzelet* allerdings ebenfalls noch weit entfernt. Jedoch gibt er eine Entwicklung in diese Richtung vor. Wenn der Held sich als der beste Ritter überhaupt beweisen soll, aber die Gattung die direkte Niederlage der besten Artusritter im Kampf (noch) nicht zulässt, dann bleibt nur eine Art indirekter Leistungsvergleich.

Bereits im ersten Handlungsteil findet sich ein Beispiel, wie ein solcher aussehen kann. Der erste Artusritter, welchem Lanzelet überhaupt begegnet, ist Orphilet, mit welchem der Held nach Moreiz, der Burg des Galagandreiz, gelangt (Lanz. 676-691). Orphilet berichtet später am Artushof von Lanzelets Sieg gegen den Burgherren, der ihm dort als wahre Heldentat angerechnet wird (Lanz. 1.322-1.356). Eine Heldentat, welche Lanzelet gewagt hat, Orphilet aber nicht. Der Artusritter schlägt das Angebot der namenlosen Tochter des Galagandreiz aus Furcht vor dessen Reaktion am nächsten Morgen aus (Lanz. 902-1.022). Er besteht die *âventiure* nicht. Sie ist Lanzelet vorbehalten. Und das zeigt, wie der indirekte Leistungsvergleich funktioniert: der Held und ein Artusritter stellen sich derselben Herausforderung. Je nachdem wie jeder von ihnen abschneidet, ist zu erkennen, welcher der bessere Ritter ist.

Nach diesem Schema funktioniert im zweiten Handlungsteil die *âventiure* von Pluris. Lanzelet absolviert sie zuerst und besiegt alle 100 antretenden Ritter in der Tjost (Lanz. 5.429-5.515). Vor derselben Herausforderung stehen später auch Karjet, Erec, Tristan und Gawein.

Karjet bringt es immerhin auf 65 vom Pferd geworfene Ritter, Erec auf 73 und Tristan auf 89. Gawein scheitert – nachdem er 99 Ritter aus dem Sattel geworfen hat – unglücklich am letzten (Lanz. 6.411-6.442). Die höfliche Formulierung, dass dem besten der Artusritter dabei nur *alsus missegiel/an kleinen dingen* (Lanz. 6.443/6.444) täuscht allerdings nicht darüber hinweg, dass Lanzelet eindeutig als Gawein überlegen zu werten ist.

Und dieses Ergebnis wird von Ulrich erzielt, ohne dass Lanzelet Gawein im direkten Kampf besiegen muss. „Ohne daß der Protagonist explizit über den Freund und Verwandten gesetzt wird, werden dem Rezipienten nicht zuletzt durch diese numerische ‚Erfolgsbilanz‘ eindeutige Möglichkeiten gegeben, die Rangfolge zwischen den beiden Helden selbst zu ermessen.“³³³

In die Kämpfe und indirekten Vergleiche mit den vier Artusrittern Gawein, Erec, Karjet und Tristan spielen dabei noch zwei weitere Momente hinein. Zum einen ist es auch ein literarisches Statement, wenn der eigene Held sich besser schlägt als der Held aus Hartmanns *Erec* und Gottfrieds *Tristan*. Nicht nur, dass der *Tristan* den literarischen Vorzug vor dem *Erec* erhält. Das neueste Werk, der *Lanzelet*, überstrahlt sie beide – so wie sein Held jene Helden.

Zum anderen misst sich Lanzelet mit Gawein und Karjet nicht mit zwei beliebigen Artusritter, sondern mit zwei Verwandten, mit seiner Familie.³³⁴ Ihre

³³³ Daibler (1999), S. 139.

³³⁴ Die Auswirkungen dieser Feststellung auf Handlung und Aufbau des *Lanzelet* hat PÉRENNEC eingehend untersucht: René Pérennec: Artusroman und Familie. *Daz welsche buoch von Lanzelet*. In: Acta Germanica (AG). 11. 1979, S. 1-51.

Leistung, welche über die der Masse der Artusritter hinaus reicht, ist auch Lanzelets Leistung und umgekehrt.

Zu diesen Verwandten gehört auch der König selbst, welcher im *Lanzelet* – vielleicht auch deswegen – aktiv in das Geschehen eingreift und sich nicht als ruhender Mittelpunkt nur auf seine Ritter verlassen muss. Artus verfolgt persönlich den Entführer seiner Frau und reitet ebenso selbst als Bote seines Anliegens zu Malduc, um seine Hilfe zu gewinnen. Und auch am Turnier von Djofle nimmt Artus wie ganz selbstverständlich teil und hat es, wie seine Ritter zuvor, auf ein Kräfteressen mit dem inkognito antretenden Lanzelet abgesehen.

Das aktive Eingreifen des Königs ins Geschehen wird uns in den folgenden Werken noch öfter begegnen. Ebenso die Reaktion des Helden auf einen Angriff des Königs. Lanzelet entzieht sich dem König auf dem Turnierfeld (Lanz. 3.008-3.011), so wie alle, die ihm in der Heldenrolle folgen, den Kampf mit dem König vermeiden werden. Mit Artus wird es weder je einen direkten noch einen indirekten Vergleich geben.

III.2.3. Die *âventiuren*-Gebundenheit des Gegners

Die Auftritte von Gegnerfiguren im mittelhochdeutschen Artusroman sollten, wie bereits im einführenden Kapitel dargelegt, in ihrer Rolle als Gegner lediglich auf zwei Stationen beschränkt sein: auf die *âventiure* und den Artushof, wo der besiegte Gegner den Sieg des Helden verkündet.

Gegner, welche nur auf den abgeschlossenen Bereich ihrer *âventiure* begrenzt sind, finden sich im *Lanzelet* vor allem im ersten Drittel. Dazu gehören Galagandreiz, Linier, Iweret, sowie die in diesen *âventiuren* auftretenden weiteren Gegner (Riese, Löwen, Ratgeber und namenlose Ritter Liniers und Iwerets Brandstifter sowie Mabuz).

Der Held trifft zum ersten Mal auf sie, als er ihren *âventiure*-Bereich betritt, und lässt sie getötet dort zurück (mit Ausnahme von Mabuz, der weiterhin auf Schatel le mort sitzt, aber in der weiteren Handlung keinen weiteren Auftritt hat).

Neben diesen Gegnern, welche fest an ihre *âventiure* gebunden sind, finden sich im *Lanzelet* jedoch weitere, welche aus diesem Schema herausfallen. Das sind zum einen die Artusritter und zum anderen die beiden Zauberer Malduc und Valerin.

Valerin tritt zweimal als Gegner beziehungsweise Gegenspieler in Erscheinung. Dass der Held zweimal auf denselben Gegner trifft, ist wie bereits ausgeführt keine neue Entwicklung für die Gattung. Bereits im *Erec* trifft der Held zweimal auf denselben Gegner, nämlich Guivreiz (Er. 4.277-4.629/5 und 6.814-7.790). Beide Begegnungen sind dabei strukturell sinntragend aufeinander bezogen.

Im *Lanzelet* sind die beiden Begegnungen des Helden mit Valerin hingegen durch die Handlungslogik miteinander verbunden, also kausal verknüpft. Dasselbe Phänomen haben wir bereits bei den Räufern gesehen (kausale Verknüpfung statt Symbolstruktur). Die Schonung des Gegners bei der ersten Begegnung ermöglicht Valerin die Entführung der Königin und somit eine

zweite Begegnung mit dem Helden. Allerdings gibt es hier noch einen weiteren Unterschied zu Guivreiz, denn Lanzelet begegnet mit Valerin zwar zweimal demselben Gegner, aber nicht derselben Art von Gegner. Einmal ist Valerin ein Ritter, das andere Mal ist er ein Zauberer. Er wechselt die Gegnergattung. Dies stellt einen Sonderfall unter den Mehrfachbegegnungen mit Gegnern dar, nicht nur im *Lanzelet*. Bei der Interpretation wird diese Beobachtung daher noch einmal eine Rolle spielen.³³⁵

Vollkommen regulär und nach Schema erfolgt hingegen die *âventiuren*-übergreifende Begegnung des Helden mit den Artusrittern. Die Konfrontation mit Gawein erstreckt sich über drei kämpferische Begegnungen: Einzelkampf zwischen der Linier- und der Mabuz-*âventiure* (Lanz. 2.357-2.738), Begegnung im Turnier von Djofle (Lanz. 3.372-3.378) und indirektes Kräfteressen vor Pluris (Lanz. 6.411-6.442). Gegen Erec und Karjet kämpft der Held nur einmal, doch auch sie treten wie Gawein von da an immer wieder in Erscheinung und zwar als Freunde, Helfer und Verwandte, also nicht mehr als Aktant ‚Gegner‘, sondern als Aktant ‚Helfer‘ in einer erweiterten Funktion.

Auf die umgekehrte Entwicklung treffen wir bei Malduc. Auch er tritt zweimal in verschiedenen (wenn auch von der Handlungslogik verbundenen) *âventiuren* in Erscheinung (Lanz. 7.152-7.473 und 7.572-7.681), wobei er zuerst als Helfer und dann als Gegenspieler auftritt.

Der Rollenwechsel in diese Richtung ist in keinem der deutschen Artusromane vorher oder seitdem noch einmal anzutreffen. Gegner, welche überwunden werden und zu Helfer und Begleiter werden, werden wir noch mehrfach antreffen. Der umgekehrte Weg ist allerdings nur dieses eine Mal gewählt worden, eine Singularität im deutschen Artusroman. Sicherlich hat dies etwas mit der Zugehörigkeit des Gegners zur Gruppe der Zauberer zu tun, so dass auch hier die Werksaussage eine Rolle spielen dürften (richtiges Verhalten des Helden einem Zauberer gegenüber).

Grundsätzlich zeigt sich aber auch hier bereits die Möglichkeit der Ausweitung von Gegnerfiguren über ihre *âventiure* hinaus, wie wir sie in späteren Romanen wieder antreffen werden. Gegner können über ihre Kampfszene hinaus Teil der weiteren Handlung werden, indem sie als Helfer und Begleiter gewonnen werden. Im *Lanzelet* wird diese Möglichkeit vorerst nur für die Artusritter umgesetzt. Alle anderen Gegner finden in der Regel den Tod. Aber die Darstellung der Artusritter als Begleiter und Helfer hatte sicherlich Auswirkungen auf andere Gegner im weiteren Verlauf der Gattung.

Dass im *Lanzelet* in der Regel der Tod des Gegners die Folge seiner Begegnung mit dem Helden ist, verhindert die zweite mögliche Art des Auftritts für Gegner neben dem Kampf, die Hofszene. Der Tod der *âventiure*-Gegner macht es unmöglich, dass sie Lanzelets Sieg am Artushof verkünden können. Daher ist der Artushof in zwei dieser Begegnungen als Beobachter selbst anwesend in Form von Orphilet bei Galagandreiz (Lanz. 1.322-1.356) und als namenlose

³³⁵ S. Unterkapitel III.2.8.

Artusritter bei Linier, welche die Kunde von Lanzelets Siegen an den Artushof (rück)melden (Lanz. 2.256-2.263).

Lanzelets Sieg über Iweret verkündet der Held hingegen selbst am Artushof (Lanz. 5.216-5.233), etwas, das für den Artusroman untypisch ist (der Artusritter hat seine Heldentaten zu verschweigen), sich aber dadurch entschärft, dass Lanzelet in erster Linie seine durch die *âventiure* neu gewonnene Identität seinen Verwandten offenbart.

Bei den meisten anderen Kämpfen des Helden ist der Artushof in irgendeiner Form direkt beteiligt. Beim Turnier von Djofle kämpft Lanzelet gegen die Artusritter, nachdem er bereits vorher im Zweikampf gegen Gawein angetreten ist. Bei der Vernichtung Valerins ist Artus mit seinem Sohn selbst vor Ort und bricht auch mit seinen Rittern zu Malduc auf, um ihn als Helfer zu gewinnen (Lanz. 6.786-7.495), bei der Befreiung Erecs und Gaweins aus Mabuz Gefangenschaft wird Lanzelet von 100 (Artus)rittern sowie Tristan und Karjet begleitet (Lanz. 7.496-7.529).

Außerdem treten Boten auf, welche die Rolle des besiegten Gegners übernehmen können. Bei Valerin fungiert der ‚Artusriese‘ Esealt nicht nur als Helfer (Lanz. 7.530-7.619) sondern auch als Überbringer der Nachricht von der glücklichen Befreiung der Ritter. Lanzelets Erfolg vor Pluris vermeldet die Dame der *merminne* (Lanz. 7.682-7.716).

Nicht ein einziges Mal ist es im *Lanzelet* der besiegte Gegner, der als Bote fungiert. Die Folge davon ist vor allem eine viel stärkere direkte Einbindung des Artushofes ins Geschehen, sei es nur als Beobachter oder als Teilnehmer an den *âventiuren*.

Gegner, welche auf ihre *âventiure* begrenzt sind, werden nur insoweit beschrieben, als es für die *âventiure* relevant ist. Das ist auch im *Lanzelet* der Fall. Galagandreiz und Linier erhalten lediglich typische Züge des aufgebrachten Gegners, Liniers Riese und Iwerets Leute werden nur knapp geschildert.

Alleine in der Iweret-*âventiure* findet sich eine ausführliche Beschreibung, nicht der Person des Gegners, aber seiner Burg und seines Umfelds. Diese sind andersweltliche Wunderorte mit magischen Steinen, Bäumen und Tieren im Überfluss (Lanz. 3.938-4.014). Dort wachsen Wurzeln, welche stark, kühn und frohsinnig machen (*starc, küene und geil* – Lanz. 3.969). In der Burg findet sich ein Schlafzimmer mit vielen wundertätigen Edelsteinen, welche die Furcht vertreiben (Lanz. 4.118-4.135). Dies dient der Steigerung von Iwerets Kampfpotential. Es steigert seine Gefährlichkeit als Gegner. Vor allem aber ist das wunderschöne Land ein liches Königreich, als dessen Herrscher Lanzelet später den finsternen Reichen Valerins und Malducs entgegentreten wird.

Auch bei ihnen wird vor allem ihr Umfeld beschrieben, nicht sie selbst. Die Burgen liegen in feindlicher Natur und sind magisch geschützt (Lanz. -5.034-5.070 und Lanz. 7.036-7.165). Diese Schilderungen sollen neben der Darstellung der Gegner als Zauberer auch anzeigen, dass weder sie als Gegner noch ihr Bereich mit ritterlich-menschlichen Mitteln bezwungen werden können.

Weitere Beschreibungen finden sich wenige. Über Valerin erfährt man, dass er ritterliche Qualitäten besitzt (Lanz. 5.163-5.173), eine Schilderung welche ihn für

den Zweikampf mit Lanzelet aufwerten soll. Weitere Hintergrundinformationen, wie seine Herkunft und persönliche Geschichte, fehlen. Valerin behauptet zwar ein älteres Recht auf Ginover zu besitzen (Lanz. 4.966-5.025), weitere Details werden aber nicht erzählt. Sein Anspruch ist – völlig gattungsgerecht – lediglich Funktion. Er ist einzig und allein die Motivation für den Kampf um die Königin.

Ähnlich sieht es bei Malduc aus. Man erfährt zwar, dass sein Vater und Bruder von Artusrittern getötet wurden (Lanz. 7.000-7.011), aber dies begründet nur seine Feindschaft dem Artushof gegenüber und ist Grundlage seiner Forderung, jene beiden Ritter, Erec und Gawein, als Gefangene übergeben zu bekommen – als Lohn für seine Hilfe gegen Valerin (Lanz. 7.246-7.264). Dies wiederum motiviert natürlich deren Befreiung durch die Artusritter und die Tötung Malduc's. Es ist somit eine rein zweckorientierte Information.

Alles Gesagte zusammengefasst, gilt keiner der Gegnerfiguren im *Lanzelet* ein besonderes Interesse, das über ihre Funktion als Gegner hinaus geht. Es gibt kaum etwas an Vorgeschichte, zusätzlichen Beschreibungen oder unmotivierten (Charakter)eigenschaften, von welchen berichtet werden würde. Damit hält sich der *Lanzelet* ganz an seine Vorgänger.

III.2.4. Die Erfolgserwartung des Rezipienten

Lanzelet als Held, dem niemals etwas misslingt, ist der immer und ewig Erfolgreiche. Im Kampf wird er nicht unterliegen, sondern siegreich aus jedem Kräfteressen hervorgehen. Doch so einfach, wie es auf den ersten Blick aussieht, ist es im Detail nicht immer. Auch Lanzelet gerät im ritterlichen Zweikampf in Bedrängnis, muss sogar eine Niederlage einstecken und trifft auf praktisch unbesiegbare Gegner. Wie wirkt sich dies auf die Erfolgserwartung des Rezipienten aus und wie und wo vermittelt Ulrich seinem Leser diese?

Der einfachste Fall, dem Rezipienten zu verstehen zu geben, dass der Held die folgende *âventiure* bestehen wird, ist die Vorausdeutung durch den Autor. Im *Lanzelet* wird davon allerdings nur ein einziges Mal Gebrauch gemacht und zwar in der Haupt*âventiure* des ersten Handlungsteils, dem Kampf gegen Iweret.

Bereits bei Mabuz wird der Rezipient durch eine Vorausdeutung vom bevorstehenden Sieg des Helden informiert: *wan er sît Iwereten sluoc,/einen helt an manheit ûz genomen* (Lanz. 3.598-3.599). Es folgt nach Iwerets Erscheinen am Brunnen noch einmal die Bestätigung, indem über den Gegner gesagt wird *im was niht vor wan der tât* (Lanz. 4.446).

Entsprechend kann der Rezipient in völliger Siegesgewissheit den Kampf verfolgen, welcher vom Spannungsmoment nicht an die vorherigen, vor allem nicht an jenen gegen Linier (Lanz. 4.486-4.557), heranreicht. Völlig unverletzt geht Lanzelet aus dem Kampf gegen Iweret hervor. Es war anscheinend seine leichteste Übung.

Kämpfe, aus welchen der Held beinahe mit spielerischer Leichtigkeit hervorgeht, gibt es zudem noch weitere. Lanzelet schlägt sich anscheinend mühelos selbst gegen Gawein (Lanz. 2.357-2.738) und im Turnier von Djofle

lichtet er die gegnerischen Reihen derartig, dass das Turnier vorzeitig beendet werden musste (Lanz. 3.418-3.422).

Ebenso schnell und sicher überwindet der Held auch Valerin. Eine Vorausdeutung ist hier auch gar nicht nötig, denn der Held geht in dieser Episode gegen das Unrecht vor, wie der Text festhält (Lanz. 5.234-5.237).

Doch es gibt auch andere Kämpfe. Vor Schatel le mort unterliegt der glänzende Held für seine Begleiter vollkommen unerwartet in wenigen Versen klar und deutlich (Lanz. 3.614-3.637). Doch während Lanzelets Begleiter die Welt nicht mehr verstehen, ist der Rezipient vorher bereits über die Besonderheit der Burg des Mabuz aufgeklärt worden (Lanz. 3.536-3.577). So wie er ansonsten darauf vertraut hätte, dass der Held siegt, erwartet er nun, dass er unterliegt. Mit der Erwartung des Rezipienten wird also nicht gespielt.

Wie sieht es nun mit der Erfolgserwartung des Rezipienten in Fällen aus, die auf den ersten Blick hoffnungslos erscheinen? Nachdem Valerin die Königin entführt hat, erweist sich die Belagerung seiner Burg als erfolglos. Doch wird sofort eine Lösung aufgezeigt. Tristan verweist auf Malduc und sofort können die Artusritter wieder aktiv werden. Und als Lanzelet später aufbricht, um Freund und Verwandten aus Malducs Gefangenschaft zu befreien, dürfte der Rezipient auch ohne Vorausdeutung verstanden haben, dass der Held siegen wird, vermutlich hat er sogar vorher verstanden, wie dies geschehen wird, denn Malduc ist in dieser Beziehung eine genaue Wiederholung von Valerin und somit wiederholt sich auch die Art und Weise, in welcher er getötet wird. In all diesen Fällen wird somit keine Spannung aufgebaut, durch Vorausdeutungen, durch die wiederholende Struktur oder durch das Selbstverständnis des immer siegreichen Helden.

Ganz anders noch sieht es am Anfang des Romans aus. Hier gibt es keinerlei Vorausdeutungen und der Held wird mehrfach verletzt. Beim Messerkampf gegen Galagandreiz wirft der Gegner als erstes. Anders als beim vom Aufbau vergleichbaren Kopfabslagespiel, dem sich Gawein in der *Crône* stellen muss, wirft sein Gegner aber gerade nicht daneben. Galagandreiz heftet Lanzelet vielmehr mit seinem Wurfmesser am Ärmel gegen die Wand und fügt ihm einen wenn auch nur leichten Kratzer zu. Das ist keine schwerwiegende Verletzung, aber eine Erinnerung an Helden wie Rezipienten gleichermaßen: der Held kann verletzt werden und befindet sich in tödlicher Gefahr. Dadurch und durch den untypischen Kampf (Messerwerfen) kann durchaus eine ‚Wie‘-Spannung entstehen.

Dasselbe findet sich bei Linier, bei welchem sich diese Gefahr noch einmal steigert. Auch wenn der Rezipient darauf vertrauen dürfte, dass der Held siegen wird, leicht wird es ihm nicht gemacht. Lanzelet geht bereits verletzt aus dem Kampf gegen die Löwen hervor und Linier entpuppt sich durchaus als guter Kämpfer. Der Kampfausgang ist offen (*di kapfære wânten dicke,/daz einer sollte gesigen/und der ander tôt geligen.* – Lanz. 2.068-2.070), es geht hin und her (*Sô jener disen her sl[uo]c,/unlange er daz vertruoc,/er treib in schiere hin wider.* – Lanz. 2.071-2.073). Linier zwingt Lanzelet auf die Knie (*ze jungest sluoc der wirt nieder/den gast, daz er kom ûf diu knie* – Lanz. 2.074/2.075), der Schild rutscht ihm

aus der Hand (*und den schilt von im lie* – Lanz. 2.076) und ein Hieb trifft seine von den Löwen bereits verletzte Seite (*dô wundet in aber Linier in/durch di halsperge sîn/eine wunden tief und wît.* – Lanz. 2.079-2.081).

Dieses Schema ist natürlich bekannt. Es zeigt den Helden am Abgrund der Niederlage. Gleich muss und wird er zum alles riskierenden Gegenschlag ausholen (Lanz. 2.082-2.104) und siegen. Aber trotz der Zuversicht, welche das Erzählmuster geben dürfte, bleibt der Effekt der Steigerung und ein ‚Ob vielleicht doch nicht‘-Zögern.

Eine große Rolle bei Art und Aufbau der Spannung spielt, wie viel der Autor dem Rezipienten von der kommenden *âventiure* im Vorfeld aufdeckt. Dies zeigt sich besonders deutlich im ersten Handlungsteil. Hier werden die *âventiuren* immer deutlicher von außen als solche erkennbar.

Die *Galagandreiz-âventiure* betreten Held und Rezipient noch weitgehend ahnungslos der Dinge, die kommen werden. Zwar wissen sie durch die Erzählung von Kuraus und Orphilet, dass Galagandreiz überhöhte Maßstäbe an seine Gäste anlegt und eine Übernachtung daher gefährlich sein könnte (Lanz. 718-742). Der Empfang auf der Burg ist allerdings ausgesprochen höfisch und der Aufenthalt dort bietet alle Annehmlichkeiten für die Ritter (Lanz. 776-843). Lanzelet fasst dies zusammen: *diesen wirt den suln wir immer loben* (Lanz. 846). Nichts deutet auf den kommenden Zweikampf zwischen Lanzelet und Galagandreiz hin. Worin die *âventiure* besteht, erfahren Held und Rezipient erst, als Galagandreiz Lanzelet zum Messerkampf auffordert (Lanz. 1.116-1.156).

Bei der *Linier-âventiure* sieht die Sache bereits anders aus. Nachdem Lanzelet gefangen genommen wurde, erfahren zwar Rezipient und Held auch hier erst wieder im Verlauf der Geschichte von der *âventiure* Liniers, welcher Lanzelet sich stellen muss. Doch zu Beginn der *âventiure* reitet Lanzelet ahnungslos auf die Burg zu, während der Rezipient bereits darüber informiert wird, dass jeder, der sich der Burg ohne den Ölzweig nähert, der seine friedlichen Absichten anzeigt, mit einem Angriff zu rechnen hat (Lanz. 1.373-1.403). Entsprechend weiß der Rezipient bereits um diesen Teil der *âventiure*, während der Held ahnungslos bleibt. Gleiches gilt auch für Mabuz – der Rezipient weiß um die Art des Gegners und erwartet somit die Niederlage des Helden, anders als der Held und seine Begleiter selbst.

Bei *Iweret* schließlich wissen Held und Rezipient von Beginn an, worum es bei dieser *âventiure* geht und welche Herausforderung den Helden genau erwartet. Zu diesem Zweck ist der Begegnung mit Iweret Lanzelets Aufenthalt im Kloster *zer Jæmerlichen Urbor* vorgeschaltet, bei welchem der Abt die *âventiure* ausführlich beschreibt (Lanz. 3.826-3.928).

Hier am Ende der *âventiuren*-Reihe im Kampf gegen Iweret entsteht, wie oben ausgeführt, keinerlei Spannung mehr. Der Held erfährt nach der *âventiure* seinen Namen und ist danach Lanzelet, der ewig siegreiche Held. Entsprechend werden auch keine Gegnerfiguren mehr benötigt, welche den Helden in Lebensgefahr bringen könnten oder gar besiegen.

III.2.5. Der ‚machbare‘ Gegner

Der ‚machbare‘ Gegner ist in den höfischen Artusromanen jener Gegner, welchen der Held mit ritterlichen Mitteln im Zweikampf besiegen kann. Im *Lanzelet* treffen wir auf viele Gegner, welche diese Anforderung erfüllen.

Der Kampf gegen Gawein verläuft nach dem klassischen Zweikampf-Schema. Und auch gegen Iweret benötigt der Held keinerlei übermenschliche

Fähigkeiten oder wunderkräftige Utensilien. Lanzelet siegt alleine aufgrund ritterlicher Qualitäten gegen den bis dahin besten Ritter. Genauso leicht siegt er auch im Turnier von Djofle, bei welchem es alleine um die ritterlichen Kampfsarten geht. Gleiches gilt für seinen ersten Kampf gegen Valerin, bei welchem mehrfach die ritterlichen Fähigkeiten beider Seiten hervorgehoben werden.

Neben diese einfachen Kämpfe zwischen (fast) gleichwertigen Rittern treten jene, in welchen es dem Helden durch zusätzliche Hindernisse schwerer gemacht wird, zu siegen. Dazu gehört vor allem die *âventiure* von Linier, bei welcher der Gegner zu unfairen Mitteln greift, um den Helden zu besiegen. So schickt er vor dem eigentlichen Zweikampf einen Riesen und zwei ausgehungerte Löwen gegen den Helden, den er zudem unbewaffnet antreten lassen will. Dennoch sind auch diese Herausforderungen für Lanzelet machbar. Andere Regeln können gelten, wenn der ritterliche Zweikampf unmöglich gemacht wird, wie beim Messerwerfen bei Galagandreiz, oder wenn das Wunderbare ins Spiel kommt. In vielen Fällen spielt Wunderbares im entscheidenden Moment zwar keine Rolle, aber wenn, dann benötigt der Held zusätzliche Hilfe. Dies kann bereits alleine das Wissen um die Besonderheiten des Gegners sein, aber auch ein (magischer) Gegenstand oder ein übernatürlicher Helfer.

Mit Valerin und Malduc haben es Lanzelet und der Artushof mit Zauberern zu tun. Hier treten die Helfer auf den Plan. Gegen Valerin hilft Malduc, gegen Malduc hilft der ‚Artusriese‘ Esealt, der die Ritter über die hohe Burgmauer hebt. Zudem verfügt Lanzelet nach der Valerin-*âventiure* auch um das Wissen, wie man Zauberer tötet, nämlich im Schlaf.

Bei Mabuz findet sich hingegen nichts von alledem. Der Held ist unwissend, ohne magische Hilfsmittel oder Helfer, und Mabuz kann im Umkreis seiner Burg auch nicht mit ritterlichen Waffen besiegt werden. Der Held unterliegt folgerichtig. Es zeigt sich aber, dass gerade dies ihn auszeichnet. In gewisser Weise ist hier auch gar nicht Mabuz Lanzelets Gegner, sondern es handelt sich um eine Art Probe. Derjenige, der am furchtsamsten wird, zeichnet sich als der Mutigste aus. Diese Probe besteht Lanzelet, und der Roman nutzt noch weitere solcher Proben.

Dazu gehören der magische Sitzstein, auf dem nur der Tüchtigste zu sitzen vermag (Lanz. 5.177-5.198), die Mantelprobe (Lanz. 5.746-6.157) oder der Drachenkuss (Lanz. 7.828-8.040). Sie stellen keine Leistung des Helden im eigentlichen Sinne dar, sondern zeigen etwas an, was er durch den Willen der Erzählerinstanz ist, nämlich der Tapferste und Tüchtigste (Drachenkuss), der Mutigste (Mabuz), der Makellose (Sitzstein) und folgerichtig derjenige Ritter mit der vorbildlichsten Dame (Mantelprobe).

Problematisch wird es jedoch, wenn zu viele Ritter in Erscheinung treten. Im *Lanzelet* muss sich der Held vor der Burg des Linier schließlich der Masse der gegen ihn anstürmenden Kämpfer ergeben, um sein Leben zu retten. Dies wirkt vor Romanen wie *Erec*, *Iwein* oder *Parzival* vielleicht befremdlich, wird aber von

späteren Autoren wieder aufgegriffen, als eine elegante Art und Weise dem Helden eine Niederlage zuzufügen, ohne dabei seine Ehre zu beschädigen.

III.2.6. Der ‚monströs-wunderbare‘ Gegner

Dass der *Lanzelet* zahlreiche (keltische) Märchenelemente in sich aufgenommen hat, ist sicherlich unbestritten.³³⁶ Auffällig ist, dass es aber nur wenige wirklich wunderbare Gegner im Werk gibt. Zu diesen zählen der Riese in der *Linier-âventiure*, Iweret, Mabuz, Valerin und Malduc.

Die Darstellung der wunderbaren Züge des Gegners: Alle Figuren, welche im *Lanzelet* in Erscheinung treten, werden nur knapp oder überhaupt nicht weiter beschrieben. So mag es wenig verwundern, dass auch die wunderbaren Gegner praktisch unbeschrieben bleiben.

Der Riese tritt zwar als solcher erkennbar in Erscheinung, aber die Schilderung seiner Größe und Stärke erfolgen nur nebenbei. Er kämpft mit der Stange, wehrt sich mit einem Faustschlag und er versucht am Ende, den Helden zu *erfallen* (Lanz. 1.918-1.950). Er ist nicht als wilder Unhold oder teuflisches Ungetüm beschrieben. Dass die Erzählung an solchen monströsen Elementen kein Interesse hat, zeigt auch die Gestaltung der Löwen in derselben *âventiure*. Bei ihnen handelt es sich um normale Tiere. Weder leuchten ihre Augen dämonisch rot, noch besitzen sie Teufelsklauen.

Dasselbe gilt auch für Mabuz, den feigen Sohn der *merminne*, dessen eigenes magisches Potential vermutlich gegen Null tendiert. Er ist von Geburt an der *bloede* (Lanz. 3.551) und *zage* (Lanz. 3.564) und wird dies immer bleiben. Keine Magie kann hier Abhilfe schaffen, auch nicht jene feenmagische seiner Mutter, die ihm eine Burg verschafft hat, in welcher der Feige mutig wird und der Mutige feige. Diese hat nur Auswirkungen auf seine Umwelt. Mabuz selbst ist damit nicht geholfen. „Interessanterweise verwandelt sich nämlich beim leibhaften Sohn [der *merminne*] der Verlust der Feigheit nicht etwa in ritterliche Kühnheit, sondern äußert sich, negativ gewendet, als triebhafte Willkür.“³³⁷ Die wunderbaren Züge des Mabuz stellen somit lediglich eine Art Handicap dar, das mehrfach erwähnt wird, aber nie weiter erklärt. Es ist eine nötige Voraussetzung für die Handlung, mehr nicht.

Bei Iweret und Valerin und finden sich sogar noch weniger Darstellungen von wunderbaren Zügen. Alleine über Malduc erfährt man etwas davon, wie er Magie wirkt, indem er durch seinen Zaubergesang Schaden anrichtet und Valerin und seine Mannen in einen magischen Schlaf zaubert.

An Stelle des Wunderbaren in der Darstellung des Gegners, erfolgt sie durch den Raum, in welchem sie leben. Valerins Burg zum Verworrenen Tann (Lanz. 5.062) ist von einem Nebel umgeben und von Drachen belagert, die auf Befehl Valerins den Ring um sie schließen (Lanz. 5.049-5.053). Malducs Burg ist davon noch eine Steigerung. Um zu ihr zu gelangen, muss man sich über das Schreiendes Moor begeben, eine Art Geysir-Landschaft mit gewaltigen Fischen

³³⁶ S. dazu die Ausführungen bei: Ó Riain-Raedel (1974)

³³⁷ Elisabeth Schmid: Mutterrecht und Vaterliebe. Spekulationen über Eltern und Kinder im ‚Lanzelet‘ des Ulrich von Zatzikhoven. In: Archiv für das Studium neuerer Sprachen und Literaturen. 144. 1992, S. 247.

und Vögeln, welchen man nichts antun sollte, weil man ansonsten innerhalb eines Jahres stirbt (Lanz. 7.043-7.078). Nur über den unglaublich schmalen Stiebenden Steg, kann man in sie gelangen. Dieser kann unsichtbar gemacht werden (Lanz. 7.163-7.165), so dass unwillkommenen Gästen der Zutritt verwehrt bleibt.

Und auch die Burg von Mabuz und Burg sowie Wald von Iweret sind in ihrem magischen Charakter ausführlicher beschrieben als die jeweiligen Gegner selbst. Es zeigt sich darin die besondere Mechanik des Wunderbaren im *Lanzelet*. Hier sind nicht ‚monströs-wunderbare‘ Menschen die eigentlichen Gegner, sondern die ‚monströs-wunderbaren‘ Landschaften und Burgen.

Die Ursache des Wunderbaren: Das ‚Monströs-Wunderbare‘ enthält immer einen Unsicherheitsfaktor. Womit hat der Held es zu tun? Mit einer realen Situation? Mit einem göttlichen Wunder? Oder doch mit der Macht des Teufels? Erst im Nachhinein wird dies aufgeklärt.

Auch im *Lanzelet* ist die Situation für den Helden nicht immer klar erkennbar. In Valerin sieht der Held bei der ersten Begegnung nur den Ritter, ebenso bei Mabuz. Doch er fragt sich an keiner Stelle, was er denn vor sich hat. Der Held ist nie unsicher. Er ist nur blind, denn die Magie ist für ihn nicht sichtbar.

Dass der Held den magischen Charakter seines Gegners nicht erkennt, führt dazu, dass Lanzelet die falschen Entscheidungen trifft. Er handelt falsch für die Art des Gegners – anders als andere Helden nach ihm, welche durch ihr Glück, Wissen oder Zufall richtig handeln und im Nachhinein die Ereignisse durch einen Wissenden gedeutet bekommen. Lanzelet hingegen wird von Mabuz besiegt und Valerin wird als Ritter geschont, so dass der Zauberer Valerin später noch einmal als Gegner in Erscheinung treten kann.

Das Verkennen gilt dabei dem Wunderbaren allgemein. Der Held Lanzelet unterscheidet selbst nicht zwischen Feenzauber und schwarzer Magie. Der Roman *Lanzelet* hingegen schon. Der erste Handlungsteil steht unter dem Zeichen des märchenhaft Feenmagischen (und somit ‚Göttlich-Wunderbaren‘), der zweite Handlungsteil bringt das ‚Teuflisch-Wunderbare‘ in Form von Zauber.

BRACHES sieht zwar in dem Riesen von Limors im ersten Handlungsteil eine Gestalt der Unterwelt, welche auf den besonderen Charakter des Ortes verweisen soll.³³⁸ Doch ist seine Natur nicht teuflisch, sondern nur wunderbar. Gleiches gilt für Iweret, dessen märchenhafter Wald, Burg und Quelle ‚fiktiv-wunderbare‘ Orte sind. Und bei Mabuz ist die Quelle der Magie sogar ausdrücklich genannt: seine Mutter ist die *merminne* und ihr Zauber hat die Burg geschaffen.

Bei Valerin und Malduc gibt es zwar keine ausdrückliche Zuordnung ihrer Magie zum Teufel, doch handelt es sich um eine Fertigkeit, welche aus Büchern erlernt werden kann. Es ist kein natürlicher Zauber, wie ihn eine *merminne* besitzt oder ein märchenhafter Ort.

Doch Auswirkungen hat dieser Unterschied auf die Handlung keine. Ob ein Gegner göttlicher oder teuflischer Magie verbunden ist, spielt für Lanzelet

³³⁸ Braches (1961), S. 179/180.

keine Rolle. Getötet werden beide Arten von Gegnern und das entspricht keinen Moralvorstellungen von göttlichem Schutz und teuflischer Macht, sondern dem einfachen Schema von Gut und Böse, welches über Weltlichem und Andersweltlichem steht.

Im *Lanzelet* gelten somit die Spielregeln des Märchens, wie EHRISMANN festgehalten hat: „Mit dem massstab der moral darf aber das märchen überhaupt nicht gemessen werden, die sittlichen vorstellungen sind hier nicht fein abgestuft und nur die einfachsten formen werden unterschieden: es gibt gute und böse menschen, die guten werden belohnt, die bösen bestraft und gegen die bösen kennt es kein mitleid.“³³⁹

Das Wunderbare als Mittel der Steigerung: Welche Funktion erfüllt nun das Wunderbare im Roman? In der Gestalt des Riesen ist es eine Steigerung des Schwierigkeitsgrades der *âventiure*. Bei Iweret gilt dies wohl auch, ebenso hebt es den Gegner als Finalgegner des ersten Handlungsteils hervor und hat eine steigernde Funktion für die Struktur.

Bei Mabuz ist das Wunderbare eine Prüfung wie Tugendstein oder Drachenkuss. Das ist keine Steigerung, sondern ein anderes Mittel, um die Wertigkeit des Helden anzuzeigen. Und bei Malduc und Valerin steigert das Wunderbare zwar den Schwierigkeitsgrad, aber in der Art und Weise, dass es die Gegner unbesiegbar macht – außer der Held setzt auf andere Lösungsstrategien. Diesen Ansatz hat der *Daniel* später aufgegriffen.

III.2.7. Intertextuelle Gegnergestaltung

Ein Blick auf die im *Lanzelet* auftretenden Artusritter hat gezeigt, dass wichtige Figuren fehlen, welche später ganz selbstverständlich zum ‚Stammpersonal‘ gehören. Während an intertextuellen Figuren Erec und Tristan prominent in Erscheinung treten, fehlen Iwein und Parzival gänzlich.

Diese Beobachtung ist umso interessanter, als für den *Lanzelet* eine Vielzahl an möglichen intertextuellen Verweisen auf *Iwein* und *Parzival* festgestellt wurden, also auf jene Romane, deren Helden im *Lanzelet* nicht in Erscheinung treten.

Zwar gibt es auch Anspielungen auf den *Erec*, allerdings nicht in derselben Menge und Übereinstimmung. So führt zwar Lanzelets Weg gleich zu Beginn zu einem Zwerg, welcher ihn mit einer Geißel schlägt (Lanz. 420-444), doch ist seine daraus resultierende *âventiure* (Pluris) nicht vergleichbar mit jener im *Erec* (Sperber-*âventiure* – Er. 174-1.098).

Prätext: Iwein

Nimmt man den *Iwein* als Prätext für den *Lanzelet* an, so lässt sich festhalten, dass es sich um einen verstärkenden Verweis handelt. Die Brunnen-*âventiuren* teilen viele Gemeinsamkeiten und keine wirklich kontrastiven Züge. Das Rittertum der Romane Hartmanns würde in diesem Fall bejaht werden.

³³⁹ Ehrismann (1905), S. 29/30.

Bereits von seiner Position in der Erzählung finden sich hier Gemeinsamkeiten. In beiden Fällen erringt der Held an dieser Stelle Frau und Land, Iwein gewinnt Laudine und wird neuer Hüter der Quelle und Herr des Waldes, Lanzelet gewinnt Iblis und wird Herr über Dodone.

Auch der Episodenaufbau besitzt ähnliche Elemente. Beiden *âventiuren* ist ein Aufenthalt des Helden bei einer Person vorgeschoben, welcher er nach der *âventiure* wieder begegnet. Dies ist der freundliche Burgherr im *Iwein* (Kalogreants Erzählung: Iw. 275-397 und 780-795, Iweins Besuch beim Burgherren: Iw. 976-978) und der Abt im *Lanzelet* (Lanz. 3.826-3.935). Der Held wird von einer Person zur *âventiure* gewiesen, welche im *Lanzelet* eben jener Abt ist, im *Iwein* der Waldmensch (Iw. 398-602).

Mehrere prominente Grundzüge der Erzählung finden sich in beiden Romanen. Dazu gehört natürlich in erster Linie, dass beide *âventiuren* an Quellen gebunden sind. Hinzu kommen weitere Momente wie das Motiv der schnell getrösteten Witwe, das im *Lanzelet* zu dem der schnell getrösteten Tochter wird. Sowohl Iwein als auch Lanzelet gestehen der jeweiligen Dame Schadensersatz nach ihrem Willen für den Tod des Mannes/Vaters zu (Iw. 2.282-2.289, Lanz. 4.569-4.591). In beiden Werken findet sich eine Vorausdeutung auf den Tod des Gegners, im *Iwein* nicht eindeutig (*ir einer wart dâ erslagen* – Iw. 1.037), im *Lanzelet* direkt auf Iweret bezogen (Lanz. 4.446).

Die Beschreibung der *âventiure*-Orte gleicht sich bis ins Detail (wenn auch teilweise in Abwandlung oder an anderer Stelle):

An der Stelle des Klosters im *Lanzelet* steht im *Iwein* eine Kapelle (Iw. 566/567). Durch das Schlagen eines Gongs ruft der freundliche Burgherr im *Iwein* das Gesinde herbei (Iw. 299-305), im *Lanzelet* ruft der Held durch das dreimalige Schlagen eines Gongs Iweret an seine Quelle (Lanz. 4.198-4.203, 4.314/15 und 4.362/63).

Im *Iwein* steht an der Quelle eine jahreszeitlose Linde (Iw. 572-580), der Ort ist übernatürlich schön mit herrlich singenden Vögeln und einem magischem Wald (Iw. 604-620). Im *Lanzelet* ist das Umland wunderbar schön mit dem wildreichen Wald und dem Blumental der Iblis (Lanz. 3.940-4.090) und auch an dieser Quelle steht eine Linde, welche immergrün ist (Lanz. 3.898).³⁴⁰

Der Quellstein im *Iwein* ist ein Smaragd mit Rubinen an allen vier Ecken (Iw. 623-628), im *Lanzelet* sind auf Iwerets Burg zahlreiche Edelsteine verbaut (Lanz. 4.091-4.184). Tiermotive finden sich auf dem Quellstein im *Iwein* (*undersatzt mit vieren/marmelînen tieren* – Iw. 583/584), im *Lanzelet* ist es vielsagenderweise ein Löwe (Lanz. 3.893-3.897), welcher auch Iwerets Wappentier ist (Lanz. 4.418-4.427). Beide Werke heben die Schönheit der Burg des Gegner hervor (Iw. 1.135-1.141/Lanz. 4.091-4.186).

Was den Gegner selbst angeht, sind die Ähnlichkeiten allerdings bereits wesentlich zurückgenommen. Beide sind natürlich Ritter und Herren eines Waldes (*des selben waldes herre* – Iw. 1.001/Lanz. 3.938-3.969). Der Kampf gegen sie umfasst ritterlich herausragende Tjost und Schwertkampf (Iw. 1.012-1.055/Lanz. 4.463-4.557), der im *Iwein* in der Flucht Ascalons weitergeht. Beide Gegner sterben durch Kopfwunden. Im *Iwein* tötet Ascalon ein Schwertschlag vertikal durch den Kopf (Iw. 1.047-1.050), im *Lanzelet* wird Iweret durch einen horizontalen Hieb geköpft (Lanz. 4.556/7).

³⁴⁰ In der Beschreibung des Waldes ähnelt der *Lanzelet* allerdings auch der Beschreibung des Gartens des Mabonagrins aus dem *Erec*, dessen Bäume Früchte und Blüten zur selben Zeit tragen. Obst und die wunderschön singenden Vögel haben zudem magische Wirkung auf die Menschen (Er. 8.715-8.744).

Doch es gibt ebenso deutliche Unterschiede. Ascalon wird zum Beispiel als übermenschlich gewaltig beschrieben (Iw. 694-702), was auf Iweret nicht zutrifft. Am auffälligsten ist aber wohl die Benennung des jeweiligen *âventiure*-Gegners, in welcher sich beide Figuren deutlich unterscheiden.

Iweret hat von seinem Namen nicht nur nichts mit Ascalon gemeinsam, vielmehr liegt hier sogar ein Verweis auf den *Parzival*, nahe. Dort verführt Clinschor die Königin Iblis, deren Gatte, König Ibert, ihn daraufhin kastrieren lässt (Par. 656,25-657,26).

Prätext: *Parzival*

Die Gemeinsamkeiten mit dem *Parzival* sind vor allem zu Beginn des *Lanzelet* besonders auffällig. Der Held wächst ohne seinen Vater, erzogen von einer Frau, fern allen Rittertums auf (Pz. 116,5-129,4/Lanz. 189-306). Er bricht auf, ohne seinen Namen zu kennen, welchen er erst auf seinem Weg in Erfahrung bringt (Pz. 140,3-141,24/Lanz. 4.704-4.731). Er kann nicht reiten und verhält sich in ritterlicher Aufmachung ungeschickt (Pz. 161,9-22/Lanz. 403-567), was erst durch eine Ausbildung bei einem Ritter behoben wird (Ausbildung bei Gurnemanz – Pz. 162,6-175,6/Ausbildung bei Johfrit – Lanz. 568-671). Lanzelet heiratet drei Damen (Tochter des Galagandreiz, Ade, Iblis), von welchen die letzte die für ihn bestimmte ist, Gawein ist dreimal der Ritter einer Dame (Obilot, Antikonie, Orgeluse), von welchen er die letzte heiratet (Pz. VII. Buch, VIII. Buch, X.-XIII. Buch/Lanz. 676-1.257, 1.849-2.249 und 4.407-4.959).³⁴¹

Das unritterliche Messerwurfspiel zwischen Galagandreiz und Lanzelet könnte seine Parallele in Parzivals tödlichem Angriff mit dem ebenso unhöfischen Gabilot auf Ither haben (Pz. 153,21-155,18/Lanz. 1.146-1.183). Das Turnier von Djofle könnte das Turnier vor Kanvoleis als Vorlage haben, bei welchem neben Artus' Vater Utrepandragun auch König Lot teilnimmt und sein kleiner Sohn Gawein auftritt (Pz. 58,1-101,4/Lanz. 2.816-3.525). Der Kampf gegen Riese und Löwe bei Linier könnte Anklänge von Gaweins Kampf gegen einen Riesen und einen Löwen als Abschluss der Schastel-Marveile-*âventiure* aufweisen (Pz. 569,28-572,21/Lanz. 1.910-1.981).

Übereinstimmungen in Grundzügen der Erzählung sind also eindeutig auszumachen, doch genaue Verweise in der Gestaltung von Gegnern sind nur spärlich zu finden. Sie unterliegen zudem einer mehr oder weniger freien Interpretation des jeweiligen Germanisten. Möglich wäre es beispielsweise in Lanzelets Nacht mit Galagandreiz' Tochter ein Gegenstück zu Parzivals Begegnung mit Jeschute zu sehen, wobei Orilus dann in seiner zornigen Reaktion die Vorlage für den im *Lanzelet* die Situation allerdings richtig deutenden Galagandreiz abgeben würde (Pz. 129,5-137,30/Lanz. 1.116-1.156). Genauso gut kann man in diesem Beischlaf aber auch eine Reminiszenz an Parzivals keuscher Nacht mit Condwiramurs sehen (Pz. 191,25-196,15/Lanz. 1.076-1.115).

³⁴¹ Achnitz (2012), S. 118.

Die Gestaltung von Valerin und Malduc könnte durch Clinschor inspiriert sein, mit welchem die beiden Zauberer gemeinsam haben, dass sie zwar Schwarzmagier, aber auch dem höfischen Leben verbunden sind (Pz. 655,28-659,10).

Aber es gibt auch bedeutende Unterschiede. Auffälligerweise fehlen dem *Lanzelet* der Gral und die religiöse Ausrichtung der Erzählung. Vielmehr erscheint der Roman sehr ‚weltlich‘ orientiert zu sein. In diesem Fall wäre das Verhältnis des *Lanzelet* zum *Parzival* das einer Korrektur, möglicherweise eine ‚Rückführung‘ auf die Kernpunkte *minne* und Kampf.

Neben der Nutzung der Texte als Prätexte mit ‚Programm‘ gäbe es allerdings noch eine andere Möglichkeit. Ulrich selbst verweist als Quelle seiner Erzählung auf eine französische Vorlage (*welschez buoch* – Lanz. 9.324). Worum es sich dabei gehandelt haben könnte, sofern man nicht von einer Quellenfiktion ausgehen will, hat die Forschung lange Zeit beschäftigt, mit unterschiedlichem Ergebnis.³⁴² Ein neuerer Ansatz erscheint besonders verlockend.

„Das *welsche buoch* könnte eine Sammelhandschrift mit den Werken Chrétiens gewesen sein, in der sich neben dem 'Lancelot' und dem 'Perceval' vielleicht auch 'Érec et Énide', 'Cligès' und 'Yvain' befanden. Zu jedem dieser Texte lassen sich im 'Lanzelet' motivliche Parallelen finden [...]“³⁴³

Man könnte dann davon ausgehen, dass Ulrichs Arbeitsweise vergleichbar der Heinrichs von dem Türlin in der *Crône* war. Das Material wäre dann allerdings sehr stark verändert und umgestellt worden, so dass ein neues Werk entstanden ist, das vor allem von seiner Aussage mit den Prätexten nichts mehr gemeinsam hat. Man betrachte sich in diesem Zusammenhang nur einmal die Gemeinsamkeiten des Romans mit der bis dahin überlieferten Lancelot-Geschichte. Ganz offenkundig fehlt dem *Lanzelet* ihr wichtigstes Element: die Liebe des Helden zur Königin.³⁴⁴

III.2.8. Die individuelle ‚Gattungsmischung‘

Nach dem *Erec* sind alle Artusromane immer Variationen des bekannten Schemas. Ein Roman, der keine bloße Wiederholung eines Vorgängers sein will, muss Bekanntes mit Eigenständigem kombinieren. Im *Iwein* gesellt sich daher zum Artusschema das Motiv der Feenliebe. Im *Parzival* tritt ihm der religiöse Themenbereich zur Seite.

³⁴² S. die Zusammenfassung der Quellenfrage bei: Markus Wennerhold: Späte mittelhochdeutsche Artusromane. 'Lanzelet', 'Wigalois', 'Daniel von dem Blühenden Tal', 'Diu Crône'. Bilanz der Forschung 1960-2000. Würzburg, 2005, S. 34-37.

³⁴³ Achnitz (2012), S. 164.

³⁴⁴ Die Debatte darüber, wie diese Abweichung von Chrétiens *Le Chevalier de la Charette* zu bewerten ist, reicht von dichterischer Unfähigkeit über moralische Bedenken gegen die Ehebruch-Erzählung bis zu der Annahme, dass Ulrich die Erzählung schlichtweg nicht bekannt war. Vgl. den Überblick über die Forschungsliteratur in: Kragl (2009), S. 927-938. (= Kapitel 3.4)

Ulrich nun bezieht gewichtige Aufbauelemente aus den *Chansons de geste*, indem er seinen Artusroman als *enfance* gestaltet.³⁴⁵ Dabei handelt es sich um einen zweiteiligen Erzähltyp, welcher den Weg eines jungen Ritters zum Landesherren erzählt, wobei der Erwerb der dazu gehörenden Ehefrau in der Erzählmitte liegt.³⁴⁶

Der *Lanzelet* als *enfance* beginnt in der Kindheit des Helden mit dem Sturz seines Vaters und der Entführung des Kleinkindes aus seinem Heimatland. Die Erzählung begleitet ihn durch seine Jugend, die ersten ritterlichen Taten, den Erwerb von Frau und Land, zu seiner Familie und auf den Thron, der ihm als Erbe zusteht. Der Roman handelt folglich von dem „Fall und Wiederaufstieg der Könige von Genewîs.“³⁴⁷

Die Umsetzung dieses Programms erfolgt aber weiterhin in den Strukturen des Artusromans, dessen bekannte Motive im gleichen Maß dargestellt werden, aber auch, wo nötig, verändert und angepasst werden, um aus zwei (wenn auch ähnlichen) Programmen eine Erzählung zu formen. An manchen Stellen passen beide Erzählschemata problemlos zusammen, an anderen führt die Verschmelzung zu Abweichungen, welche man in der Wahl der *âventiuren* und Gegner erkennen kann.

Erster Handlungsteil: Bei Iweret gewinnt der Held Frau und Land (Iblis und Dodone). Indem er den *besten ritter, der ie wart* (Lanz. 329) besiegt, nimmt er dadurch dessen Platz ein. Der Held hat sich in den klassischen Schemata Kampf und *minne* gleichermaßen bewährt, wie es die Gattung des Artusromans vorsieht.

Doch da Lanzelet zu Beginn der Erzählung noch nicht der erfahrene (Jung-)Ritter ist wie ein Erec oder Iwein, muss er diesen Status in vorgeschobenen Kämpfen erst erreichen. Das Motiv des Erwerbs von Frau und Land wird daher in einer Steigerung dreimal wiederholt, bevor der Held Iblis erringen kann. Drei Wiederholungen bedingen drei ähnliche Gegner: Galagandreiz, Linier und Iweret.

Das Kräfteressen mit Gawein und den Artusrittern weist dem Helden den Platz zu, welchen dem ‚klassischen‘ Helden erst am Ende des Romans zusteht. Es gibt keine Zwischenstationen und somit keinen eigenständigen Keie-Kampf. Diese Veränderung hat seine Ursache in einer weiteren wichtigen Veränderung im *Lanzelet*: der Held ist mit Artus verwandt. Der Artushof ist der Hof von Lanzelets Onkel. Artus und Gawein sind Lanzelets Familie.³⁴⁸ Artuswürdigkeit und die Eröffnung der eigenen Herkunft und des eigenen Namen sind im *Lanzelet* somit ineinander verwoben.³⁴⁹

Dass Gawein Lanzelets Verwandter ist, führt nun aber dazu, dass der Held nicht am Ende des Romans noch einmal gegen ihn antreten kann. Und die

³⁴⁵ W. H. Jackson: Ulrich von Zatzikhoven's ‚Lanzelet‘ and the Theme of Resistance to Royal Power. In: German Life and Letters. 28. 1974, S. 285-297. – Pérennec (1979), S. 1-51.

³⁴⁶ Friedlich Wolfzettel: Zur Stellung und Bedeutung der Enfances in der altfranzösischen Epik. In: Zeitschrift für französische Sprache und Literatur. 83. 1973, S. 317-348.

³⁴⁷ Thoran (1984), S. 77.

³⁴⁸ Pérennec (1979), S. 1-51.

³⁴⁹ Vgl. die Interpretation von: Ruh (1973), S. 50ff.

Verwandtschaft mit Artus sorgt dafür, dass der Artushof keine negative Färbung aufweisen darf, die Keie mit sich bringen würde, denn diese würde auch Lanzelet als Artus' Neffe direkt betreffen.

Das hat zur Folge, dass der Spötter nur einen stark zurückgenommenen Auftritt bekommt und der Kampf gegen die Artusritter im ersten Handlungsteil stattfindet. Es erklärt auch, warum die zweite Konfrontation nur noch ein indirekter Leistungsvergleich sein darf, in welchem die Artusritter dabei vorbildlich bleiben können.

Der erste Handlungsteil schließt mit der Rückkehr Lanzelets in den Schoß seiner Familie. Artus erkennt den ‚verlorenen Neffen‘ als solchen an, überlässt ihm den Kampf gegen Valerin und nimmt ihn am Artushof auf. Der Held ist damit angekommen.

Für die Erzählstruktur der *enfance* hat Lanzelet am Ende des ersten Handlungsteils folgende Bereiche durchlaufen: er wurde als Kind entführt, ist in die Welt aufgebrochen, hat sich als Ritter unterweisen lassen und die ersten Sporen verdient. Er hat seine Herkunft in Erfahrung gebracht, geheiratet und ist zu seiner Familie zurückgekehrt, in welche er sich an seinem Platz eingliedert.

Für die Erzählstruktur des Artusromans hat sich Lanzelet am Ende des ersten Handlungsteils in Kampf und *minne* bewährt und dabei Frau und Land gewonnen. Er hat sich gegen die Artusritter bewährt und ist vom Hof in seiner Ehre bestätigt worden und in die Tafelrunde aufgenommen worden.

Zweiter Handlungsteil: Befänden wir uns im *Erec*, *Iwein* oder *Parzival*, würde nun die Krise des Helden folgen. Man kann nun entweder konstatieren, dass diese vollkommen fehlt, ein fehlerhaftes Verhalten des Helden suchen oder nach einem vergleichbaren Element Ausschau halten.

Eine Interpretation, welche von Krise und Schuld ausgeht, ist die THORANS, die diese Schuld allerdings nicht im Protagonisten gesucht, sondern sie auf seinen Vater übertragen hat.³⁵⁰ Lanzelet trägt eine Erbschuld, welche es im zweiten Handlungsteil zu tilgen gilt. Die *âventiuren* und nicht nur der Ausgang der Erzählung müssten in diesem Fall einen Anhaltspunkt dafür liefern, so wie in den anderen Artusromanen.

Im *Erec* überwindet der Held in Mabonagrin das eigene Defizit der nicht in die Gesellschaft eingebundenen *minne*. Im *Iwein* erweist sich der Held als in der Lage rechtzeitig seinen Verpflichtungen nachzukommen, so wie er bei Laudine vorher darin versagt hat.

Und *Lanzelet*? Er tötet Malduc und befreit dadurch Gawein und Erec. Er hilft somit einem Verwandten (Gawein) und Artusritter (Erec) gegen einen von der Gesellschaft isoliert lebenden, unhöfisch handelnden Zauberer.

Setzt man mit Gawein und Erec die Ritter des Königs Pant gleich und mit Malduc König Pant selbst, so kann man auch den *Lanzelet* als Variation des klassischen Artusroman-Schemas interpretieren. In Malduc überwindet Lanzelet die Schuld seines Vaters und beweist gleichzeitig, dass er dessen

³⁵⁰ Thoran (1984), S. 57f.

Fehler nicht begehen wird. Malduc ist folglich so angelegt, dass er von seinem Wesen her als Spiegelbild König Pans fungieren kann.

Doch auch die *enfance* wirkt auf die Darstellung der Gegner ein. Es ist auffällig, dass im zweiten Handlungsteil an die Stelle der ritterlichen Zweikämpfe nun zum ersten Mal Gemeinschafts*âventiuren* treten. Die ritterliche Gesellschaft hilft sich gegenseitig. Gawein und die anderen Artusritter brechen auf, um Lanzelet aus Pluris zu befreien. Gawein und Erec opfern sich, um Malducs Hilfe für Artus gewinnen zu können, damit Ginover befreit werden kann. Lanzelet und 100 Artusritter überwinden Malducs Burg und befreien die beiden.

Die Gegner müssen also so gestaltet sein, dass sich ihnen kein Held im Zweikampf stellen kann, sondern dass sie nur als Gemeinschaftsdienst bewältigt werden können. Und genau das ist mit Valerin und Malduc auch umgesetzt, indem sie nicht mit ritterlichen Waffen besiegt werden können.

Gleichzeitig sind diese Episoden immer noch geeignet, Hilfe*âventiuren* zu sein, wie sie im Artusroman im zweiten Kursus benötigt werden. Und so gewähren der Held und die Artusritter Hilfe für Hilflöse.³⁵¹ Ihr Gewinn dabei ist ein sozialer. Der Held wird am Ende für seine Taten belohnt, indem er die Unterstützung seiner Verwandten und Freunde erhält, als es um die Rückgewinnung seines Erblandes Genewis geht. Lanzelets Handeln führt zum „Erfolg durch Solidarität“.³⁵²

Damit hat er auch bewiesen, dass er der richtige König für Genewis ist, indem er (anders als sein Vater) Gemeinschaftssinn besitzt und sich ebenso unterordnen,³⁵³ wie aktiv die Führung übernehmen kann, wie er bei der von ihm organisierten Befreiungsaktion von Gawein und Erec ebenso unter Beweis stellt wie bei der ersten Reise zu Malduc.³⁵⁴ All dies führt zu der ungewöhnlichen Gestaltung der Gegner im zweiten Handlungsteil. Sie verwandeln sich in eine Art Statisten, indem es vor allem um Rettung und Befreiung geht und nicht um einen wirklichen Kampf. Im entscheidenden Moment treten weder Valerin noch Malduc überhaupt in Erscheinung. Ihre Festungen fallen und sie mit ihnen.

Die Erzählhandlung der *enfance* führt den Helden im zweiten Handlungsteil zum Thron, der ihm von Geburt an zusteht, zusammen mit seinen Verwandten und Helfern, nachdem er sich als königswürdig und der Aufgabe gewachsen erwiesen hat.

Der Artusroman steuert die uneigennützige Hilfe im Dienste der Gesellschaft bei und der Held erbringt den Beweis, dass er die Fehler seines Vaters nicht wiederholen wird und somit die Position einnehmen kann, von welcher sein Vater gestürzt worden ist. Ein Kampf ist daher nicht einmal am Ende mehr nötig. Alles fügt sich in ein glückliches Ende.

³⁵¹ Soudek (1972), S.182.

³⁵² Volker Mertens: Der deutsche Artusroman. Stuttgart. 1998, S. 95.

³⁵³ RUH spricht davon, dass Lanzelet von den Artusrittern im zweiten Handlungsteil „Gemeinschaftssinn, die Integration in gemeinsame Aufgaben“ (S. 54) gelernt hat. – Ruh (1973), S. 47-55.

³⁵⁴ Thoran (1984), S. 66.

III.3. Wigalois

Zusammenfassung: König Joram (Wig. 261) kommt an den Artushof und besiegt im Zweikampf alle gegen ihn anreitenden Artusritter. Der König trägt einen unbesiegbaren machenden Gürtel, so dass er auch gegen Gawein siegreich bleiben kann, den er in sein Reich führt, wo dieser Jorams Nichte Florie heiratet und mit ihr einen Sohn, Wigalois, zeugt.

Gawein verlässt Florie vor der Geburt des Kindes. Erwachsen geworden bricht auch Wigalois auf und gelangt zum Artushof, wo er zum Ritter ausgebildet wird. Auf seine Bitte hin erhält er von Artus das Recht zugestanden, sich an einer *âventiure* zu versuchen, für welche die Botin Nereja am Artushof eigentlich Gawein hatte gewinnen wollen.

Auf dem Weg zu dieser *âventiure* beweist sich der Held im Kampf gegen einen namenlosen Burgherren (Wig. 1.932), befreit eine Dame aus der Gewalt zweier Riesen (Wig. 2.064), kämpft gegen den Besitzer eines schönen Hundes (Wig. 2.226) und gewinnt für Königin Elamie einen gestohlenen Schönheitspreis aus der Hand des roten Ritters Hojir von Mansfeld (Wig. 2.577) zurück.

Doch erst nach dem Kampf um das Anrecht auf die *âventiure* gegen den Ritter Schaffilun (Wig. 3.329) offenbart ihm die bis dahin skeptische Botin Nereja die Hintergründe der *âventiure* und benennt den heidnischen Usurpator Roaz (Wig. 3.653) als Wigalois' Gegner. Dieser hat vor zehn Jahren König Lar hinterhältig ermordet und sich dessen Landes bemächtigt. Wer über Roaz siegt, erringt das Königreich und gewinnt König Lars junge Tochter Larie zur Frau.

Nereja und Wigalois erreichen Burg Roimunt, auf welcher sich Larie und ihre Mutter aufhalten. Nach einer Tjost gegen den Truchsess Azzadac (Wig. 3.889) trifft Wigalois auf Larie, zu welcher er sofort in Liebe entflammt. Man weist ihn zur Burg von Korntin, die nach dem Überfall von Roaz zu einem übernatürlichen Ort wurde. Dort trifft Wigalois auf die verstorbenen (nun untoten) Ritter von Korntin (Wig. 4.545) und reitet gegen sie eine Tjost, wobei sich seine Lanze entzündet. Er wird von einem wundersamen Tier, das sich als der verstorbene König Lar erweist, für die folgenden Kämpfe ausgerüstet.

Auf dem nun folgenden *âventiuren*-Weg trifft Wigalois als erstes auf den Drachen Pftan (Wig. 4.692), welchen der Held besiegt und dadurch den Grafen Moral aus seinen Klauen befreit. Nach dem Kampf bleibt Wigalois jedoch ohnmächtig liegen und wird von einem Fischerehepaar ausgeraubt.

Auf der Burg des Grafen Moral wird Wigalois neu ausgerüstet. Er begegnet auf dem weiteren Weg der Wilden Frau Ruel (Wig. 6.286), welche ihn in eine Höhle verschleppt. Nur mit Hilfe Gottes kann Wigalois entkommen und muss sich als nächstes vor der Brücke zu Burg Glois, in welcher sich Roaz aufhält, im Kampf dem Ritter Karrioz (Wig. 6.549) stellen, der zur Hälfte Zwerg zur Hälfte Wilder Mann ist. Nachdem Wigalois Karrioz besiegt hat, gelingt es ihm durch ein Gebet ein mit Schwertern besetztes Rad anzuhalten, das den weiteren Weg blockiert.

Als nächstes trifft der Held auf Marrien (Wig. 6.932), ein Mischwesen aus Mensch und Pferd mit einem Hundekopf, welches er töten kann. Im daran anschließenden Kampf gegen die greisen Torwächter Garel (Wig. 7.090) und Adan (Wig. 7.090) tötet er ersteren und lässt sich von Adan Sicherheit geben.

Damit hat Wigalois das Bollwerk um Glois überwunden und kann sich Roaz stellen, der sich als riesenhafter Teufelsbündler erweist. Aus dem dennoch ritterlich geführten Zweikampf geht Wigalois als Sieger hervor. Roaz' Leichnam und Seele werden vom Teufel geholt.

Mit dem Sieg über Roaz wird Wigalois Landesherr und heiratet Larie. Die Hochzeitsfeierlichkeiten werden jedoch von der Ankunft eines Knappen überschattet, der vom Tod des Königs Amire berichtet. Dieser befand sich auf dem Weg zu den Feierlichkeiten, als ihn Lion von Namur (Wig. 9.821) in einer Tjost tötete, um seiner Gattin habhaft zu werden.

Wigalois zieht nach einer Fehdeansage mit zahlreicher Unterstützung gegen Lion in den Krieg. In der folgenden Schlacht tötet Gawein Lion. Durch die Hand von Wigalois, Adan und seiner Enkelin Marine fallen auf gegnerischer Seite die Ritter Galopear (Wig. 11.026), Salin (Wig. 11.071) sowie ein namenloser Fürst (Wig. 11.013) und der Herzog von Serbien (Wig. 11.117).

Das Werk endet mit einem Besuch von Wigalois und Larie am Artushof, der Vaterlehre durch Gawein und einen Ausblick auf Wigalois' weiteres Leben und das seines Sohnes.

III.3.1. Erzählstruktur

Die Handlung des *Wigalois* lässt sich in vier Teile gliedern, welche von Prolog und Epilog gerahmt werden.³⁵⁵ Diese vier Teile bilden jedoch nicht nur von ihrer Handlung her Einheiten, sondern auch darin, welcher Gattung sie neben dem Artusroman jeweils verpflichtet sind.

1. Die Vorgeschichte mit dem Kampf Gaweins gegen Joram, seine Hochzeit mit Jorams Nichte Florie, seine heimliche Abreise und das Heranwachsen seines Sohnes Wigalois im wunderbaren Land seiner Mutter (Wig. 258-1.410) weist deutliche Züge der Anderswelt, des Märchenhaften und der Sagenwelt auf.³⁵⁶
2. Die Reise des Helden in Begleitung der Botin Nereja nach Roimunt und seine Bewährung auf dem Weg als geeigneter Ritter für die Roaz-*âventiure* folgt alleine dem Schema des höfischen Artusromans Hartmannscher Prägung.³⁵⁷
3. Der Weg des Helden von Roimunt zu Burg Glois, welcher in der Begegnung des Helden mit dem Teufelsbündler Roaz gipfelt (Wig. 4.370-7.837), besitzt den ‚jenseitig-wunderbaren‘ Charakter einer Heiligenlegende.³⁵⁸
4. Die daran anschließende kriegerische Auseinandersetzung mit Lion von Namur (Wig. 9.799-11.242) verbindet den Artusroman mit der Heldenepik (*Chansons de geste*), indem die Erzählung über das fiktionale Romangeschehen in die reale Welt verweist.³⁵⁹

Dies bedingt vier verschiedene Arten von Gegnern: den wunderbaren Gegner, den klassischen *âventiure*-Gegner, den ‚teuflich-wunderbaren‘ Gegner und den heldenepischen Gegner. Die vier Teile und ihre Gegner lassen sich zudem aufeinander beziehen, Doppelungen oder Vervielfachungen wie im *Lanzelet* sind dies jedoch gerade nicht.

Joram, der wunderbare Gegner, welcher aus einer märchenhaften Anderswelt stammt und aufgrund eines magischen Gürtels unbesiegbar ist und Lion, der heldenepisch-reale Herrscher, bilden offenkundige Gegenstücke. Beide Episoden haben gemein, dass sie sich außerhalb der Haupthandlung befinden und diese einrahmen. Außerdem haben sowohl Joram als auch Lion Gawein als Gegner und nicht den Helden Wigalois.

Ebenso stehen sich die klassischen Gegner des höfischen Artusromans und die ‚teuflich-wunderbaren‘ Gegner der Heiligenlegende gegenüber. HEINZLE trennt diese beiden deutlich variierenden Teile in ‚vorbereitende‘ und ‚entscheidende‘ Sequenzen.³⁶⁰

Die Gegner der ‚vorbereitenden‘ Sequenz bestehen aus einem Burgherren (Wig. 1.928-2.016), zwei Riesen (Wig. 2.039-2.183), dem Besitzer eines schönen Hündchens (Wig. 2.207-2.348), Hojir von Mansfeld (Wig. 2.349-3.133), Schaffilun (Wig. 3.297-3.606) und dem Truchsess von Roimunt (Wig. 3.885-

³⁵⁵ Wolfgang Mitgau: Nachahmung und Selbständigkeit Wirnts von Gravenberc in seinem Wigalois. In: Zeitschrift für deutsche Philologie (ZfdPh). 82. 1963, S. 326-331.

³⁵⁶ Ehrismann (1905), S. 14-54.

³⁵⁷ HAUG verweist auf die für den gesamten *âventiure*-Weg typischen Elemente des höfischen Romans und zieht davon lediglich die fehlende Krise des Helden ab. – Walter Haug: Literaturtheorie im deutschen Mittelalter. Von den Anfängen bis zum Ende des 13. Jahrhunderts. Eine Einführung. Darmstadt. 1985, S. 253/4.

³⁵⁸ Grubmüller (1985)

³⁵⁹ Schröder (1986)

³⁶⁰ Heinzle (1973), S. 263.

3.972). Es handelt sich folglich nur um Ritter sowie zwei Riesen. Damit wird das klassische Gegnerpersonal abgedeckt. Die Riesen sind dabei als unhöfische Gesellen dargestellt (*zwêne starke risen* – Wig. 2.065), die sich unbewaffnet mit Ästen verteidigen müssen (Wig. 2.114/2.115) und vor welchen der Held sich durch die bekannte Taktik der klugen Deckung in ein *dickez hac* (Wig. 2.125) zurückzieht. Sie sind weder Ritterriesen noch turmhohe Sagenriesen, sondern Riesen des ‚klassischen‘ Artusromans.

Das vollkommene Gegenstück zu den Gegnern der ‚vorbereitenden‘ *âventiuren* bilden die Gegner der ‚entscheidenden‘ Sequenz. Diese sind entweder dämonisch übersteigerte Kreaturen (Drache, Wilde Frau, *merwunder* und Zwerg) oder Heiden (Garel, Adan und Roaz).

Auch hier zählt man wie bei den ‚vorbereitenden‘ *âventiuren* sechs einzelne Episoden mit Gegnern. Das verdeutlicht noch einmal strukturell, dass diese beiden Teile aufeinander bezogen sind. Für die ‚vorbereitenden‘ *âventiuren* ist festzuhalten, dass zwar die Gegner den Spielregeln des höfischen Romans entsprechen, der Held aber nicht immer ‚korrekt‘ mit ihnen umgeht, so dass die einzelnen Szenen „mitnichten alle artuswürdig sind“³⁶¹.

GOTTZMANN stellt für die ersten vier Begegnungen folgendes Fehlverhalten des Helden fest:

- überzogene *fortitudo*, versinnbildlicht durch die Tötung des Burgherren im Kampfeifer
- mangelnde *prudencia*, versinnbildlicht durch das Entsenden des besiegten Riesen zum Artushof zusammen mit der Dame, welche die beiden Riesen zu vergewaltigen versuchten
- keine *caritas* und *erbernde* gegenüber dem unbestattet liegenden Besitzers des schönen Hundes
- fehlende Weitsicht im Bereich der *iustitia* als Wigalois Elamies Sache unterstützt ohne daraus folgenden Forderungen nachkommen zu können.³⁶²

GOTTZMANN sieht in den vier ersten Kämpfen eine Entwicklung des Helden, einen ‚Lernprozess‘³⁶³, auf welchen die Episoden zugeschnitten sind. Dies würde erklären, warum hier nur die typischen Gegner der höfischen Artusromane auftreten, da sie die entsprechenden Werte, beziehungsweise ihr Fehlen, aufzeigen sollen. Grundsätzlich bewegen sich die *âventiuren* immer weiter in einen idealisierten ritterlich-höfischen Bereich, wie sich bereits am Verhalten der Gegner erkennen lässt.

Im Kampf gegen den Burgherren droht dem besiegten Ritter die Verneinung seines Status‘ als Ritter, indem er bei einer Niederlage Rüstung und Waffen abgeben muss (Wig. 1.951-1.953). Die unhöfischen Riesen versuchen die von ihnen entführte Dame zu vergewaltigen (Wig. 2.068-2.079) und der Herr des schönen Hündchens droht Wigalois in einem ausgesprochen aggressiven Tonfall damit, was geschehen wird, wenn er den Hund nicht zurückgibt (Wig. 2.248-2.255).

Hojirs Verhalten und seine Worte wechseln hingegen von zuerst aggressivem Verhalten (Wig. 2.783-2.836) hin zu einem höfischen Umgangston mit seinem Gegner (Wig. 2.897-2.929), was sich nach dem Kampf noch einmal steigert (Wig. 3.091-3.139). Bei Schaffilun ist die höfische Zeichnung bereits vollkommen. Er teilt sogar seine Ausrüstung mit Wigalois, um beim Kampf zwischen ihnen eine ausgeglichene Ausgangssituation zu schaffen (Wig. 3.432-3.461). Und

³⁶¹ Gerd Kaiser: Der Wigalois des Wirnt von Grävenberc. Zur Bedeutung des Territorialisierungsprozesses für die höfisch-ritterliche Literatur des 13. Jahrhunderts. In: Euphorion. 69. 1975, S. 412.

³⁶² Carola L. Gottzmann: Wirnts von Gravenberc ‚Wigalois‘. Zur Klassifizierung so genannter epigonalen Artusdichtung. Amsterdamer Beiträge zur älteren Germanistik (ABäG). 14. 1979, S. 99-104.

³⁶³ Gottzmann (1979), S. 104.

gegen Azzadac führt der Held bereits nur noch eine eher symbolische Tjost. Der Truchsess bricht den Kampf danach sofort ab, ergreift Wigalois' Pferd am Zügel und begrüßt den Helden auf Roimunt (Wig. 3.939-3.954).

Mit dem sich steigernden höfischen Charakter wächst auch der Schwierigkeitsgrad der Kämpfe.³⁶⁴ Die Steigerung ist an die Tatsache gekoppelt, dass jeder Kampf den Helden näher nach Roimunt führt und von dort hinein nach Korntin und zu Burg Glois.

Die ‚entscheidenden‘ *âventiuren* des dritten Handlungsteils haben mit den ‚vorbereitenden‘ des zweiten mehr gemeinsam als auf den ersten Blick vielleicht erkennbar. Während diese ‚klassische‘ Gegner aufweisen, sind es hier nun mit dem Teufel verbundene Gegner (wenn auch im Fall von Garel und Adan diese Verbindung nur über Roaz und nicht freiwillig erfolgt ist). Dabei wandeln sich die Gegner von Drachen und Wilde Frau über ritterliche Zerrbilder wie Karrioz (Zwergenritter) und Marrien (Pferd und Mensch in einem Körper verwachsen) hin zu heidnischen Rittern (Garel/Adan und Roaz). Das bedeutet, dass Wigalois nach Roimunt sich sofort mitten unter dämonischen Kreaturen wiederfindet und von dort zurück in ein menschliches Umfeld kommt. „Je mehr sich Wigalois dem Herrscher von Glois nähert, um so mehr wandelt sich die bizarre Jenseitswelt in heidnische Gefilde.“³⁶⁵ Und das bedeutet auch eine Entwicklung hin in die Sphäre des Ritterlichen und Höfischen – ebenso wie im vorausgehenden Teil der ‚vorbereitenden‘ *âventiuren*.

Zudem sind die einzelnen Kämpfe „linear-additiv in dramatischer Steigerung auf das eine Ziel, den Kampf mit Roaz, hingeordnet.“³⁶⁶ Auch hier ist also eine Steigerung zu finden.

Damit ist es schließlich auch nicht beliebig „ob ein Ritter erst mit einem Drachen, dann mit einem Riesen, schließlich mit einem Zwerg kämpft oder umgekehrt“³⁶⁷. Die Reihenfolge der verschiedenen Gegner ist bewusst so gewählt, wie sie ist.

Dies zeigt sich auch in den Bezügen der Gegner untereinander. So lassen sich für beide Teile jeweils Zweierpaare bilden, die in ihrer Ausgestaltung aufeinander bezogen sind. Für die ‚vorbereitenden‘ *âventiuren* wären das: Burgherr – Riesen, Hundebesitzer – Hojir und Schaffilun – Azzadac.

Dem Burgherr und den beiden Riesen begegnet Wigalois am Abend, beziehungsweise in der Nacht. Es sind namenlose Gegner, gegen welche sich der Held beweisen kann, während Nereja ihn noch für den ‚falschen‘ Helden für ihre *âventiure* hält.

Mit dem Hundebesitzer und Hojir trifft der Held auf bekannte Figuren. Der Hundebesitzer verweist deutlich auf den Tristan, Hojir von Mansfeld ist eine historische Person mit den sich daraus ergebenden Folgen einer anderen Darstellung für ‚reale Figuren‘ in fiktionalen

³⁶⁴ Cormeau (1977), S. 30/31.

³⁶⁵ Brinker (1995), S. 106.

³⁶⁶ Walter Haug: Moral, Dämonie und Spiel. Der Übergang zum nachklassischen Artusroman. In: Walter Haug: Literaturtheorie im deutschen Mittelalter. Von den Anfängen bis zum Ende des 13. Jahrhunderts. Eine Einführung. Darmstadt. 1985, S. 254.

³⁶⁷ Franz Saran: Über Wirnt von Grafenberg und den Wigalois. In: Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur (PBB). 21. 1896, S. 290.

Erzähltexten.³⁶⁸ In beiden Fällen gewinnt der Held für Nereja ein Geschenk, einmal den schönen Hund und das andere Mal Pferd, Papagei und Zwerg.

Mit Schaffilun und Azzadac sind die Kämpfe dann konkret auf die *âventiure* von Korntin bezogen.³⁶⁹

Für die ‚entscheidenden‘ *âventiuren* sind die Paare: Pftan – Ruel, Karrioz – Marrien und Torwächter – Roaz.

Pftan und Ruel bilden die beiden Stationen im Umland vor Glois. Sie sind (das stellen wir hier erneut für Gegner der ‚nachklassischen‘ Werke fest) kausal aufeinander bezogen (Ruel flieht als sie glaubt, den Drachen brüllen zu hören) und ähneln sich in der Art ihrer Darstellung. Beide werden mittels Tiervergleichen beschrieben (Pftan: Wig. 5.025-5.074/Ruel: Wig. 6.285-6.339).

Karrioz und Marrien sind beide ‚monströse‘ Abwandlungen eines Ritters. Karrioz besitzt eine ritterliche Aufmachung, aber er ist halb Zwerg halb Wilder Mann. Marrien ist Pferd und Reiter in einer Gestalt. Beiden wird vom Helden der Todesstoß versetzt, sie sterben aber im Pechnebel von Glois (Wig. 6.702-6.718/Wig. 7.022-7.027).

Adan, Garel und Roaz stehen am Ende der ‚entscheidenden‘ *âventiuren* und sind alle drei Menschen und Heiden. Gegen sie kämpft der Held wieder mit dem Schwert und hat es mit Gegnern zu tun, die als Ritter auftreten. Sie sind zudem durch ihre gemeinsame Geschichte kausal verbunden: Adan und Garel sind von Roaz besiegt und verschonte Ritter.

Außerdem verfügen beide Handlungsteile über rahmende Elemente:

a) Der Burgherr stirbt in der Tjost, in welcher Wigalois die wohlwollende Aufnahme auf seiner Burg zu gewinnen gedenkt. Azzadac bricht den Kampf nach der Tjost ab und heißt Wigalois auf der Burg Roimunt willkommen.

b) Ein Drache ist Roaz’ Wappentier (Wig. 7.363-7.366). Die Kämpfe gegen Pftan und Roaz sind beide durch ernste Verletzungen des Helden und eine Ohnmacht gekennzeichnet. Pftan ist zudem zu dem Zeitpunkt in Korntin aufgetaucht, als Roaz seine Herrschaft antritt, nämlich vor genau 10 Jahren (Wig. 4.691-4.694). Beide sind auch insofern verbunden, als es Roaz nicht wagt, gegen den Drachen anzutreten, der die Länder verwüstet, die nun ihm gehören.³⁷⁰

III.3.2. Die Artusritter des Artusromans

Der Wigalois ist in Bezug auf die Artusritter gleich in zweierlei Hinsicht ungewöhnlich. Zum einen kämpft der Held gegen keinen einzigen Artusritter, zum anderen ist der Wigalois der erste Artusroman, in welchem Gawein einem Gegner im Kampf unterliegt.

Als Wigalois an den Artushof kommt, fordert er weder die Artusritter zu einem Kampf heraus, noch kommt es im weiteren Verlauf des Romans zu einer kämpferischen Begegnung mit Gawein, Keie oder einem der anderen Ritter der

³⁶⁸ Siehe dazu: Martínez (2011), S. 146-147.

³⁶⁹ Anders verknüpft HEINZLE die *âventiuren*, indem er sie nach dem ‚klassischen‘ Schema anordnet: Der Kampf um die Herberge und der gegen den Besitzer des schönen Hündchens haben als gemeinsamen Nenner den Schwerpunkt auf Nereja und den tödlichen Verlauf. Der Kampf gegen die Riesen und Hojir von Mansfeld erfolgen als ‚Hilfe für eine Dame‘ und sind mit dem Artushof verbunden, zu welchem die besiegten Gegner gesandt werden. Der fünfte Kampf um das Vorrecht auf die *âventiure* ist der abschließende ‚Bestätigungskampf‘. – Heinzle (1973)

³⁷⁰ Auf diesen Sachverhalt verweist SEELBACH. – Wirnt von Grafenberg. Wigalois. Text der Ausgabe von J.M.N. Kapteyn. Übersetzt und erläutert und mit einem Nachwort versehen von Sabine Seelbach und Ulrich Seelbach. Berlin/New York. 2005, S. 299. (= Anmerkungen zu Wig. 4.691f.)

Tafelrunde. Stattdessen nimmt Wigalois auf einem magischen Tugendstein Platz, welcher seine Qualitäten bezeugt, ganz wie die Sitzprobe im *Lanzelet*. Dieser Tausch Kampf gegen Tugendprobe hat auch dieselbe Ursache wie im *Lanzelet*, nämlich die Tatsache, dass der Held mit Artus und Gawein verwandt ist. Ein Kampf gegen Gawein, so mag man daher argumentieren, wäre als Kampf Vater gegen Sohn problematisch gewesen.

Der *Lanzelet* allerdings verzichtet nicht ganz auf den Gawein-Kampf. Er verlegt ihn an einen Zeitpunkt in der Handlung, zu welchem der Held nicht weiß, dass er mit Gawein verwandt ist. Auf diese Möglichkeit verzichtet der *Wigalois* hingegen, obwohl genau dasselbe sich auch hier angeboten hätte, denn der Held kommt an den Artushof, ohne zu wissen, dass Gawein sein Vater ist, oder genauer gesagt, ohne zu wissen, dass *dieser* Gawein sein Vater ist (Wig. 4.792-4.813).

Die Sitzprobe auf dem Tugendstein ergänzt im *Wigalois* also nicht den Gawein-Kampf, sondern tritt an die Stelle des Kampfes gegen die Artusritter. „Der sonst so bedeutende Kräftevergleich mit dem besten Artusritter ist damit ebenso überflüssig geworden, wie jener mit Keie.“³⁷¹

Das heißt aber nicht, dass es überhaupt keinen Vergleich zwischen Wigalois und den Artusrittern geben würde. Wie im zweiten Teil des *Lanzelet* nutzt auch Wirnt für seinen *Wigalois* den indirekten Vergleich des Helden mit dem besten der Artusritter. Auf dem Tugendstein Platz nehmen kann nämlich *niwan der küninc [al] eine: der was âne wandel gar* (Wig. 1.504/5). Gawein kann sich dem Stein nicht weiter nähern als mit der Hand (Wig. 1.506-1.517) und damit übertrifft Wigalois seinen Vater im indirekten Vergleich an Tugendhaftigkeit und somit an Wertigkeit. Stärke oder ritterliches Können stehen hier allerdings nicht zur Debatte. Es zählt alleine der Vergleich an Makellosigkeit. Den gewinnt allerdings Wigalois, der dadurch direkt mit König Artus auf eine Stufe gestellt wird.

Interessant ist dabei auch die erzählte Ursache für Gaweins befleckte Makellosigkeit. Er hat eine Dame gegen ihren Willen berührt, sie vergewaltigt (Wig. 1.506-1.517). Doch die Entzauberung des Musterritters geht im *Wigalois* noch weiter. Am Anfang des Romans kommt Joram an den Artushof und bietet Ginover einen magischen Gürtel als Geschenk. Wenn sie ihn nicht aus seiner Hand nehmen wolle, so erklärt er, wird er den Artusrittern die Möglichkeit bieten, diesen im Zweikampf gegen ihn zu gewinnen.

Natürlich gibt Ginover das Geschenk zurück und die Artusritter reiten ihre Tjosten gegen Joram. Den Anfang macht Keie, gefolgt von Dodines, Segremors, Meljanz und zahlreichen weiteren ungenannt bleibenden Artusrittern (Wig. 445-475). Sie alle scheitern an Joram, auch Gawein, welcher Joram folgt und ihm im Kampf unterliegt – wie alle anderen Artusritter vor ihm.

Nun zeigt sich Wirnt zwar redlich bemüht, diese Niederlage zu erklären (Wig. 537-539, 562-569, 610-624) und Gaweins Leistung zu erhöhen (Wig. 575-575),

³⁷¹ Daibler (1999), S. 152.

aber an dieser Stelle wird ein Tabu gebrochen, und das hat Gawein für die späteren Autoren zu einem besiegbaren Gegner gemacht.

Im Unterschied nämlich zum Helden im *Lanzelet*, welcher ebenfalls gegen einen Gegner mit magischem Vorteil unterliegt (Lanz. 3.532-3.785), ist Gawein nur in diesem Kampf auch Held. In der Regel ist er als Artusritter Gegner des Helden und daher ist es ein Leichtes, diese Szene von ihrem Personal her umzudrehen. Anstatt Gawein als Helden scheitern zu lassen, wird sein Gegner zum Helden und Gawein scheitert als der beste Artusritter gegen ihn. So zeigt es denn später auch der *Gauriel*.

Da im *Wigalois* die kämpferische Konfrontation mit Gawein entfällt, reduziert sich entsprechend die Rolle der übrigen Artusritter. Deren Kampf gegen Joram erinnert stark an die vergleichbare Szene der Entführung Ginovers durch Meljakanz im *Iwein* (Iw. 4.530-4.726).

Hier wie dort scheitern bekannte Namen aus der Artusritterschaft an dem gegnerischen Ritter, allen voran Keie. Der Spötter tritt wie im *Lanzelet* auch hier nicht mehr in seiner traditionellen Rolle auf. Für eine dem Kampf vorgeschobene ‚Hofszene‘ fehlt schlichtweg die Notwendigkeit. So wenig wie Meljakanz ist auch Joram der Held der Erzählung, so dass eine verbale Konfrontation mit Keie nicht benötigt wird. Dadurch tritt er auch im *Wigalois* nur noch als ein Artusritter von vielen auf, stärker noch als im *Lanzelet*, in welchem es noch Anklänge an seine eigentliche Rolle gibt.

III.3.3. Die *âventiuren*-Gebundenheit des Gegners

Der Großteil der Gegner im *Wigalois* ist auf die eigene *âventiuren* beschränkt und entspricht damit den eingangs festgehaltenen Gattungskriterien. Zwei Gegner werden zudem nach ihrer Niederlage gegen den Helden an den Artushof geschickt.

Der erste Gegner, welchen Wigalois zurück an den Artushof schickt, ist der Riese, der mit seinem im Kampfverlauf getöteten Begleiter eine Dame zu vergewaltigen versucht hat (Wig. 2.035-2.183). GOTTZMANN interpretiert die Episode als Zeichen dafür, dass es dem Helden im Umgang mit seinem Gegner an *prudentia* mangelt.³⁷² Eine Dame alleine in Begleitung ihres Beinahe-Vergewaltigers auf eine Reise zu schicken, wirkt wahrlich nicht sehr klug oder weitsichtig, allerdings thematisiert Wirnt in seinem Erzählerkommentar nicht etwa dessen mangelnde Vernunft, sondern er stellt in einem *laus temporis acti* fest, dass man sich damals auf das Ehrenwort selbst eines unhöfischen Riesen hatte verlassen können, was heute selbst bei manchem Ritter nicht mehr selbstverständlich wäre (Wig. 2.146-2.158).

Dass der Riese mit der Dame am Artushof ankommt, wird entsprechend gleich im Anschluss an die *âventiure* erwähnt (Wig. 2.175-2.183). Hätte Wigalois' mangelnde *prudentia* in dieser Episode thematisiert werden sollen, hätte man eine ausführlichere Darstellung erwartet und vielleicht gar das Fehlen der Ankunft von Riese und Dame am Artushof.

³⁷² Gottzmann (1979), S. 99-104.

Im Gegensatz zu dem Riesen findet der zweite Gegner, welchen Wigalois an den Artushof schickt, auch im späteren Verlauf der Handlung noch einmal Erwähnung. Hojir von Mansfeld überbringt dem Hof die Nachricht seiner Niederlage und verbleibt dort, wie von Wigalois gefordert, bis der Held dort wieder eintrifft (Wig. 11.468-11.474). Seine erneute Erwähnung zu späterer Stelle erinnert zurück an die von Wigalois zu Beginn seiner Reise bewältigten *âventiuren*. Grundsätzlich scheint an dieser Figur zudem ein Interesse über seine Funktion als Gegner hinaus bestanden zu haben, vermutlich weil es sich um eine historische Figur gehandelt hat.³⁷³ Dieses Interesse war aber nicht stark genug, um die Figur als Helfer erneut in Aktion treten zu lassen. Möglichkeit dazu hätte beim Feldzug gegen Namur bestanden, bei dem verschiedene Figuren, welche in vorherigen *âventiuren* aufgetreten sind, mit Wigalois gegen Lion in den Krieg ziehen.³⁷⁴ An Stelle des Einzelkämpfers Hojir hat Wirnt allerdings aus dieser *âventiure* die Figur der Elamie für diese Aufgabe ausgewählt (Wig. 10.796-10.804). Die persische Prinzessin erscheint mit ihrem Kriegsverband vor Namur zur Unterstützung des Helden, aus Verbundenheit für seine Hilfe gegen Hojir.

Der Grund, warum von allen Gegnern nur der Riese und Graf Hojir zum Artushof geschickt werden, erschließt sich schnell, wenn man sich die übrigen Kämpfe der ‚vorbereitenden‘ *âventiuren* ansieht. Alle weiteren Gegner kommen ums Leben. Dieses Schicksal trifft den Burgherren ebenso wie den Besitzer des schönen Hündchens und Schaffilun, dessen Knappen stellvertretend für ihn zum Artushof geschickt werden (Wig. 3.576-3.586). Außerdem ist beiden *âventiuren* gemein, dass es sich um das klassische Motiv der ‚Hilfe für eine in Not befindliche Dame‘ handelt und eine Rückbindung an den Artushof bewusst daran gekoppelt ist.³⁷⁵

Über seine *âventiure* (Wig. 7.055-7.260) hinaus tritt allerdings Graf Adan prominent in Erscheinung, der somit über seine Funktion als Gegner weit hinausreicht. Er wird vom Gegner nicht nur zum Helfer, sondern auch zum Gefolgsmann des Helden.

Als Gegner tritt er dabei namenlos in Erscheinung als einer der beiden greisen Torwächter. Hier finden sich bereits in unerwarteter Breite für einen ‚normalen‘ Gegner viele positive Züge, was auf seine (über die Rolle des Gegners hinausgehenden) Auftritte im Verlauf der Handlung vorausdeutet. Dies beginnt mit einem schönen Äußeren: graues lockiges Haar, das geflochten und mit Bändern geschmückt ist (Wig. 7.096) sowie ein Bart *wol gestalt* (Wig. 7.093). Adan ist *küene* (Wig. 7.149) und kämpft mit *ganzer kunst* (Wig. 7.150). Nach seiner Niederlage weist er dem Helden den Weg zu Roaz (Wig. 7.246-7.228).

Danach verschwindet er während der Roaz-*âventiure* aus der Handlung. Als man nach Roaz' Tod die Tore der Burg öffnet, wartet davor ein alter Mann. Sein Name wird genannt und seine

³⁷³ Volker Honemann: Wigalois' Kampf mit dem roten Ritter. Zum Verständnis der Hojir-Aventiure in Wirnts Wigalois. In: German Narrative Literature of the Twelfth and Thirteenth Centuries. Studies presented to Roy Wisbey on his Sixty-fifth Birthday. Herausgegeben von Volker Honemann, M.H. Jones, A. Stevens und D. Wells. Tübingen. 1994, S. 347-362.

³⁷⁴ Dazu gehören Gawein und befreundete Artusritter, die Brüder der Japhite, Graf Adan und seine Enkelin Marine, Graf Moral und sein Neffe, Ritter aus dem Gefolge Schaffiluns, Rial und der Truchsess Azzadac (Wig. 10.064-10.142 und Wig. 10.771-10.824).

³⁷⁵ Heinzle (1973), S. 263-264.

Geschichte erzählt. Er wurde von Roaz im Kampf besiegt und als Torwächter bestimmt. Erst an dieser Stelle wird klar, dass dieser Mann dieselbe Person ist, gegen welche Wigalois zuvor gekämpft hat, Graf Adan (Wig. 7.839-7.863).

Adan zeichnet sich dadurch aus, dass er ein höfischer Ritter voll Ehre und Aufrichtigkeit ist, der nur durch Zwang Gefolgsmann des Teufelsbündlers geworden ist. Im Folgenden wird viel Wert darauf gelegt, dem Rezipienten seine moralische Tugendhaftigkeit vor Augen zu führen: Er rettet den Helden vor den Damen, welche ihn erschlagen wollen (Wig. 7.927-8.010), hilft ihm als Übersetzer, da er sowohl in der (höfischen) französischen wie der ‚heidnischen‘ Sprache bewandert ist (Wig. 8.337-8.340) und vertritt Wigalois' Interessen in seiner Abwesenheit als sein Truchsess (Wig. 8.364-8.379). Nach dem Kampf gegen Roaz entwaffnet er den Helden (Wig. 8.380-8.385) und versorgt ihn mit Essen (Wig. 8.397-8.401) und Unterhaltung (Wig. 8.417-8.426 und Wig. 8.470-8.478) und natürlich nimmt er auch am Kriegszug gegen Namur teil, wobei auch seine Enkelin in Erscheinung tritt (Wig. 11.001-11.036).

Alles an Adan ist aufrichtig und sein Verhältnis zu Wigalois durch Treue gekennzeichnet (Wig. 8.401-8.404). Er ist der *getriuwe grâve Adân* (Wig. 9.502), welcher in der Erzählung nach seiner *âventiure*, und somit nach seiner Funktion als Gegner, viel Raum einnimmt. Diese prominente Anwesenheit des ehemaligen Gegners muss eine Funktion und einen Sinn für die Erzählung haben. Dieser erschließt sich, wenn man die zweite Gegnerfigur betrachtet, welcher ein breites Interesse des Erzählers gilt, nämlich Roaz.

Roaz ist zwar als aktiv auftretende Figur auf seine *âventiure* beschränkt, aber er ist durch Erzählungen anderer Personen und Kommentare Wirnts durch das gesamte Werk hindurch immer wieder präsent und erhält eine ausführliche Biografie, wie sie selbst für einen Gegner der *Zielâventiure* ungewöhnlich ist. Dabei lassen sich drei Themenkomplexe unterscheiden: Roaz' Untaten im Land Korntin, seine Vorgeschichte sowie die Bewertungen seines ‚Charakters‘. Dabei stehen sich diese Themen als schwarze und weiße Elemente der Figur gegenüber.

Roaz hat König Lar mit Tötungsabsicht hintergangen und ihn sowie seine Ritterschaft heimtückisch ermordet (Wig. 3.666-3.726). Er ist *âne triuwe* (Wig. 7.542), kann nichts Gutes tun ohne Reue darüber zu empfinden (Wig. 7.543-7.545) und ist *grimmes muotes* (Wig. 7.546). Der Text fährt fort: *zorn und ungemüete,/daz uns tuot wê, daz tet im wol./sîn barmunge alsam ein kol/was, daz gar erloschen ist./des leben hêt deheine vrist,/swen sîn mortgirigiu hand/lan deheinem strîte übergant:/des leben wart des tôdes pfant* (Wig. 7.630-7.637).

Auf der anderen Seite ist Roaz aber auch ein herausragender Ritter. Er ist ein *helt ze sîner hant* (Wig. 7.534) und besitzt *manliche kraft* (Wig. 7.537). Der Rückblick auf sein Leben als Ritter, das in einer Totenklage vom Erzähler wiedergegeben wird, liest sich wie der Nachruf auf einen Helden (Wig. 7.790-7.835).

Dabei kann es sich nicht nur um Ausschmückung und ‚Aufplustern‘ des Textes in einem weitschweifigen ‚späthöfischen‘ Erzählstil handeln. Die ausführliche Darstellung des Roaz' besitzt einen Sinn für die Erzählung, die sich nicht in einer breiten Ausmalung erschöpft, aber auch nicht einer ‚Charakterdarstellung‘ dient.

Dieser Sinn stellt sich wie folgt dar: Adan und Roaz sind beides Heiden und tapfere Ritter. Aber sie unterscheiden sich in einem gewichtigen Punkt: Adan ist lediglich Heide, Roaz ist zudem mit einem Teufel einen Pakt eingegangen. Adan ist es daher möglich den ‚richtigen‘ Glauben zu erkennen und zum

Christentum überzutreten. Roaz ist der ewigen Verdammnis verfallen. Sein Körper und seine Seele werden von den Teufeln der Welt entrückt.

Wigalois als Held handelt diesen beiden Gegnern gegenüber jeweils entsprechend. Anders als König Lar, welcher Roaz an seinem Hof willkommen heißt, tötet er den Teufelsbündler im Zweikampf. Adan überwindet er nur und führt ihn der Taufe zu. Der Wigalois führt damit das vor, was die Heldenepik bereits als die einzigen beiden Möglichkeiten für heidnische Figuren vorgesehen hat: „Ihre Ausrottung oder ihre Taufe erscheinen als das verdienstlichste ritterliche Ziel.“³⁷⁶ Diese Möglichkeiten (lehrhaft) darzustellen ist der Zweck, welche die Darstellung der Gegnerfiguren über ihre Auftritte und Beschreibungen als Aktant Opponent hinaus hat.

III.3.4. Die Erfolgserwartung des Rezipienten

Kaum ein Artusroman arbeitet mit so vielen Vorausdeutungen, die dem Rezipienten versichern, dass der Held siegreich sein wird, wie der Wigalois. Dabei gibt es drei Arten von Vorausdeutungen: a) der Erzählerkommentar, b) die Vorahnung des Gegners und c) die Vorausdeutung durch allwissende Figuren im Werk. In allen drei Fällen entsteht keinerlei ‚Ob überhaupt‘-Spannung im Werk, da der Ausgang der *âventiure* vorab klar absehbar ist.

a) Der Erzählerkommentar: Die ‚klassische‘ Art, den Ausgang einer *âventiure* vorauszuzeigen, ist der Hinweis des Autors auf den Ausgang des Kampfes. Wirnt nutzt diesen gleich zu Beginn bei Jorams Kampf gegen Gawein (*den gürtel gurter [Joram] umbe sich;/wan durch sîn kraft, sô duhte mich/im wære misselungen* – Wig. 537-539), wohl vor allem, um den Rezipienten möglichst früh auf den sicherlich unerwarteten Ausgang des Kampfes vorzubereiten.

Hinzu kommen unbestimmte Vorausdeutungen bei Hojir (der Kampfausgang wäre *ir einem ze leide* – Wig. 2.943) und Schaffilun (*wand ir einem was der tôt* – Wig. 3.501), wobei die Tendenz dahin geht, die Niederlage des Gegners als Gottes Willen darzustellen. Beim Hundebesitzer äußert sich das in der Feststellung: *sînes lîbes ende/wær dâ vûrnames niht gewesen,/wan daz er doch niht solde genesen* (Wig. 2.297-2.299). Bei Hojir klingt bereits die Göttliche Erwähltheit des Helden an (Wig. 2.946-2.966), welche sich in ihrer Art deutlich unterscheidet von den ‚klassischen‘ Vorausdeutungen im Kampfgeschehen.

b) die Vorahnung des Gegners: Im Vorrechtskampf um die *âventiure* von Korntin wird dieses ‚übernatürliche‘ Element noch deutlicher, als es nicht mehr nur Wirnt ist, der direkt vorausdeutet, sondern der Ausgang auch als Schaffiluns (nicht ausgesprochene) Vorahnung vorweg genommen wird. Er hätte den Kampf gerne vermieden *wand im wîssagte sîn muot,/als er den liuten ofte tuot/ die vor in wizzen den tôt/und die doch durch der êren nôt/den lîp verliesent, als er dâ* (Wig. 3.512-3.516). Durch diese Art der Vorausdeutung verschiebt sich die Quelle, welche den für den Helden glücklichen Ausgang voraussagt, vom Erzähler zu Gott, der sich in der Gewissheit der Figuren äußert.

³⁷⁶ Hans Naumann: Der wilde und der edle Heide. Versuch über die höfische Toleranz. In: Vom Werden des deutschen Geistes. Festgabe für Gustav Ehrismann zum 8. Oktober 1925 dargebracht von Freunden und Schülern. Herausgegeben von Paul Merker und Wolfgang Stammer. Berlin/Leipzig. 1925, S. 86.

c) die Vorausdeutung durch allwissende Figuren: Eine dieser wissenden Figuren ist die Seele König Lars, welche dem Helden den Weg weist, ihn mit den nötigen Gegenständen ausstattet und ihm gleich dreimal versichert, dass er für die *âventiure* bestimmt ist und daher alle Hindernisse überwinden wird. Zu Beginn offenbart er Wigalois: *nu hât dich got her gesant/daz du uns erledigen solt* (Wig. 4.701/2). Das konkretisiert er in der spezifischen Tat, der Vernichtung von Pftan (*du erslehst den wurm, daz ist wâr* – Wig. 4.777) und von Roaz (*wan du gesigest dem heiden an* – Wig. 4.830).

Wigalois ist der von Gott geschickte Erlöser am Ende der Zeit. Nicht dem Ende aller Zeit, aber jener, die König Lar als Buße auferlegt wurde. Es waren genau zehn Jahre, welche es dem König bestimmt waren zu büßen (Wig. 4.819/4.820), Pftan das Land zu verwüsten und Roaz mit der Hilfe des Teufels über das Land zu herrschen. Zum letzten Mal brennt des Nachts die Burg von Korntin (4.858/9). Der Tag wird den Sieg des Helden gegen alles Teuflische bringen. Das ist spätestens an dieser Stelle auch dem letzten Zuhörer und Leser der Geschichte mit absoluter Sicherheit klar.

Wigalois ist der von Gott Erwählte. Der Rezipient trägt keinerlei ‚Ob überhaupt‘-Spannung in sich, dafür aber eine bewusst hervorgerufene ‚Wie‘-Spannung. Diese erweckt bereits König Lar, welcher seinem Siegesversprechen Wigalois gegenüber hinzusetzen, dass der Held in Bedrängnis und Not kommen wird (Wig. 4.778-4.781).

Diese Vorausdeutung wird sogleich im Kampf gegen Pftan offensichtlich. Was folgt, sind Gegner, welche aufgrund ihres wunderbaren Charakters offenkundig schwer oder anscheinend sogar unbesiegbar sind. Und das hebt trotz allen Vorausdeutungen die Spannung. Es entsteht eine ‚Wie‘-Spannung, wie es bei ritterlichen Gegnern nicht möglich gewesen wäre.

Die zahlreichen Vorausdeutungen im *Wigalois* geben dem Rezipienten somit die Sicherheit eines ‚guten‘ Ausgangs der Erzählung, ohne die Spannung damit zu zerstören. In dem Maß, in welchem die ‚Ob überhaupt‘-Spannung abgebaut wird, wird ‚Wie‘-Spannung erzeugt. Daran geknüpft ist die Verschiebung der Vorausdeutung vom Erzähler zu einer höheren außerliterarischen Instanz. Daher ist es nur folgerichtig, dass die letzten Vorausdeutungen im *Wigalois* weder vom Erzähler noch von einer sichtbaren Figur stammen, sondern durch eine *ungehiure* Stimme aus dem Nichts erfolgen (Wig. 6.910-6.917 und Wig. 7.028-7.053).

III.3.5. Der ‚machbare‘ Gegner

Im *Wigalois* finden sich viele Ritterkämpfe, aber auch Kämpfe gegen teuflische Kreaturen. Neben Schwert, Lanze und den eigenen Fähigkeiten sind auch göttliche Hilfe, wundersame Gegenstände und das Wissen um die Besonderheiten der Gegner gefragt.

Mit dem Burgherren, den beiden Riesen, dem Hundebesitzer und Hojir treten ‚machbare‘ Ritter der Gattung Artusroman auf und dort, wo sie einen eventuellen Vorteil besitzen, wie Schaffilun, wird dieser sofort ausgeschaltet. Schaffilun teilt seine Ausrüstung mit *Wigalois*, damit beide Ritter gleichwertig

ausgestattet sind und der Kampfausgang daher alleine durch die ritterlichen Fähigkeiten und Gottes Willen bestimmt wird (Wig. 3.432-3.467).

Anders sieht es bei Pfetan aus, welchem Wigalois als erstem Gegner vor Glois begegnet. Für den Kampf gegen den Drachen wird der Held gleich mit mehreren Gegenständen ausgerüstet. Dazu gehören eine Blüte des Paradiesbaums gegen den tödlichen Gestank, welchen der Drache verbreitet, und die Glavie, die vom Himmel geschickte Lanze, mit welcher der Drache getötet werden kann (Wig. 4.742-4.759). Hinzu kommt das wundersame Brot, das Wigalois von Larie erhält, und mit welchem er sich vor dem Kampf stärkt (Wig. 4.467-4.479).

Auch für den Kampf gegen Roaz erhält der Held einen benötigten Gegenstand magischer Art: an sein Schwert wird ein christlicher Zauber geheftet (Wig. 4.427-4.429). Dieser sorgt dafür, dass der Teufel, mit welchem sich Roaz verbündet hat, ihm nicht zu Hilfe kommen kann (Wig. 7.334-7.341).

Doch obwohl der Text ausführlich beschreibt, wie der Held mit seiner Ausrüstung versehen wird, und obwohl klar gemacht wird, dass sie unerlässlich für den Sieg ist, findet sie im eigentlichen Kampf kaum eine Erwähnung. Die magischen Requisiten sind nämlich keine Angriffswaffen, sondern haben nur neutralisierende Funktion. Sie sorgen im Endeffekt lediglich dafür, die Gegner ihrer wunderbaren Vorteile zu berauben, welche sie unbesiegbar gemacht hätten.

Daher werden die eigentlichen Kämpfe auch weiterhin mit Lanze und vor allem dem Schwert geführt, gegen Pfetan, Karrioz, Marrien, Adan und Garel sowie gegen Roaz. Vor allem beim Kampf gegen Roaz ist dies auffällig (Wig. 7.498-7.672). Mitten im Herzen des Höllenreichs kämpft der Held als Ritter gegen einen Ritter.

Entsprechend finden selbst teuflische Gegner wie Roaz und Pfetan dieselbe Art von Tod wie alle anderen Gegner zuvor, und das ist im *Wigalois* immer durch dieselbe Verletzung: Die Gegner werden allesamt durchstochen, entweder mit der Lanze³⁷⁷ oder dem Schwert³⁷⁸.

Doch nicht nur Gegenstände sind es, welche in den teuflischen Gefilden benötigt werden. Auch das nötige Wissen ist unerlässlich. Wie man das magische Feuer löscht, welches Marrien wirft, sieht der Held als dessen Blut die Flammen erstickt (Wig. 7.010-7.018). Welche tödliche Gefahr der Pechnebel bereithält, sieht der Held als Karrioz in ihn läuft und den Tod findet (Wig. 6.725-6.766). Das muss man als Fügung Gottes betrachten, denn nur durch Gottes Hilfe sind diese Kämpfe zu bestehen.

Keiner dieser Gegner entspricht somit der Voraussetzung eines ‚klassischen‘ Gegners, der ohne Hilfsmittel besiegt werden muss. Zwar sind sie im Kampf weitestgehend auf ritterliches Niveau zurückgenommen, so dass der eigentliche Zweikampf im Vordergrund steht, aber ihrer Art nach, sind sie

³⁷⁷ Von einer Lanze durchstochen werden der Burgherr (Wig. 1.996-8), der Riese (Wig. 2.112/3), der Hundebesitzer (Wig. 2.307-2.312), Schaffilun (Wig. 3.557-3.560) und Pfetan (Wig. 5.096-8).

³⁷⁸ Von Wigalois' Schwertstich getötet werden Karrioz (Wig. 6.702-6.709), Garel (Wig. 7.166-7.171) und Roaz (Wig. 7.658-7.662).

keine gattungskonformen Gegner. Diese finden sich im *Wigalois* alleine in den ‚vorbereitenden‘ *âventiuren*.

Einen weiteren Sonderfall stellen die selten in Erscheinung tretenden unbesiegbaren Gegner dar, von welchen im *Wigalois* einer gleich zu Beginn in Erscheinung tritt. Es ist Joram, welcher für Gawein ein ähnliches Problem darstellt wie Mabuz für den Helden im *Lanzelet*: Er ist ohne magische Hilfsmittel oder Wissen über seinen magischen Charakter nicht zu besiegen. Der *Wigalois* stellt (ebenso wie der *Lanzelet* für seinen Helden) weder das eine noch das andere für Gawein bereit. Der Gegner wird dadurch unbesiegbar und genau das soll er auch sein, denn Joram ist im Grunde kein Gegner, sondern eine Art Bote aus der Anderswelt, welcher den Helden in das wunderbare Land führt, in dem die für ihn bestimmte Frau wartet.³⁷⁹

III.3.6. Der ‚monströs-wunderbare‘ Gegner

An drei Stellen im *Wigalois* begegnet der Held wunderbaren Gegnern. Zu Beginn kämpft Gawein gegen Joram (Wig. 258-598), dann gegen die beiden Riesen (Wig. 2.112-2.146) und schließlich begegnet Wigalois erst den Rittern im Fegefeuer (Wig. 4.539-4.591) und dann den dämonischen Kreaturen vor Burg Glois (Wig. 4.863-7.903).

Die Darstellung der wunderbaren Züge des Gegners: Wie bereits für Iweret, Malduc und Valerin im *Lanzelet* festgestellt, ist auch bei Joram das Wunderbare nicht Teil der Figurenbeschreibung, sondern manifestiert sich in einer ausführlichen Schilderung seines wunderbaren Reiches. Dieses erscheint Gawein *wie er in einem troume wære* (Wig. 640/641), wunderschön, aber menschenleer mit einer prächtigen Burg (Wig. 634-669), wie sie für die positiv gestaltete Anderswelt märchenhaften Charakters typisch ist.³⁸⁰

Dies macht bereits die Lage von Jorams Land deutlich. Zwar benennt Wigalois seine Heimat später geografisch genau als Wales (Wig. 1.574), aber das Land, in welches Gawein geführt wird, ist eindeutig nicht von dieser Welt. Die Reise dorthin dauert 12 Tage (Wig. 648), für die Reise zurück zum Artushof benötigt Wigalois 8 Tage (Wig. 1.471/72), Gawein aber ein halbes Jahr (Wig. 1.128-1.130). Ohne das Geleit des Landesherren kann niemand das Land finden (Wig. 1.095-1.097), außer er wäre im Besitz des wunderbaren Gürtels (Wig. 1.195-1.198). Es liegt durch einen Berg (Wig. 605-609, 634/35 und 1.575/76) getrennt von ‚dieser‘ Welt, anders als vielleicht auf den ersten Blick vergleichbar erscheinende Ort in den ‚klassischen‘ Artusromanen wie Laudines Reich im *Iwein*.³⁸¹

Auch die Gegner vor Glois offenbaren sich bereits durch das Umfeld, in welchem der Held auf sie trifft, als wunderbare Wesen und Höllengestalten. Hier findet sich der tödliche Pechnebel (Wig. 6.725-6.766), das Teufelsrad (Wig. 6.770-6.909) und die Nacht*âventiure* mit Roaz in absoluter Finsternis, unter Blitz und Donner (Wig. 7.284-7.306).

³⁷⁹ Ehrismann (1905), S. 14-54.

³⁸⁰ Ehrismann (1905), S. 32.

³⁸¹ Martin (1984), S. 98.

Doch ist hier nicht alleine das Umfeld mit wunderbaren Zügen versehen, sondern auch die Gegner selbst. Ausführlich wird Pftan mittels Tiervergleichen in aller Abartigkeit beschrieben (Wig. 5.025-5.074). Ruel ist eine abstoßend hässliche Wilde Frau, die so widerwärtig aussieht wie die Damen der klassischen Werke von unbeschreiblicher Schönheit sind (Wig. 6.285-6.339). Karrioz ist ein Zerrbild von einem Ritter, halb Zwerg, halb Wilder Mann (Wig. 6.590-6.614). Und Marrien ist eine dämonische Kreatur halb Pferd, halb Mensch mit Hundekopf (Wig. 6.934-6.938), die von Wirnt nicht einmal klassifiziert wird, z.B. als *merwunder*.

Wenn die *âventiuren* vor Glois in den Abgründen der Hölle angesiedelt sind, so bildet die Burg von Korntin das Gegenstück dazu. Hier trifft der Held auf eine Art Fegefeuer und darin eingelagert einen paradiesischen Garten. Die ‚Bewohner‘ dieser Gefilde sind die umhergehenden Seelen der Ritter von Korntin, König Lars ehemalige Gefolgsleute. Als Kulisse dient die jede Nacht wieder aufs Neue brennende Burg von Korntin (Wig. 4.297-4.318), vor welcher die untoten Ritter turnieren müssen, bis sie erlöst werden. Ihr Wappen sind rote Flammen. Eine Lanze, welche der Held gegen sie versticht, fängt sofort Feuer (Wig. 4.558-4.575).

Ganz anders hingegen sind die Riesen zu Beginn des Werkes gestaltet. Sie ähneln den Riesen bei Hartmann und sind weder überaus wunderbar noch teuflisch beschrieben.

Die Ursache des Wunderbaren: Jorams wunderbares Reich ist arthurisches Märchenreich. Die Quelle des Wunderbaren liegt daher im Märchenhaften, wie es die klassischen Artusromane auch kennen: Die Macht Jorams stammt vom Glück, von der *sælde*. Sie wird durch das Rad symbolisiert, welches in Jorams Burg steht (Wig. 1.036-1.052) und als Helmzierde und Wappen (Wig. 1.860-1.869) Wigalois durch die ‚vorbereitenden‘ *âventiuren* leitet. Ganz dem ‚klassischen‘ Schema verbunden sind auch die beiden Riesen, die keine übermäßig ‚wilden‘ oder ‚teuflisch-wunderbaren‘ Riesen sind.

Anders sieht es bei den Figuren im zweiten Erzählteil aus. Der Verursacher des Wunderbaren um Glois wird mehrfach benannt, wie GRUBMÜLLER festhält. Pftan ist *tiuvels bot* (Wig. 5.080) und *tievel* (Wig. 5.084).

„Ruel, aus deren Gewalt es kein Entrinnen mehr zu geben scheint, ist *tiuvelin* (v. 6379) und (mehrmals) des *tievels trût* (v. 6443, 6452 u.ä.), die Vertraute des Teufels. Auch Karrioz, der zwergenhafte Ritter von fürchterlicher Gewalt und monströser Herkunft, der nächste der sich Wigalois in den Weg stellt, heißt *tievels trût* (v. 6577); Marrien, das feuerspeiende Ungeheuer, das unmittelbar darauf zu bestehen ist, ist *vâlant* (v. 6976) und *tievel* (v. 7001). Roaz, der Usurpator, der das zu befreiende Reich an sich gerissen hat, hat dem Teufel seine Seele verpfändet [...].“³⁸²

Bei den Rittern von Korntin wird dem Helden bei der ersten Begegnung bereits klar, *ezn wæren rehte liute niht* (Wig. 4.556) und Wigalois erkennt, *daz in daz leben got ze buoze hêt gegeben* (Wig. 4.587/8). Der Held zögert hier also keinen Moment,

³⁸² Grubmüller (1985), S. 234.

das Geschehen der richtigen ‚Partei‘ zuzuordnen, als ‚Göttlich-Wunderbares‘, nicht Teuflisches, und das, bevor ihm diese Sicht der Dinge von König Lar als korrekt offenbart wird (Wig. 4.708-4.721).

Das Wunderbare als Mittel der Steigerung: Bei Joram dient der magische Gürtel der Steigerung der gegnerischen Kräfte, und zwar um genau das Maß, das nötig ist, um Gawein zu besiegen. Ansonsten wären Gawein und Joram gleichwertige Kämpfer. Diese Ansicht vertritt nicht nur Joram (Wig. 610-627), es ist auch die Aussage von Kommentar (Wig. 562-577) und Bewertungen beider Kämpfer durch den Erzähler. Innerhalb weniger Verse findet sich zweimal die Beschreibung *ern vorhte deheiner slahte nôt*, einmal auf Gawein bezogen (Wig. 349) und einmal auf Joram (Wig. 392).

Gleiches gilt auch für die Riesen, welche als ‚klassische‘ Gegner einfachen Rittern gegenüber von ihrer Stärke her schwere Gegner sind – allerdings immer noch einfach besiegbare.

Die teuflischen Kreaturen vor Glois hingegen sind allesamt praktisch ‚unmachbare‘ Gegner, wie wir im vorherigen Kapitel bereits gesehen haben. Sie sind ohne Hilfsmittel und Wissen des Helden nicht bezwingbar. Das Wunderbare steigert diese Gegner in Wesen, die nur mit Gottes Hilfe und göttlichen Hilfsmitteln bezwungen werden können.

Gänzlich unbesiegbar sind die Ritter im Fegefeuer von Korntin. Waffen gehen sofort in Flammen auf. Auch wenn der Held gegen sie tjostiert, so sind sie keine Gegner, die es zu besiegen gilt.

III.3.7. Intertextuelle Gegnergestaltung

Der *Wigalois* bietet einen Literaturexkurs der besonderen Art. In der Beschreibung der hässlichen Ruel, welche Anklänge an die Beschreibung Cundries im *Parzival* besitzt,³⁸³ vergleicht Wirnt ihre Hässlichkeit kontrastiv mit der Schönheit anderer literarischer Damen. Der erste Vergleich erfolgt mit Larie, also der schönsten Dame seines eigenen Werkes (Wig. 6.301-6.303). Es folgen Vergleiche mit Enite aus dem *Erec* (Wig. 6.307-6.313) und Jeschute aus dem *Parzival* (Wig. 6.325-6.346). Daran anschließend wird Lunete aus dem *Iwein* erwähnt (Wig. 6.396-6.398).

Diese Schlüsselstelle, welche auf Hartmann und Wolfram verweist,³⁸⁴ ist auch ein Intertextualitätsmarker, ein Hinweis auf intertextuelle Beziehungen des *Wigalois* zu eben jenen Werken. Und tatsächlich finden sich vor allem in den ‚vorbereitenden‘ Kämpfen zahlreiche Anlehnungen an die Werke Hartmanns, aber auch an den *Tristan* und an den *Lanzelet*.

³⁸³ Vgl. die Ausführungen im Kapitel zu den Wilden Leuten (Kapitel II.8.).

³⁸⁴ Der ‚Abhängigkeit‘ Wirnts von Wolfram und Hartmann ist zu Beginn der germanistischen Forschung über den *Wigalois* verstärkte Aufmerksamkeit geschenkt worden. Vgl. die Zusammenfassung bei: Hugo Kuhn: Die Klassik des Rittertums in der Stauferzeit. 1170 bis 1230. In: Annalen der deutschen Literatur. Geschichte der deutschen Literatur von den Anfängen bis zur Gegenwart. Eine Gemeinschaftsarbeit zahlreicher Fachgelehrter. Herausgegeben von Heinz Otto Burger. 1952, S. 151.

Prätext: Erec

Für eigentlich jede *âventiure* bis zum Vorrechtskampf gegen Schaffilun finden sich intertextuelle Verweise, am deutlichsten wohl in der Auseinandersetzung von *Wigalois* mit Hojir von Mansfeld. Die Parallelen zum Sperberkampf aus dem *Erec* liegen hier auf der Hand (Er. 1-1.098): es wird um einen Schönheitspreis gekämpft, welchen der Gegner zu Unrecht für seine Dame in Anspruch nimmt. Hojir von Mansfeld allerdings ist eine völlig andere Figur als Iders. Er verweist auf eine historische Gestalt.³⁸⁵

Prätext: Tristan

Eine vergleichbare *âventiure* bei anderer Gegnergestaltung findet sich auch beim Besitzer des schönen Hündchens, dessen *âventiure* an den *Tristan* erinnert.

Prätext: Iwein

Die Riesen in den ‚vorbereitenden‘ *âventiuren* sind von ihrer Schilderung hingegen eindeutiger an die Riesen im *Iwein* angelehnt (Iw. 5.354-5.568), allerdings übernimmt Wirnt hier eher den Typ Riese als eine wirkliche Figur, von welcher man bei namenlosen Riesen ohnehin nicht sprechen kann.

In allen diesen Fällen liegt die Funktion der Verweise vermutlich darin, durch das Anzitieren jener ‚klassischen‘ *âventiuren* den arthurischen Charakter der Herausforderungen zu unterstreichen, welchen sich *Wigalois* in diesem Teil der Erzählung stellen muss. Die Gegner der ersten ‚vorbereitenden‘ *âventiuren* könnten somit auf die ‚ritterlichen‘ Gegner aus *Erec*, *Iwein* und der *Tristan* verweisen. Anders sieht es bei den ‚teuflisch-wunderbaren‘ Figuren der ‚entscheidenden‘ *âventiuren* aus, bei welchen der Held als Erlöser in Erscheinung tritt.

Prätext: Parzival

Die hier in den Vordergrund tretende religiöse Dimension teilt der *Wigalois* eindeutig mit dem *Parzival* (daher wohl auch an dieser Stelle der ‚Cundrie‘-Verweis) und es gibt eine Vielzahl von Verweisen auf das Werk Wolframs, aber in der Gestaltung von *âventiuren* geht der *Wigalois* einen anderen Weg.

Während im *Parzival* der kämpferische Weg Parzivals hin zum Gral leer ist und Gawein in Stellvertreterkämpfen den Vordergrund beherrscht, stellt der *Wigalois* gerade den Kampf gegen das Böse dar und wählt dafür keine Symbole und Sinnstrukturen sondern den tatsächlichen Kampf gegen teuflische Kreaturen. Diese mögen ihre Vorbilder in Heiligenlegenden haben, aber sie sind auch eine Art Gegenprogramm zum *Parzival*, nicht in ihrer Aussage, sondern in ihrer Ausführung.

In den ‚entscheidenden‘ *âventiuren* zeigt Wirnt seinen Helden in der direkten Konfrontation mit dem Bösen in Form von tatsächlich in Erscheinung tretenden teuflischen Kreaturen. Zu diesen gehören alle wunderbaren Gegner und es gibt nur eine Strategie gegen sie: göttliche Hilfe und ritterlicher Zweikampf.

³⁸⁵ Vgl. die Ausführungen im Kapitel zu den Rittern (Kapitel II.2.).

Prätext: *Lanzelet*

Ein weiterer Artusroman soll hier noch als möglicher Prätext in Erwägung gezogen werden und zwar der *Lanzelet*. Zwar findet seine Dame Iblis im Literaturexkurs keine Erwähnung, aber als Gawein zur Hochzeit seines Sohnes reist, begleiten ihn seine Vertrauten und Freunde Erec, Iwein und Lanzelet (Wig. 5.964-9.571). Die Auswahl ist sicher kein Zufall. Betrachtet man den Aufbau beider Romane, fällt eine Vielzahl von Gemeinsamkeiten ins Auge.

Der Roman beginnt mit einer Elternvorgeschichte (Wig. 145-1.219/Lanz. 44-188). Der Sohn wächst vaterlos in einem wunderbaren Land auf (Wig. 1.220-1.414/Lanz. 189-402). Gawein ist ein Verwandter des Helden (Wig. 1.007-1.023/Lanz. 4.957-4.963). Der Held beweist sich durch Sitzen auf einem Tugendstein (Wig. 1.477-1.596/Lanz. 5.177-5.198). Auf dem ersten *âventiuren*-Weg begegnet der Held nur Rittern und Riesen (Wig. 1.884-3.611/Lanz. 676-5.369). Auf dem zweiten *âventiuren*-Weg begegnet der Held Gegnern mit übernatürlichen Fähigkeiten (Wig. 4.370-9.798/Lanz. 5.429-8.040). Der Held muss sich gegen einen Drachen beweisen (Wig. 4.863-5.140/Lanz. 7.828-8.040). Es gilt gefährliche Orte mit wunderbarer Natur zu überwinden: Fegefeuer, Pechnebel, Teufelsrad (Wig. 4.480-4.862/Wig. 6.725-6.766/Wig. 6.770-6.909) und *Schreiendes Moor*, *Stiebender Steg*, *Nebensee* (Lanz. 7.040-7.117/Lanz. 7.136-7.151/Lanz. 7.158-7.165). Der Roman endet mit einem Kriegszug des Helden, Artusrittern und Figuren aus dem Roman (Wig. 9.799-11.237/Lanz. 8.050-8.134).

Betrachtet man nun die für uns in Frage kommenden *âventiuren* und ihre Gegner stellt man fest, dass es sich bei vielen allerdings nicht um positive Verweise handelt, sondern dass gewichtige Elemente geändert und – so vermutlich die Intention des Verfassers – verbessernd korrigiert wurden.

Dazu gehört offensichtlich die Begegnung mit dem Drachen, welche im *Lanzelet* eine Probe ist. Der Drache muss geküsst und eine Dame dadurch befreit werden (Lanz. 7.828-8.040). Im *Wigalois* hingegen werden Drachen nicht geküsst, sondern als Sinnbild des Teufels getötet (Wig. 5.003-5.140).

Gegen Valerin hilft nur Magie, so dass er im Schlaf erschlagen wird. Der Held erschlägt darauf ebenso Malduc im Schlaf (Lanz. 7.620-7.655). Im *Wigalois* erschlägt Roaz König Lar und seine Ritter im Schlaf. Der Held geht gegen ihn aber weder mit Magie noch mit heimtückischem Mord vor, sondern stellt sich ihm im ritterlichen Zweikampf, der Dank des Schwertbriefes möglich wird (Wig. 7.316-7.672).

Der Krieg gegen Genewis wird im *Lanzelet* durch Diplomatie und aufgrund der bisherigen Leistungen Lanzelets verhindert. Die Mörder seines Vaters bleiben ungestraft, der Mord selbst scheint seine Berechtigung gehabt zu haben. Die Tötung von König Amire im *Wigalois* ist unverzeihlich. Der Kriegszug endet mit der Tötung des Mörders und der Einnahme seiner Stadt (Wig. 11.120-11.209).

Nimmt man hier einen Verweis an, dann korrigiert der *Wigalois* alle wunderbaren Gegner zu eindeutig teuflischen (Elidia/Pfetan). Teuflischer Zauber und unritterliches Verhalten (Hilfe durch Zauberer/Gegner im Schlaf erschlagen) wird abgelehnt und ebenfalls entsprechend korrigiert. Und Unrecht wird immer verfolgt und ihre Verursacher zur Strecke gebracht, auch wenn dies Krieg bedeutet (Genewis/Namur).

Es gibt aber auch Elemente, welche Wirnt übernommen und nur leicht verändert hat. So finden sich in beiden Romanen unbesiegbare Gegner. Im *Lanzelet* ist dies Mabuz im *Wigalois* Joram. Sie sind aufgrund von (Feen)zauber unbesiegbare. Der Held unterliegt. Im *Wigalois* ist dies nun aber Gawein und nicht der eigentliche Held der Erzählung. Wigalois bleibt unbesiegt. Diese *âventiure* eröffnet die Möglichkeit, Gawein auch in späteren Romanen besiegbare zu machen und nimmt dem Musterritter etwas von seinem alles überstrahlenden Glanz.

Auffällig ist, dass die Gestaltung der Figuren alleine keinen (ausreichenden) Hinweis auf den möglichen Prätext (in allen Fällen) geben würde. So ähnelt beispielsweise der namenlose Burgherr, mit welchem Wigalois um ein Nachtlager kämpft, von seiner Gestaltung nicht Galagandreiz aus dem *Lanzelet* (Lanz. 676-1.369), gleichwohl ist mit beiden das Motiv des Herbergskampfes verknüpft. Wie bereits beim *Lanzelet* beobachtet, erfolgt das Erkennen der Verweise auch hier über die *âventiuren* und andere Intertextualitätsmarker, nicht aber durch eine ähnliche Gestaltung der Gegner.

III.3.8. Die individuelle ‚Gattungsmischung‘

Im *Wigalois* mischen sich bekannte Muster aus dem Artusroman mit einer märchenhaften Vorgeschichte nach dem Schema der *enfance*, einer religiösen Legendenerzählung und Schlachtengeschehen der Heldenepik. Der Held bewegt sich von einem wunderbaren andersweltlichen Land über den Artushof und seine Szenarien, einmal durch das Fegefeuer und die Hölle ins Reich der Heiden und darüber hinaus in die historische Wirklichkeit. Die Bewährung in verschiedenen Sphären erfolgt dabei aber nicht in einzelnen getrennten Stationen, sondern als Weg und Entwicklung des Helden mit vielen Strukturelementen des ‚klassischen‘ Artusromans.

Elternvorgeschichte: Der *Wigalois* beginnt wie *Parzival* und *Lanzelet* mit einer Elterngeschichte und der Jugend des Helden (*enfance*), anstatt einen voll ausgebildeten Jung-Ritter als Protagonisten zu wählen (Wig. 145-1.715). Die Vorgeschichte dient auch hier dazu, die besondere Abstammung (*Parzival*) und Glücksgewissheit (*Lanzelet*) des Helden zu betonen.

Wigalois ist der Sohn des Musterritters Gawein und Jorams Nichte Florie. Er verbindet vorbildliches (Artus)rittertum mit der wundersamen Herkunft eines erwählten Menschen. Gaweins Kampf gegen Joram und seine Heirat mit Florie legt für Wigalois „den Grundstein für die Unbezwingbarkeit der aus Anlage und Abstammung begründeten Bestimmung.“³⁸⁶ Äußeres Anzeichen dafür sind der glückbringende Gürtel, welchen Wigalois bei seinem Aufbruch zum Artushof trägt (Wig. 1.362-1.379), und die Leichtigkeit, mit welcher er dort angekommen die Sitzprobe auf dem Tugendstein besteht (Wig. 1.477-1.553).

Für die Gestaltung des Gegners in diesem Teil bedeutet dies, dass es sich um einen wunderbaren Märchencharakter handeln muss, einen übernatürlichen

³⁸⁶ Grubmüller (1985), S. 224.

Helfer, welcher im Handlungsgefüge als Gegner in Erscheinung tritt. Diese Voraussetzungen erfüllt Joram allesamt.

Erster Hauptteil: Die ‚vorbereitenden‘ âventiuren: Wigalois wird am Artushof aufgenommen und von Gawein zum Ritter ausgebildet. Als die Botin Nereja an den Hof kommt, nutzt Wigalois das ‚Rash-Boon-Motiv‘, um von Artus die Erlaubnis zu erhalten, als Kämpfer mit ihr nach Roimunt zu ziehen (Wig. 1.769-1.811). Als Artusritter besteht er die folgenden sechs âventiuren gegen den Burgherren, die zwei Riesen, den Besitzer des schönen Hündchens, Hojir von Mansfeld, Schaffilun und Azzadac (Wig. 1.884-3.972).

Bis der Held Roimunt erreicht hat, bewährt er sich nach klassisch arthurischem Schema im ritterlichen Zweikampf, leistet als Kämpfer gegen das Unrecht Hilfe für Damen und meldet seine Erfolge an den Artushof zurück. Dabei steigern sich die âventiuren hin zum Höfischen und werden schwieriger. Auch gewinnen die Gegner mehr an Kontur: aus den namenlosen Gegnern zu Beginn werden Figuren wie Hojir und Schaffilun, welche mit Namen, Herkunft und einer Hintergrundgeschichte versehen werden.

Am Ende des ersten âventiure-Weges warten auf den Helden zwar noch nicht Frau und Land oder gar die erste Zielâventiure, aber er erreicht deutlich erkennbar ein Etappenziel. Nereja erkennt ihn als den von Gott auserwählten Kämpfer an und offenbart ihm die Art der zu bestehenden âventiure sowie deren Hintergründe. Wigalois findet auf Burg Roimunt Aufnahme und verliebt sich in Larie, seine zukünftige Frau.

Der Held trifft auf schemagerechte Gegner, wie sie auch in *Erec* oder *Iwein* in Erscheinung hätten treten können. Der ritterliche Zweikampf in der âventiure bildet das Zentrum, um welches sich Held und Gegner bewegen.

Zweiter Hauptteil: Die ‚entscheidenden‘ âventiuren: Nachdem sich der Held im ersten Hauptteil als Artusritter erwiesen und bewährt hat und das Recht auf die âventiure erkämpft hat, wendet sich die Handlung nun vom bekannten Ritterroman ab und der Legendenerzählung zu. Die Art der âventiuren benötigt keinen weltlichen Artusritter, sondern einen auserwählten Gottesritter. Zu diesem muss Wigalois nun aber erst werden.

Dafür nutzt die Erzählung die an dieser Stelle im klassischen Schema anstehende Schuld und Krise. Nun ist Wigalois als Held des ‚späthöfischen‘ Artusromans aber ein krisenloser Held und das heißt, dass die Schuld ähnlich wie im *Lanzelet* nicht seine eigene Schuld sein kann, sondern eine aus dem familiären Umfeld. Während im *Lanzelet* die Schuld beim Vater gefunden werden kann, liegt sie im *Wigalois* beim Schwiegervater.

König Lar hat sich versündigt, indem er einem Heiden, der mit dem Teufel im Bunde war, seine Freundschaft gewährt hat, anstatt das Böse zu bekämpfen. Dafür, so erfährt der Held gleich zu Beginn des zweiten Hauptteils, musste er bis zum heutigen Tage 10 Jahre im Fegefeuer ausharren und seine Ritter werden dies auch weiterhin müssen, bis sie erlöst werden (Wig. 4.815-4.831). Diese Schuld zu bereinigen, ist die Aufgabe von Wigalois.

Der neue Heilsbringer besiegt, wie ihm vorhergesagt wurde, den teuflischen Drachen Pfetan, doch wird er schwer verletzt, verliert das Bewusstsein und

erwacht sich selbst entfremdet wie der Held im *Iwein* (Wig. 5.790ff/Iw. 3.505-3.654).

Zwar erhält Wigalois seine Erinnerung und ritterliche Ausrüstung gleich wieder zurück, aber die Krise endet damit nicht. Auf der Strecke bleibt hier der der *Sælde* verpflichtete Artusritter, symbolisiert durch den glücksbringenden Gürtel, welchen das Fischerehepaar Wigalois stiehlt (Wig. 5.349-5.358, Wig. 5.990-6.016). Der neue Gottesritter ist er dadurch aber noch nicht.

Dazu muss Wigalois Ruel begegnen. Die Wilde Frau ist eigentlich eine sehr einfach zu besiegende Gegnerin, welcher keinerlei Hilfsmittel außer einem Schwert benötigen würde.³⁸⁷ Doch Wigalois hat noch nicht verstanden, in welchen Gefilden er sich aufhält und wessen Hilfe er für seinen Erfolg in Korntin unerlässlich benötigt. Er erkennt in Ruel nicht den Teufel, sondern nur die Frau. Gegen diese sein Schwert zu erheben, zögert er (Wig. 6.363-6.385), wird von ihr gefangen genommen und hilflos verschleppt. Nun liegt das Schicksal des Helden alleine in Gottes Hand. „Betont und hervorgehoben ist so der Augenblick, wo Rittertum und ritterliche Fähigkeiten nicht mehr den Sieg und nicht einmal mehr das Überleben garantieren. Betont ist die Schwelle, an der Wigalois zur Kenntnis nehmen muß, daß es Bereiche gibt, wo Rittertum versagt [...]“³⁸⁸

Wigalois betet, sein Pferd wiehert, woraufhin Ruel panisch flieht und die Fesseln, welche den Helden gehalten haben, fallen ab. Als auserwählter Gottesritter geht Wigalois aus seiner Krise hervor. Es ist eine Krise, „die dem Helden jetzt ganz als etwas äußerliches Begegnendes bedeutet wird und auf die er im Gegenzug schließlich innerlich zu antworten hat.“³⁸⁹

Erst danach kann sich Wigalois im Kampf Karrioz und Marrien stellen. Dann trifft er auf Garel und Adan sowie im Anschluss daran auf Roaz. Adan gewährt Wigalois Sicherheit. Der tugendhafte Heide wird bekehrt und getauft. Roaz wird im Zweikampf getötet. Damit erlöst Wigalois die verbleibenden Ritter König Lars aus dem Fegefeuer und legt dabei das (vor der Schablone des sich falsch verhaltenden Königs Lar) richtige Verhalten dem Teufelsbündler gegenüber an den Tag.

Doch im Kampf gegen Roaz findet sich auch der Rückbezug auf den Helden. Zwar tilgt Wigalois hier nicht seine eigene Schuld, aber Roaz ist doch auch ein Spiegelbild des Helden. Er ist nicht das, was der Held selbst überwunden hat, sondern das, was er hätte werden können.

Davon zeugen mehrere Gemeinsamkeiten der Figuren: Roaz und Wigalois sind beide herausragende Ritter, welche mit einer als überaus idealisiert stilisierten Dame verbunden sind.³⁹⁰ Roaz ist Herrscher von Glois, Wigalois stammt aus

³⁸⁷ Dietl (2003), S. 306.

³⁸⁸ Grubmüller (1985), S. 231. Denselben Zusammenhang sieht auch GOTTZMANN – Gottzmann (1979), S. 116.

³⁸⁹ Bleumer (1999), S. 86.

³⁹⁰ Das Verhältnis der jeweiligen Partner zueinander wird von Wirnt sogar in der (gleichwohl typischen) Formulierung parallel verwendet. Japhite sagt in der Totenklage vor ihrem Mann: *swaz ich wolde, daz dûhte dich guot;/swaz du woldest, daz wolde ouch ich* (Wig. 7.729/30). Bei Wigalois und Larie heißt es: *swaz si wolde, daz dûhte in guot;/ouch was sîn wille der vrouwen jâ* (Wig. 9.472/3).

‚Galois‘. Die ähnlich klingende Herkunftsbezeichnung könnte hier auf die gleichen Voraussetzungen von Held und Gegner hinweisen. Doch hat jeder eine andere Entscheidung getroffen, welcher überirdischen Macht er sich anheim geben sollte. Roaz ist dem Teufel verfallen.³⁹¹ Wigalois ist zum Streiter Gottes geworden.³⁹²

„Die Gegenbildlichkeit von Rôaz und Wigalois zeigt, wie ähnlich sich Zauber und Wunder, wie ähnlich sich die Unterwerfung unter Gott und die unter den Teufel sind. Die Frage der moralischen Wertung aber ist für Wirnt offensichtlich. Teufelspakt und *zouber* machen einen auch noch so tapferen Ritter *ungehiure*, wodurch er nicht mehr zur *âventiure* befähigt wäre.“³⁹³

Für den ersten Teil des *âventiuren*-Weges nach Glois werden dämonisch-teuflische Gegner benötigt, welche ohne Gottes Hilfe von einem Ritter nicht besiegt werden könnten. Sobald Glois erreicht ist, werden die Gegner wieder zu Menschen, welche geschont oder getötet werden können, je wie es ihr Exempel-Charakter vom Helden verlangt.

Schlusserzählung: Mit dem Sieg über Roaz ist nach dem zugrundegelegten Gattungsschema der Artusroman eigentlich beendet. Doch geht die Handlung noch weiter. Anscheinend ist somit an dieser Stelle noch nicht alles gesagt und es muss einen guten Grund geben, warum Wigalois, wie MERTENS festhält, erst nach dem Feldzug gegen Namur vom Artushof für seine Erfolge bestätigt wird.³⁹⁴

Namur bedeutet einen Einbruch der außerliterarischen Wirklichkeit in den Roman. „Der reale Namen *Namur* ist symptomatisch dafür, daß sich das weitere Geschehen in der wirklichen geschichtlichen Welt abspielt.“³⁹⁵ Lion selbst verweist darauf, indem er erklärt: *hie enist niht âventiure* (Wig. 10.128). Bei ihm ist es „Wigalois‘ Aufgabe, die ‚reale‘ Welt zu retten, nachdem er bereits die christlich-märchenhafte erlöst hat.“³⁹⁶ Wigalois tritt als vorbildlicher christlicher Herrscher in Erscheinung und bewährt sich als solcher.³⁹⁷ Um dies darzustellen greift Wirnt auf die Mittel der Heldenepik zurück,³⁹⁸ der Gegner wird zum Rechtsbrecher und Mörder. Anstatt *âventiuren*-Gegner treten Krieger zur Schlacht an und finden im Kampf den Tod.

³⁹¹ LOHBECK sieht den Bezug von Roaz zum Teufel bereits durch seinen Namen versinnbildlicht. Sie führt diesen auf die Sator-Arepeo-Formel zurück und interpretiert Roaz‘ Namen als ‚Die Welt fällt ohne den christlichen Glauben in die Hand des Teufels‘. –Lohbeck (1991), S. 256.

³⁹² HENDERSON interpretiert die ‚vorbereitenden‘ *âventiuren* entsprechend als schuldhaftes Streben des weltlichen Ritters nach Anerkennung und Ehre. Ein Defizit, das sie mit seiner ‚Selbstentfremdung‘ nach dem Sieg über Pftan bewältigt sieht. – Ingeborg Henderson: Selbstentfremdung im ‚Wigalois‘ Wirnts von Grafenberg. In: Colloquia Germanica. Internationale Zeitschrift für germanistische Sprach- und Literaturwissenschaft. 13. 1980, S. 35-45.

³⁹³ Dietl (2003), S. 310.

³⁹⁴ Volker Mertens: Iwein und Gwigalois – der Weg zur Landesherrschaft. In: Germanistisch-Romanische Monatsschrift (GRM). NF. 31. 1981, S. 20.

³⁹⁵ Schröder (1986), S. 244.

³⁹⁶ Frank Roßnagel: Die deutsche Artusepik im Wandel. Die Entwicklung von Hartmann von Aue bis zum Pleier. Stuttgart. 1996, S. 73.

³⁹⁷ Die Forschung ist sich in dieser Sichtweise weitestgehend einig. Eine Zusammenfassung der einzelnen Positionen bietet: Wennerhold (2005), S. 109. (Fußnote 222)

³⁹⁸ Schröder (1986), S. 244-251.

In der Schlacht von Namur treten Ritterverbände gegeneinander an. Einzelkämpfe werden schlaglichtartig vorgeführt. Die Gegner erhalten wenige Konturen. Ihr Hauptmerkmal ist, zu welcher Seite sie gehören. Selbst der Hauptgegner der *âventiure*, Lion, fällt in wenigen Versen und außerhalb der Sicht von Held und Rezipient.

III.4. Wigamur

Zusammenfassung: Wigamur, Sohn des Königs Paltriot (Wgm. 1), wird als Kind von einer Wilden Frau entführt und wächst zunächst bei ihr später bei einem *merwunder* auf. Ohne zu wissen wer er wirklich ist, kehrt Wigamur als junger Mann in die Welt der Menschen zurück.

Er wird Zeuge der Erstürmung einer Burg und findet in deren Überreste ein zurückgelassenes Pferd sowie einen toten Ritter, dessen Rüstung er anlegt. So ausgestattet trifft er auf den Ritter Glakotelesfloir (Wgm. 555), gegen welchen er sich – noch ahnungslos was Ritterkämpfe und die Kunst des Reitens angeht – dennoch im Kampf durchsetzen kann.

Wigamur kehrt zu der Burg zurück, wo er die einzige Überlebende, die Dame Pioles, trifft. Um Hilfe für sie zu finden, reitet er erneut aus und kommt zur Burg des Herzogs Jochjote, welcher von einem Ritter namens Lespurant erschlagen wurde. Wigamur besiegt Lespurant, befreit die Töchter des Herzogs und lässt Pioles in ihrer Gesellschaft zurück. Er selbst reitet weiter.³⁹⁹

Bei Yttra, dem Onkel und Erzieher von König Artus, beweist der Held seine Tugend bei einer Probe in einem wunderbaren Bad und erhält nachträglich seine ritterliche Ausbildung. Im Anschluss hilft er einem Adler im Kampf gegen einen Geier (Wgm. 1.461), woraufhin der Adler aus Dankbarkeit zu seinem ständigen Begleiter wird. Als der Ritter mit dem Adler erwirbt sich Wigamur im Folgenden Ruhm und Ansehen.

Er begleitet die Dame Eudis vom *Sinwelw Berge* als ihr Kämpfer zu einem Gerichtstermin am Artushof. Er siegt im Gerichtskampf gegen den Ritter der gegnerischen Partei, Diatorforgrant (Wgm. 1.784), und sichert Eudis dadurch ein ihr zu Recht zustehendes Erbe. Eudis bietet ihm als Belohnung sich selbst und die Herrschaft über ihr Land an, doch Wigamur lehnt mit dem Hinweis auf seine unbekannte Abstammung ab.

Bei einem von Artus ausgerufenen Turnier siegt Wigamur über die Ritter Unarc (Wgm. 1.999), Pliopleerin (Wgm. 2.064), Gletechleflors (Wgm. 2.079), Tugat (Wgm. 2.087) und den Herzog von Dudel (Wgm. 2.097) beziehungsweise Joriol von Mofetiol (Wgm. 2.125).⁴⁰⁰ Das als Preis für den besten Ritter ausgeschriebene Königreich lehnt Wigamur ab, er wird allerdings Artusritter.

Im Gefolge von König Artus kämpft Wigamur für die Sache der Königin Isopi von Holdraflus, welche vom heidnischen König Marroch von Sarazin (Wgm. 2.755) bedrängt wird, der sie mit militärischen Mitteln zur Ehe zwingen will. Vor der entscheidenden Schlacht treffen Wigamur, Gawein und Unarc als Späher auf die drei heidnischen Späher Grimuras (Wgm. 2.876), Drasbarun (Wgm. 2.876) und Turbart (Wgm. 2.876). Die Heiden werden besiegt und müssen Königin Isopi ihre Sicherheit bringen.

Danach beginnt die eigentliche Schlacht, bei welcher Segremors Unarc im Kampf gegen Fraort (Wgm. 3.241) unterstützt und Wigamur Artus gegen Offratin hilft (Wgm. 3.256). Es gelingt ihm schließlich den König von Sarazin gefangen zu nehmen, der Isopi übergeben wird. Die Königin,

³⁹⁹ Die Überlieferung weist in dieser Episode eine größere Lücke auf. Der Text reißt ab, bevor es zum Kampf gegen Lespurant kommen kann. Allerdings deutet alles im Text auf einen Zweikampf hin. Später erfährt der Rezipient, dass Pioles während Wigamurs folgenden *âventiuren* mit den beiden Herzogstöchtern auf der Burg verblieben ist. Zur Handschriftenüberlieferung s. Wigamur. Kritische Edition – Übersetzung – Kommentar. Herausgegeben von Nathanael Busch. Berlin/New York. 2009, S. 1-23.

⁴⁰⁰ Der Text äußert sich hier nicht eindeutig. Er stellt den Herzog von Dudel und Joriol von Mofetiol als Gefährten nacheinander vor und lässt Wigamur gegen einen der beiden siegen, ohne ihn zu benennen (*die zwêne gesellen/wollten nieman gesparn,/biz der ritter mit dem arn/dar kam. Der stach ein nider.* – Wgm. 2.129-2.132).

die um Wigamurs vorherige Ausschlagungen von Frau und Land weiß, verzichtet darauf, ihm Herrschaft und Krone anzubieten.

Wigamur verlässt Artus und seine Ritter und gelangt in das Land Deleferant, um welches die beiden Onkel des verstorbenen Königs Amilot kämpfen. Wigamur schließt sich der Seite des Königs Atrogas an, ohne zu wissen, dass dessen Gegner sein eigener Vater Paltriot ist.

Die Schlacht, bei welcher Wigamur gegen den Ritter Gemielder (Wgm. 3.738) kämpft, bringt keine Entscheidung, so dass ein Zweikampf zur Entscheidungsfindung vereinbart wird. Atrogas wählt als seinen Kämpfer Wigamur, Paltriot tritt selbst an. Als er erfahren möchte, ob er es mit einem ihm ebenbürtigen Kämpfer zu tun hat, erzählt Wigamur von seiner Entführung als Kind und Paltriot erkennt seinen Sohn. Der Konflikt der beiden Könige wird durch die Verlobung Wigamurs mit Dulciflur, der Tochter von Atrogas, beigelegt.

Die Ritter brechen nun zu einem Turnier auf, bei welchem die Königin Dinifrogar von Drimac ihre Hand als Turnierpreis ausgeschrieben hat. Im Turnier zeigt Wigamur seine ritterlichen Fähigkeiten unter anderem im Kampf gegen Liplagar (Wgm. 4.782). Am Ende des Turniers stehen Wigamur, Gahmuret und Lipondrigun (Wgm. 4.864) als die drei besten Ritter fest. Als es um die Frage geht, welcher von ihnen Königin Dinifrogar zur Frau bekommen soll, wird aufgedeckt, dass Lipondrigun ihren Vater auf hinterhältige Weise ermordet hat. Wigamur tritt daraufhin im Zweikampf gegen Lipondrigun an und besiegt ihn.

Lipondrigun zieht ab, kann aber auf dem Weg Dulciflur in seine Gewalt bringen. Wigamur nimmt mit Atrogas die Verfolgung auf. Sie treffen unterwegs auf den Ritter Harzir, der sich ihnen anschließt. Es stellt sich heraus, dass er der Verlobte von Pioles ist, die Wigamur auf der Burg des Herzogs Jochjote zurückgelassen hat. Pioles und Harzir werden wiedervereint.

Wigamur, Atrogas und Harzir stellen schließlich Lipondrigun auf einem Turnier, wo er von Wigamur erneut besiegt wird. Dulciflur kann befreit werden und alle zusammen kehren zur Burg von Atrogas zurück. Die Hochzeit findet statt.⁴⁰¹ Das Paar bekommt einen gemeinsamen Sohn. Damit endet die Erzählung.

III.4.1. Erzählstruktur

Im *Wigamur* finden sich eine motivische Verdreifachung und eine Doppelung, deren mögliche Auswirkung auf die Gegner uns hier interessieren könnte.

In den drei *âventiuren* im Artus-Bereich der Handlung bietet sich dem Held dreimal hintereinander die Möglichkeit, Frau und Land durch seine Leistung im Kampf zu gewinnen. Dreimal lehnt er ab. Um diese Verdreifachung deutlicher hervorzuheben, wäre es möglich gewesen, auch die Gegner zu verdreifachen und dreimal dieselbe Art von Gegner heranzuziehen, wie es im *Lanzelet* bei den drei Schwiegerväter-Kämpfen der Fall ist, in welchen der Held ebenfalls Frau und Land gewinnen kann (Lanz. 676-1.369, 1.3702.248 und 3.826-4.660).

Allerdings nutzt der *Wigamur* diese Möglichkeit nicht. Die drei *âventiuren* umfassen Wigamurs Gerichtskampf für Eudis am Artushof (Wgm. 1.526-1.973), seine Teilnahme am von Artus ausgerufenen Turnier, in dessen Anschluss Wigamur Artusritter wird (Wgm. 1.974-2.463), und den Kriegszug gegen Marroch von Sarazin (Wgm. 2.546-3.456). Es sind also drei inhaltlich sehr unterschiedliche *âventiuren*, welche folglich auch drei unterschiedliche, wenngleich allesamt ritterliche Gegner und unterschiedliche Arten des Kampfes bedingen. Die Verdreifachung des Motivs der abgelehnten Landesherrschaft führt also nicht zu einer Gestaltung dreier gleicher

⁴⁰¹ Hier findet sich eine erneute Lücke in der Überlieferung. Der Text bricht bei der Rückkehr zur Burg ab und setzt mit der Geburt des Sohnes wieder ein. Die Beschreibung der Hochzeitsfeierlichkeiten fehlt.

Gegnerfiguren, sondern durch Variation der Episoden zu drei verschiedenen Rittern.

Ein weitere Ursache hierfür könnte sein, dass bereits die von Wigamur immer wieder vorgetragenen Gründe für sein Ablehnen genug wiederholenden Charakter besitzen, so dass eine zusätzliche *âventiuren*- und Gegner-Verdreifachung einfach ein Zuviel an Wiederholung gewesen wäre, um die Erzählung noch ansprechend und unterhaltsam wirken zu lassen.⁴⁰² Diese Erklärung wird dadurch gestützt, dass selbst das Motiv der dreifachen Ablehnung beim dritten Mal abgekürzt wird. Königin Isopi hat bereits von den beiden vorherigen *âventiuren* erfahren, weiß, dass Wigamur ihre Hand und ihr Land ablehnen würde und bietet sie ihm daher erst gar nicht mehr an (Wgm. 3.335-3.366).

Die zweite für uns interessante Motivdoppelung ist eine Gegnerdoppelung im engeren Sinne. Es wird nicht die Gegnerart gedoppelt, sondern der Held tritt zweimal gegen denselben Gegner an. Die Rede ist hier von Lipondrigun, welcher wie Wigamur am Turnier von Nunsigralt teilnimmt, dort als heimtückischer Mörder entlarvt wird und von Wigamur im Zweikampf besiegt wird (Wgm. 4.654-5.310). Als der Besiegte abzieht, begegnet er Wigamurs Verlobter Dulciflur, welche er in sein Reich entführt. Wigamurs gelingt schließlich ihre Befreiung, indem er Lipondrigun bei einem weiteren Turnier stellen und erneut besiegen kann (Wgm. 5.829-6.060). Es handelt sich also nicht nur um den (erneut kausal verknüpften) Kampf gegen denselben Gegner, sondern auch die Art des Kampfes ist dieselbe. In beiden Fällen treffen die Gegner bei einem Turnier aufeinander.

Diese besonders genaue Doppelung ist vor allem interessant, wenn man auch für diese Episode den *Lanzelet* zum Vergleich heranzieht und die Valerin-Handlung betrachtet. Auch hier wird nach einem Zweikampf einem Gegner Sicherheit gewährt, der im späteren Verlauf eine Dame entführt (Lanz. 5.162-5.369). Ihr Mann nimmt mit anderen Rittern die Verfolgung auf, der Gegner wird schließlich gestellt und getötet (Lanz. 6.706-7.423). Doch im *Lanzelet* wird zwar der Gegner gedoppelt, aber gleichzeitig tritt er in beiden Begegnungen als eine andere Art von Gegner auf: Ritter bei der ersten, Zauberer bei der zweiten. Während der *Lanzelet* hier also deutlich variiert, doppelt der *Wigamur* an der entsprechenden Stelle auffälligerweise praktisch identisch. Es fehlt zudem dadurch das Moment der Steigerung.

Möglicherweise ist diese Vorgehensweise programmatisch zu verstehen. Wenn man den *Lanzelet* als Verweistext liest, liegt EBENBAUERS Schluss nahe, dass der *Wigamur* das Konzept des *Lanzelet* variiert oder sogar korrigiert, indem er an die Stelle der Namenssuche die Familiensuche stellt⁴⁰³ und die Abstammung

⁴⁰² Die Wiederholung ist bereits dabei derartig auffällig, dass sie wie eine Art von ‚running gag‘ wirkt und CLASSEN das Motivs als komisches Element interpretieren lässt. – Albrecht Classen: Der komische Held Wigamur – Ironie oder Parodie? Strukturelle und thematische Untersuchungen zu einem spätmittelalterlichen Artus-Roman. In: Euphorion. 87. 1993, S. 216.

⁴⁰³ Alfred Ebenbauer: Wigamur und die Familie. In: Artusrittertum im späten Mittelalter. Ethos und Ideologie. Herausgegeben von Friedrich Wolfzettel. Gießen. 1984, S. 34ff.

zur Grundlage der Herrschaft macht und nicht die individuelle Leistung.⁴⁰⁴ Wenn der *Wigamur* dem *Lanzelet* nun in gewichtigen Aussagen widerspricht, ist es naheliegend, dass sich dies auch in der Erzählstruktur und der Gegnergestaltung widerspiegelt.

Die Folge davon könnte sein, dass der *Lanzelet* an einer Stelle drei *âventiuren* und drei Gegner in einer Verdreifachung zeigt, der *Wigamur* in den korrespondierenden Stellen aber drei verschiedene *âventiuren* und drei verschiedene Gegner. Und dass andererseits dort, wo der *Lanzelet* an einer Stelle zweimal denselben Gegner in einer anderen Gegner- und *âventiuren*-Art durchspielt, der *Wigamur* in den korrespondierenden Stellen zweimal genau denselben Gegner in derselben Gegner- und *âventiuren*-Art nutzt. Dass also folglich der *Wigamur* beide Male das Aufbau-Konzept des *Lanzelet* gerade umdreht: Wo im *Lanzelet* gedoppelt wird, doppelt der *Wigamur* gerade nicht und umgekehrt.

Diese Umkehr der Struktur könnte dann ein Intertextualitätsmarker im *Wigamur* sein, ein Verweis auf den *Lanzelet* und eine Variation (wenn auch keine wirkliche Umkehrung) der Aussage dieses Textes.

III.4.2. Die Artusritter des Artusromans

Bis auf eine Szene zu Beginn des Romans (König Paltriots Besuch am Artushof, Wgm. 30-99) und eine im hinteren Drittel (Turnier von Nunsigral, Wgm. 4.774ff) ist der Auftritt von Artusrittern im *Wigamur* auf drei aufeinander folgende *âventiuren* begrenzt (Eudis-*âventiure*, Artusturnier und Hilfe für Isopi, Wgm. 1.526-3.456).

In diesen drei *âventiuren* fungiert der Artushof nicht mehr als Ausgangs- und Endpunkt des Helden. Seine Werte und Ideale sind nicht von der zentralen Bedeutung für den Helden wie in anderen Werken. Das hat Auswirkungen auf die Darstellung und Funktion der Artusritter, aber auch auf Artus selbst, „der in diesem Roman als König in vierfacher Funktion auftritt: als Richter, als oberster Lehensherr, als Festausrichter und als Beschützer.“⁴⁰⁵ Zudem wird Artus als aktiv handelnder und kämpfender König dargestellt, an dessen Seite der Held kämpft und ihn im Kampf gegen einen Gegner unterstützt (Wgm. 3.256-3.257).

Neben Artus tritt in den drei *âventiuren* auch Gawein in Erscheinung. Stärker als der traditionelle Musterritter steht im *Wigamur* jedoch Gahmuret in Vordergrund, welcher als Kämpfer die Rolle Gaweins als bester der Artusritter übernimmt.⁴⁰⁶ In kurzen Auftritten von einem bis mehrerer Verse fallen zudem Namen wie Segremors, Lanzelet, Erec und Keie. Gegen keinen von ihnen tritt *Wigamur* allerdings im Kampf an und das, obwohl es die Möglichkeit zu solchen Kämpfen gäbe.

⁴⁰⁴ Ebenbauer (1984), S. 44ff.

⁴⁰⁵ Busch (2009), S. 4.

⁴⁰⁶ Vgl. Gahmurets Auftreten beim Turnier von Karidol (Wgm. 1.974-2.463) und dem Turnier von Nunsigral (Wgm. 4.654-5310), wo er neben *Wigamur* und *Lipondrigun* zu den drei besten Rittern gehört, während von Gawein an dieser Stelle keine Rede ist.

Der *Wigamur* verfügt zudem über eine Vielzahl komischer Momente, so dass ein Keie-Kampf sicherlich gut hätte integriert werden könnte.⁴⁰⁷ Und die *Eudis-âventiure* (Wgm. 1.526-1.973) verweist von ihrer Gestaltung derart deutlich auf die Episode des Schwesternstreits aus dem *Iwein* (Iw. 5.625-6.075 und 6.870-7.721),⁴⁰⁸ dass man hier wie dort Gawein als Gegner des Helden eigentlich erwarten müsste. Doch genau dies ist nicht der Fall. Der Ritter, welcher sich am Artushof zum Gerichtskampf dem Helden stellt, heißt Diatorforgrant und ist nicht nur kein bekannter Artusritter, sondern überhaupt keiner.

Diese so eindeutig verpassten Gelegenheiten, den Helden gegen bekannte Artusritter antreten zu lassen, ist derart offensichtlich, dass sich die Frage stellt, warum darauf verzichtet wurde. War es im *Lanzelet* und im *Wigalois* aufgrund familiärer Beziehungen des Helden zu Artus und Gawein problematisch, den Helden direkt gegen den Musterritter antreten zu lassen, so entfällt dieses Problem im *Wigamur*.

Eine erste Vermutung könnte dahingehen, dass hier intertextuelle Ursachen eine Rolle spielen. Und tatsächlich kommen sowohl der *Lanzelet* als auch der *Wigalois* als Prätexte in Frage.⁴⁰⁹ Könnten die fehlenden Kämpfe gegen Gawein und andere bekannte Artusritter ihre Ursache somit in einer Vorlage haben, welche auf sie verzichtet?

Dafür spricht auf den ersten Blick, dass der *Wigamur* als möglichen Ersatz für direkte Kämpfe diejenigen Elemente besitzt, welche auch im *Lanzelet* und im *Wigalois* genutzt werden: eine Tugendprobe sowie das indirekte Kräfteressen.⁴¹⁰ Die Tugendprobe findet im *Wigamur* im Bad auf Yttras Burg statt (Wgm. 1.100-1.248), das indirekte Kräfteressen mit den Artusrittern bei den Turnieren von Karidol (Wgm. 1.974-2.463) und Nunsigralt (Wgm. 4.654-5310).

Allerdings fehlen der Tugendprobe und dem indirektem Kräfteressen im *Wigamur* die Bedeutung, welche diesen Episoden im *Lanzelet* und *Wigalois* zukommt: die Bewertung des Helden im Vergleich zu den Artusrittern.

So findet die Tugendprobe im *Wigamur* statt, bevor der Held an den Artushof gelangt, so dass kein Vergleich stattfinden kann. Und obwohl sich *Wigamur* in zwei Turnieren, an welchen auch Artusritter teilnehmen, als Bester herausstellt, geht auch damit keine Bewertung seiner Leistung und jener der Artusritter einher.

⁴⁰⁷ Classen (1993), S. 200-224.

⁴⁰⁸ SARAZIN fasst die Gemeinsamkeiten zusammen: Die Dame, für welche der Held kämpft, wird von ihrer Gegenspielerin um ihr Recht gebracht. Sie ist eine gutherzige junge Dame, welche während des harten Gerichtskampfes lieber auf ihr Recht verzichten würde, als dass ihr Kämpfer verletzt oder getötet würde. Ihre Gegenspielerin hingegen ist voller Überheblichkeit und überzeugt von der Stärke und Unbesiegbarkeit ihres Ritters. Sie lehnt daher jegliche Schlichtungsversuche durch Artus ab. – Gregor Sarazin: *Wigamur*. Eine literaturhistorische Untersuchung. Straßburg. 1879, S. 5/6.

⁴⁰⁹ SARAZIN entscheidet sich als gewichtigste Vorlage des *Wigamur* für den *Wigalois*. EBENBAUER plädiert für den *Lanzelet*. THOMAS hingegen fasst den *Lanzelet* nur für den Beginn des Romans als Prätext ins Auge und sieht im weiteren Verlauf den *Wigalois* in dieser Position. – Sarazin (1879), S. 7. – Ebenbauer (1984), S. 40/41. – Neil Thomas: The Sources of ‚Wigamur‘ and the German Reception of the Fair Unknown Tradition. In: *Reading Medieval Studies*. 19. 1993, S. 97-111.

⁴¹⁰ Vgl. dazu das Kapitel zu den Artusrittern in den vorherigen Kapiteln zum *Lanzelet* (Kapitel III.2.2.) und zum *Wigalois* (Kapitel III.3.2.).

Die Prätexte können somit nicht die alleinige Erklärung für das Phänomen der fehlenden Kämpfe gegen Gawein, Keie und andere bekannte Artusritter sein. Dem *Wigamur* scheint es einfach grundsätzlich nicht darum zu gehen, seinen Ritter als den besten aller (Artus)ritter vorzuführen.

EBENBAUER hat dargelegt, dass im *Wigamur* das Prinzip der Herrschaft durch Leistung zu Gunsten einer Herrschaft durch Abstammung aufgegeben wird.⁴¹¹ Wigamur wird nicht König eines der Reiche, das ihm als Lohn für seine Leistung in den *âventiuren* angetragen wird, sondern er erhält sein Königreich in dem Moment, als er seine Abstammung erfährt und sein Erbe antreten kann. Er muss sich daher nicht als bester Ritter beweisen, um sich für das angestrebte Ergebnis, die Landesherrschaft, zu legitimieren. Und daher benötigt der *Wigamur* auch keine herausragenden Siege des Helden über bekannte Artusritter. Er muss sich nicht mit Gawein messen oder ihn gar überflügeln. Der Artushof ist für ihn nicht das Maß aller Dinge.

Dennoch ist es ein Ort, an welchem der Held Ruhm und Ehre gewinnen kann. Dies geschieht aber im Umfeld des Artushofes, nicht im Kampf gegen die Artusritter sondern Seite an Seite mit ihnen. Als Artusritter kämpft Wigamur in den Heerscharen von Artus gegen Marroch von Sarazin. Mit Gawein und Unarc versieht er den Späherdienst, wobei sie als Heldengruppe gegen drei feindliche Späher kämpfen (Wgm. 2.854-3.102).

Da Unarc aber zudem zuvor Wigamurs Gegner im Turnierkampf war (Wgm. 2.019-2.046), scheint mit ihm gleichzeitig auch das Motiv des Gegners, welcher zum Begleiter wird, aufgegriffen. Allerdings ist Unarc zum einen als Gegner mehr ein Statist mit Namen als ein vollwertiger Gegner, zum anderen begleitet er Wigamur nicht als Späher, weil der Held ihn im Kampf besiegt hat, sondern weil er einer der Artusritter ist.

III.4.3. Die *âventiuren*-Gebundenheit des Gegners

Im *Wigamur* treten Gegner nur als Kämpfer im Bereich ihrer *âventiuren* auf. Es gibt keine vorausgehende Kampfansage und keine Rückmeldung des Erfolgs des Helden an den Artushof. Dies ist auch überhaupt nicht nötig, denn der Artushof ist bei vier der sieben in Frage kommenden *âventiuren* vor Ort anwesend (Eudis-*âventiure*, Turnier um ein Herzogtum, Kampf gegen Marroch und das Turnier von Nunsigralt), zwei weitere thematisieren Wigamurs ‚private Angelegenheiten‘ (Erbschaftsstreit zwischen Palriot und Atrogas und Rückgewinnung von Dulciflur) und eine liegt vor der Begegnung des Helden mit dem Artushof (Glakotelesfloir), so dass eine Rückmeldung erzähltechnisch nicht notwendig (wenn auch nicht unmöglich) ist.

Mit Ausnahme von Unarc, welcher auch als Begleiter in Erscheinung tritt,⁴¹² bedeutet diese Fixierung auf den Bereich des Kampfes, dass sich die

⁴¹¹ Ebenbauer (1984), S. 44.

⁴¹² BLAMIREs sieht eine weitere mögliche Ausnahme in der Figur des Glakotelesfloir, sofern es sich bei ihm um denselben Ritter handelt wie Gletechleflors, einen Artusritter, der am Turnier von Karidol teilnimmt. – David Blamires: The Sources and Literary Structure of ‚Wigamur‘. In: Studies in Medieval

Beschreibung der Gegner ganz funktional auf ihre Rolle als Kontrahent im Kampf konzentriert. Betrachtet man sich beispielsweise Glakotelesfloir (Wgm. 554-793), so stellt man fest, dass weder gesagt wird, woher der Ritter kommt, noch wohin er will, geschweige denn, wer er genau ist. Held und Gegner begegnen sich, es kommt zum Kampf, der Held gewinnt seine ersten Sporen und sammelt erste Erfahrungen im Zweikampf. Darin liegt die Funktion des Gegners und der Begegnung mit ihm. Mehr über ihn zu erfahren ist unnötig.⁴¹³

Wo etwas mehr über die Gegner berichtet wird, ist dies ganz auf die Handlung der *âventiure* beschränkt. Die Funktion der zusätzlichen Beschreibungen liegt somit in der Funktion Figur als Gegner. Wenn man zum Beispiel von Marroch von Sarazin erfährt, dass jener um die Hand von Königin Isopi von Holdraflus geworben hat, von ihr jedoch abgewiesen wurde, so ist dieses Hintergrundwissen über die Figur gleichzeitig die Motivation für die *âventiure*: aufgrund der Ablehnung seiner Werbung belagert Marroch Isopi nun, um sich an ihr zu rächen (Wgm. 2.914-2.934). Weiterführende Beschreibungen zu Charakter, Aussehen, Vorgeschichte oder andere mögliche Figurenzeichnungen finden sich im *Wigamur* bei den Gegnern nicht.

Es liegt nicht im Interesse des *Wigamur*-Autors, die Figuren zur Ausmalung der Szenerie weiter zu beschreiben oder sie durch mögliche Exkurse zu ihrem Verhalten zu bewerten. Offenkundig interessieren sie nur in ihrer Funktion als Opponent für die Handlung und folgen damit ganz dem Muster von *Erec* und *Iwein*. Vielleicht wird die Begrenzung der Figuren in einer Art Hyperkorrektur sogar noch weiter getrieben als in den Werken Hartmanns, so dass die Gegner fast ein wenig zu konturlos wirken.

III.4.4. Die Erfolgserwartung des Rezipienten

Anders als *Lanzelet* und *Wigalois* verzichtet der *Wigamur* völlig auf Erzählerkommentare, welche den Ausgang der Kämpfe vorweg nehmen. Doch auch ohne die versichernden Worte des Erzählers herrscht sicherlich beim Rezipienten keinerlei Zweifel daran, dass der Held seinen jeweiligen Kampf gewinnen wird. Dafür sorgt schon einmal die Tatsache, dass sich *Wigamur* bereits ohne jegliche ritterliche Ausbildung gleich seinem ersten Gegner im Zweikampf problemlos als überlegen erweist (Wgm. 610-642). An dieser Stelle im Roman kommt dieser Sieg einem Statement gleich und macht von vorneherein klar, dass *Wigamur* mit keinem Gegner Schwierigkeiten bekommen wird.

Entsprechend kurz gefasst sind die Erzählungen des Kampfhergangs denn im Einzelnen auch. Die Turniergegner werden allesamt in ‚Einzeilen‘-Kämpfen abgefertigt und selbst in ausführlicher geschilderten *âventiuren* wie der Auseinandersetzung mit Marroch von Sarazin (Wgm. 2.546-3.456) ist der eigentliche Kampf nur eine Fußnote in der Auseinandersetzung. Der Heidenkönig wird fast nebenbei von *Wigamur* im Schlachtgeschehen gefangen

Literature and Language in Memory of Frederick Whitehead. Herausgegeben von William Rothwell, u.a. Manchester/New York. 1973, S. 31/32.

⁴¹³ Vgl. dazu die Ausführungen von BLAMIREs. – Blamires (1973), S. 42.

genommen, indem der Held sein Pferd am Zügel zu fassen bekommt und den König mit sich führen kann, ohne dass er überhaupt gegen ihn kämpfen muss (Wgm. 3.274-3.297). Und auch der abschließende Kampf gegen Lipondrigun, immerhin der Abschluss der ‚Familien-Handlung‘ und in gewisser Weise der Finalkampf, ist in wenigen Versen abgehandelt (Wgm. 6.017-6.028).

Neben der insgesamt fehlenden ‚Ob überhaupt‘-Spannung wird im *Wigamur* zusätzlich aber im Grunde auch keine ‚Wie‘-Spannung aufgebaut. Da alle Gegner Ritter ohne übernatürliche Fähigkeiten oder Ausrüstungsgegenstände sind, werden sie alle auf gängigem Wege besiegt. Keiner der Gegner ist somit für einen Spannungsaufbau ausgelegt. Das ist auffällig, denn die Spannung muss somit von einer anderen Seite kommen. Das Motiv der Familienfindung und der Brautrettung dürften an diese Stelle getreten sein. Der fehlende Spannungsaufbau in den Kämpfen führt insgesamt zu flachen Gegnern und einer schnellen und einfachen Kampfhandlung.

Eine auffällige Besonderheit bietet allerdings der im Vergleich zu den anderen Kämpfen ausführlich geschilderte Gerichtskampf gegen Diatorforgrant (Wgm. 1.810-1.929). Hier geht der Kampf über mehrere Runden und Wigamur scheint einen ebenbürtigen Gegner vor sich zu haben. Allerdings spielt hierbei die Intertextualität eine gewichtige Rolle, denn die *âventiure* ist ein Verweis auf den Schwesternstreit aus dem Iwein (Iw. 6.877-7.726). Die ‚Vorlage‘ macht einen Gang über mehrere Runden notwendig, da sie einen Schlichtungsversuch beinhalten muss und Gelegenheit bietet, die unterschiedliche Einstellung von Eudis und ihrer Gegenspielerin darzustellen.

Vor allem für jene Rezipienten, welche den Prätext an dieser Stelle erkannt haben, könnte sich hier dann doch noch eine ‚Ob überhaupt‘-Spannung aufbauen. Es wäre dies aber kein ‚Ob der Held überhaupt siegt‘, sondern ein ‚Ob der Kampf überhaupt auf regulärem Wege beendet wird‘. Immerhin endet der Schwesternstreit im *Iwein* mit einer List von Artus, durch welche er der älteren Schwestern ein Unrechtsgeständnis entlocken kann, so dass der Kampf zwischen Iwein und Gawein nicht bis zum bitteren Ende durchgefochten werden muss (Iw. 7.647-7.726).

Möglich wäre ein solcher Ausgang im *Wigamur* auch gewesen. Die Wahl eines anderen Gegners (Diatorforgrant an Stelle von Gawein) macht aber den Sieg des Helden und den Tod des Gegners möglich und bildet daher vermutlich auch für den Rezipienten den erwarteten Ausgang. Es zeigt sich hier aber, dass Intertextualität eine gute Möglichkeit bietet, um Spannung aufzubauen, indem die Erfolgserwartung aus dem Prätext übernommen wird, aber die *âventiure* nicht genauso enden muss wie dort.

III.4.5. Der ‚machbare‘ Gegner

Es wurde bereits früh die Beobachtung gemacht, dass die Erzählung im *Wigamur* einen wirklichkeitsgetreueren Charakter besitzt als es bei den Artusromanen ansonsten der Fall ist. Den Hintergrund für die Erzählung bildet

eine „vergleichsweise realistisch geschilderte Welt“⁴¹⁴. Drachen, Zauberer oder *merwunder* gehören nicht zum Gegnerrepertoire des Textes. Aber noch nicht einmal die in den ‚klassischen‘ Artusromanen auftretenden Riesen oder Ritter andersweltlicher Herkunft finden sich hier.

Wigamur hat nur gegen eine Sorte Gegner anzutreten: den ganz in dieser Welt verwurzelten Ritter. Und der ist immer ein zu 100 Prozent ‚machbarer‘ Gegner, der keinerlei Hilfsmittel benötigt außer Schwert, Lanze und ritterliches Verhalten. Damit erfüllen die Gegner im *Wigamur* zwar alle Bedingungen der Gattung, aber sie sind gleichzeitig zu sehr einfach nur Ritter und treiben das Gattungsmerkmal damit auf die Spitze.

Man ist versucht, auch hier wieder von Hyperkorrektur hin zu den frühen Artusromanen zu sprechen. Doch stellt sich die Frage, ob diese Ritter frei von allem Wunderbaren vielleicht gar nicht aus dem Versuch entspringen, der Gattung treu zu bleiben, sondern durch die intendierte Aussage des Romans bedingt sind.

Wenn der Held alleine durch seine Abstammung der perfekte Held ist und dies nicht durch Leistung beweisen muss,⁴¹⁵ dann werden Gegner mit einem übernatürlichen Vorteil nicht benötigt. Vor allem nicht, wenn die Erzählung versucht, seine Aussage über einen möglichst realen Erzählg Hintergrund zu vermitteln und nicht über den Weg des Wunderbaren und eine Symbolstruktur. Dadurch gilt dem Kampf und seiner Darstellung nicht dieselbe Aufmerksamkeit des Autors wie in den übrigen Werken, so dass er wenig Raum einnimmt. Kämpfe gehen im *Wigamur* nicht über mehrere Instanzen, sondern werden schnell vom Helden erledigt, ohne dass der Text sich in einer ausführlichen (oder ausschweifenden) Erzählung verlieren könnte. Kämpfe sind im *Wigamur* das, was man gemeinhin als ‚ergebnisorientiert‘ bezeichnet. Der Ausgang ist, was interessiert, nicht der eigentliche Kampf. Es dem Helden schwerer zu machen als nötig, auch wenn das vielleicht der Spannung dienen würde, liegt offenkundig nicht im Interesse des *Wigamur*-Autors.

III.4.6. Der ‚monströs-wunderbare‘ Gegner

Für den *Wigamur* ist die Frage, ob wir es mit ‚monströs-wunderbaren‘ oder ‚fiktiv-wunderbaren‘ Zügen bei der Gestaltung der Gegner zu tun haben, sehr einfach zu beantworten. Die Antwort lautet: keines von beidem ist der Fall, denn im *Wigamur* tritt kein einziger wunderbarer Gegner auf und das, obwohl es Wunderbares in der Erzählung gibt: Wigamur wird als Kind von einer Wilden Frau entführt (Wgm. 111-335), wächst bei einem *merwunder* auf (Wgm. 336-418) und besteht eine Tugendprobe in einem wundersamen Bad (Wgm. 1.100-1.236).

Doch selbst in diesen Passagen, welche Wunderbares enthalten, wird es – mit Ausnahme der Tugendprobe – nicht voll ausgeschöpft. Lespia, die Wilde Frau,

⁴¹⁴ Busch (2009), S. 13.

⁴¹⁵ Vgl. die Interpretation von EBENBAUER. – Ebenbauer (1984)

erhält keinerlei Beschreibung ihres wunderbaren Äußeren⁴¹⁶ und selbst das *merwunder* wird nur kurz in seinem Aussehen geschildert (Wgm. 170-183).

Die Gelegenheit, das Wunderbare hier zwecks ausufernder Beschreibungen voll auszuschöpfen wird nicht genutzt. Und das gilt eben auch für die Gegner. Denn es hätte dem Roman nicht an Möglichkeiten gefehlt, wunderbare Gegner einzubauen. Der *Lanzelet* und der *Wigalois*, welche beide als Prätexte in Betracht kommen, bieten in ihren *âventiuren* wunderbare ‚Vorlagen‘ zu Genüge. Doch während sich im *Lanzelet* der herausragende Ritter Valerin als Schwarzmagier entpuppt, bleibt Lipondrigun im *Wigamur* bei beiden Begegnungen mit dem Helden ein einfacher Ritter und Turniergegner.

Und während im *Wigalois* der Kampf gegen den Heiden Roaz zum Kampf gegen den Teufel selbst wird, ist die Auseinandersetzung mit dem Heiden Marroch im *Wigamur* eher eine politische mit einer religiösen Note. Als *vâlant* tritt der Heidenkönig anders als Roaz im *Wigalois* nicht in Erscheinung.⁴¹⁷ Dass der Gegner ein Heide ist, spielt nur für die Begründung des Konflikts eine Rolle, nicht für seine abschließende Lösung. BLAMIREs hält fest: „The encounter with the Saracen king in *Wigamur* is not given any subtle treatment, and the opposition of Christianity to paganism remains largely a conventional matter.”⁴¹⁸ Weder geht es im *Wigamur* um Bekehrung der Heiden noch um ihre Verteufelung. Als Unterlegener muss König Marroch lediglich Wiedergutmachung leisten und Reparationsleistungen zahlen (Wgm. 3.312-3.322).

Das Fehlen des Wunderbaren, ob nun teuflischer oder feenmagischer Art hat seine Ursache in der Art der vorgeführten Konflikte. MARTIN stellt fest: „The chaos against which knights struggle comes not so much from an alien world of monsters and enchantments as it does from conflicts, violations of the king’s peace, and ignoring commonly accepted rules of right behavior. We find little sense of *âventiure*, or of *sitte* in the sense of a magical or threatening custom which must be set right.”⁴¹⁹ Das ‚Setting‘ der Erzählung, die Ausgangsposition der Konflikte, verhindert bereits das Auftreten von Ungeheuern und andersweltlichen Rittern.

Eine Ausnahme gibt es allerdings, welche leider aus überlieferungstechnischen Gründen nicht genauer analysiert werden kann. Lespurant, der Mörder des Herzogs Jochjote, wird dann doch als *tiuvels vâlant* (Wgm. 1.099) bezeichnet. Ob auch der Kampf gegen ihn wunderbare oder teuflische Elemente besaß, lässt

⁴¹⁶ BUSCH führt dies darauf zurück, dass das Aussehen einer Wilden Frau aufgrund ihres häufigen Auftretens in der mittelhochdeutschen Literatur dem Rezipienten bekannt war und daher eine Schilderung ihres Aussehens nicht nötig gewesen sei. – Busch (2009), S. 289.

⁴¹⁷ SARAZIN hat anhand einer stark vereinfachten Zusammenfassung der Handlung den *Wigalois* als Prätext für den *Wigamur* betrachtet. Bei genauerer Betrachtung der einzelnen *âventiuren* ist von möglichen Gemeinsamkeiten allerdings nur noch wenig vorhanden. KHULL hat daher den *Wigalois* als Vorlage verworfen. Die Roaz-*âventiure* hat auf alle Fälle kaum Parallelen mit der Schlacht gegen Marroch aufzuweisen. Der Vergleich zwischen Marroch und Roaz wurde hier dennoch unternommen, um eine nicht aufgegriffene Möglichkeit zu illustrieren, einen dämonischen Heiden als Gegner nutzen. – Sarazin (1879). – Ferdinand Khull: Zu *Wigamur*. In: Zeitschrift für deutsches Altertum. 24. 1880, S. 97-124.

⁴¹⁸ Blamires (1973), S. 38.

⁴¹⁹ Ann G. Martin: The Concept of *reht* in *Wigamur*. In: Colloquia Germanica. 20. 1987, S. 13.

sich leider aufgrund der Überlieferungslücke nicht sagen. Allerdings ist er der einzige Gegner, welcher im *Wigamur* im direkten Kampf den Tod findet.⁴²⁰ Alle anderen Gegner schont der Held, selbst den Mörder und Frauenentführer Lipondrigun. Das könnte ein Zeichen dafür sein, dass Lespurant eine andere Art von ritterlichem Gegner ist, vielleicht sogar ein wunderbarer. Wenn dem so wäre, wäre er allerdings der einzige solche Gegner im *Wigamur*.

III.4.7. Intertextuelle Gegnergestaltung

Schon früh sind in der germanistischen Forschung des *Wigamur* seine starken Bezüge auf den *Wigalois*, *Lanzelet*, *Iwein* und *Parzival* aufgefallen.⁴²¹ Doch wie bereits für den *Lanzelet* und den *Wigalois* festgehalten, finden sich auch im *Wigamur* zwar viele *âventiuren* mit mehr oder weniger starken intertextuellen Verweisen, die Gegner dieser *âventiuren* sind allerdings nicht auf jene ihrer Vorlagen zu beziehen.

Wigamurs erster Kampf mit einem Ritter enthält Anspielungen auf Parzivals Kampf gegen Ither (Parz. 145,7-161,6). Glakotelesfloir ist allerdings nicht Ither. Der Streit zwischen Eudis und ihrer Tante um den Besitz einer Quelle verweist zwar auf den Streit der Schwestern vom Schwarzen Dorn aus dem *Iwein* (Iw. 5.625-7.726), aber Diatorforgrant ist eben nicht Gawein und entspricht ihm auch in keiner Weise. Der Konflikt mit Marroch von Sarazin erinnert aufgrund der Heiden-Thematik an die Bekämpfung von Roaz im *Wigalois* (Wig. 7.055-7.903), Marroch ist aber wie bereits dargelegt nicht Roaz und seine drei heidnischen Späher sind nicht mit Adan und Garel vergleichbar.

Prätexte: *Lanzelet* – *Wigalois* – *Erec*

Allerdings gibt es im *Wigamur* auch einen Gegner, der möglicherweise nach einem literarischen Vorbild gearbeitet wurde. Wir haben bereits gesehen, dass der doppelte Kampf gegen Lipondrigun deutliche strukturelle Ähnlichkeiten zum *Lanzelet* aufweist. Ebenso hat sich gezeigt, dass Lipondrigun allerdings (möglicherweise sogar programmatisch) gerade kein Schwarzmagier wie Valerin ist und auch sonst keine deutlich erkennbaren individuellen Übereinstimmungen aufweist.

Doch ist die Lipondrigun-*âventiure* nicht nur auf den *Lanzelet* zu beziehen, sondern kann ebenso gut mit dem *Wigalois* als Prätext gelesen werden.⁴²² Möglicherweise gibt bereits der Name des Gegners dafür einen Anhaltspunkt, denn in *Lipondrigun* steckt der Name Lion. Eben jener Lion ist im *Wigalois* Entführer einer Dame, welche er für sich zu gewinnen versucht, obwohl er ihren Ehemann zuvor getötet hat (Wig. 9.771-11.237). Ganz ähnlich ist auch Lipondrigun im *Wigamur* gezeichnet. Er hat den Vater der Königin Dinifrogar von Drimac getötet und versucht, sie bei einem Turnier als Frau zu gewinnen (Wgm 4.968-5.173). Außerdem entführt er schließlich Dulciflur (Wgm. 5.311-

⁴²⁰ Diatorforgrant überlebt den Kampf gegen den Helden, stirbt aber später an seinen Wunden (Wgm. 1.925-19.29). Dies ist aber eher als Betonung des harten Kampfes zu interpretieren denn als eine moralische Bewertung des Gegners.

⁴²¹ Sarazin (1879), S. 3-11.

⁴²² Ebenbauer (1984), S. 40/41. – Thomas (1993), S. 97-111.

5.409) und bemüht sich, sie durch Worte und Beweise seiner Tapferkeit für sich einzunehmen (Wgm 5.848-5.865).

Und obwohl Dulciflur ihn deutlich abweist und in unverbrüchlicher Treue nur an Wigamur denkt – im Übrigen mit derselben Entschiedenheit wie Enite im *Erec* Graf Oringles' Werben von sich weist (Er. 6.115-6.749) –, greift Lipondrigun, ebenso wie Lion, nicht zu Gewalt. Lipondrigun versucht Dulciflur als letztes Mittel durch den Beweis seiner ritterlichen Leistung im Turnier für sich zu gewinnen.

Dadurch unterscheidet er sich deutlich von der Figurenzeichnung des Grafen Oringles im *Erec*, welcher Enite immer vehementer bedrängt. Auch wenn der *Wigamur* in dieser *âventiure* deutliche Gemeinsamkeiten mit dem *Erec* aufweist (wie die weinende und klagende Frau in der Gewalt des Mannes oder auch den direkten Einzelkampf des Helden mit dem Rivalen, während im *Wigalois* Gawein Lion in der Schlacht tötet, Wig. 11.120-24), so hat sich der Autor des *Wigamur* bei der Gegnerwahl eindeutig an Lion als Vorbild orientiert und nicht am Grafen Oringles.

Es fragt sich, warum der *Wigamur* an dieser Stelle eine Anspielung auf einen Gegner einer seiner Prätexte macht. Wenn es sich um einen Intertextualitätsmarker handeln soll, kommt er zum denkbar spätesten Zeitpunkt im Roman. Es sei denn, der *Wigamur* folgt, wie von THOMAS postuliert, erst dem *Lanzelet* und wechselt erst im Romangeschehen zum *Wigalois* als Prätext.⁴²³

Wenn Lipondrigun einen Intertextualitätsmarker darstellt, der auf den *Wigalois* verweisen soll, wie ist dann der Text vor Wirnts Werk zu lesen? Betrachtet man die beiden *âventiuren* von Lipondrigun und Lion, fällt auf, dass im *Wigamur* die Entführung und Befreiung Dulciflurs eine reine Familienangelegenheit ist, ebenso wie im *Wigalois*. Die Entführte ist im *Wigamur* die Verlobte des Helden, im *Wigalois* die Cousine seiner Frau. Im *Wigamur* ziehen der Held und sein Schwiegervater aus, die Braut zu befreien, im *Wigalois* ziehen der Held und sein Vater zur Rettung der Dame in die Schlacht. Im *Wigamur* befreit der Held seine Dame, im *Wigalois* tötet der Vater des Helden (Gawein) den Entführer.

Damit zeigt sich auch hier wieder das Leitmotiv des *Wigamur*, die Wichtigkeit der Abstammung des Helden und seine Familienzugehörigkeit. Dieses Element findet sich im *Wigalois* deutlicher herausgearbeitet als im *Lanzelet*, wo der Held zwar mit Artus verwandt ist und die entführte Königin somit ebenfalls zur Familie gehört, dies in der Handlung aber nicht die tragende Rolle spielt wie im *Wigamur*, so dass der Entführer im *Lanzelet* durch Magie ums Leben kommen kann, ohne dass der Held selbst daran direkt beteiligt ist.

Der *Wigamur* wählt also für seine letzte *âventiure* den *Wigalois* als Prätext, weil er in den für den Roman wichtigen Elementen dieselbe Linie verfolgt. Er zeigt diesen Prätext durch die Gegnerfigur als Intertextualitätsmarker an und bietet daher eine Interpretationshilfe.

⁴²³ Thomas (1993), S. 97-111.

III.4.8. Die individuelle ‚Gattungsmischung‘

Der *Wigamur* lässt sich in drei thematische Einheiten unterteilen. Die erste umfasst die Kindheit und Jugend des Helden bis zu seiner Ritterwerdung (Wgm. 1-1.525). Das Erzählschema dieses Teils ist das der *enfance*. Die zweite Einheit erzählt die Bewährung des Helden im Umfeld der Artusritter (Wgm. 1.526-3.456). Das Erzählschema dieses Teils ist eine Variation des Artusromans. Die dritte Einheit berichtet von der Rückkehr des Helden zu seiner Familie und der Gründung einer eigenen (Wgm. 3.457-6.108). Das Erzählschema dieses Teils ist der *Heldenepik* verbunden.

Erster Handlungsteil: Im *Wigamur* nimmt die Erzählung von der Jugend des Helden einen außergewöhnlich großen Raum ein. Er wird als Kind entführt und, kurz bevor er von seiner Familie wiedergefunden werden kann, erneut entführt. Er wächst im Reich eines *merwunders* auf und kehrt über mehrere Stationen zurück in die Welt der Menschen. Ein Großteil der Erzählung dieser *enfance* im ersten Drittel des Romans ist dadurch frei von Gegnern, denn der Held ist noch weit davon entfernt, ein vollwertiger Ritter zu sein. Schritt für Schritt muss er erst einmal seine Ausrüstung finden und nutzen lernen sowie sein Reiten verbessern. Erst dann kann er sich einem Gegner stellen.

Der gesamte erste Teil entbehrt durch die Darstellung des Helden als jungem Tölpel nicht einer gewissen Komik, wie CLASSEN dargelegt hat,⁴²⁴ aber er kann auch als ‚fragmentarische‘ Kritik am Ritterideal gelesen werden.⁴²⁵ „Wigamur lernt das Rittertum in einer durchaus zwiespältigen Weise kennen, in ernstem Kampf und Blutvergießen.“⁴²⁶ Seine erste Begegnung mit Menschen nach seiner Rückkehr aus dem Meer ist die mit gnadenlosen Kriegern, welche eine Burg zerstören und deren Bewohner töten.

Diese beiden Elemente, Komik und Kritik, mischen sich auch bei den Gegnern dieses Teils wieder. Glakotelesfloir bietet Raum für Komik aufgrund der Tatsache, dass er von einem Jungen besiegt wird, der vom Kämpfen genauso wenig Ahnung hat wie von dem Wertesystem der Ritter und das Angebot des Unterlegenen, sein *man* zu werden, folglich im Kontext der Ehe missversteht (Wgm. 642-793).⁴²⁷ Doch neben dieses komische Element tritt auch ein kritisches, denn Glakotelesfloir hat Wigamur nur angegriffen, weil er in ihm eine leichte Beute sah (Wgm. 661-670). Ihm geht es in diesem Kampf nicht um Werte wie Ehre und Ruhm, sondern um den Gewinn zum Schaden eines anderen.

Ins Negative noch gesteigert ist Lespurant, ein Mörder von aufbrausendem Charakter, welchem der Held in der darauffolgenden *aventure* begegnet. Die Welt, in die der junge Wigamur zurückkehrt, ist somit gekennzeichnet von Gewalt und Unrecht. Und das zeigen die Gegner in diesem Teil, welche alles andere als Vorzeigeritter sind.

⁴²⁴ Classen (1993)

⁴²⁵ Classen (1993), S. 209.

⁴²⁶ Ebenbauer (1984), S. 29.

⁴²⁷ Classen (1993), S. 207/208.

Zweiter Handlungsteil: Der mittlere Teil des Romans spielt im Bereich des Hofes von König Artus. Er wird bereits angekündigt durch Wigamurs Ausbildung zum Ritter beim Onkel und ehemaligen Erzieher des Königs und durch das Tierbegleiter-Motiv.⁴²⁸ SARAZIN stellt zu Recht fest, dass der Adler zwar Wigamurs Namensgeber wird, seine Funktion aber über die eines Reimwortes kaum hinausgeht.⁴²⁹ Anders als im *Iwein* der Löwe oder im *Gauriel* der Bock dient der Adler in erster Linie als Intertextualitätsmarker. Aber er ist eben ein Signal, ein Intertextualitätsmarker. Wigamur wird durch ihn ein Ritter wie Iwein und somit auch wie dieser zum Artusritter. Die Begegnung mit dem Artushof ist folglich der nächste Schritt in der Handlung.

Die drei *âventiuren* im Umfeld des Artushofes bringen eine Auswahl an typischen Herausforderungen für einen Helden: einen Gerichtskampf, ein Turnier und eine Schlacht. Dabei spielt das gattungstypische Motiv der Hilfe für eine Dame ebenso eine Rolle wie der Beweis der ritterlichen Fähigkeiten des Helden.

Aber das klassische Schema der *âventiure* wird deutlich variiert, ihr eigentlicher Sinn und ihr Ziel verworfen. Dreimal könnte der Held durch die *âventiure* zu Recht Landesherr werden und zweimal auch eine Frau von Stand heiraten. Immer jedoch lehnt er ab. Erst dadurch wird er schließlich seine Familie wiederfinden und die ihm vorbestimmte Frau heiraten können, ist er doch am Ende des ‚Artusteils‘ nicht gebunden und kann weiterziehen. Und nur dadurch kommt es schließlich zur Begegnung mit seinem Vater.⁴³⁰

Diese Änderung im Ausgang der *âventiuren* hat auch Auswirkungen auf die Gegner. Keiner der Gegner muss ins Negative übersteigert werden oder mit übernatürlichen Fähigkeiten ausgestattet werden. Im Kampf beweist der Held schließlich nur, dass er jeder *âventiure* gewachsen ist, sich als Einzelkämpfer, Turnierritter und Krieger gleichermaßen bewähren kann.

Keiner der Kämpfe ist ein Finalkampf oder ein Kampf von besonderer Gewichtung in der Erzählstruktur. Entsprechend treten die Gegner beinahe in den Hintergrund und erscheinen eher flach und funktional. Worauf es ankommt, ist Wigamurs Ablehnung von Frau und Land. Der Sieg ist dafür Voraussetzung, aber auch nicht mehr. Gegner sind dafür nötig, aber nicht von herausragender Bedeutung.

Dritter Handlungsteil: Für die Wiedervereinigung mit der Familie muss der Held den Artusbereich verlassen, um in die Welt der Heldenepik überzuwechseln. Seit dem *Parzival* gehören Erzählelemente der Heldenepik zur möglichen Bereicherung des Artusromans wie seit dem *Iwein* jene des Feenmärchens. Doch der *Wigamur* nutzt es hier nicht nur für eine große Schlachtenschilderung, sondern er greift ein in den Artusromanen einmaliges Element auf: den Kampf gegen den Vater. Kein anderer Artusroman beschäftigt

⁴²⁸ Vgl. die Untersuchung von OBERMAIER zu den drei Tierbegleitern in *Iwein*, *Gauriel* und *Wigamur*. – Obermaier (2004), S. 119-139.

⁴²⁹ Sarazin (1879), S. 5.

⁴³⁰ Ebenbauer (1984), S. 36/37.

sich mit diesem Motiv. Schon der Kampf zwischen nahen Verwandten ist selten zu finden.⁴³¹

Dass der eigene Vater hier zum möglichen Gegner wird und die Tatsache, dass dieses Motiv ansonsten in den Artusromanen nicht genutzt wird, unterstreicht noch einmal dessen Bedeutung für die Aussage des Romans und für die Richtigkeit von EBENBAUERS Analyse.

Behandelt wird der Vaterkampf allerdings wie der Kampf gegen andere nahe Verwandte. Familienmitgliedern weicht der Held des Artusromans in der Regel im Kampf aus, absichtlich oder durch eine Fügung der Erzählung. Entsprechend hält es denn auch der *Wigamur*. Der Vater erkennt den Sohn, bevor er gegen ihn im Zweikampf antritt. Der Vater wird dadurch demonstrativ nicht zum Gegner, der Konflikt ist sofort gelöst. Durch Heirat werden die beiden verfeindeten Lager verbunden und die Ursache des Krieges neutralisiert.

Doch dem Erzählschema entsprechend ist das ‚Happy End‘ an dieser Stelle nur ein vorläufiges. Wigamurs Treue muss ebenso noch auf die Probe gestellt werden wie die seiner zukünftigen Frau. Entsprechend nimmt Wigamur direkt nach seiner Verlobung an einem Turnier teil, das erneut die Möglichkeit bieten würde, Frau und Land zu gewinnen. Natürlich schlägt der Held auch dieses Mal das Angebot aus und macht sich sofort an die Verfolgung des Entführers seiner Braut. Diese wiederum bleibt ihrem Verlobten in den Händen Lipondriguns in jeder Beziehung treu.

Dessen Funktion ist dadurch mehr die einer Prüfung für den Helden und seine Verlobte, als dass er wirklich ein ernstzunehmender und ebenbürtiger Gegner wäre. Daher überlebt er diese *âventiure* am Ende auch. Es genügt in diesem Fall vollkommen, Lipondrigun im Turnierkampf zu besiegen und Dulciflur zu befreien. Anders als Valerin im *Lanzelet* oder Lion im *Wigalois* muss der Entführer seine Tat nicht mit dem Leben bezahlen. Er ist schließlich nur ein Hindernis für den glücklichen Ausgang der Geschichte, ein Mittel des retardierenden Moments. Ein wirklicher Finalgegner ist auch er nicht, denn dieser wird im gesamten Roman überhaupt nicht benötigt.

III.5. Diu Crône

Zusammenfassung: Ein Bote des Königs Priure (Cr. 934), ein zwergenartiges Wesen mit fischähnlichem Äußeren (Meereszwerg), kommt an den Artushof und bringt einen prunkvollen Becher, der die Tugendhaftigkeit dessen erweist, der aus ihm trinkt. Außer Artus und dem Boten gelingt es keinem der versammelten Ritter und Damen die Probe zu bestehen. Keie fordert den Meereszwerg zum Zweikampf heraus und wird besiegt.

Der Großteil der Artusritter bricht am folgenden Tag heimlich zum Turnier von Jaschun auf. Während dessen hört Artus von dem Ritter Gasozein de Dragos (Cr. 3.396), der nur mit einem Hemd bekleidet umherreitet und Minnelieder singt. Artus entscheidet, dieser wundersamen Sache auf den Grund zu gehen und stellt Gasozein einen Hinterhalt, zusammen mit den drei am Hof verbliebenen Rittern Keie, Gales und Augmawin. Die drei Artusritter unterliegen im

⁴³¹ Wolfgang Harms: Der Kampf mit dem Freund oder Verwandten in der deutschen Literatur bis um 1300. München. 1963.

Zweikampf, alleine Artus kann sich gegen Gasozein behaupten. Dieser erhebt Artus gegenüber Ansprüche auf Königin Ginover, welche ihm in der Jugend versprochen worden sei. Ein Gerichtskampf wird vereinbart, um die Rechtmäßigkeit seines Anspruchs zu beweisen oder zu entkräften. Artus und seine drei Ritter kehren nach Tintaguel zurück.

Die Erzählung wendet sich nun Gawein zu, der einem Boten des Königs Flois begegnet, welcher sich gegen die Tributforderungen des Riesen Assiles (Cr. 5.470) zur Wehr setzen muss. Gawein sagt seine Hilfe zu und kämpft auf dem Weg zuerst gegen dessen Zöllner Gaumeranz, Belianz, Eumenides und Sandarap (Cr. 5.872) und danach gegen Salmanide und Ansgavin (Cr. 7.007).

Eine Botin der Königin Amurfina bringt Gawein nach Serre, wo seine Begegnung mit Amurfina in der Ehe mit ihr mündet. Nachdem er sich wieder auf den Weg zu König Flois gemacht hat, trifft Gawein auf einen Wassermann (Cr. 9.172) und kämpft gegen ihn und seine Gesellen (Cr. 9.307). Eine Wilde Frau (Cr. 9.340) verschleppt Gawein kurzzeitig, doch er kann ihr entkommen und gelangt zu Belahim, einer jungen Dame, welche vom Riesen Reimambram (Cr. 9.587) bedroht wird, der sie zur Ehe zwingen will. Gawein besiegt Reimambram und begegnet auf seinem weiteren Weg Galaas (Cr. 5.486), einem Verwandten des Riesen Assiles. Gawein besiegt ihn und erreicht schließlich König Flois. Er tötet Assiles und macht sich auf den Rückweg zum Artushof.

Dort findet der Gerichtskampf zwischen Artus und Gasozein statt, welcher abgebrochen wird. Ginover soll selbst entscheiden. Sie wählt Artus und Gasozein zieht ab. Ginovers Bruder Gotegrin jedoch ist nicht von ihrer Unschuld überzeugt und entführt die Königin. Gasozein befreit Ginover, entführt sie nun aber seinerseits und versucht sie zu vergewaltigen. Im letzten Moment erscheint Gawein und fordert Gasozein zum Kampf, der jedoch aufgrund der Erschöpfung der beiden Kontrahenten abgebrochen werden muss. Die beiden Ritter und Ginover kehren an den Artushof zurück, wo Gasozein seine Ansprüche auf die Königin später widerrufen wird.

Inzwischen gelangt Sgoidamur, Amurfinas Schwester, an den Artushof und bittet um Hilfe in einem Erbstreit. Das Erbe ist an den Besitz eines Maultierzaumzeugs gebunden, das in einer *âventiure* von einem Ritter gewonnen werden kann. Keie versucht sich an der *âventiure*, muss diese aber auf dem halben Weg vorzeitig beenden. Nun bricht Gawein auf und erfüllt alle an ihn herangetragenen Herausforderungen: ein ‚Kopfabslagespiel‘ mit Gansguoter (Cr. 13.008) und einen Kampf gegen zwei Löwen (Cr. 13.200), den andersweltlichen Ritter Berhardis (Cr. 13.320) sowie zwei Drachen (Cr. 13.402). Damit gewinnt Gawein für Sgoidamur das Zaumzeug. Zurück am Artushof kommt es zu einer großen Doppelhochzeit zwischen Gawein und Amurfina sowie Gasozein und Sgoidamur.

Nach Ende der Feierlichkeiten bricht Gawein zu einem Turnier auf, gerät aber auf dem Weg in die erste von drei Reihen wundersamer Begebenheiten (Wunderketten), nach welcher er sich auf einer Burg wiederfindet, die am nächsten Morgen verschwunden ist. Gawein gelangt zu Giramphiel und Fimbeus (Cr. 4.888), einem früheren Gegner Gaweins. Giramphiel schickt Gawein aus Rache für die damalige Schmach zu einem unbesiegbaren erscheinenden Drachen (Cr. 15.039) und dem Ritter Laamorz (Cr. 15.260), welche Gawein allerdings beide besiegen kann. Er gelangt zu Giramphiels Schwester, der Sælde, und erhält von ihr als Geschenk beständiges Glück und einen Ring, welcher dem Artusreich ewigen Bestand sichert.

Nachdem Gawein die zweite Wunderkette durchlaufen hat, begegnet er dem Ritter Aamanz (Cr. 16.504), der aufgrund seines Aussehens der ‚andere Gawein‘ genannt wird. Gawein besiegt ihn und überlässt ihn als Gefangenen einem anderen Ritter, der ihn später tötet und seinen Kopf an den Artushof bringt, wo er als der Gaweins ausgegeben wird. Der Hof versinkt in Trauer über den angeblichen Tod Gaweins.

Der Held selbst gelangt unterdessen auf die Insel der Levenet, wo ihm ewige Jugend geschenkt wird. Er reist weiter nach Sorgada, wo er für die kleine Tochter des Grafen Leigmar (Cr. 17.577) am Turnier um die Hand ihrer älteren Schwester Flursensephin teilnimmt und gegen zahlreiche Ritter, darunter den Varuch (Cr. 18.058) und Flursensephins Favorit Fiers (Cr. 17.833) siegreich bleibt.

Auf der Burg Karamphie wird Gawein von Angaras gestellt, der Gawein vorwirft, für den Tod seines Bruders verantwortlich zu sein. Als Buße nimmt Gawein von Angaras die Aufgabe an, nach dem Gral zu suchen. Auf dem weiteren Weg kämpft Gawein gegen einen Schwarzen Ritter (Cr. 18.963), wodurch er sich als prophezeiter Erlöser erweist.

Kurzzeitig verliert Gawein sein Pferd, das ihm von Loheniz von Rahaz entwendet wird. Er gewinnt es im Kampf gegen Ansgü (Cr. 20.161), einen der Rittern von Loheniz, allerdings direkt im Anschluss daran zurück und erreicht Burg Salie, vor welcher er einen namenlosen Ritter (Cr. 20.494) der Dame Mancipicelle besiegt.

Auf der Burg besteht Gawein eine Prüfung auf einem wundersamen Bett und bleibt im Kampf gegen einen Löwen (Cr. 20.878) siegreich. Dadurch befreit Gawein unerkannt mehrere mit ihm verwandte Damen und soll als Lohn seine Schwester Clarisanz zur Gattin erhalten. Diese ist in Liebe mit Giremelandz (Cr. 21.416) verbunden, zu dessen *âventiure* auf einer Blumeninsel Mancipicelle Gawein lockt. Der Kampf zwischen Gawein und Giremelandz wird jedoch vertagt und bevor es zu einem neuen Kampf kommt, kann Gawein Giremelandz und Clarisanz zusammenbringen. Die Sequenz endet folgenrichtig am Artushof mit einem großen Fest und der Hochzeit der beiden.

Es erscheint eine von Giramphiel geschickte Dame, die vorgibt, von der *Sælde* einen Handschuh zu bringen, der denjenigen zur Hälfte unsichtbar werden lässt, der ohne Fehl ist. Die folgende Handschuhprobe bestehen alleine Artus und Gawein. Es erscheint nun ein Ritter auf einem Bock (Cr. 24.727), der mit Hilfe des zweiten Handschuhs unsichtbar wird und den Ring der *Sælde* entwendet, sowie einen unbesiegbaren machenden Stein, der einst Fimbeus gehörte und ihm von Gawein abgewonnen wurde.

Gawein bricht mit Keie, Lanzelet und Kalogreant auf, um die Kleinode zurück zu erlangen und den Gral zu finden. Nach einem Kampf mit dem Herren einer Burg (Cr. 26.121) und dessen Bruder (Cr. 26.119) werden Gawein und seine Begleiter in einem Berg eingeschlossen, über welchen der Riese Baingranz (Cr. 26.510), der Bruder des Assiles, Herr ist. Gawein kämpft gegen einen Drachen (Cr. 26.636) des Riesen und tritt dann mit seinen Begleitern gegen Baingranz und dessen drei Ritter (Cr. 26.542) an, die besiegt werden.

Die Artusritter können ihren Weg fortsetzen und gelangen zur Burg Gansguoters, der Gawein für die bevorstehenden *âventiuren* ausrüstet. Er führt die Gruppe zum Land der Giramphiel, wo Gawein im Kampf gegen Fimbeus siegt, während Keie den Ritter mit dem Bock besiegt und Lanzelet und Kalogreant gegen zwei Ritter des Fimbeus (Cr. 27.898) siegreich bleiben. Der Ring der *Sælde* und der Stein des Fimbeus werden zurückgewonnen, die Artusritter trennen sich zur Gralssuche.

Gawein gelangt zu Gansguoters Schwester Manbur, die ihn mit dem nötigen Wissen für die Grals*âventiure* versieht. Durch die dritte Wunderkette gelangt Gawein zur Gralsburg, wo er wieder auf Lanzelet und Kalogreant trifft. Gawein verhält sich Manburs Anweisungen entsprechend und erlöst die Bewohner der Gralsburg. Gawein, Lanzelet und Kalogreant kehren an den Artushof zurück. Der Roman endet mit einem letzten Hoffest, nachdem Keie von seiner eigenen *âventiure* in einer Kapelle ebenfalls erfolgreich zum Artushof zurückgekehrt ist.

III.5.1. Erzählstruktur

In der *Crône* finden sich so viele Gegnerdoppelungen wie in kaum einem anderen Artusroman. Neben Wiederholungen mit variierenden Momenten und Doppelungen als Mittel der Steigerung finden sich auch Gegnerdoppelungen als Rückverweise auf vorherige *âventiuren*. Woher kommen diese Doppelungen und welche Funktion haben sie?

Der einfachste Fall ist die Vervielfachung von Gegnern, welche durch die Heldengruppe anstatt eines einzelnen Helden verursacht wird. Als Gawein vom Artushof zur Rückgewinnung der gestohlenen Kleinode und zur Gralsqueste aufbricht, begleiten ihn Keie, Lanzelet und Kalogreant (Cr. 25.945-

28.374). Da diese drei Artusritter nicht nur als Zuschauer der Kämpfe Gaweins fungieren können, erhalten auch sie in den jeweiligen *âventiuren* Gegner.

An der *Clûse* sind dies namenlose Ritter in unbestimmter Zahl gegen welche die drei Heldenbegleiter antreten, während Gawein zudem den Herren der *Clûse* zum Gegner erhält (Cr. 26.106-26.177). Keie darf sich außerdem zu Beginn des Kampfes gegen dessen Bruder bewähren (Cr. 26.115-26.136). Bei Baingranz sind es drei namenlose Ritter, gegen welche die Heldenbegleiter antreten, während Gawein gegen den Riesen kämpft (Cr. 26.897-27.187). Im Kampf Gaweins gegen Fimbeus finden sich zwei namenlose Ritter für Lanzelet und Kalogreant und der Ritter mit dem Bock für Keie (Cr. 27.976-28.261).

Dass diese zusätzlichen, gedoppelten Gegner alleine aufgrund der Heldenbegleiter existieren, dürfte klar ersichtlich sein. Dafür spricht, dass sie weder ein besonderes Profil erhalten noch Namen und dass der Kampf in wenigen Versen absolviert ist. Gaweins Begleiter erhalten keine ausgeformten Figuren als Gegner, weil sie an dieser Stelle keine Funktion haben, außer dass sie den Helden zum Zeitpunkt ihrer Begegnung begleiten und daher ebenfalls kämpfen müssen. Lanzelet und Kalogreant spielen erst bei der Gralsschau als ‚Negativfolien‘ für Gawein als scheiternde Helden eine Rolle.

Alleine Keie erhält mit dem Bruder des Herren der *Clûse* und dem Ritter mit dem Bock genauer akzentuierte Gegner, welche darauf hindeuten, dass Keie an dieser Stelle unter den Heldenbegleitern eine gewichtigere Rolle spielt als Lanzelet und Kalogreant (mehr dazu s. letztes Unterkapitel).

Während durch die Begleiter die Anzahl der Gegner gesteigert wird, finden sich Steigerungen im Schwierigkeitsgrad der Gegner von *âventiure* zu *âventiure* in der *Crône* im Unterschied zum *Lanzelet* oder dem *Wigalois* kaum. Von Anfang an hat es Gawein mit schweren Kämpfen und schweren Gegnern zu tun. Steigerungen gibt es gleichwohl auch in der *Crône*.

Gesteigert wird zum Beispiel die Menge der auf den Helden eindringenden Gegner wie bei Gaweins Kampf gegen erst einen Wassermann und dann eine ganze Gruppe von ihnen, was ihn durchaus in Bedrängnis bringt (Cr. 9.153-9.532). Allerdings steigert sich auch hier nicht die Schwere der Kämpfe, sondern vielmehr die Bedrohlichkeit der Lage.

Eine andere Art der Steigerung findet sich zudem gleich zu Beginn der *Crône* mit dem Kampf der drei Artusritter und Artus' selbst gegen Gasozein (Cr. 3.626-5.083). In dieser Reihe, in welcher das gängige Erzählschema (ein Held trifft auf mehrere Gegner hintereinander) umgedreht wird (ein Gegner trifft auf mehrere Helden hintereinander), ändert sich mit jedem Artusritter die Herangehensweise beim Versuch, Gasozein Namen und Herkunft zu entlocken, bis Artus schließlich darin erfolgreich ist. Die verschiedenen Taktiken von Keie, Garel, Augmawin und Artus stellen eine Art steigernde Variation dar, welche der gleich vierfachen Wiederholung derselben Ausgangssituation ihre Monotonie nimmt.

Variation findet sich auch dort, wo Gegner innerhalb von *âventiuren* als Reihung derselben Gegnerart gedoppelt werden. Am auffälligsten sind diese variierenden Doppelungen bei Gaweins Begegnung mit den Zöllnern des

Assiles. Einmal trifft Gawein auf vier Zöllner, einmal auf zwei.⁴³² Immer sind diese Gruppen Brüder. Immer ist Gawein vorher bei einem freundlich gesinnten vorbildlichen Ritter zu Gast, welchem durch den Riesen Assiles Unrecht widerfahren ist. In der ersten Gruppe werden die ersten drei Brüder getötet, der vierte begeht (einzigartig in den Artusromanen) Selbstmord, als er sieht, dass er seine Brüder nicht rächen kann (Cr. 6.514-6.621). In derselben Situation (Tod des Bruders und Erkenntnis der eigenen Unterlegenheit) bittet bei der zweiten Gegnergruppe der verbleibende Zöllner um Sicherheit (Cr. 7.511-7.637).

Die Doppelung wird hier also genutzt, um Variationen in Kämpfen gegen die gleiche Art von Gegner zu erzeugen und nicht wie im – möglicherweise als intertextuellen Verweistext fungierenden – *Erec*, um über eine Symbolstruktur die Werksaussage zu transportieren.

Variationen finden sich auch im späteren Verlauf der *Crône*. In der Maultierzaumzeug-Episode muss sich Gawein zweimal gegen einen Gegner behaupten, welcher ihn köpfen will, einmal ist dies Gansguoter (Kopfabschlagenspiel) und einmal Berhardis. Beide beziehen sich fraglos durch dieses Motiv aufeinander, die Umsetzung ist aber beide Male eine andere. Der Bezug wird noch durch die jeweils darauffolgenden (Tier)Kämpfe Gaweins gegen zwei Löwen und zwei Drachen verstärkt, die ebenfalls als variierende Dopplung fungieren.⁴³³

Gehen wir von der Beobachtung auf *âventiure*-Ebene nun eine Abstraktionsebene nach oben und suchen in der Werksstruktur nach möglichen Doppelungen ähnlicher Gegner in vergleichbarem Umfeld. Dabei fällt auf, dass es viele Bezüge zwischen Gegnern aus der vorderen und der hinteren Romanhälfte gibt, welche doppelnde Elemente besitzen.

So verweist der Riese Baingranz aus der Gralssuche auf seinen Bruder Assiles aus Gaweins erster Reihe von *âventiuren* (Cr. 26.508-26.528). Gansguoter tritt einmal als Herausforderer (Cr. 13.007-13.185), einmal als Helfer in Erscheinung (Cr. 27.210-27.703). In zwei seiner Burgen hat Gawein sich zu beweisen. Zweimal bekommt es Gawein mit einem untoten Gegner zu tun, einmal mit Berhardis (Cr. 13.318-13.394), einmal mit einem namenlosen Schwarzen Ritter (Cr. 18.939-19.341). Zwei besonders ausführlich dargestellte Begegnungen mit einem Ritter hat der Held zu bestreiten, einmal mit Gasozein (Cr. 11.747-12.600 und 13.752-13.924) und das andere Mal mit Giremelanz (Cr. 21.095-22.501). Beide Kämpfe werden einmal vertagt, die Lösung findet in beiden Fällen auf friedlichem Wege statt und beide Gegner heiraten in Gaweins Familie ein.⁴³⁴ In den beiden Proben des Romans, der Mantelprobe (Cr. 917-3.189) und der Handschuhprobe (Cr. 22.990-25.549) findet sich jeweils ein wunderbarer Gegner für Keie,

⁴³² Hier wird im Grunde allerdings nicht gesteigert, sondern reduziert. Nimmt man als drittes Hindernis vor Assiles noch Galaas dazu, dann kämpft Gawein erste gegen vier, dann gegen zwei und schließlich gegen einen Ritter, bis er Assiles erreicht. Die Anzahl der Gegner halbiert sich somit mit jeder Begegnung, anstatt sich numerisch zu steigern.

⁴³³ SCHRÖDER sieht in diesen Doppelungen eine überspitzte Parodie des Prätextes (*Iwein*). – Werner Schröder: Zur Literaturverarbeitung durch Heinrich von dem Türlin in seinem Gawein-Roman ‚Diu Crône‘. In: Zeitschrift für deutsches Altertum (ZfdA). 121. 1992, S. 131-174, bes. S. 153-155.

⁴³⁴ Eine umfangreiche Liste von Gemeinsamkeiten von Gasozein und Giremelanz sowie ihrer *âventiuren* hat JILLINGS zusammengestellt. – Lewis Jillings: Diu Crône of Heinrich von dem Türlin. The Attempted Emancipation of Secular Narrative. Göttingen. 1980, S. 84ff.

einmal der Meereszwerg (Cr. 2.989-3.103) und das andere Mal der Ritter mit dem Bock (Cr. 27.976-28.261).⁴³⁵

Diese Doppelungen sind deutlich akzentuierte Strukturelemente, welche es ermöglichen, den Roman in einen ersten und einen zweiten Teil zu untergliedern.⁴³⁶ Für die Interpretation der *Crône* ist diese Beobachtung besonders hilfreich (s. Unterkapitel 8).

Allerdings handelt es sich auch bei diesen Doppelungen um keine reinen Wiederholungen, sondern auch hier werden Variationen genutzt. So wird zum Beispiel der Riese Assiles als turmhoher ‚wilder‘ Riese beschrieben (Cr. 5.520-5.545 und 10.025-10.069), sein Bruder Baingranz als Ritterriese (Cr. 26.914-27.085). Gleichsam bedingen durch diese Bezüge zwischen den beiden Erzählteilen die Doppelungen auch die gleichen Figuren, ähnliche Gegner oder Gegner mit kausaler Verknüpfung.

III.5.2. Die Artusritter des Artusromans

Die *Crône* ist der einzige Artusroman, der bekannte Artusritter nicht als Gegner des Helden nutzt, sondern sie selbst als Helden zeigt. Die meisten Kämpfe trägt in der *Crône* Gawein aus, weshalb der Roman auch als Gawein-Roman⁴³⁷ bezeichnet wird. Allerdings ist er nicht der einzige Held, denn auch Keie und Artus treten in gewichtigen Partien als Helden in Erscheinung,⁴³⁸ und selbst Ginover muss sich gegen einen Gegner zur Wehr setzen. Dabei bricht der Roman durch diesen Rollenwechsel der Artusritter, seines Königs und seiner Königin, mit allen traditionellen Mustern und ist doch zugleich wie kein anderer ein Artusroman, im dem Sinne, dass er von Artus und seinen Rittern handelt. Was sind nun aber die Auswirkungen dieser Veränderungen in der *Crône*?

Dadurch dass die Heldenrolle vor allem auf Gawein übertragen wird, entfallen sämtliche Kämpfe gegen andere Artusritter, sowohl solche um Ruhm und Ehre als auch jene zum Erreichen der Artuswürdigkeit, die sich für Gawein von alleine versteht.

Da allerdings einige der von Heinrich benutzten Prätexte Gawein als Gegner vorsehen, kommt es zu der irritierenden Konstellation, dass Gawein gegen sein literarisches Selbst kämpfen muss.

⁴³⁵ Christine Zach: Die Erzählmotive der *Crône* Heinrichs von dem Türlin und ihre altfranzösischen Quellen. Ein kommentiertes Register. Passau. 1990, S. 122ff.

⁴³⁶ Samuel Singer: Textkritisches zur Krone. In: Zeitschrift für Deutsches Altertum und Deutsche Literatur (ZfdA). 38. NF 26. Berlin. 1894, S. 250-272. – Ebenfalls für eine Zweiteilung plädiert WALLBANK. Allerdings betrachtet sie die *Crône* nicht als ein Werk, das von vorneherein mit zwei Teilen konzipiert wurde, sondern nimmt an, dass der zweite Teil der *Crône* lediglich eine Fortsetzung eines erfolgreichen ersten Teils war. – Rosemary Wallbank: The Composition of ‚Diu Krône‘. Heinrich von dem Türlin’s Narrative Technique. In: Medieval Miscellany. Herausgegeben von Frederick Whitehead. Manchester. 1965, S. 300-320.

⁴³⁷ So bei SCHRÖDER bereits im Titel seines Aufsatzes zur *Crône*: Schröder (1992).

⁴³⁸ EHRISMANN versuchte diesen gattungsuntypischen Umstand dadurch zu erklären, dass Heinrich ursprünglich einen Roman mit Artus als Helden hatte schreiben wollen und erst während der Entstehung der *Crône* auf Gawein als Protagonisten umgeschwenkt sei. – Gustav Ehrismann: Geschichte der deutschen Literatur bis zum Ausgang des Mittelalters. 2. Teil: Die mittelhochdeutsche Literatur. 2. Abschnitt: Blütezeit. Unveränderter Nachdruck. München. 1966, S. 11.

Dies beginnt bereits bei der Gasozein-Episode, welche vermutlich die *enfances Gauvain* als Vorlage besitzt.⁴³⁹ Gasozein übernimmt hier die Rolle Gaweins, so dass im abschließenden Kampf der Musterritter sich selbst gegenüber steht. In dem überaus ausführlich geschilderten Kampf ist vor allem das eigentümliche Verhalten Gaweins interessant. Er übt eine übertriebene Rücksichtnahme mit seinem Gegner, macht jeden Vorteil, der sich ihm im Kampf bietet, selbst zunichte und verhält sich auch sonst wie ein Spiegelbild zu Gasozein, was so weit geht, dass beide in regelmäßigen Abständen gleichzeitig oder kurz nacheinander in Ohnmacht fallen (Cr. 12.140ff und 12.293ff).

JILLINGS hat diesen seltsamen Kampf als Parodie auf den ritterlichen Zweikampf gelesen und spricht von einer „scene of sheer absurdity“⁴⁴⁰, während STEIN die Szene als „ironisiert spiegelbildlich aufgebaut“⁴⁴¹ beschreibt. Diese Spiegelbildlichkeit wird verständlich, wenn man den Kampf als Kampf Gaweins gegen sein literarisches Ich betrachtet.

Ähnliches treffen wir auch in der Maultierzaumzeug-Episode an, die für viel Irritation in der Forschung gesorgt hat, kämpft Gawein hier doch im Schwesternstreit für Sgoidamur, während er selbst mit deren älteren Schwester Amurfina verheiratet ist. Er bringt sich in dieser *âventiure* um seinen eigenen Besitz und kämpft gegen Löwen, Drachen und einen Ritter, die ihm bisher selbst gehört haben. Dass Gawein im Kampf gegen diesen Ritter, Berhardis, somit gegen sich selbst zu kämpfen scheint, wie BLEUMER analysiert,⁴⁴² ist somit nur folgerichtig, wenn auch vom Ergebnis ungewöhnlich.

Ganz explizit wird dieser Kampf gegen sich selbst schließlich bei Aamanz, der bereits von seinem Aussehen ein Zwilling Gaweins ist und der ‚andere Gawein‘ (Cr. 16.523) genannt wird. Die Umsetzung erfolgt hier als kompletter Gegensatz zum Kampf gegen Gasozein, denn er wird überhaupt nicht beschrieben, was in einem Erzählerkommentar länger ausgeführt wird (Cr. 16.644-16.666).

Das Ergebnis dieses Kampfes gegen sich selbst führt zu einem ‚Was wäre wenn‘-Szenario, denn Aamanz kommt in der Folge ums Leben. Der Artushof denkt fälschlicherweise, Gawein sei tot, und versinkt in Trauer und Lethargie (Cr. 16.714-17.313).

Die Wahl Gaweins als Held führt also zwar dazu, dass Kämpfe gegen die Artusritter und Gawein nominell entfallen, aber Heinrich führt sie dennoch vor, spielt damit und kann so weit gehen, den Tod des Helden zu thematisieren, ohne seinen Helden wirklich zu töten. Genau diese Art des Spiels mit Situationen und Prätexten sorgt in der *Crône* für Spannung und unerwartete Wendungen.

Zu diesen unerwarteten Wendungen gehört auch die Rolle Keies im Roman, denn diese wird nun durch seine freundschaftliche Beziehung zu Gawein definiert und nicht durch seine sonstige Opposition zum Helden. Daher kann

⁴³⁹ Bernd Kratz: Die ‚Crône‘ Heinrichs von dem Türlin und die ‚Enfances Gauvain‘. In: Germanisch-Romanische Monatsschrift (GRM). N.F. 22 (Heft 4). 1972, S. 351-356.

⁴⁴⁰ Jillings (1980), S. 41.

⁴⁴¹ Stein (2000), S. 235/236.

⁴⁴² Bleumer (1997), S. 130.

Keie vom unverschämten Provokateur mit komischer Niederlage (wie zu Beginn bei der Mantelprobe und dem Kampf gegen den Meereszwerg vorgeführt, Cr. 2.989-3.103) über verschiedene Stationen – einer von drei Artusrittern im Kampf gegen Gasozein (Cr. 3.660-4.003), scheiternder Held in der Maultierzaumzeug-*âventiure* (Cr. 12.712-12.876), Trauernder am Artushof (Cr. 16.820-17.094), Warner bei der Handschuhprobe (Cr. 25.135-25.252), Begleiter des Helden bei der Gralssuche (Cr. 25.945ff.)⁴⁴³ – zum erfolgreichen Ritter werden, der als eine Art ‚B-Held‘ beim Kampf Gaweins gegen Fimbeus gegen dessen Ritter mit dem Bock siegt. Und während Gawein schließlich die Gralsqueste erfolgreich absolviert, besteht Keie seine eigene *âventiure* in einer Kapelle (Cr. 29.010-29.096, 29.713-29.738 und 29.827-29.908), womit jene Kapelle gemeint sein dürfte, welche Gawein bei seinem ersten wundersamen Besuch auf der Gralsburg betritt (Cr. 14.574-14.926).

Mit dieser Entwicklung folgt Heinrich sicherlich Wolfram, der in seinem *Parzival* bereits Keies (schon bei Hartmann angeführte) positive Züge deutlicher hervorgehoben hat. Und so wie dort Parzival und Gawein als zwei Helden in Erscheinung treten, sind es in der *Crône* nun Gawein und Keie.

Werfen wir nun noch einen Blick auf den König selbst. Dass sich Artus von seiner traditionellen Rolle als ruhendes Zentrum der Tafelrunde hin zu einer aktiv an Kampfhandlungen beteiligten Figur verändert, haben wir bereits bei den vorherigen Werken gesehen. Doch während der König bisher nur in Schlachten als Kämpfer in Erscheinung trat, wird er in der *Crône* für eine *âventiure* zum Helden und kämpft gleich zweimal gegen Gasozein (Cr. 4.314-5.083 und Cr. 10.462-10.897).

Diesen Rollenwechsel verursacht Heinrichs Vorsatz, von König Artus‘ Jugend zu berichten (Cr. 161-174), was die Heldenrolle für den König natürlich mit sich bringt. Heinrich erfindet die Heldenrolle von Artus nicht völlig neu (vgl. *enfances Gawein*), aber er überträgt sie zum ersten (und einzigen) Mal in den deutschen Artusromanen auf den König.

Dass Artus direkt im Zweikampf mit einem Gegner in einer *âventiure* gezeigt wird, hat dabei für spätere Werke sicherlich eine Tür geöffnet, es ebenso zu machen – wie im *Daniel*, in welchem Artus gegen Matur, den scheinbaren Finalgegner der Erzählung, kämpft (Dan. 2.958-3.071).

Mit der aktiven Rolle von Artus geht im Übrigen auch die von Ginover einher. Die Entführung durch Gasozein wird aus ihrer Perspektive mit ihren Überlegungen zum Entschärfen der Situation erzählt (Cr. 11.411-11.746). Sie muss zwar am Ende von Gawein gerettet werden, aber sie verteidigt sich wild entschlossen gegen ihre Vergewaltigung durch Gasozein, was in der von Heinrich genutzten Kampf-Metaphorik deutlich wird und in der scherzhaften Bemerkung Keies bei ihrer Rückkehr am Artushof unterstrichen wird: nicht Gawein kehre als siegreicher Ritter zurück, sondern Ginover habe Gawein und Gasozein gleichermaßen besiegt (Cr. 12.473-12.498) – ein ungewöhnlicher

⁴⁴³ s. dazu: Schonert (2009), bes. Kapitel 5: Rollenzuweisungen und Rollenaufösungen. – Daibler (1999), S. 163-185.

Ausgang für den letzten Kampf des Gegners, der den ersten Teil der *Crône* derart stark dominiert hat.

III.5.3. Die *âventiuren*-Gebundenheit des Gegners

Vor allem auf dem *âventiuren*-Weg Gaweins finden sich viele Gegner, die vollkommen mit der Gattungstradition übereinstimmen, indem sie nur in dieser *âventiure* auftreten und nachdem der Held weitergezogen ist, aus der Erzählung verschwinden.

Sie erhalten auch keine zweite Szene in Form einer Rückmeldung ihrer Niederlage an den Artushof. Denn dass sich Gawein als Musterritter und Neffe des Königs nicht bewähren muss, dürfte sich von selbst verstehen. Dass seine Kämpfe nicht durch besiegte Gegner an den Hof rückgemeldet werden müssen, ist daher selbsterklärend.

Doch neben diesen ‚klassischen‘ Fällen gibt es in der *Crône* eine Reihe von Gegnern, welche wesentlich mehr Raum einnehmen, als ihnen in einem Artusroman eigentlich zustehen dürfte. Einige dieser *âventiure*-überschreitenden Begegnungen kommen dadurch zustande, dass eine zweifache Begegnung mit dem Gegner nötig wird, zum Beispiel, weil der Kampf vertagt wird wie bei Gasozein oder Giremeland oder der Gegner bei der ersten Begegnung entflieht wie der Ritter mit dem Bock. Hier ist der erzählte Spannungsbogen, die Struktur der Erzählung, verantwortlich für einen erneuten Auftritt des Gegners.

Dieser erneute Auftritt bietet die Möglichkeit, einen guten Kampf gleich zweimal zu erzählen, die ‚Wie‘-Spannung zu halten und den Gegner dadurch zu steigern, ohne ihn mit übermächtigen Attributen versehen zu müssen, seien es übermenschliche Kräfte oder wunderbare Gegenstände.

Auch greift die *Crône* auf das Mittel der Gewinnung von Helfern durch den Sieg über ehemalige Gegner zurück. Gansguoter wird vom Herausforderer im Kopfabschlagespiel (Cr. 13.007-13.185) zum Helfer und Wegweiser auf der Reise (Cr. 27.210-27.703).

Am meisten Raum in der Erzählung nimmt unter den Gegnern Gasozein ein. Dies hängt mit der Art des literarischen Materials zusammen und damit, was Heinrich daraus geformt hat. Wie bereits bei Joram im *Wigalois* beobachtet, herrscht zu Beginn eine gewisse Unsicherheit, ob es sich bei dem nun auftretenden Ritter nicht um den eigentlichen Helden der Erzählung handeln könnte. Nicht nur wird Gasozein mit allen erdenklichen positiven Attributen ausgestattet, welche als ‚Symbol der Reinheit‘⁴⁴⁴ gelesen werden können, auch finden sich für Helden im Artusroman vertraute Elemente in der Erzählung: Provokation und Sieg über Keie, unentschiedener Kampf gegen Gawein oder die Aufnahme in die Tafelrunde. Durch diese Ambivalenz zwischen Gegner und Held der Erzählung kommt es zu einer ausgedehnten *âventiuren*-Reihe mit

⁴⁴⁴ Daniel Rocher: Das Spiel mit den ritterlichen Werten im späten Artusroman. In: Liebe und *Aventiure* im Artusroman des Mittelalters. Beiträge der Triester Tagung 1988. Herausgegeben von Paolo Schulze-Belli und Michael Dallapiazza. Göttingen. 1990, S. 88.

Gasozain, die für Gegner ungewöhnlich ist, für Helden allerdings natürlich die Norm.

Gasozain ist auch deswegen nicht auf eine einzige ‚Gasozain-*âventiure*‘ beschränkt, weil die Handlung auf mehrere Einzelerzählungen verteilt ist, die unterschiedliche Inhalte besitzen und Gasozain in verschiedenen Rollen auftreten lassen. SCHU benennt diese Rollen als Minnesänger, Entführer, Befreier und Liebhaber.⁴⁴⁵ Gasozain ist dadurch mehr als nur Gegner in einer Gegnerrolle und kann dadurch *âventiure*-übergreifend aber innerhalb einer Gesamthandlung mehrmals in Erscheinung treten.

Oder umgekehrt aufgezoogen: Das, was bei Meleagant im *Chevalier de la Charrette* in einer *âventiure* erzählt wird (Forderung und Entführung), ist in der *Crône* auf mehrere Einzelhandlungen verteilt worden. Möglich, dass die breitere Erzählform, welche in den späteren Artusromanen Einzug gehalten hat, somit auch zur Ausdehnung der Gegner über ihre eigentliche Kern-*âventiure* hinaus geführt hat.

Damit einhergehen kann auch eine Entwicklung von mehreren Einzelgegnern zu einem übergreifenden Widersacher, wie er für das Zaubermärchen typisch ist,⁴⁴⁶ nicht aber für den Artusroman. Einen solchen Widersacher findet man in der *Crône* in der Figur der Giramphiel, der Schwester der *Sælde*, die Gegenmacht von Glück und Heil, welche über den Helden einer Erzählung eigentlich zu wachen haben.

So wie die Berufung auf die *Sælde* von den einzelnen *âventiuren* losgelöst ist, ist dies in der *Crône* auch die ständige Bedrohung durch die ‚Un-*Sælde*‘. Wobei Giramphiel als reale Figur in der Erzählung auftritt, eine Art Fee an Stelle einer Personifikation. Als Gegenspielerin Gaweins ist sie auch mit einem Kämpfer ausgestattet, ihrem Freund Fimbeus, welcher als Gegner Gaweins durch den Roman hindurch als derjenige immer wieder Erwähnung findet, dem Gawein in einer Begebenheit vor der Erzählzeit des Romans⁴⁴⁷ einen unbesiegbaren machenden Gürtel abgewonnen hat.

Dieser Gürtel ist für WALLBANK das Erzählfzentrum des zweiten Teils der *Crône*.⁴⁴⁸ Der mit ihm verbundene Fimbeus wird zur beständig wiederkehrenden Figur als ehemaliger (und zukünftiger) Gegner des Helden, in Erzählerkommentaren und in den Erzählungen der Romanfiguren wie Gasozain, welcher den Gürtel des Fimbeus von Ginover als Geschenk erhalten haben will und ihn als Beweis für seine rechtmäßigen Ansprüche auf die Königin vorweist (Cr. 4.867-4.888).

Einen Kampf gegen Fimbeus, bei welchem er dann zum ersten Mal auch im Vordergrund der Handlung auftritt, gibt es zwar nur am Ende, so dass es streng genommen nur eine Fimbeus-*âventiure* im Roman gibt, dennoch ist die

⁴⁴⁵ Cornelia Schu: Intertextualität und Bedeutung. Zur Frage der Kohärenz der Gasozain-Handlung in der ‚*Crône*‘. In: Zeitschrift für deutsche Philologie (ZfdPh). 118. 1999, S. 342.

⁴⁴⁶ Propp (1975)

⁴⁴⁷ Auch dies entspricht nicht den Regeln der Gattungspoetik, welche eine Schädigung des Helden als Auslöser der Handlung stets in die Erzählung integriert. Etwas, das in der *Crône* rein technisch gesehen durchaus auch möglich gewesen wäre. – Corneau (1977), S. 129.

⁴⁴⁸ Wallbank (1965), S. 306.

Figur derartig präsent, dass sie mit den *âventiure*-gebundenen Gegnern anderer Romane schwer zu vergleichen ist.

III.5.4. Die Erfolgserwartung des Rezipienten

Gawein, der Musterritter des Artushofes, bedingt als Held bereits die absolute Erfolgserwartung des Rezipienten. Zahlreiche Vorausdeutungen verstärken diese Rezeptionshaltung sei es im Kampf gegen die vier Zöllner (Cr. 6.486ff.), vor dem Kampf gegen Laamorz (Cr. 15.313ff) oder in der weit vorausgreifenden Vorausdeutung Gansguoters in der Maultierzaumzeug-Episode auf die gut siebentausend Verse später folgende *âventiure* von Burg Salie (Cr. 13.582ff).

Und als sei dies noch nicht genug, wird der Held zusätzlich mit einem siegbringenden Artefakt (Stein des Fimbeus) ausgerüstet und erhält ewige Jugend (Levenet, Cr. 17.477-17.499) sowie eine Glücksgarantie der *Sælde* (Cr. 15.911-15.922).

Hinzu kommen Helfer mit übernatürlichem Wissen (Gansguoter, Salmanide, Lembil, Enfeidas oder Manbur), welche dem Helden (und somit auch dem Leser) vor dem Kampf gegen einen ansonsten unbesiegbaren Gegner dessen Schwächen aufdecken, ihm benötigte Verhaltensweisen offenbaren oder direkt ins Geschehen eingreifen und den Leser somit in seiner Erfolgserwartung bestätigen.

Die beständige Zuversicht des Helden stärkt ebenfalls diese ‚Gewissheit der Erfüllung‘ beim Leser. Selbst als die helfenden Artefakte (Ring der *Sælde*, Stein des Fimbeus, unsichtbar machende Handschuhe) gestohlen werden, besteht für den Helden kein Grund zur Furcht, sondern nur Handlungsbedarf, diese Gegenstände zurückzugewinnen und die letzte *âventiure* auf der Gralsburg schließlich erfolgreich zu bestehen (Cr. 25.586-25.749).

Kein Wunder also, dass Gawein auch dort (erwartet) siegreich bleibt, wo andere Helden versagt haben. Während Wigalois von einer Wilden Frau gefangengenommen wird und nur durch Gottes Hilfe dem Tod entgeht (Wig. 6.284-6.528), kann sich Gawein in einer ähnlichen Situation selbst befreien (Cr. 9.327-9.470). Und anders als Lanzelet, der vor Mabuz aufgrund des magischen Umfelds die Waffen strecken muss (Lanz. 3.532-3.781), verlegt Gawein seinen Kampf gegen Laamorz vor die magische Burg und kann seinen Gegner besiegen (Cr. 15.218-15.656). Intertextualität wird in der *Crône* somit zwar auch genutzt, um andere Erzählausgänge zu ermöglichen, aber nicht zum Spannungsaufbau.

Kein Gegner in der *Crône* kann Gawein in Bedrängnis bringen und der Rezipient ist sich dessen beständig bewusst. Nicht einmal eine ‚Wie‘-Spannung wird aufgebaut, da der Held stets über alle Aufgaben und Anforderungen an ihn vorher informiert wird. Das mögliche Scheitern des Helden in einer ‚Ob überhaupt‘-Spannung und dessen Folgen werden bei Heinrich zu einem Spiel mit dem Doppelgänger (Cr. 16.500-17.311).

Umso interessanter, dass die *Crône* gleichzeitig dennoch eine tatsächliche ‚Ob überhaupt‘-Spannung zu erzeugen weiß. Gawein ist immerhin nicht der einzige

Protagonist in Heinrichs Roman. Neben Artus, Augmawin und Garel, Lanzelet und Kalogreant tritt auch Keie als Einzelkämpfer in Erscheinung.

Für ihn gilt nun genau die umgekehrte Rezeptionserwartung, die ansonsten bei einem Helden eines Artusromans greift. An die Stelle einer Erfolgserwartung tritt bei Keie das erwartete Scheitern, so wie man es aus den bisherigen Artusromanen kennt und wie es sein Rollenschema vorsieht.

Auch die *Crône* zeigt Keie zunächst in der Rolle des sich widersprechenden Spötters, der im Kampf stets unterliegt.⁴⁴⁹ Ob gegen Gasozein (Cr. 3.660-4.003) oder den Meereszwerg nach der Becherprobe (Cr. 2.989-3.102), jedes Mal scheitert Keie kläglich und eindeutig an seinem Gegner, der ihm in jeder Beziehung im Kampf überlegen ist. Entsprechend erwartet der Rezipient stets auch Keies Scheitern, Vorausdeutungen wie bei der von Keie in Angriff genommenen Maultierzaumzeug-Probe (Cr. 12.744) entsprechend dieser Erwartung.

Mit der Gralsfahrt Gawains allerdings wird Keie zum Heldenbegleiter und somit zum Mithelden. Die *âventiuren* erfordern auf einmal, dass Keie nicht unterliegen darf, denn das – so macht der Text deutlich (Cr. 26.540-26.547) – würde einer Niederlage aller vier Artusritter gleichkommen und somit auch einer Niederlage Gawains.

Hier entsteht eine Spannung, die aus den Erwartungen des Rezipienten (Keie unterliegt stets) mit den neuen Anforderungen an die Figur (Keie muss siegen) resultiert. Um diese Spannung noch zu steigern, lässt Heinrich den unerwarteten Mithelden gleich aus dem ersten Kampf verwundet hervorgehen (Cr. 26.115-26.136).

Und obwohl Keie die Anforderungen schließlich im Kampf gegen Baingranz und seine Ritter erfüllen kann und sich als würdiger Artusritter beweist, bleibt beim Rezipienten sicher ein Zweifel.

Als Keie schließlich ganz alleine in eine *âventiure* gerät, die für die altbekannte Figur unmachbar erscheint (es müssen neun herausragende Ritter in Folge besiegt werden – Cr. 29.035-29.056), wird die Spannung auf den Höhepunkt getrieben, indem Heinrich Niederlage und Sieg als gleichberechtigte Möglichkeiten nebeneinander stellt und den Ausgang der Erzählung in die Hände der Frauen – wohl nicht nur der Frauen im Allgemeinen, sondern der Rezipientinnen im Besonderen – legt: *nu wendet iuwer gemüete/ze welhem teil ir wellet./wellent ir: er vervellet;/wellent ir: er ist genesen.* (Cr. 29.073-76).

Am Artushof wartet man mit Bangen auf Neuigkeiten über den Ausgang der *âventiure*. Das glückliche Ende mit der Rückkehr des ‚neuen‘ Keie (Cr. 29.897-29.908) beschließt den Roman und diesen für den Artusroman so ungewöhnlichen ‚Ob überhaupt‘-Spannungsbogen.

⁴⁴⁹ Zu Keie als (scheiternder) Held und (Mit)streiter in der *Crône* siehe DAIBLER. – Daibler (1999), S. 179-185.

III.5.5. Der ‚machbare‘ Gegner

Der Großteil der Gegner in der *Crône* sind – wie in den übrigen Romanen auch – Ritter. Hinzu gesellen sich einige Riesen, Löwen und Drachen sowie eine Horde Wassermänner und eine Wilde Frau. Ihnen allen muss und kann sich der Held im rein ritterlichen Zweikampf stellen. Die Drachen kann er ebenso mit dem Schwert und der nötigen *manheit* töten wie die Wilden Wassermänner. Besondere Gegenstände und magische Requisiten sind im eigentlichen Kampf nicht von Nöten. So gesehen sind sämtliche Gegner in der *Crône* auch machbare Gegner wie sie das ‚klassische‘ Schema vorsieht.

Allerdings gibt es einige Gegner, welche durch die besondere Schwere des Ritterkampfes hervorstechen, zwei auf ganz augenfällige Weise. Gegen Giremelandz (Cr. 21.094-21.724), noch stärker hervorgehoben gegen Gasozein (Cr. 11.747-12.544), muss sich Gawein in einem als äußerst schwer geschilderten Kampf behaupten, der ohne einen Sieg des Helden beendet und vertagt wird, so dass schließlich eine kampflöse Lösung für die Bedrohung durch den starken Gegner gefunden werden kann.

Vor allem dem Kampf gegen Gasozein wurde dabei von der Forschung viel Aufmerksamkeit geschenkt, da die vielen einzelnen Kampfgänge in einer auffallenden Ausführlichkeit geschildert werden und der Held jeden sich bietenden Vorteil nicht nutzt oder selbst zunichte macht, wodurch ein bis zur Absurdität parodistisch wirkender Zweikampf entsteht.⁴⁵⁰

So übertrieben der Kampf vielleicht auch wirken mag, er unterstreicht aber auch die Schwere des Gegners und die Unmöglichkeit (auch von der Logik der Erzählung) den Gegner einfach zu besiegen. Diese Gegner sind dem Helden ebenbürtig und werden folgerichtig nicht nur als einzige Gegner in der *Crône* in den Kreis der Artusritter aufgenommen, sondern auch durch Heirat in die Familie des Helden. Gasozein heiratet Gaweins Schwägerin, Giremelandz Gaweins Schwester.

Neben diesen schweren Ritterkämpfen muss noch ein Blick auf jene Gegner fallen, welche eine bestimmte Voraussetzung benötigen, bevor der Held überhaupt gegen sie erfolgreich antreten kann. Dabei geht es stets darum, dass ein magischer Vorteil des Gegners erkannt und zu Nichte gemacht wird.

Einige Beispiele: Laamorz ist in seiner Burg unbesiegbare. Nachdem Gawein um diese Besonderheit weiß, verlegt er den Kampf vor die Burg (Cr. 15.218-15.656).

Im Kampf gegen Baingranz kann nur siegreich bleiben, wer von dem Wasser eines Brunnen getrunken hat, der von einem Drachen bewacht wird. Dieses neutralisiert einen nicht genauer beschriebenen Vorteil des Riesen (Cr. 26.602-26.652).

Keie kann gegen die neun Ritter in der Kapelle nur siegreich bleiben, wenn er gegen Magie geschützt ist. Gaweins ‚magieabweisende‘ Rüstung (ein Geschenk Gansguoters), welche dieser dem Truchsess überlässt, schützt Keie gegen die Magie, reduziert den Kampf auf die ritterlichen Fertigkeiten und ermöglicht somit seinen Sieg (Cr. 28.853-28.590).

Somit müssen wir unsere erste Aussage konkretisieren: Sämtliche Gegner der *Crône* sind für den Helden machbare Gegner – ein anderer Ritter hingegen hätte an ihnen scheitern müssen. Denn die Gegner sind zwar mit ritterlichen Mitteln

⁴⁵⁰ S. die Ausführungen im Unterkapitel II.5.2.

machbar, aber ohne spezielles Wissen oder magische Hilfe müsste der Held dennoch scheitern.

Offenkundig geht es der *Crône* nicht darum, ‚unmachbare‘ und besonders wunderbare Gegner vorzuführen, sondern Gaweins besondere Erwähltheit und überragende *manheit* zu demonstrieren. Ersteres geschieht dadurch, dass er in die Lage versetzt wird sich allen Gegnern erfolgreich zu stellen, an welchen andere Ritter aufgrund mangelnden Wissens oder Ausrüstung scheitern müssten. Letzteres wird durch die harten und umfangreichen Ritterkämpfe gegen herausragende Ritter aufgezeigt.

III.5.6. Der ‚monströs-wunderbare‘ Gegner

Die *Crône* gehört unbestreitbar zusammen mit dem *Wigalois* zu den wunderbaren Artusromanen, in welchen die Helden durch übernatürliche Landschaften reisen, seltsame Begegnungen erleben und wunderbare *âventiuren* bestehen. Doch sobald man in der *Crône* den Blick auf den Gegner verengt, verändert sich das Bild.

Die Darstellung der wunderbaren Züge des Gegners: Eine große Anzahl Gegner in der *Crône* trägt selbst keine wunderbaren Züge. Diese Figuren stehen möglicherweise im Dienst wunderbarer Gegner (wie Galaas), werden als Riese tituiert (wie Reimambram) oder beherrschen sogar ein wunderbares Land (wie Baingranz), doch sie selbst sind in ihrer Funktion als Gegner Ritter ohne darüber hinausgehende Fähigkeiten oder Beschreibungen.

Es gibt allerdings auch Gegner, die detailliert in ihrem wunderbaren Aussehen beschrieben werden wie der Meereszwerg (Cr. 946-1.002) und die Wilde Frau (Cr. 9.339-9.425). Seltener sind wunderbare Fähigkeiten oder Eigenschaften anzutreffen wie bei dem auf seinem eigenen Land unbesiegbaren Laamorz (Cr. 15.275-15.351), dem Berge verschiebenden Riesen Assiles (Cr. 5.523-5.528) oder dem ‚Untoten‘ Berhardis (Cr. 13.318-13.314).

Die Ursache des Wunderbaren: Auffällig ist, dass jene Gegner, deren Aussehen als wunderbar hervorgehoben wird, dieses Aussehen von ihrer wunderbaren Natur erhalten haben. Sie sind Riesen, Zwerge, Drachen und Wilde Leute, gehören also in den Bereich des Märchenhaften, den traditionellen Bestandteil der Artusromane.

Jene Gegner, die über besondere Fähigkeiten oder Eigenschaften verfügen, sind allesamt Menschen (oder von menschlichem Erscheinungsbild), die das Wunderbare nicht von Natur aus besitzen. Bei Laamorz liegt die Vermutung nahe (analog zu Mabuz aus dem *Lanzelet*), dass er durch Feenmagie geschützt ist. Der brennende schwarze Ritter hingegen wird eindeutig dem Gralsbereich zugeordnet, als dessen Erlöser sich Gawein durch den Sieg über ihn erweist (Cr. 19.240-19.330). Berhardis ist Teil von Gansguoters Maultierzaumzeug-Prüfung. Die Art seines wunderbaren Charakters ist daher mit der Frage verbunden, über welche Art von Magie Gansguoter verfügt (vgl. das Kapitel über ‚Zauberer‘). Mir erscheint eine Zuweisung in den Machtbereich des

‚Göttlich-Wunderbaren‘ am sinnvollsten. Dies unterstützt auch die Feststellung, dass alle übrigen ‚Untoten‘ dem Gralsbereich und somit der religiösen Sphäre angehören.

Diese Zuteilung kann allerdings erst im Nachhinein erfolgen. Das Wunderbare auf dem Weg zum Gral bleibt bis zum Romanende auffällig ohne direkte Zuordnung in den Bereich des Göttlichen oder Teuflischen. Vor allem bei den Wunderketten fehlt jegliche Möglichkeit einer Zuordnung. Die für das ‚Monströs-Wunderbare‘ konstatierte Unsicherheit ist also vorhanden. Es erfolgt jedoch im Nachhinein vom Gralsherren die Auflösung, dass alle wunderbaren Begebenheiten vom Gral stammten (Cr. 29.549-29.554) und somit alle göttlichen Ursprünge waren.

Allerdings spielt die fehlende Zuordnung des Wunderbaren während des Romans keine Rolle für den Helden, der sich nie die Frage stellt, ob er es hier mit dämonischem Zauber und dem Werk des Teufels zu tun haben könnte. Anders als im *Wigalois* existiert neben der göttlichen Magie in der *Crône* anscheinend keine teuflische Macht in der Romanwelt.

Wie im *Wigalois* verändert allerdings das Wunderbare im Romanverlauf seinen Charakter vom Märchenhaften oder Feenmagischen hin zum ‚Religiös-Wunderbaren‘. Anders als dort erfolgt die eindeutige Zuordnung in der *Crône* allerdings wie gesagt erst am Schluss.

Das Wunderbare als Mittel der Steigerung: Zur Steigerung des Schwierigkeitsgrades wird das Wunderbare in der *Crône* praktisch nicht genutzt. Die für Gawein schwierigsten und langwierigsten Kämpfe sind jene gegen herausragende Ritter wie Gasozein und Giremelanz. Weder die Wilden Wassermänner noch der turmhohe Riese Assiles stellen eine besondere kämpferische Herausforderung für den Helden dar. Alleine in den beiden Drachenkämpfen vor dem Bereich der *Sælde* (Cr. 15.049-15.217) und in der Bergfalle des Baingranz (Cr. 26.703-26.773), erschweren die Besonderheiten des Gegners als Drache den Kampf gegen ihn. Hier könnte man von einer Steigerung durch das Wunderbare sprechen.

Bei den menschlichen Gegnern mit wunderbarer Färbung hingegen haben ihre Besonderheiten keinerlei Auswirkungen auf den eigentlichen Kampf. Laamorz ist bereits ein vollkommen normaler ritterlicher Gegner, nachdem Gawein seinen andersweltlichen Vorteil neutralisiert hat. Der Kampf gegen den schwarzen Ritter und Berhardis besitzen eher den Charakter einer Prüfung, welche der Held als Auserwählter problemlos besteht. Es ist auffällig, dass die *Crône* das Wunderbare verstärkt als solche Prüfungen einsetzt und nicht im Kampf gegen den Gegner selbst.

In allen Kämpfen gegen wunderbare Gegner erweist sich „die so vielfältig ausgestaltete Welt des Phantastischen [...] als absichtlich verwirrend gestaltetes Blendwerk, welches letztlich vor den makellosen ritterlichen Eigenschaften und Verhaltensweisen Gawains kapitulieren muß.“⁴⁵¹

⁴⁵¹ Daibler (1999), S. 240.

III.5.7. Intertextuelle Gegnergestaltung

Dass die *Crône* als ‚Text über Texte‘⁴⁵² intertextuell arbeitet wie kein anderer Artusroman, ist sicherlich unbestritten. Vor allem die *âventiuren* um Burg Salie sind eindeutig einem Prätext zuzuordnen. Hier durchläuft Gawein deutlich erkennbar die *âventiuren* aus der Parzival-Erzählung (ob nach Wolfram oder nach Chretien ist hingegen wieder umstritten)⁴⁵³. Und die Maultierzaumzeug-Episode folgt der Erzählung von *La Mule sanz Frein*.⁴⁵⁴

Die Liste weiterer Prätexte ist lang: die *Gawein-enfances* (oder eine vergleichbare Quelle)⁴⁵⁵ und die Entführung der Königin aus dem *Iwein* (oder einem seiner Prätexte)⁴⁵⁶ bei Gasozein, die Räuber- und Riesenkämpfe des *Erec* beim Kampf Gaweins gegen mehrere Zöllner,⁴⁵⁷ die *Tristan*-Erzählung als Vorlage für die Zinsthematik bei Galaas und Assiles⁴⁵⁸ oder der *Wigalois* beim Kampf des Helden gegen Untote, brennende Ritter und eine Wilde Frau⁴⁵⁹.

Die möglichen Verweise sind derart viele, dass für eine genaue Untersuchung eine eigene Abhandlung nötig wäre. Daher beschränken wir uns in diesem Fall auf einige besonders auffällige Beispiele, welche stellvertretend die verschiedenen Funktionen der genutzten Prätexte abdecken.

Prätext: Parzival

Selten anzutreffen und daher umso stärker hervorzuheben ist der Fall, dass ein Gegner auftritt, bei welchem nicht nur der Prätext für seine *âventiure* eindeutig zuzuordnen ist, sondern auch die Figur als jene aus der Vorlage erkennbar ist, da sie denselben Namen trägt, so wie in der *Crône* bei Giremелanz der Fall. Gaweins Abenteuer auf der Blumeninsel gehört zu den genaueren Übernahmen im Roman, auch wenn variierende Momente zahlreich zu finden sind.

Man könnte somit annehmen, dass dieser Fall von Intertextualität rein affirmativen Charakter besitzt. Doch zeigt sich schnell, dass Intertextualität hier sehr geschickt in die Struktur des Romans integriert wird. Giremелanz verweist

⁴⁵² Elisabeth Schmid: Text über Texte. Zur 'Crône' des Heinrich von dem Türlîn. In: Germanisch-Romanische Monatsschrift (GRM). NF 44. 1994, S. 266-287.

⁴⁵³ Edmund Kurt Heller: A Vindication of Heinrich von dem Türlîn. Based on a Survey of his Sources. In: Modern Language Quarterly (MLQ). 3. 1942, S. 67-82. -Maurice O'Connor Walshe: Heinrich von dem Türlin. Chrétien and Wolfram. In: Medieval German Studies. London. 1965, S. 204-218. – Jillings (1980), S. 76-86.

⁴⁵⁴ Païen de Maisières: La Damoisele à la Mule (La Mule sanz Frain). Herausgegeben von Boleslas Orłowski. Paris. 1911. – Ronald C. Johnston und D. D. R. Owen: Two old french Gauvain romances. Part I. Le chevalier à l'Épée and La mule sans frein. Edinburgh. 1973, S. 61-89.

⁴⁵⁵ Kratz (1972), S. 351-356.

⁴⁵⁶ Bernd Kratz: Zur Kompositionstechnik Heinrichs von dem Türlin. In: Amsterdamer Beiträge zur älteren Germanistik (ABäG). 5. 1973, S. 141-153. – Jillings (1980), S. 36-45.

⁴⁵⁷ Cormeau (1977), S. 172f.

⁴⁵⁸ Irma Klarmann: Heinrich von dem Türlin. Diu Krône. Untersuchungen der Quellen. (Diss. Masch.) Tübingen. 1944, S. 36ff.

⁴⁵⁹ Kratz (1973) – Otto Warnatsch: Der Mantel. Bruchstück eines Lanzeletromans des Heinrich von dem Türlin, nebst einer Abhandlung über die Sage vom Trinkhorn und Mantel und die Quelle der Krone. Breslau. 1883, S. 90 (Anmerkung 2).

durch seine Gestaltung und die seiner *âventiure* zurück auf Gasozein. Die Parallelen sind vielfach.⁴⁶⁰

In beiden Fällen wird der Held durch die Worte einer Frau zum Handeln provoziert,⁴⁶¹ die Kämpfer sind ungleich gerüstet,⁴⁶² es findet erst ein Kampf, dann die Nennung des Namens statt,⁴⁶³ es wird an einem Gewässer gekämpft,⁴⁶⁴ Gegner und Held sind durch Liebe beziehungsweise Verwandtschaft an eine gemeinsame Dame gebunden, was der Gegner mit einem Pfand zu beweisen versucht,⁴⁶⁵ der Kampf wird als Gerichtskampf vertagt, die Lösung wird schließlich auf friedliche Weise erzielt und der Gegner wird letzten Endes durch Heirat (mit einer Frau, deren Hand eigentlich Gawein durch eine *âventiure* gewonnen hat) in die Familie den Helden integriert und in die Reihen der Artusritter aufgenommen.⁴⁶⁶

Was hier zu Tage tritt, sind Strukturparallelen, welche rein gliedernden oder verweisenden Charakter haben können oder aber sinnstiftend sind. Das Spiel mit dem Prätext ist somit nur ein Teil der Gegnergestaltung, der Romanaufbau ist ein mindestens gleichrangiger zweiter.

Prätext: *Tristan*

Der Großteil der Gegner ist auch in der *Crône* wie in den bisherigen Texten nicht aufgrund ihrer Namen einem Prätext zuzuweisen und teilt zudem nur bestimmte Züge mit der Figur einer möglichen Vorlage. Hier bestimmt die Häufung verschiedener Gemeinsamkeiten in der Erzählung die Zuordnung zu einem Prätext, nicht die Gegnergestaltung im Besonderen. Wenn also die Assiles-Episode der Morold-Erzählung aus dem *Tristan* zugeordnet wird, dann wegen der gemeinsamen Zinsthematik und intertextuellen Markern wie dem vorgelagerten Burgherren Ywalin/Riwalin (Cr. 5.780ff) oder der Bezeichnung von Galaas als ‚mor‘ (Cr. 5.576) als Anspielung auf Morold, dessen Namensbestandteil ‚mor‘ auf die irische Bezeichnung für ‚riesig‘ zurückgeführt

⁴⁶⁰ Die folgenden Beispiele für Strukturparallelen stammen von JILLINGS. – Jillings (1980), S. 84.

⁴⁶¹ In der Gasozein-Episode kritisiert Ginover Artus' Verhalten und hält ihm Gasozein als Gegenbeispiel vor, was Artus zur Suche nach Gasozein veranlasst (Cr. 3.366-3.657). In der Giremelandz-Episode bewirkt Mancipicelles öffentlich ausgesprochener Zweifel an Gaweins Leistung den Auszug des Helden (Cr. 21.095-21.218).

⁴⁶² In der Gasozein-Episode ist jener nur mit einem Hemd bekleidet und durch einen Schild geschützt (Cr. 3.408-3.426). In der Giremelandz-Episode muss Gawein, um zur Blumeninsel zu gelangen, ein Gewässer durchschwimmen und trifft daher ohne Rüstung auf Giremelandz (Cr. 21.494-21.504).

⁴⁶³ In der Gasozein-Episode ist es ausdrücklich das Ziel von Artus und seinen Rittern, den Namen des Gegners in Erfahrung zu bringen (Cr. 3.912-3.986, 4.072-4.216, 4.268-4.280 und 4.905-4.574). Giremelandz kämpft gegen Gawein alleine, um dessen Namen in Erfahrung zu bringen (Cr. 21.575-21.609).

⁴⁶⁴ Die Begegnung mit Gasozein findet an der Furt von Noirespine statt (Cr. 3.422-3.426). Die Blumenwiese von Giremelandz befindet sich auf einer Insel (Cr. 21.311-21.348).

⁴⁶⁵ Gasozein zeigt Artus den Gürtel, welchen er von Ginover (der Gattin von Artus und Gaweins angeheiratete Tante) als Minnepfand erhalten haben will (Cr. 4.833-4.888). In der Giremelandz-Episode wird ein Ring übergeben als Minnepfand für Gaweins Schwester Clarisanz (Cr. 21.610-21.665).

⁴⁶⁶ In der Gasozein-Episode bricht dieser den zweiten Kampf im ersten Waffengang ab und Ginover entscheidet die Angelegenheit mit ihrer Versicherung an Artus gebunden zu sein und Gasozein nicht zu kennen (Cr. 10.613-11.036). Er wird später mit Gaweins Schwägerin Sgoidamur verheiratet (Cr. 13.752-13.863). Auch Giremelandz bricht den Kampf (hier gegen Gawein) schließlich ab (Cr. 21.559-21.574), der nach dem Beweis der Familienverhältnisse nicht wieder aufgenommen wird, da Giremelandz Gaweins Schwester Clarisanz heiratet (Cr. 22.398-22.449).

werden kann,⁴⁶⁷ so dass beide Gegner mit Riesen in Bezug gesetzt werden können.

Wenn der Rezipient die Verbindung der beiden Texte an dieser Stelle erkennt, bedeutet dies eine Verstärkung der Aussage: Wie Tristan kämpft auch Gawein als Helfer für einen zu Unrecht und durch Gewalt zu Tributzahlungen gezwungenem König, bekämpft also unhöfisches Unrecht und tritt als Kämpfer für die gerechte Sache in Erscheinung. Der intertextuelle Verweis ist also affirmativ bekräftigend.

Prätext: Wigalois

Der intertextuelle Verweis kann allerdings auch der Vorlage entgegenarbeiten, sie verwerfen und korrigieren wie bei Gaweins Begegnung mit der Wilden Frau im Gegensatz zu Wigalois' Begegnung mit Ruel.⁴⁶⁸ Ein vergleichbarer Gegner in vergleichbarer *aventure* führt hier zu unterschiedlichem Ausgang und somit einer unterschiedlichen Aussage. Wigalois ist an dieser Stelle noch zweifelnder Weltritter, Gawein ist von vorneherein bestimmter Erlöser und Gralsheld.

Prätexte: *enfances* – *Chevalier de la Charrette* – *Iwein* – *Lanzelet*

Auf eine andere Art nutzt die *Crône* hingegen zu Beginn die intertextuellen Verweise. Für die Gasozein-Episode sind verschiedene Prätexte zu konstatieren. Gasozein erscheint als strahlender Ritter von höfischem Verhalten⁴⁶⁹, ähnlich einem Helden und zukünftigem Mitglied der Tafelrunde, welches er auch tatsächlich wird, so wie Gawein in den Jugenderzählungen. Er ist Retter Ginovers aus den Händen ihres ersten Entführers, ähnlich wie Lanzelet, gleichzeitig ist er aber auch der Herausforderer der Artusritter, fordert die Königin für sich und entführt sie wie Meleagant im *Chevalier de la Charrette* beziehungsweise Meljakanz im *Iwein* oder Valerin im *Lanzelet*. Die möglichen Prätexte wechseln hier also während der Erzählung. Der Gegner tritt in verschiedenen bekannten Rollen auf.

Ist dies das Ergebnis eines Zuviel an unvereinbaren Prätexten, die Heinrich unbedingt alle verarbeiten wollte oder geschickte Nutzung von unterschiedlichen Prätexten, um den Leser bewusst in die Irre zu führen und der Geschichte mit jeder weiteren Szene eine neue überraschende und „äußerlich gesehen höchst effektvolle Wendung“⁴⁷⁰ zu geben? Ist Intertextualität somit nicht nur als Spiel mit Texten zu verstehen, sondern auch als Erzeuger von Spannung⁴⁷¹ und Unsicherheit, was den weiteren Verlauf der auf den ersten Blick vertrauten Geschichte angeht?

⁴⁶⁷ Alexander J. Denomy: Tristan and the Morholt. David and Goliath. In: *Mediaeval Studies*. 28. 1956, S. 224–232.

⁴⁶⁸ Siehe dazu den ausführlichen Vergleich der beiden Figuren im Kapitel über die ‚Wilden Leute‘ (Kapitel II.8.).

⁴⁶⁹ Martin (1984), S. 114–120. – Lewis Jillings: The Abduction of Arthur's Queen in ‚Diu Crône‘. In: *Nottingham Medieval Studies*. 19. 1975, S. 16–34.

⁴⁷⁰ Kratz (1972), S. 356.

⁴⁷¹ Schu (1999), S. 345.

Dafür spricht, dass Heinrich denselben Mechanismus bei einer weiteren gewichtigen Figur in der *Crône* nutzt. Auch Keie wird in einer Vielzahl verschiedener Rollen vorgeführt⁴⁷² und die Figur somit von ihrer traditionellen Rolle entfernt und zu einem neuen und unerwarteten Endpunkt geführt. Dass dies Spannung erzeugt, haben wir bereits gesehen.

III.5.8. Die individuelle ‚Gattungsmischung‘

Den individuellen Werkscharakter zu verstehen, heißt immer auch die Erzählstruktur eines Romans zu erfassen und seine Erzähleinheiten sowie deren eigentliche Aussage zu erkennen. Im Fall der *Crône* hat man früh eine Zweiteilung konstatiert,⁴⁷³ wobei das genaue Ende des ersten Teils allerdings unterschiedlich angesetzt wurde, und stark vom interpretatorischen Ansatz abhängt. Ansätze, die Struktur und die Aussage der *Crône* zu analysieren und zu deuten, gibt es inzwischen einige. Eine für den ganzen Text durchgängig überzeugende scheint mir bisher allerdings nicht darunter zu sein.

Das Problem hat ihre Ursache in der Frage, was genau die *Crône* eigentlich erzählt. Ist sie ein Gawein-Roman, ein Artus-Roman, ein Gralsroman oder gar ein Anti-Gralsroman oder (enger gefasst) ein ‚Anti-Parzival‘? Und wer ist der eigentliche Held der Erzählung? Gibt es überhaupt ‚den‘ Helden der Erzählung?

Es ist ohne Frage auffällig, dass in der *Crône* zwar Gawein über weite Strecken als Protagonist auftritt, im gesamten Text aber mehrere Helden in Aktion treten. Dies sind vor allem Artus und Keie, die zusammen mit Gawein die drei personellen Grundpfeiler der Artusgesellschaft (Ginover ist der vierte) bilden.

An die Stelle des alleinigen Helden Gawein tritt also die Trias der die Gattung konstituierenden Figuren der Artusromane. „Der Protagonist verliert die Ausschließlichkeit in der Funktion, die Einheit der Handlung herzustellen, die Artusgesellschaft als übergreifende Schicksalsgemeinschaft hat ihre eigene Einheit.“⁴⁷⁴ Und somit ist es die Artusgesellschaft, welche als Protagonist in Form verschiedener Heldenfiguren angesehen werden kann.

Sie ist es denn auch, welche in allen in der *Crône* versammelten *âventiuren* in ihrer Idealität oder sogar Existenz bedroht wird. Und alle Erzähleinheiten thematisieren letzten Endes, wie der Protagonist (Gawein oder ein anderer Ritter) diese Bedrohung abwendet, so dass am Ende der Artushof in ewig bestehender Idealität verharren kann.

Geht man von dieser Prämisse aus, lässt sich die Erzählung wie folgt strukturieren und interpretieren:

Erster Teil (Cr. 1-13.924): Bedrohung des Artusreiches durch den Verlust Ginovers

In der Gasozein-Handlung bedroht die Forderung und spätere Entführung Ginovers durch Gasozein die Existenz des Artushofes. Artus kann auf kämpferischem und diplomatischem

⁴⁷² s. dazu: Schonert (2009), bes. Kapitel 5: Rollenzuweisungen und Rollenaufösungen. – Daibler (1999), S. 163-185.

⁴⁷³ Singer (1894), S. 270. – Ebenfalls für eine Zweiteilung plädiert WALLBANK. Dagegen ausgesprochen haben sich HELLER, LERNER und CORMEAU. – Wallbank (1965) – Heller (1942) – Lerner (1936) – Cormeau (1977)

⁴⁷⁴ Cormeau (1977), S. 206.

Weg die Gefahr anscheinend bannen. Jedoch eskaliert die Situation erneut und erst Gaweins Kampf gegen Gasozein und dessen Widerruf am Artushof stabilisiert die Situation, indem Gasozein Artusritter wird. Die endgültige Beseitigung aller Gefahren bringt aber erst die Maultierzaumzeug-Episode, in welcher Gawein für Gasozein Frau und Land erwirbt, so dass aus dem Minneritter ein verheirateter, vom Artushof ‚gezähmter‘,⁴⁷⁵ Artusritter wird.

In einem Mittelstück erfüllt Gawein als Artusritter das stetige Versprechen des Artushofes, jedem Hilfe zu gewähren, welcher sich mit einem Hilfesuch an den Hof wendet, indem er die *Assiles-âventiure* zu einem Zeitpunkt besteht, in welchem der Artushof selbst nur bedingt handlungsfähig gewesen wäre.

Zweiter Teil (Cr. 13.925-30.042): Bedrohung des Artusreiches durch den Verlust Gaweins

Mehrfach wird Gaweins Leben und Existenz als Artusritter im zweiten Handlungsteil bedroht:

a) Giramphil schickt Gawein in einem ersten Versuch einer Schädigung zu eigentlich unmachbaren *âventiuren*, einem Drachenkampf und dem Ritter Laamorz. Gawein gelingt es die Bedrohung abzuwenden und das Reich der *Sælde* zu erreichen (Cr. 13.925-15.931).

b) Die ‚*Parzival-Partien*‘ werden durchzogen von dem Gedankenspiel eines Todes des Artusritters (Cr. 15.932-22.501). Dies beginnt in der Aamanz-Episode, die in der Meldung von Gaweins Tod am Artushof gipfelt, von welcher Gawein schließlich erfährt und so am Ende der Erzähleinheit dem Artushof ein Lebenszeichen schicken kann, wodurch es zu einer Wiedervereinigung mit dem Hof kommt.

c) Der Grals-*âventiure* ist ein zweiter Schädigungsversuch Giramphils vorgeschaltet (Cr. 22.502-25.549). Die Artusritter müssen die gestohlenen Kleinode zurückgewinnen und an den Artushof schicken, um dort eine den Hof zerstörende erneute Lethargie ob des ungeklärten Schicksals Gaweins zu verhindern (Cr. 25.550-28.607). Erst nun kann Gawein die Grals-*âventiure* bestehen, deren Scheitern seine lebenslange Gefangenschaft bei Angaras nach sich ziehen würde (Cr. 28.608-30.042).

Damit sind sämtliche Bedrohungen des Artusreiches abgewendet, der Ring der *Sælde* garantiert dem Hof ewigen Bestand. Er ist nun so höfisch und perfekt wie in keinem anderen Artusroman, denn selbst Keie ist nach seiner ‚Grals-*âventiure*‘ positiv verwandelt⁴⁷⁶ und ein zukünftiger Verteidiger der Frauen.

Mit diesem Erzählkonzept einher geht ein eher (prä)klassisch arthurisches Erzählschema. Der jeweilige Held der Erzählung tritt, wie DAIBLER dargelegt hat, als handlungsbereiter und handlungsfähiger *chevalier errant* auf.⁴⁷⁷ Er ist stets der richtige Held am richtigen Ort in der für ihn bestimmten *âventiure*, mit menschlichen oder von Menschen bezwingbaren Gegnern.

Dies hat seinen Grund auch darin, dass mögliche andere Gattungseinflüsse durch das Feenmärchen (*Lanzelet*, *Wigamur*), die Heiligenlegenden (*Wigalois*) oder die religiöse Gralserzählung (*Parzival*) nicht aufgegriffen werden.

Anders als *Wigalois* oder *Parzival* ist der Held in der *Crône* zwar gottesfürchtig aber weder Heilsbringer noch Erlöser. Heinrich verwirft beide Modelle, schickt Gawein nicht gegen teuflische Kreaturen in einen Kampf, der nur mit Gottes Hilfe gewonnen werden kann und nimmt der Gralsthematik die dominierende Religiosität, welche den Helden im *Parzival* zum ‚Gottesritter‘ macht.

Auch deswegen sind seine Gegner immer mit ritterlichen Waffen zu schlagen oder der Weg zum gleichwertigen ritterlichen Zweikampf (in der für ihn bestimmten *âventiure*) wird dem Helden durch wissende Helfer bereitet. Der Held kann somit stets problemlos aufgrund seiner *manheit* siegen. Wunderbare

⁴⁷⁵ Vgl. Kaiser (1986), S. 249.

⁴⁷⁶ Vgl. Zach (1990), S. 55.

⁴⁷⁷ Daibler (1999), S. 218-226.

und übermächtige Gegner fehlen in der *Crône*, was seltsam widersprüchlich wirkt, findet sich diese „Rückführung allen Wirkens auf rein menschliche Kategorien, ausgerechnet in einem Werk, in dem mehr von Wundern die Rede ist, als in jedem der Prätexte.“⁴⁷⁸

III.6. Daniel

Zusammenfassung: Während eines Ausritts begegnet der Truchsess Keie (Dan. 145) dem Helden Daniel von dem Blühenden Tal, der ihn in der Tjost vom Pferd wirft. Die Rückkehr des Besiegten am Artushof löst den Aufbruch anderer Artusritter aus, die sich ebenfalls im ritterlichen Zweikampf mit Daniel messen wollen. Troiman (Dan. 244), Gressamant (Dan. 246), Gengemors (Dan. 248), Linval (Dan. 248), Schaitis (Dan. 249), Alom (Dan. 249), Pribandron (Dan. 250) und Belamis (Dan. 250) werden ebenfalls von Daniel besiegt. Nur die drei herausragenden Artusritter Gawein (Dan. 255), Iwein (Dan. 255) und Parzival (Dan. 288) bleiben in der Tjost gegen Daniel im Sattel. Der Held wird in die Tafelrunde und am Artushof aufgenommen.

Dorthin kommt ein Botenriese (Dan. 411), welcher Artus die Forderung seines Herren, des Königs Matur (Dan. 440) überbringt, sich ihm als Lehensmann zu unterwerfen. Während der Botenriese durch Gawains Rat hingehalten wird, bricht Daniel heimlich auf und erreicht den Eingang zum Land Matur, Cluse, welches vom Bruder des Riesen (Dan. 763) bewacht wird.

Bevor sich der Held ihm in einem offensichtlich aussichtslosen Kampf stellen kann, tritt ihm eine Dame mit einem Hilfesuch entgegen. Daniel kämpft für sie gegen den Zwerg Juran (Dan. 1.226), welcher die Dame mit Gewalt zur Heirat zwingen wollte. Daniel besiegt ihn und gewinnt dadurch dessen allerschneidendes Schwert, welches er nun gleich im Kampf gegen den Wächterriesen einzusetzen gedenkt.

Jedoch wird Daniel zuvor erneut von einer Dame um Hilfe gebeten und befreit ihr Land von einem blutsaugenden Bauchlosen Ungeheuer (Dan. 1.879) und dessen Artgenossen. Dabei gewinnt er den Landesherren, den Grafen vom Lichten Brunnen, als Begleiter.

Der Graf reitet wenig später einem eilig vorbeipreschenden Ritter, dem Grafen von der Grünen Aue (Dan. 2.445), hinterher und folgt diesem in eine Gebirgsschlucht, die sich hinter ihnen beiden verschließt. Daniel wartet erst auf eine Möglichkeit seinem Begleiter und dem Ritter zu folgen, entscheidet dann aber aufgrund von Zeitmangel, den Kampf gegen den Riesen vorzuziehen.

Daniel tötet den Riesen, welcher den Eingang zum Land Cluse bewacht, gerade noch rechtzeitig vor der Ankunft von Artus und seinem Heer in Begleitung des sie führenden Botenriesen. Sie begeben sich in das Land Cluse, wo Artus König Matur im Zweikampf besiegt und tötet. Es folgen mehrere gewaltige Schlachten von epischem Ausmaß gegen die sieben Ritterscharen des Königs Matur.

Bei der ersten dieser Schlachten gelingt es Daniel den Botenriesen zu töten, welcher unter den Artusrittern für zahlreiche Verletzte gesorgt hatte, darunter den sie alle für ihre Zaghaftigkeit verspottenden Keie. Während der auf die Schlacht folgenden Nachtruhe reitet Daniel zu dem Berg zurück, an welchem er von dem Grafen vom Lichten Brunnen getrennt wurde.

Dort trifft Daniel auf den Grafen von der Grünen Aue, den er besiegt. Da dieser unter einem Zauberbann steht, antwortete er allerdings nicht auf Daniels Fragen nach dem Verbleib seines Begleiters. Dennoch lässt ihn Daniel am Leben und begibt sich durch die nun offene Schlucht.

Hier verfängt er sich allerdings sofort in einem magischen Netz der Tochter des Grafen. Im Gegenzug für seine Befreiung aus dem Netz sichert Daniel ihr Hilfe gegen den Verursacher des Zauberbanns zu, den Kahlen Siechen (Dan. 4.336), welcher zur Heilung einer ihn befallenen Krankheit regelmäßig im Blut der unter seinem Bann stehenden Männern des Landes badet.

⁴⁷⁸ Daibler (1999), S. 192.

Daniel tötet den Kahlen Siechen, befreit die Bevölkerung und gewinnt den dadurch von seinem Bann ebenfalls befreiten Grafen von der Grünen Aue und seine Ritter als weitere Helfer für die folgenden Schlachten in Cluse. Auch der Graf vom Lichten Brunnen stößt wieder zu Daniel.

Mit dieser Unterstützung werden die verbliebenen Heere Matus besiegelt und am Ende zur Aufgabe gezwungen. Es wird Frieden geschlossen. Daniel wird mit der Witwe Matus, Danise, verheiratet und Herr über Cluse.

Die folgenden Feierlichkeiten werden von der Ankunft eines alten Mannes unterbrochen, der sich als zauberkundiger Vater der Riesen (Dan. 761) herausstellt, welcher den Tod seiner Söhne rächen will. Er verschleppt Artus auf einen Berg und bringt auch Parzival, der ihn zu befreien versucht, dorthin. Daniel gelingt es, den Riesenvater mit dem magischen Netz der Grafentochter gefangen zu nehmen und ihn zur Freilassung von Artus und Parzival zu bewegen. Die Hofesfreude ist wieder hergestellt, die Feierlichkeiten werden fortgesetzt. Damit endet der *Daniel vom Blühenden Tal*.

III.6.1. Erzählstruktur

Im *Daniel* lassen sich zwei Erzählstränge voneinander unterscheiden. Zum einen die Einzel⁴⁷⁹ *aventiuere* Daniels, zum anderen die Bereiche, in welchen der Held mit und als Teil des Artushofes agiert. MOELLEKEN und HENDERSON haben die Bezeichnung ‚Danielkette‘ (oder A- Kette) und ‚Artuskette‘ (oder B- Kette) geprägt und den Roman unter dem Gesichtspunkt von *list* strukturiert,⁴⁷⁹ wobei die Riesenvater-Episode als Zusammenführung der beiden Stränge und als Zusammenfassung der Aussage des Romans verstanden wird.⁴⁸⁰ Diese Struktur hat verschiedene Auswirkungen auf Auswahl und Gestaltung der Gegner.

So sind die beiden Ketten ineinander verschachtelt, was das zweifache Auftreten, eine Doppelung von Gegnern bedingt, wie beim Grafen von der Grünen Aue (Dan. 2.444-2.545 und 4.015-4.108), den Ritterscharen des Königs Matur (Dan. 3.073-3.913 und 5.003-5.786) oder dem Wächterriesen (Dan. 1.047-1.114 und Dan. 2.702-2.938) und dem Botenriesen (Dan. 3.145-3.419 und Dan. 3.708-3.840).

Das Erzählschema verlangt vom Helden durch den Sieg über einen Gegner den Erwerb von Hilfe oder Hilfsmittel für einen folgenden Gegner, wodurch diese miteinander in einem Geflecht von ‚Erwerb‘ und ‚Voraussetzung‘ von Dingen oder Personen kausal verbunden sind. Gegner werden mit einer Schwachstelle versehen, für welche der Held bei einem anderen Gegner das passende Hilfsmittel gewinnen kann.

Um den Wächter- (Dan. 2.702-2.938) und den Botenriesen töten zu können (Dan. 3.708-3.840), benötigt der Held ein Schwert, welches er durch den Sieg über den Zwerg Juran erhält (Dan. 1.115-1.786) und um den Riesenvater gefangen zu nehmen (Dan. 6.902-7.891), benötigt Daniel das Netz der Grafentochter, welcher er gegen den Kahlen Siechen geholfen hatte (Dan. 4.329-4.855). Gegen die Ritter des Königs Matur (Dan. 5.003-5.786) benötigt Artus Unterstützung durch herausragende Ritter, welche Daniel durch seinen Kampf gegen die Bauchlosen

⁴⁷⁹ Wolfgang W. Moelleken und Ingeborg Henderson: Die Bedeutung der *liste* im ‚Daniel‘ des Strickers. In: *Amsterdamer Beiträge zur älteren Germanistik* (ABäG). 4. 1973, S. 187-201.

⁴⁸⁰ Wolfgang W. Moelleken: Die Bedeutung der Riesenvaterepisode in Strickers ‚Daniel von dem Blühenden Tal‘. In: *Spectrum Medii Aevi. Essays in Early German Literature in Honor of George Fenwick Jones*. Herausgegeben von William C. McDonald. Göttingen. 1983, S. 347-359.

Ungeheuer (Graf vom Lichten Brunnen – Dan. 1.787-2.368) und gegen den Kahlen Siechen (Graf von der Grünen Aue – Dan. 4.329-4855) gewinnen kann.

Über die Erzählstruktur hinaus findet sich weiterhin auch eine Steigerung in der Darstellung der Gegner. Sie werden zwar nicht direkt gefährlicher, allerdings indirekt, indem der Held vermehrt von Vorgängern erfährt, welche sich erfolglos gegen diese Gegner versucht haben.

Zu Beginn finden diese ‚scheiternden Helden‘ nur kurz Erwähnung wie beim Zwerg Juran der Vater der hilfeschenden Dame und andere Rittern, welche gegen ihn ums Leben gekommen sind (Dan. 1.233-1.289), oder der vor dem Bauchlosen Ungeheuer geflohene Graf (Dan. 1.930-1.961). Gegen den Botenriesen scheitert mit Keie dann bereits ein Artusritter (Dan. 3.224-3.322), gegen den Graf von der Grünen Aue unterliegt der Graf vom Lichten Brunnen (Dan. 4.473-4.518), ein Gefährte des Helden. Ein namenloser Ritter, welcher der Grafentochter von der Grünen Aue gegen den Kahlen Siechen helfen wollte, musste bei der Anwendung derselben *list*, welche Daniel zu nutzen gedenkt, sterben (Dan. 4.612-4.636), was die Aussichtslosigkeit der Lage unterstreicht. Beim Riesenvater schließlich scheitert mit Parzival einer der besten Artusritter und somit der (von Daniel abgesehen) bestmögliche Kämpfer des Romans (Dan. 7.176-7.215).

Bei diesen Beispielen handelt es sich also nicht um eine Steigerung des Gegners, weder ins Kämpferische noch ins Wunderbare, und auch die Komplexität der ‚Kämpfe‘ wird nicht gesteigert, sondern der Ernst der Lage. Die zunehmende Gefahr der Bedrohung durch den jeweiligen Gegner wird durch immer ‚fähigere‘ Vorgänger des Helden verdeutlicht. Das steigernde Element wird also aus der eigentlichen Gegnerfigur ausgelagert.

III.6.2. Die Artusritter des Artusromans

Artusrittertum und Artushof werden im *Daniel* als vorbildliche Instanz gezeichnet. Einen großen Anteil daran hat die prominente Rolle, welche König Artus in der Erzählung einnimmt. Der *Daniel* zeichnet durch den Roman hinweg ein positives Artusbild,⁴⁸¹ das im Kampf von Artus gegen Matur (Dan. 2.958-3.071) eine Erweiterung gegenüber seiner Funktion in anderen Romanen erfährt.⁴⁸²

Für den ungewöhnlichen Auftritt des Königs im Zweikampf mit dem an dieser Stelle anscheinend als Finalgegner fungierenden König Matur hat der Stricker ein negatives Spiegelbild des Königs Artus gezeichnet und den Gegner mit dem

⁴⁸¹ Guido Schneider: er nam den spiegel in die hant, als in sîn wîsheit lêrte. Zum Einfluß klerikaler Hofkritik und Herrschaftslehren auf den Wandel höfischer Epik in groß- und kleinepischen Dichtungen des Strickers. Essen. 1994, S. 211.

⁴⁸² Manfred Eikermann: Rolandslied und später Artusroman. Zu Gattungsproblematik und Gemeinschaftskonzept in Strickers ‚Daniel von dem Blühenden Tal‘. In: Wolfram-Studien. 11. 1989, S. 107-127, S. 117. (Chanson de geste in Deutschland)

sprechenden Namen Matur (man vergleiche die Ähnlichkeit von Matur mit Artus bzw. Artur)⁴⁸³ versehen.

Beide sind Herrscher über vorbildlich höfische Reiche, doch während Artus als *rex humilis* auftritt, handelt es sich bei Matur um einen *rex superbus*.⁴⁸⁴ Der Gegner dient in seiner Gestaltung dem Symbolgehalt der Aussage. So wie Erec in Mabonagrín spiegelbildlich gegen sein früheres Ich antritt, so ist es bei Artus (der wie auch *Daniel* ein krisenloser Held ist) sein negatives Gegenbild. Dabei stellt sich Artus durch diesen Kampf seinen Rittern als kämpferisch ebenbürtiges Vorbild dar.

Die kämpferische Leistung, die *manheit* der Artusritter wird immer wieder thematisiert und durch die Leistung des Helden im Kampf an keiner Stelle übertroffen. Daniel reiht sich vielmehr bereits zu Beginn an der Spitze der Leistungshierarchie ein (Dan. 143-399). Und das heißt über Keie und gleichranging mit Gawein, aber eben nicht darüber.

Dazu greift der Stricker gleich zu Beginn des Romans auf vertraute Erzählelemente zurück. KERN verweist auf die Art und Weise, wie der Stricker gerade das Bekannte und Stereotype der Kampfszene gegen Keie (Dan. 143-239) hervorhebt und sie dadurch in den Erwartungshorizont des Rezipienten stellt.⁴⁸⁵ Gleichzeitig aber fehlt ihr das bei Hartmann und Wolfram wichtige Element der Provokation und somit ihre ‚klassische‘ Funktion. Allerdings bleiben die Keie-Figur und der Kampf des Helden gegen ihn nicht völlig funktionslos, wie HAUPT das sieht.⁴⁸⁶ Vielmehr spielt der Gedanke der Leistungshierarchie der Artusritter und der Platz des Helden in ihr eine entscheidende Rolle.

Daniel kommt als Unbekannter an den Artushof und muss sich als würdig erweisen, um in diesen Kreis aufgenommen zu werden. Er muss somit seine kämpferische (nicht die moralische) Überlegenheit über Keie und andere Artusritter beweisen – und zwar zu Beginn des Romans.

Folgerichtig endet die eine Tjost des Helden gegen Gawein in einem Unentschieden. Ebenso wie jene gegen Iwein und Parzival (Dan. 254-293). Alle drei bilden hier – wie im *Lanzelet* – die Trias der besten Artusritter. Und um die Ebenbürtigkeit des Helden mit dieser Trias zu demonstrieren, nutzt der Stricker die ‚freundschaftliche‘ Tjost als Mittel der Wahl. An keiner anderen Stelle im *Daniel* wird sie im Kampf geritten. Und das bedeutet nicht, dass sie an Gewicht verliert,⁴⁸⁷ sondern dass ihr eine besondere Funktion zuteil wird: Sie ist im *Daniel* alleiniger Anzeiger einer Wertigkeit des Helden, das Mittel eines

⁴⁸³ Helmut J.R. Birkhan: Motiv- und Handlungsgeschichten in Strickers *Daniel*. In: German Narrative Literature of the Twelfth and Thirteenth Centuries. Studies presented to Roy Wisbey on his Sixty-fifth Birthday. Herausgegeben von Volker Honemann u.a. Tübingen. 1994, S. 366 (Fußnote 9).

⁴⁸⁴ Elke Müller-Ukena: Rex Humilis – Rex Superbus. Zum Herrschertum der Könige Artus von Britanien und Matur von Cluse in Strickers ‚Daniel von dem blühenden Tal‘. In: Zeitschrift für deutsche Philologie (ZfdPh). 103. 1984, S. 27-51.

⁴⁸⁵ Kern (1974), S. 27-29.

⁴⁸⁶ Haupt (1971), S. 109.

⁴⁸⁷ Martin (1984), S. 137.

‚sportlichen‘ Wettstreits und nicht Teil eines Kampfes auf Leben und Tod gegen einen Gegner.

Ein wirklicher, ernster Zweikampf wie im *Iwein* oder *Parzival* findet sich zwischen Held und Artusritter somit nicht. Nach Daniels Aufnahme in die Artusrunde (Dan. 381-394) ist Daniel einer der Artusritter, und sie alle kämpfen in der Schlacht von Cluse gegen einen gemeinsamen Gegner (Dan. 3.073-3.913 und 5.003-5.786). Hier werden erneut ritterliche Fähigkeiten unter Beweis gestellt, allerdings keine Turnierfähigkeiten wie die Tjost, sondern real anmutende militärische Fähigkeiten in einem Krieg, der deutlich heldenepische Dimensionen besitzt.⁴⁸⁸

Hier scheitert erneut Keie (gegen den Botenriesen – Dan. 3.224-3.322) in einer Art indirektem Vergleich mit den Helden, während Gawein, Iwein, Parzival und Daniel ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen (Dan. 3.529-3.707 und vor allem 5.057-5.120). In diesen Massenschlachten geht es dabei nicht um Kritik am Ritterhandwerk,⁴⁸⁹ indem „das physisch ausgerichtete Heldentum der Artusritter ad absurdum“⁴⁹⁰ geführt wird, sondern Artus, seine Ritter und der Held zeigen ihre Beherrschung des realen Kriegshandwerks⁴⁹¹ und schlüpfen in die Rolle des ‚unerbitterlichen Kriegers‘⁴⁹². Und als solche sind sie alle ebenbürtig – den Helden eingeschlossen, der sie auch hier nicht übertrifft.

Es gibt allerdings gleichwohl einen Bereich, in welchem der Held die Artusritter überstrahlt und das ist der Bereich der ‚geistigen Leistung‘, der Fähigkeit, durch Einsatz von *guoten listen* Konflikte zu lösen und siegreich aus ihnen hervor zu gehen.

Dass es dem Stricker darum ging, seinen Helden mit dieser ‚neuen‘ Fähigkeit auszustatten ist bereits früh bemerkt worden⁴⁹³ und von MOELLEKEN und HENDERSSON ausführlich untersucht worden.⁴⁹⁴ Auch auf diesem Feld messen sich nun Keie, Gawein, Iwein und Parzival mit dem Helden, bleiben aber hinter ihm zurück.

Gegen den Wächterriesen unterliegt Keie, welcher nicht einmal die Besonderheit des Riesen zur Kenntnis zu nehmen vermag, in einer vom Stricker ausführlich ausgekosteten Szene,⁴⁹⁵ die er nach dem Muster des zweiten Kampfes Keies gegen den Helden gestaltet (Dan. 3.224-3.322). Gawein weiß zwar Rat, um dem Riesen einen Teil seiner Bedrohlichkeit zu nehmen (Dan. 864-884), doch nur Daniel vermag ihn zu töten (Dan. 3.708-3.840), da er durch eine *list* das Schwert Jurans gewonnen hat, die einzig nützliche Waffe gegen den Riesen.

⁴⁸⁸ Einen Überblick über die Literatur zu diesem Forschungsschwerpunkt bietet EIKELMANN. – Eikermann (1989), S. 107 (Fußnote 3).

⁴⁸⁹ Ingrid Hahn: Das Ethos der *kraft*. Zur Bedeutung der Massenschlachten in Strickers *Daniel von dem Blühenden Tal*. In: Deutsche Vierteljahrsschrift. 59. 1985, S. 185.

⁴⁹⁰ Roßnagel (1996), S. 82.

⁴⁹¹ Michael Schilling: Der Stricker am Wiener Hof? Überlegungen zur historischen Situierung des *Daniel von dem Blühenden Tal*. (Mit einem Exkurs zum *Karl*.) In: Euphorion. 85. 1991, S. 281.

⁴⁹² Eikermann (1989), S. 114.

⁴⁹³ Rosenhagen (1890) – Ausführlich zuerst bei RAGOTZKY. – Ragotzky (1977), S. 183-203.

⁴⁹⁴ Moelleken (1973), S. 187-201. – Wolfgang W. Moelleken: Minne und Ehe in Strickers ‚Daniel von dem Blühenden Tal‘. Strukturanalytische Ergebnisse. In: Zeitschrift für deutsche Philologie (ZfdPh). 93. Sonderheft. 1974, S. 42-50. – Ingeborg Henderson: Strickers Daniel vom Blühenden Tal. Werksstruktur und Interpretation unter Berücksichtigung der handschriftlichen Überlieferung. Amsterdam. 1976.

⁴⁹⁵ Haupt (1971), S. 110.

Gegen den Riesenvater tritt Parzival vor Daniel an und wird von ihm wie zuvor Artus auf einen Berg entführt (Dan. 7.176-7.215), denn Parzival nutzt zwar seinen Verstand, um überhaupt gegen den Riesenvater antreten zu können (anders als die übrigen Artusritter), scheitert aber an seinem ‚wertrationalen‘ Denken und Handeln,⁴⁹⁶ denn *manheit* genügt hier als einziges Mittel im Kampf nicht mehr. Erst Daniel kann den Riesenvater mit dem Netz der Grafentochter, welcher er zuvor mit *list* gegen den Kahlen Siechen geholfen hatte, fangen und Artus befreien (Dan. 7.225-7.859). Der Vergleich des Helden mit Iwein erfolgt hingegen mit intertextuellen Mitteln. Dazu mehr im Unterkapitel über mögliche Quellen des *Daniel*.

Auffällig ist zuletzt, dass der Stricker bestimmte Artusritter nicht nur einfach nicht erwähnt, sondern aktiv aus der Handlung entfernt, indem er sie während der Erzählung auf *âventiure* sein lässt (Dan. 974-986): Erec und Lanzelet. Der bewusste Ausschluss dieser beiden Ritter kann als Kritik an der Aussage des jeweiligen Werkes gelesen werden, vor allem an der gattungstypischen Gleichwertigkeit von Kampf und *minne*. Da die *minne* im *Daniel* überhaupt keine Rolle spielt, mag man somit das Fehlen von Erec und Lanzelet als bewusstes Statement des Strickers betrachten.⁴⁹⁷

Während Erec sich ganz auf die *minne* konzentriert und sich *verligt*, handelt Daniel stets im Interesse der Gesellschaft. Und während Lanzelet mehrfach auf seinem *âventiuren*-Weg heiratet, heiratet Daniel keine der Damen, welchen er geholfen hat, sondern erst, als Artus ihm die Ehe als Leistung für seine Hilfe anträgt (Dan. 6.203-6.275).

Ebenso verworfen wie das Konzept der dominierenden *minne* wird im Vergleich zum *Lanzelet* zudem – wie oben bereits ausgeführt – die kämpferische Überlegenheit des Helden über die Artusritter, deren Darstellung im *Lanzelet* ein wichtiges Anliegen Ulrichs von Zatzikhoven gewesen zu sein scheint.⁴⁹⁸ Im *Daniel* hingegen spielt die zusätzliche Fähigkeit *list* diese Rolle.

III.6.3. Die *âventiuren*-Gebundenheit des Gegners

Auch im *Daniel* haben die meisten Gegner einen einmaligen, an ihre *âventiure* gebundenen Auftritt. Ausnahmen sind allerdings der Graf von der Grünen Aue und der Wächter- sowie der Botenriese. Die mehrfache Begegnung des Helden mit ihnen entsteht dadurch, dass diese Figuren zur kausalen Verklammerung der verschachtelten Handlungsstränge eingesetzt werden.

So führt die erste Begegnung mit dem Grafen von der Grünen Aue zum Verlust des Daniel begleitenden Grafen vom Lichten Brunnen (Dan. 2.444-2.494), mit welchem der Held erst wieder vereint werden kann, nachdem die erste Schlacht gegen die Ritter von Cluse (sowie dem Kampf gegen Matur und den Botenriesen) erzählt wurde (Dan. 4.801ff.). Der Wächterriese wird von Daniel bei der ersten Begegnung nur in Augenschein genommen (Dan. 1.047-1.384). Erst nach dem Kampf gegen Juran (Dan. 1.115-1.786) und die Bauchlosen Ungeheuer (Dan. 1.787-2.360) stellt sich der Held bei der zweiten Begegnung dem Wächterriesen (Dan. 2.702-2.938). Der Botenriese umspannt als Bote (Dan.

⁴⁹⁶ Thomas Elwood Hart: ‚Werkstruktur‘ in Stricker’s Daniel? A Critique by Counterexample. In: *Colloquia Germanica*. Internationale Zeitschrift für germanische Sprach- und Literaturwissenschaft. 13. 1980, S. 191.

⁴⁹⁷ Schilling (1991), S. 284.

⁴⁹⁸ Vgl. das Kapitel zum *Lanzelet* (Kapitel III.2.).

400-986), Führer (Dan. 2.913-2.938) und Gegner (Dan. 3.145-3.419 und 3.708-3.840) sogar einen noch größeren Teil der Handlung und knapp die Hälfte des Romans, indem er als beständige Erinnerung an die Bedrohung durch Matur und sein Reich fungiert.

Nur bei den Riesen finden sich aber auch alle drei Situationen vereint, in welchen ein Gegner nach dem klassischen Erzählmodell in Erscheinung treten sollten: die Herausforderung am Artushof, der eigentliche Kampf und die Rückmeldung des Erfolgs des Helden an den Artushof. Allerdings geschieht letztere nicht durch den Gegner selbst, da die Riesen wie fast alle Gegner im *Daniel* getötet werden.

Die Rückmeldung des Erfolgs des Helden an den Artushof übernehmen im Daniel an Stelle der Gegner die Artusritter, allen voran Gawein. Dafür nutzt der Stricker den zu Beginn des Romans vorgestellten Brauch des Artushofes, dass jeder Ritter sein Lob verschweigen, das der anderen aber verkünden, soll (Dan. 109-124). Dass an Stelle eines besiegten Gegners der Musterritter des Artushofes diese Rolle erfüllt, hebt dieses ‚Daniel-Lob‘ deutlich über das sonstige Maß hinaus, zumal es gleich zweimal erfolgt, einmal gegenüber Artus (Dan. 3.717-3.758) und einmal gegenüber den beiden Grafen (Dan. 5.363-5.376).

Ganz ähnlich hatte bereits Ulrich im *Lanzelet* den Artusritter Orphilet am Artushof von Lanzelets Taten berichten lassen (Lanz. 1.322-1.356), doch erst der Stricker nutzt diese Möglichkeit der Rückmeldung der Taten des Helden durch Artusritter anstatt durch besiegte Gegner so prominent in einem Artusroman.

Was Gawein und die Artusritter von Daniel zu berichten wissen, ist allerdings nur die Riesentötung. Es ist der Graf von dem Lichten Brunnen, der den Artushof darüber aufklärt, wie der Held dazu in der Lage war, und das heißt in erster Linie, wie er das dazu nötige Schwert errang. Das heißt, was an dieser Stelle rückgemeldet wird, sind die Einzel*âventiuren* Daniels und das bedeutet seine Hilfeleistungen für die hilfsbedürftigen Dame vom Trüben Berg (Dan. 5.312-16), den Grafen selbst (Dan. 5.317-19) und jenen von der Grünen Aue (Dan. 5.320-29). Diese Hilfeleistung wird weitaus mehr hervorgehoben als der Kampf gegen die Riesen. Daniels Fähigkeit zum Erbarmen für die Not seiner Mitmenschen⁴⁹⁹ wird dabei gleichwertig neben seine Leistung durch *kraft* und seine Fähigkeit, *list* zu nutzen, gestellt.

III.6.4. Die Erfolgserwartung des Rezipienten

Dadurch, dass der *Daniel* neben die *kraft* als ritterliche Grundfähigkeit jene des *list* stellt, verändert sich also der Aufbau der Gegner, welche mit *kraft* und *manheit* alleine nicht mehr machbar sind. Das hat Auswirkungen auf die Erfolgserwartung des Rezipienten, vor allem zu Beginn des Romans, wo *list* zum ersten Mal angewendet werden muss.

Daniels Sichtung des Wächterriesen (Dan. 1.047-1.114) sorgt gleich in mehrfacher Hinsicht für eine ‚Ob überhaupt‘-Spannung. Es fehlt jeglicher

⁴⁹⁹ Walter Köppe: Ideologiekritische Aspekte im Werk des Stricker. In: Acta Germanica (AG). 10. 1977, S. 143-151.

Erzählerkommentar, welcher den Rezipienten des guten Ausgangs dieser *âventiure* versichern könnte. Der Rezipient weiß ebenso wie der Held aus den Erzählungen des Botenriesen, dass der Kampf gegen den Wächterriesen mit gängigen Mitteln aussichtslos erscheinen muss (Dan. 761-794). Der Held zeigt an dieser Stelle zudem deutliche Unsicherheit und Zeichen von Furcht (Dan. 1.061-1.072), so dass alle von LUGOWSKI für die ‚Ob überhaupt‘-Spannung festgehaltenen Elemente vorhanden sind.⁵⁰⁰

Diese ‚Ob-überhaupt‘-Spannung wird im weiteren Verlauf als Erkenntnis bei Rezipienten und Held aufgelöst, dass die *âventiure* für Daniel an dieser Stelle tatsächlich ein böses Ende genommen hätte. Denn nachdem Daniel von der *âventiure* abgehalten wurde, sich das alles schneidende Schwert des Zwerges Juran erworben und den Riesen getötet hat, testen die hinzustoßenden Artusritter ihre Schwerter an der Haut des toten Riesen – ohne diese durchdringen zu können (Dan. 2.849-2.887). So wie sie hätte Daniel an dem Wächterriesen scheitern müssen und hätte den Tod gefunden.

Der Stricker baut auch an späteren Stellen – im zweiten Handlungsteil – noch einmal eine solche ‚Ob überhaupt‘-Spannung auf, als der Held trotz einer erfolgversprechenden Handlungsweise (*list*) zu scheitern droht. Beim Kahlen Siechen muss Daniel erfahren, dass bereits vor ihm ein Ritter mit seiner eben erdachten klugen *list* gescheitert und auf grausame Weise zu Tode gekommen ist (Dan. 4.564-4.636).

Dieses Mittel des ‚scheiternden Vorgängers‘ nutzt der Stricker wie bereits erwähnt immer wieder bei verschiedenen Gegnern und baut dadurch in einer *âventiure* gleich zweimal hintereinander eine Spannung auf. Einmal eine ‚Wie‘-Spannung, nachdem die *âventiure* vorgestellt wurde und ein zweites Mal, nachdem sich das vom Held so klug ersonnenen Mittel als nicht ausreichend erweist, so dass die ‚Wie‘-Spannung erneut in eine ‚Ob-überhaupt‘-Spannung zu kippen droht.

Diese für die Artusromane ungewöhnliche Nutzung einer ‚Ob überhaupt‘-Spannung erwächst aus der anscheinenden Unbesiegbarkeit des Gegners. Diese wird durch das Vorhaben des Autors bedingt, *list* als einzig möglichem Hilfsmittels vorzuführen.

Dort wo keine ‚Ob überhaupt‘-Spannung aufgebaut wird, bedient sich der Stricker entweder der ‚Wie‘-Spannung wie bei Juran oder den Bauchlosen Ungeheuern oder nutzt ‚klassische‘ Ritter als Gegner, welche ohne Spannungsverlauf auf ‚konventionelle‘ Art besiegt werden können wie die Artusritter und der Graf von der Grünen Aue.

Dabei konzipiert der Stricker die Spannungsverläufe stets so, dass sich in jedem Erzählteil Gegner mit allen drei Arten von Spannungsverläufen in den Kämpfen finden, so dass sich das Schema unter diesem Gesichtspunkt betrachtet doppelt.

⁵⁰⁰ Lugowski (1932), S. 41 ff.

III.6.5. Der ‚machbare‘ Gegner

Dass es im *Daniel* Gegner gibt, welche mit ritterlichem Verhalten und ritterlichen Mitteln nicht mehr ‚machbar‘ sind, haben wir bereits gesehen. Ebenso klang bereits an, dass neben das Ethos der *kraft* im *Daniel* das des *list* getreten ist. Beide Feststellungen müssen wir an dieser Stelle ein wenig präzisieren, denn es gibt im *Daniel* durchaus Gegner, die alleine mit ritterlichen Waffen und ohne *list* besiegt werden, während andere nur durch *list* und völlig ohne *kraft* besiegt werden können.

Gleich mehrfach im *Daniel* stellen sich dem Helden (und seinen Begleitern) rein ritterliche Gegner in den Weg. Daniel kämpft gegen die Artusritter (Dan. 143-399) und den Grafen von der Grünen Aue (Dan. 4.015-4.108), Artus kämpft gegen Matur (Dan. 2.958-3.071), das Heer der Artusritter kämpft gegen die Ritter Maturs (Dan. 3.420-3.707 und 5.003-5.778). Allen diesen Gegnern ist gemein, dass sie Ritter sind und als Ritter kämpfen. Gegen sie benötigt es Lanze, Schwert, Körperkraft und kämpferisches Geschick. Dabei können ritterliche Fähigkeiten, *manheit* und *kraft*, gezielt vorgeführt werden.

Der Kampf gegen die Ritter Maturs ist ausführlich geschildert, mit zahlreichen Metaphern und Vergleichen, heroisch und blutig zugleich. Der Kampf Daniels gegen den Grafen von der Grünen Aue geht über die ganze Bandbreite ritterlicher Kampfarten, von der Tjost bis zum abschließenden reinen Kräfteressen im Ringen (Dan. 4.015-4.108). Hier wird zwar in der Schonung des Gegners Klugheit und Beherrschung des Helden vorgeführt, aber der ausführliche Kampf dient der Darstellung der *kraft* und des Könnens des Helden auf dem Gebiet des Kampfes. Von einer Ablösung des Ethos der *kraft* durch das der *list* kann an dieser Stelle wahrlich keine Rede sein.⁵⁰¹ Dies verdeutlichen die Kämpfe und die allzu menschlichen Gegner.

An anderer Stelle hingegen sind die Gegner über die Möglichkeiten eines einfachen Ritters gesteigert. Der Kahle Sieche kann durch seine Fähigkeiten als Zauberer nicht einmal zum Zweikampf herausgefordert werden (Dan. 4.382-4.464 und 4.570-4.677), die Bauchlosen Ungeheuer besitzen mit dem Medusenhaupt ein Mittel, welches den Zweikampf ebenso unmöglich macht (Dan. 1.902-1.916), gegen Juran (Dan. 1.677-81) und die beiden Riesen (Dan. 761-787) ist ein normales Schwert wirkungslos, und der Riesenvater ist von übermenschlicher Stärke (Dan. 771-782), so dass jeder Kampf aussichtslos wäre. Solche ins Wunderbare gesteigerten Züge sind uns bereits vorher bei Gegnern begegnet, man denke nur an die nicht greifbaren Zauberer Valerin und Malduc im *Lanzelet* (Lanz. 6.706-7.681), den gegen ritterliche Waffen gefeiten Marrien im *Wigalois* (Wig. 6.931-7.053) oder den auf seiner Burg unbesiegbaren Laamorz in der *Crône* (Cr. 15.218-15.656). Die bisherigen Lösungen, wie der Gegner durch den Helden dennoch besiegt werden konnte, bestanden in übernatürlicher Hilfe, (göttliche) Hilfe, Fügung des Schicksals (ewig glücklicher Held) oder einen Helfer, der in Form von Rat und Wissen oder Hilfsmitteln den Helden unterstützte.

⁵⁰¹ Hahn (1985), S. 173-194.

Alle diese Möglichkeiten hätten auch gegen die mit ritterlichen Mitteln nicht machbaren Gegner im *Daniel* zum Erfolg geführt, allerdings schließt der Stricker Hilfe durch Ratgeber oder Schenker aus.

Dort, wo Hilfsmittel gegen einen Gegner benötigt werden, erwirbt sie der Held selbst. Gegen Juran hilft nur dessen eigenes Schwert (Dan. 1.682-1.733), das auch gegen die Riesen benötigt wird. Gegen den Riesenvater muss das magische Netz der Grafentochter eingesetzt werden, deren Hilfe der Held im Gegenzug für vorher durch ihn geleistete Hilfe erbitten kann (Dan. 7.257-7.330). Es handelt sich somit nicht um Geschenke, sondern um erworbene Hilfsmittel. Der Held ist so gesehen sein eigener ‚Schenker‘

Und dort, wo Wissen und Rat benötigt werden, ist Daniel sich auch selbst der Helfer. Er muss in Erfahrung bringen, welche möglichen Schwachstellen ein Gegner besitzt und diese mit *list* für sich nutzen. Somit ist *list* der in den Helden hineinprojizierte Rat eines nicht vorhandenen Helfers. Der Stricker streicht diese für die Artusromane so typische Rolle und verknüpft sie mit dem Helden. Daniel ist ein Held, der sich selbst zu helfen weiß. Das ist es, was sich als *list* äußert und eine aktive Leistung darstellt.

Dafür nutzt der Stricker keine eigentlich neuen Gegnerarten, er nutzt nur eine andere Lösung gegen ihre Unbesiegbarkeit. Und diese Lösung verrät sein Programm: Anstatt seinen Helden durch Auserwähltheit bestehen zu lassen, besteht er durch seine eigene Geistesleistung. Der Held wird gerade durch die wunderbare Gegenwelt auf alles Menschliche reduziert. Das Wunderbare wird durch rein menschliche Fähigkeiten ausgeschaltet, die jeder hätte beisteuern können, der in der Lage ist, seinen Verstand zu nutzen.

Das ist ein neues Programm, aber in gewisser Weise nutzt es die altbekannte Erzählstruktur. An wunderbaren Gegnern, so hat SIMON festgehalten, zeigt der Ritter seine Fähigkeit ‚situativ‘ zu handeln.⁵⁰² Und genau das beweist auch Daniel, indem er für jede neue Situation eine neue ‚situationsspezifische‘⁵⁰³ Lösung für das Problem findet, vor welches der jeweilige Gegner ihn stellt.

III.6.6. Der ‚monströs-wunderbare‘ Gegner

Die Darstellung der wunderbaren Züge des Gegners

Der *Daniel* bietet neben bekannten Gegnerfiguren wie Riesen und einem Zwerg auch eher seltene wie Zauberer und bisher unbekannte wie die Bauchlosen Ungeheuer. In der Darstellung der wunderbaren Züge dieser Figuren gibt es deutliche Unterschiede.

Die Darstellung des Wunderbaren bei den Zwergen und dem Riesen sind ‚ergebnisorientiert‘ und funktional. Beschrieben wird, was für die *âventiure* benötigt wird. So ist Juran stark (Dan. 1.671/2), unverwundbar (Dan. 1.679-1.681) und besitzt ein alleschneidendes Schwert (Dan. 1.284-1.289), allesamt Dinge, die für den Kampf gegen ihn von Interesse sind. Außerdem besitzt er kurze Beine (Dan. 1.700-1.705), etwas, das von Zwergen (obgleich es aufgrund der

⁵⁰² Simon (1990), S. 29.

⁵⁰³ Hahn (1985), S. 179f.

Anatomie zu erwarten wäre) selten erwähnt wird,⁵⁰⁴ hier aber ebenfalls rein erklärenden Charakter besitzt: Die kurzen Beine sind der Grund dafür, dass Daniel vor dem Zwerg das kampfentscheidende Schwert erreicht (Dan. 1.695f) und über Juran siegen kann. Die Darstellung des Wunderbaren bleibt also im Rahmen des Bekannten⁵⁰⁵ oder steht im Dienst der Erzählung, ist also kein schmückendes, ausmalendes oder charakterisierendes ‚Beiwerk‘.

Anders sieht es bei den eher ungewöhnlichen Gegnerfiguren im *Daniel* aus. Ausführlich wird über die Bauchlosen Ungeheuer berichtet. Ihr monströses Aussehen (Dan. 1.882-1.901) und ihre Ernährung von Menschenblut (Dan. 1.917-1.923) spielt für den eigentlichen Ausgang der *âventiure* keine Rolle. Ihre schauerliche Beschreibung erinnert an einen Horror-Roman, dient aber vor allem dazu, diese Wesen klar einem Bereich des Wunderbaren zuzuordnen, dem des ‚Teuflich-Wunderbaren‘.

Die Ursache des Wunderbaren: Zu diesen Gegnern, deren wunderbare Art dem Bereich des Teufels entspringt, gehört neben dem Bauchlosen Ungeheuer fraglos auch der in Menschenblut badende Kahle Sieche, den ROSENHAGEN nicht zu Unrecht als eine Variation der Bauchlosen betrachtet.⁵⁰⁶ Dieser ‚Dämon in Menschengestalt‘⁵⁰⁷ wird als ‚Bote des Teufels‘ (Dan. 4.335) bezeichnet und seine Magie in all ihrer Grausamkeit geschildert (Dan. 4.618-4.630). Die Quelle seiner Fähigkeiten ist somit ebenso eindeutig wie bei dem Bauchlosen Ungeheuer, welches neben seiner ausführlichen Beschreibung als *vâlant* (Dan. 2.026), *tîfelsman* (Dan. 1.879), *tîfels genôz* (Dan. 1.881) oder direkt als *tîfel* (Dan. 1.940) bezeichnet wird und somit eindeutig in den Bereich des Teuflich-Dämonischen gehört.⁵⁰⁸

Neben diesen Gegnern nehmen sich Juran und die beiden Riesen nicht nur weit weniger wunderbar aus, sie gehören auch in einen anderen Bereich des Wunderbaren. Juran mag mit furchtbaren Qualen für die Grafentochter drohen (Dan. 1.310-1.342), er ist allerdings nicht mit dem Teufel im Bunde. Seine Fähigkeiten entstammen seiner Natur.

Etwas anders sieht es bei den Riesen aus, welche ihre Größe, Stärke und Unverwundbarkeit zwar ebenfalls nicht vom Teufel erhalten haben, auch wenn der Begriff *vâlant* (Dan. 3.215) durchaus fällt. Aber sie sind auch keine Riesen von Natur aus, sondern sind von einem Zauberer mit ihren wunderbaren Merkmalen versehen worden. Der Riesenvater hat sie derartig geschaffen (Dan. 761-787), übermenschliche Wesen, eine Art mittelalterliche ‚Cyborgs‘.⁵⁰⁹

Die Frage nach der Ursache für seine wunderbaren Fähigkeiten wird im *Daniel* weder beantwortet noch überhaupt gestellt. Der Riesenvater entspricht dem Typus des schönen Alten, der mit magischen Fähigkeiten versehen wurde und

⁵⁰⁴ Lütjens (1911), S. 75.

⁵⁰⁵ Lecouteux (1981), S. 367f.

⁵⁰⁶ *Daniel von dem Blühenden Tal. Ein Artusroman von dem Stricker.* Herausgegeben von Gustav Rosenhagen. Breslau. 1894, S. 197.

⁵⁰⁷ Brall (1999), S. 227.

⁵⁰⁸ Reisel (1986), S. 136.

⁵⁰⁹ Schmitt (2003), S. 57.

am ehesten mit Gansguoter aus der *Crône* vergleichbar ist. Obwohl er als Gegner in Erscheinung tritt, besitzt er eine Reihe positiver Merkmale,⁵¹⁰ welche nicht nur die ‚teuflisch-wunderbare‘ Sphäre für ihn ausschließen lassen, sondern ihn sogar als direkte Gegenfigur zu dem teuflischen Kahlen Siechen, dem ‚anderen‘ Zauberer im *Daniel* machen.

Das Wunderbare als Mittel der Steigerung: Wozu dient nun das Wunderbare im *Daniel*? Natürlich stellt es ein Hindernis dar, welches den Gegner mit ritterlichen Mitteln anscheinend unbesiegbar macht. Als solches steht das Wunderbare im Dienste der Aussage. Während die ritterlichen Gegner die *manheit* und *kraft* des Helden unterstreichen, muss Daniel an den wunderbaren Gegnern seine geistigen Fähigkeiten unter Beweis stellen. Aus diesem Grund besitzt der *Daniel* gleich zwei Finalgegner, einmal einen mit *kraft* zu besiegenden – den König Matur – und einmal einen mit *list* zu besiegenden – den Riesenvater.

An ihm kann Daniel (mit welchem der Riesenvater die Fähigkeit zur *list* ebenso teilt wie seine Rechtsauffassung)⁵¹¹ abschließend vorführen, worauf es dem Stricker in seinem Roman ankam: besonnenes und situatives Handeln, anstatt planlosem Aktionismus nach ‚Schema F‘. Gleichzeitig kann hier abschließend noch einmal der Beweis erbracht werden, dass Hilfe für andere (Daniel hilft der Grafentochter von der Grünen Aue) Hilfe für einen selbst nach sich zieht (die Grafentochter überlässt Daniel ihr unsichtbares Netz), dass Dienst also eine (Gegen)leistung in Form von Hilfe oder *guot* mit sich bringt.⁵¹² Dies zu verdeutlichen ist die Funktion des Riesenvater und seiner wunderbaren Ausgestaltung. Eine Steigerung findet durch das Wunderbare hingegen nicht statt.

III.6.7. Intertextuelle Gegnergestaltung

Neben gattungsfremden Prätexten wie dem Odysseus-⁵¹³ und dem Tristanstoff⁵¹⁴, dem biblischen *Buch Daniel*⁵¹⁵ oder dem *Rolandslied* des Pfaffen Konrad⁵¹⁶ stehen auch zahlreiche Artusromane als mögliche Verweistexte für den *Daniel* zur Diskussion. Anspielungen auf den *Lanzelet*,⁵¹⁷ *Wigalois*⁵¹⁸ oder *Parzival*⁵¹⁹ lassen sich hier in Betracht ziehen. Im Besonderen aber ist es

⁵¹⁰ Ragotzky (1977), S. 194.

⁵¹¹ Schmitt (2003), S. 74.

⁵¹² Moelleken (1973), S. 197f.

⁵¹³ Jürgen Egyptian: Höfisierte Text und Verstärkung der Sprache. Städtische Wahrnehmung als Palimpsest spätmittelalterlicher Versromane. Würzburg. 1987, S. 82-95.

⁵¹⁴ Volker Mertens: *gewisse lère*. Zum Verhältnis von Fiktion und Didaxe im späten deutschen Artusroman. In: Artusroman und Intertextualität. Beiträge der Deutschen Sektionstagung der Internationalen Artusgesellschaft vom 16. bis 19. November 1989 an der Johann Wolfgang Goethe-Universität Frankfurt a.M. Herausgegeben von Friedrich Wolfzettel. Gießen. 1990, S. 95.

⁵¹⁵ Reisel (1986), S. 176-227.

⁵¹⁶ Eikermann (1989), S. 107-127.

⁵¹⁷ Rosenhagen (1890), S. 67f.

⁵¹⁸ Rosenhagen (1890), S. 64f.

⁵¹⁹ Stephen L. Wailes: Wolfram's Parzival and Der Stricker's Daniel von dem Blühenden Tal. In: *Colloquia Germanica*. 26. 1993, S. 299-315.

Hartmann von Aue, auf dessen Werke der Stricker immer wieder anspielt.⁵²⁰ Neben dem *Erec*⁵²¹ steht hier vor allem der *Iwein* zur Debatte.⁵²²

Prätext: Iwein

Die Anspielungen sind zahlreich, angefangen von der Terminbedrängnis des Helden, der zwischen der Hilfe für eine Dame/seinen Gefährten und dem Kampf gegen einen Riesen wählen muss (Iw. 4.742-4.917/Dan. 2.674-2.737)⁵²³ bis hin zur Heirat des Helden mit der schnell getrösteten Witwe eines (im *Daniel* aber nicht seines) Gegners (Iw. 1.788-2.075/Dan. 6.306-6.333).⁵²⁴ Die Vergleichsstellen sind bereits ausführlich untersucht und interpretiert worden.⁵²⁵

Es lässt sich festhalten, dass die Bezüge auf den *Iwein* dabei stets mehr sind als eine Berufung auf eine literarische Autorität. Vielmehr handelt es sich um eine kritische Auseinandersetzung mit Iweins Verhalten in bestimmten Situationen. Der Stricker stellt seinen Helden in vergleichbare Situationen und korrigiert dabei deutlich erkennbar das Verhalten Daniels im Vergleich zu jenem Iweins. Betrachten wir uns zur Verdeutlichung Daniels erste Begegnung mit dem Grafen von der Grünen Aue, und die Gemeinsamkeiten zwischen *Daniel* und *Iwein*, die SCHNEIDER für diese Stelle bereits zusammengefasst hat:⁵²⁶ Wie Iwein Ascalon *âne zuht* (Iw. 1.056) verfolgt, jagt der Graf vom Lichten Brunnen dem Graf von der Grünen Aue voll *zorn* (Dan. 2.470) hinterher, wie das Burgtor hinter Ascalon und vor Iwein heruntergelassen wird und die Jagd beendet (Iw. 1.072-1.129), verschließt ein Mechanismus im Berg den einzigen Zugang ins Land von der Grünen Aue hinter den beiden Grafen und vor dem ihnen folgenden Daniel (Dan. 2.469-2.516) und wie Iwein im weiteren Verlauf zum ‚Wahnsinnigen‘ wird (Iw. 3.201-3.260), steht der Graf von der Grünen Aue fast ein Jahr unter dem Bann des Kahlen Siechen (Dan. 2.643-2.667), welchem auch der Graf vom Lichten Brunnen zum Opfer fällt (Dan. 4.473-4.518). Die Gemeinsamkeiten mit dem *Iwein* erstrecken sich also im *Daniel* interessanterweise nicht nur auf Gegner und Held, sondern auch auf den

⁵²⁰ Das Verhältnis zwischen den Werken des Strickers und jenen Hartmanns untersuchte bereits zu Beginn des 20. Jahrhunderts MAYER in einer zweiteiligen Abhandlung anhand der genutzten Beiwörter. – Maximilian Mayer: Das Verhältnis des Strickers zu Hartmann von Aue, untersucht am Gebrauche des Epithetons. Siebenter Jahresbericht des K.K. Deutschen Staatsgymnasiums in der Stadt Kgl. Weinberge für das Schuljahr 1904/05. Weinberge. 1905. (Online-Ressource: urn:nbn:de:hbz:061:1-254551) – Maximilian Mayer: Das Verhältnis des Strickers zu Hartmann von Aue, untersucht am Gebrauche des Epithetons. II. ‚Karl der Große‘ von dem Stricker. Siebenter Jahresbericht des K.K. Deutschen Staatsgymnasiums in der Stadt Kgl. Weinberge für das Schuljahr 1905/06. Weinberge. 1906. (Online-Ressource: urn:nbn:de:hbz:061:1-254574)

⁵²¹ Moelleken (1974), S. 48.

⁵²² S. hierzu die ausführliche Untersuchung von KERN – Kern (1974), S. 18-42.

⁵²³ Kern (1974), S. 32/33. – Meyer (1991), S. 161.

⁵²⁴ Vgl. Rosenhagen (1890), S. 59f. – Schilling (1991), S. 281.

⁵²⁵ Eine erste Auflistung der ‚Entlehnungen‘ aus dem *Iwein* hat bereits ROSENHAGEN vorgenommen. Eine Untersuchung dieser Vergleichsstellen im Hinblick auf ihre mögliche Funktion findet sich bei KERN. – Rosenhagen (1890) – Kern (1974), S. 18-42.

⁵²⁶ Schneider (1994), S. 166f.

Gegner und den Heldenbegleiter. Er verhält sich wie Iwein und erleidet ein vergleichbares Schicksal.

Betrachten wir uns nun die Begegnung Daniels mit demselben Gegner, finden wir hier die Abweichungen zum *Iwein*:⁵²⁷ Während Iwein Ascalon hinterrücks bei der Verfolgung zu erschlagen versucht (Iw. 1.056-1.134), besiegt Daniel den Grafen von der Grünen Aue in einem vorbildlichen und ausführlich geschilderten Zweikampf (Dan. 4.15-4.091). Während Iwein Ascalon (wenn auch unbeabsichtigt) tötet, verzichtet Daniel bewusst auf die Tötung des Unterlegenen (Dan. 4.091-4.108), verfällt nicht dem Bann des Kahlen Siechen, sondern rettet schließlich beide Grafen und gewinnt sie als Helfer.

Die Korrektur im Vergleich zum *Iwein* ist deutlich zu erkennen: Daniel verhält sich gezügelter als Iwein und das gereicht ihm später zu seinem Vorteil. Der Text kommentiert:

*Er ist noch ein sælic man
der sînen muot gehaben kann,
daz er sîn niht enlât
sô in zorn ane gât.
Hæte er den man erslagen ê,
daz tæte nû sînem herzen wê.
(Dan. 4.887-4.892)*

Offenkundig geht es also bei diesem intertextuellen Verweis darum zu zeigen, dass eine rationale Entscheidung zum Erfolg führt, während eine im schnellen Zorn ausgeführte Handlung im Nachhinein zu bereuen ist.⁵²⁸

Welchen Anteil am Erkennen dieses Zusammenhangs der Prätexte spielt nun aber die Gestaltung des Gegners? Auffällig ist natürlich die Benennung der beiden Grafen. Während die meisten ritterlichen Gegner mit Namen oder Titel und realer Herrschaftsbezeichnung (z.B. König von Frankreich) benannt werden, hat sich der Stricker für seine Grafen anders entschieden, und das sticht deutlich hervor. Die Figurennamen sind offenkundig Intertextualitätsmarker. Der Graf von der Grünen Aue ist eine Anspielung auf Hartmann von Aue und der Graf vom Lichten Brunnen eine Anspielung auf Ascalon, den Herren der Quelle.

Weitere Gemeinsamkeiten der Figuren allerdings sind nicht vorhanden und sicher auch nicht nötig. Der Name ist Verweis genug. Der Kampf zwischen Daniel und dem Grafen muss nicht mehr an einer Quelle stattfinden, der Graf auch kein Hüter einer Quelle sein. Er bleibt zwar ein schwerer Gegner mit leicht andersweltlichen Zügen, doch auf eine genaue Nachahmung der Figur Ascalons verzichtet der Stricker. Die Figur steuert nur den Marker bei, die Interpretation durch den Vergleich zwischen Text und Prätext läuft gänzlich über die Gestaltung der *âventiuren*, wie der zügellosen Verfolgung, der Gegnerschonung oder dem verwirrten Geisteszustand der Grafen.

⁵²⁷ Auf diese Gemeinsamkeiten verweist SCHNEIDER. – Schneider (1994), S. 166f.

⁵²⁸ Henderson (1976), S. 63.

Auch für die anderen Gegner lassen sich nicht allzu viele Gemeinsamkeiten mit Gegnern aus dem *Iwein* festhalten. Meist ist es der vergleichbare *âventiuren*-Aufbau oder ein bekanntes Motiv, wie die Anspielungen in der Juran-Episode (Dan. 1.115-1.786) auf die ‚Harpin‘-*âventiure* (Iw. 4.357-5.144). Es gibt zwar auch Gemeinsamkeiten im Verhalten der Gegner, aber der Zwerg selbst ist eben kein Riese. Das Wiedererkennen des *Iweins* erfolgt alleine durch ‚ähnliche Aufbauelemente‘ und ‚wörtliche Anklänge‘.⁵²⁹

III.6.8. Die individuelle ‚Gattungsmischung‘

Einen überaus deutlichen Marker für eine Interpretation des *Daniel* vor der intertextuellen Folie des *Iwein* hat der Stricker bereits durch seinen Prolog gesetzt, in welchem er dessen Programm und Text aufgegriffen und variiert hat, ein Spiel mit der Vorlage, das kaum ohne Funktion sein dürfte.

KERN hält für die Arbeitsweise des Strickers fest: „Seine Rezeption des ‚Iwein‘-Prologs signalisiert [...] nicht nur den demonstrativen Anschluß an die literarische Tradition, sondern läßt gleichzeitig zum mindestens die Vermutung zu, er könne sich bei der Gestaltung seines eigenen Romans auch die Freiheit zur Veränderung des literarischen Typus genommen haben.“⁵³⁰

Diese Veränderungen führen für HAUG zu einem Roman, in welchem „der listig-kluge Superheld in einer fabulös-grotesken Welt“⁵³¹ agiert. Dass dieses ‚Fabulös-Groteske‘ im Dienste der Gattungsvariation steht und den *list* als eine der Tugenden eines (Artus)ritters vorführt, haben wir bereits gesehen.

Den listigen Helden hat der Stricker allerdings nicht neu erfunden. Dass im *Daniel* antike Erzählungen, allen Voran der Odysseus-Stoff, Verwendung gefunden hat, ist bereits angeklungen, ebenso wie der Rückgriff auf die Heldenepik.

Wie nun spielen diese Elemente mit dem Schema des Artusromans zusammen? Es lassen sich grob drei Erzählteile unterscheiden: die Kämpfe des Helden gegen die Artusritter zu Beginn (‚Anfangs-*âventiure*‘), die Haupthandlung mit den ineinander verschachtelten *âventiuren* Daniels (‚Danielkette‘) und dem Artushof (‚Artuskette‘) sowie die Riesenvater-Episode (‚Schluss-*âventiure*‘).

‚Anfangs-*âventiure*‘: Auffällig ist, dass der *Daniel* mit bekannten Erzählelementen beginnt: dem Artuslob im Prolog und dem Kampf des Helden gegen Keie und Gawein, wobei Keie unterliegt und der Held gegen Gawein zu bestehen vermag. Die erzählerischen Neuerungen bei diesen bekannten Elementen sind zwar nicht von der Hand zu weisen – das Artuslob erfolgt als Aufzählung von Sitten und Bräuchen anstatt dass sie szenisch vorgeführt würden und der Kampf gegen Keie und Gawein ‚gehört‘ nicht an den Romanbeginn, sondern in den Mittelteil beziehungsweise ans Ende – aber es bleibt der Rückgriff auf die Tradition und die Gegner entsprechen den Erwartungen der Gattung. Daniel bewährt sich im Kampf gegen die Artusritter und wird in die Artusrunde aufgenommen.

⁵²⁹ Kern (1974), S. 34ff.

⁵³⁰ Kern (1974), S. 22.

⁵³¹ Haug (1989), S. 667.

Haupthandlung – ‚Danielkette‘: Auch bei einigen Gegnern der *âventiuren* Daniels lässt sich durchaus Typisches für einen Artusroman beobachten. Hier treten Ritter, Riesen und ein Zwerg als mögliche Gegner auf. Dies entspricht vollkommen den Erwartungen, wie sie ein *Erec* oder *Iwein* vorgezeichnet haben. Erst im Verlauf der Erzählung werden die Gegner wunderbarer. Das haben wir bereits im *Lanzelet*, im *Wigalois* und auch in der *Crône* beobachtet. Zauberer oder teuflische Kreaturen finden sich erst im weiteren Verlauf der Erzählung. Und wie die ritterlichen Gegner stehen auch sie im Dienste der Aussage. Wenn sie im *Lanzelet* dazu dienen, die Gemeinschaftsleistung der Artusritter hervorzuheben, im *Wigalois* die göttliche Hilfe für den Helden zu thematisieren und in der *Crône* die Erwähltheit des Helden anzuzeigen, so dienen sie im *Daniel* zu dessen Bewährung durch geistige Leistung, durch *list* oder kontrolliertes und gezügeltes Verhalten.

Haupthandlung – ‚Artuskette‘: In den zusätzlichen Gemeinschaftsâventiuren mit der Bewährung der Artusgemeinschaft in Kampf werden Motive der Heldenepik integriert: auffallend blutig und im großen Erzählformat wird in der Schlacht die Einzelleistungen aller Ritter demonstriert. Der Finalgegner in diesem Bereich ist Matur, ein königlicher Ritter, das Gegenbild von Artus, welcher ihn auch besiegt.

Weder die heldenepische Erzählweise ist dabei im Übrigen für die Gattung Artusroman neu, noch der Kampf gegen und die Tötung des Finalgegners durch einen anderen als den eigentlichen Romanhelden. Im *Wigalois* wird ebenso auf breite Schlachtenschilderungen zurückgegriffen und Gawein tötet Lion in der Schlacht von Namur, nicht der Held Wigalois.

Schluss-âventiure: Eine weitere Gemeinsamkeit mit dem *Wigalois* ist die Tatsache, dass dem offenkundigen Finalgegner ein weiterer Gegner in einer zusätzlichen *âventiure* nachgestellt wird. Hier hält sich der Stricker also nicht mehr an das ‚klassische‘ Erzählschema aber an das Erzählschema eines vorausgegangenen Artusromans.

So wie Wigalois gegen Lion antreten muss, nachdem er bereits zuvor Roaz getötet hat (Wig. 10.720-11.242), muss sich Daniel, nachdem Matur besiegt wurde, noch gegen den Riesenvater behaupten. In beiden Fällen handelt es sich hierbei um einen Gegner, welcher als ‚Exempel‘ interpretiert werden kann.

Während sich der Held im *Wigalois* im Bereich des Religiösen (Göttlichen/Teuflischen) und in der realen Welt bewährt (der ‚zusätzliche‘ Gegner also durch die Heldenepik bedingt ist), geht es im *Daniel* um einen Beweis der bisher gängigen ritterlichen Tugenden (*kraft/manheit*) und der zusätzlichen Geisteshaltung (*list*). Der Schwerpunkt der Aussage liegt somit auf dem Triumph des Geistes über die Kraft (ohne diese allerdings als überholtes Konzept komplett zu verwerfen). Dafür ist der Gegner äußerlich zwar nicht untypisch für die Gattung (Typ des ‚schönen Alten‘), die Verschleppung von Artus und Parzival erinnert allerdings an die Entführung des Helden in einer *enfance* und der Sage, worauf auch die kluge Handlungsweise des Helden hier am Schluss der Erzählung verweist.

Der Stricker nutzt also Elemente aus der Heldenepik und variierte Erzählelemente der Romane Hartmanns für die Darstellung der ‚klassischen Rittertugenden‘ mit Gegnern wie Ritter, Riesen und Zwergen. Auf der anderen Seite nutzt er Elemente der Sagenwelt für die Darstellung eines ‚klugen und verständigen‘ Ritters mit Gegnern aus HAUGs ‚fabulös-grotesken Welt‘. Das Hereintragen von Elementen aus anderen Gattungen in den Artusroman dient auch in diesem Fall einer neuen Aussage und der Ausformung daran angepasster Gegner, an welchen der Held sich zu beweisen vermag.

Sie führen zu einem Helden, der in mehreren Bereichen ‚bewandert‘ ist.⁵³² Dies zeigt sich an der Schilderung der jeweiligen Gegner, welche traditionell die Leistung des Helden in der jeweiligen *âventiure* hervorhebt. Im *Daniel* werden die Gegner als übermächtig von ihrer Körperkraft geschildert (benötigt: *kraft*), die Situation der Hilfesuchenden als bedrohlich (benötigt: Erbarmen) und die Gegner als mit ritterlichen Waffen praktisch unbesiegbar (benötigt: *list*).

III.7. Garel

Zusammenfassung: Kurz nachdem Garel von dem Blühenden Tal am Artushof angekommen ist, erscheint dort der Riese Charabin, welcher Artus eine Fehdeansage des Königs Ekunaver (Ga. 296) überbringt. Ekunaver klagt Artus an, am Tod seines Vaters mitschuldig zu sein und gewährt ihm ein Jahr Vorbereitungszeit für eine Schlacht gegen sein Heer. Der Riese benennt in seiner Fehdeansage die Kriegspartei Ekunavers: die Könige Salatrias von Chalde (Ga. 365), Helpherich von Nasseran (Ga. 368), Ardan von Rivelanze (Ga. 370), Rubert von Gandin (Ga. 374) und Angenise von Iserreterre (Ga. 377) sowie sich selbst und die mit ihm verwandten Riesen Malseron (Ga. 384), Ziryon und ZyrDOS.

Als Charabin aufbricht, folgt Garel ihm unter dem Spott Keies (Ga. 595), um das Land Ekunavers und dessen Streitmacht für Artus auszukundschaften. Auf dem Weg gewinnt er in einer Reihe von *âventiuren* die Unterstützung verschiedener Fürsten und ihrer Heere.

In Merkanie besiegt Garel Rialt (Ga. 1.349) und Gerhart von Rivierz (Ga. 1.011), der mit Gewalt um die Hand der jungen Fürstin Sabie warb. Gerhart und Rialt sichern Garel ihre spätere Unterstützung ebenso zu wie Sabies Vater Tyofabir von Merkanie.

Auch Gilam von Gales (Ga. 2.142) schließt sich Garels Sache an, nachdem dieser ihn im ritterlichen Zweikampf besiegt hat. Gilam hielt Garel irrtümlicherweise für Eskilabon von Belamunt (Ga. 2.488), durch dessen *âventiure* Gilams Neffen in Gefangenschaft gerieten.

Garel begleitet Gilam nach Belamunt und stellt sich zusammen mit ihm dem Kampf gegen Eskilabon, dessen Marschall (Ga. 3.487) und einen seiner Ritter (Ga. 3.584). Eskilabon und vierhundert aus ihrer *âventiuren*-Gefangenschaft befreite Ritter sagen Garel ihre Hilfe für Artus und gegen Ekunaver zu.

Weitere Unterstützung gewinnt Garel durch die Befreiung zweier adeliger Kinder aus der Gefangenschaft des Riesenpaares Purdan (Ga. 5.471) und Fidegart (Ga. 5.478), welche Garel erschlägt. Der Junge, Chlaris von Argentin, und der Vater der befreiten Duzabel, Amurat von Tortuse, werden später zu Garels Heer stoßen.

In einer letzten *âventiure* gewinnt Garel Frau und Land und somit die Möglichkeit auch ein eigenes Heer aufzustellen: In Anferre, dem Land der jungen Königin Laudamie, wütet das

⁵³² Zur Fragestellung des Zusammenhangs von *kraft* und *list* im *Daniel* siehe: Ingrid Hahn: Das Ethos der *kraft*. Zur Bedeutung der Massenschlachten in Strickers *Daniel von dem Blühenden Tal*. In: Deutsche Vierteljahrsschrift. 59. 1985, S. 173-194. – Peter Kern: Rezeption und Genese des Artusromans. Überlegungen zu Strickers 'Daniel vom blühenden Tal'. In *ZfdPh* 93. 1974. Sonderheft. S. 18-42. – Wolfgang W. Moelleken und Ingeborg Henderson: Die Bedeutung der *liste* im 'Daniel' des Strickers. In: *Amsterdamer Beiträge zur älteren Germanistik* (ABäG). 4. 1973, S. 187-201.

merwunder Wlganus (Ga. 7.208), das mit einem Schild ausgestattet ist, auf welchem sich ein todbringendes Medusenhaupt befindet. Der Zwergenkönig Albewin, der von Garel aus dem Dienste Purdans befreit wurde, stiehlt diesen Schild und Garel kann den zuerst unverwundbar scheinenden Wlganus in einem harten Zweikampf besiegen. Er heiratet Laudamie, wird Herr von Anferre und bricht mit seinem Heer und seinen Helfern in Ekunavers Reich Chanadich auf. Auf dem Weg dorthin gelangen sie zu der *clûse* der vier Riesen. Garel besiegt deren Anführer Malseron, woraufhin sich die Riesen Garel unterwerfen und sich verpflichten, in der folgenden Schlacht neutral zu bleiben. Um die Vorherrschaft über die nun verwaiste *clûse* entbrennt ein Kampf zwischen Garel und dem Ekunaver verbundenen Grafen *Galvan* (Ga. 12.790), welchen Garel tötet.

Garels Streitmacht rückt nun bis zu einem Fluss vor, an dessen strategisch gelegener Furt es zu einem ersten Kräftemessen kommt, als Eskilabon den die Furt bewachenden Grafen *Amilot* (Ga. 13.674) zurückdrängt und ein Löwenstandbild zerstört, welches – einmal zum Einsatz gekommen – ein Heer sofort hätte handlungsunfähig machen können.

Am anderen Morgen ermöglicht Garel Ekunavers Heer die unbehelligte Durchquerung der Furt, so dass die Schlacht auf der anderen Flussseite stattfinden kann. Im Verlauf der Kämpfe zwischen den einzelnen Heeresverbänden werden Salatrias von Chalde und Angenise von Iserreterre getötet, ebenso ihre Bannerträger und die von Amilot und Ekunaver. Garel gelingt es, Ekunaver selbst gefangen zu nehmen, seine Streitkräfte fliehen.

Bei der Flucht durch die Furt können Ardan von Rivelanze und Helpherich von Nasseran gefangen genommen werden. Alleine Amilot und Rubert von Gandin können entkommen, nachdem jener Garels Bannerträger, Elimar, getötet hat – der einzige nennenswerte Verlust auf Garels Seite.

Nach diesem klaren Sieg zieht Garel mit den gefangenen Königen zum Artushof. Er begegnet Artus mit seinen nun ebenfalls aufgebrochenen Streitkräften auf halber Strecke. Garels Heer wird fälschlicherweise für das Ekunavers gehalten. Keie, welcher als Späher ausreitet, wird von Garel besiegt, womit seine Schmäherei vom Anfang vergolten wird. Ekunaver und Artus werden versöhnt und ein Fest am Artushof abgehalten, bei welchem Ekunaver in die Tafelrunde aufgenommen wird.

Garel macht sich auf die Heimreise, bei welcher er erneut die Stationen seines ersten Aufbruchs passiert, dort seine Helfer verabschiedet und Ehen zwischen deren Kindern stiftet. Am Ort der Schlacht errichtet Ekunaver im Andenken an die Gefallenen ein Kloster, das Garel ebenfalls finanziell unterstützt.

III.7.1. Erzählstruktur

Der *Garel* kann in drei einzelne Erzähleinheiten gegliedert werden: a) eine rahmende Artus-Handlung (Ga. 1-747 und Ga. 17.724-20.350), b) den *âventiuren*-Weg des Helden (Ga. 748-9.323) und c) die Schlacht zwischen Garel und Ekunaver (Ga. 9.324-17.604). Die Erzählung arbeitet in diesen Bereichen mit Doppelungen, verknüpften Reihungen und Steigerungen. Diese Strukturelemente haben dabei deutliche (und zum Teil ungewöhnliche) Auswirkungen auf die Darstellung der Gegner.

Die Rahmung selbst ist bereits eine Form der *Doppelung*, indem sie die Handlung zweimal im Artusbereich ansiedelt. Hinzu treten motivische Doppelungen in beiden Teilen wie das zweimalige Auftreten von Riesenboten – einmal Charabin (Ga. 217-530) und einmal Malseron (Ga. 18.550-18.832) oder die zweimalige Schmähung des Helden durch Keie (Ga. 529-682 und Ga. 17.725-17.837).⁵³³

⁵³³ Armin Wolff: Untersuchungen zu Garel von dem blühenden Tal von dem Pleier. München. 1967, S. 68.

Aber auch im Schlachtenverlauf wird gedoppelt, indem jeder dort eingebettete Zweikampf „immer in zwei Treffen eingeteilt und erst im zweiten Treffen endgültig ausgetragen wird.“⁵³⁴ Diese Art der Doppelung bedeutet aber nun, dass nicht nur die Gegnerart gedoppelt wird (vgl. die zweimaligen Kämpfe gegen verschiedene Riesen oder Räuber in vorangegangenen Werken), sondern gedoppelt wird das Auftreten einer bestimmten Gegnerfigur, welche dadurch mehr Raum einnimmt als die meisten vergleichbare Gegnerfiguren in den literarischen Vorgängern. Über weitere Ursachen und Folgen dieses Phänomens werden wir weiter unten noch zu sprechen kommen.

Der eigentliche *âventiuren*-Weg des Helden erfolgt in einer Reihung von Episoden, die auf die Schlacht gegen Ekunaver hin ausgerichtet sind. Vordergründig ist diese Reihung kausal mit dem Weg des Helden begründet, welcher als Späher der Spur des Botenriesen Charabin folgt. Doch von ihrem Ergebnis her gelesen zeigt sich, dass die eigentliche Verknüpfung der Episoden in der Gewinnung von Helfern für die Schlacht liegt. Das heißt, es handelt sich um eine (wenn auch nicht was die Motivation des Helden an der jeweiligen Stelle angeht) ‚gewinnorientierte‘ Verknüpfung, welche an die Stelle der Symbolstruktur tritt.⁵³⁵

Ausschlaggebend für die Anzahl der Helfer und somit die Anzahl der *âventiuren* ist die Aufstellung der Gegenpartei mit sechs einzeln benannten Gegnern (Salatrias, Angenise, Helpherich, Rubert, Ardan und Amilot), welchen sechs Helfer(gruppen) entgegengestellt werden müssen. Der Pleier nutzt hierfür drei *âventiuren*, in welchen jeweils zwei Helfer gewonnen werden: 1. die Merkanie-*âventiure* mit der Gewinnung von Gerhart und Tyofabir, 2. die Eskilabon-*âventiure* mit der Gewinnung von Gilam (sowie seinem Schwager Retan von Pergalt) und Eskilabon (sowie 400 befreiten Rittern)⁵³⁶ und 3. die Purdan-und-Fidegart-*âventiure* mit der Gewinnung von Chlaris und Amurat.

Auffällig ist, dass der Pleier als Helfer für Garels Sache nicht nur diejenigen Figuren nutzt, welchen der Held geholfen hat, sondern auch die überwundenen Gegner.⁵³⁷ Beide Parteien halten sich dabei das Gleichgewicht und werden in allen drei möglichen Konstellationen in den *âventiuren* gewonnen, so dass einmal beide Parteien (Gegner und die ehemals Hilfebedürftigen) zu Helfern werden, einmal nur Gegner⁵³⁸ und einmal nur diejenigen, welchen der Held geholfen hat.

⁵³⁴ Tschang-Un Hur: Die Darstellung der großen Schlachten in der deutschen Literatur des 12. und 13. Jahrhunderts (am Beispiel von Lamprechts Alexanderlied, Veldekes Eneide, Wolframs Willehalm, des Pleiers Garel von dem Blühenden Tal und dem Lohengrin). München. 1971, S. 182.

⁵³⁵ Dorothea Müller: 'Daniel vom blühenden Tal' und 'Garel vom blühenden Tal'. Die Artusromane des Stricker und des Pleier unter gattungsgeschichtlichen Aspekten. Göttingen. 1981, S. 100 und 126.

⁵³⁶ Der Gilam-Kampf und die Eskilabon-*âventiure* werden allerdings oft als getrennte Episoden betrachtet, was dann allerdings dazu führt, dass diese beiden Episoden als einzige nicht durch die Helfergewinnung verbunden sind, sondern durch Gilam, welcher Garel zu Eskilabon führt. – So bei: Müller (1981), S. 105.

⁵³⁷ Gegner sind: Gerhart, Gilam und Eskilabon. Geholfen hat Garel durch sein Handeln Tyofabir (dem von Gerhart bekriegten Vater Sabies), Chlaris und Amurat (dem Vater der wie Chlaris von den Riesen gefangenen Duzabel).

⁵³⁸ Streng genommen werden in der Eskilabon-*âventiure* nicht nur Gilam und Eskilabon (als ehemalige) Gegner zu Helfern, sondern auch die befreiten Ritter. Bei jenen handelt es sich allerdings um eine anonyme Masse. Einzig Gilams Neffen Floris und Alexander treten als Einzelfiguren hervor, spielen aber

Das führt zu einer gewissen Variation im Aufbau der *âventiuren* mit Helfergewinnung und zu unterschiedlichen Gegnerzeichnungen.

- a) An die Gewinnung von Gegnern als Helfer ist die Notwendigkeit geknüpft, das Vergehen der Gegner (nachträglich) zu relativieren und den Gegner nicht zu ‚verteufeln‘. Ansonsten wären diese Gegner als Helfer der Partei des Helden, der Partei des Rechts, nicht geeignet und der Held würde durch sie ‚in schlechte Gesellschaft geraten‘⁵³⁹.
- b) Nur dort, wo alleine die Hilfebedürftigen als Helfer gewonnen werden, kann der Gegner in seiner eigentlichen Funktion als ‚böser‘ Gegenpart des Helden auftreten, in Gestalt der unhöfischen Riesen Purdan und Fidegart, vor allem aber in Form des Ungeheuers Wlganus, aus der vierten *âventiure*, in welcher Garel im Kampf gegen das teuflische *merwunder* Frau und Land und somit die Möglichkeit gewinnt, ein eigenes Heer (d.h. weitere Helfer) aufzustellen.

Neben dem verknüpfenden Moment der Helfergewinnung spielt die Steigerung eine zusätzlich verbindende Funktion in der Erzählstruktur. Die Steigerung erfolgt in Form einer Steigerung der Gegner ins Wunderbare⁵⁴⁰ sowie in Form eines sich steigernden Schwierigkeitsgrades der Kämpfe, wie bereits VOGT ausgeführt hat. Er weist darauf hin, dass sowohl die Kampf- als auch die Gegnerart gesteigert werden sowie der Nutzen des gewonnenen Helferkontingents für Garel.⁵⁴¹

Auch was die Anzahl der Gegner im Verlauf des Romans angeht, kann man von einer Steigerung sprechen. „In den ersten Passagen kämpft der höfische Held gegen ebenfalls höfische Einzelritter, im letzten Teil prallen Heere aufeinander.“⁵⁴²

III.7.2. Die Artusritter des Artusromans

Im *Garel* treten alle traditionellen Akteure der Artusgesellschaft auf, allen voran König Artus selbst, der hier anders als im *Daniel* – welcher der primäre Prätext des *Garel* ist⁵⁴³ – nicht mehr als aktiver Kämpfer in der Schlacht auftritt. Da aber deutlich Handlungsteile aus dem *Daniel* beibehalten wurden (Provokation

als Helfer in der Schlacht keine herausragende Rolle. Alleine ihr Vater Retan wird im Verband mit Gilam und Gerhart immer wieder genannt.

⁵³⁹ Otto Seidel: Der Schwan von der Salzach. Nachahmung und Motivmischung bei dem Pleier. Dortmund. 1909, S. 52.

⁵⁴⁰ Kern (1981), S. 163.

⁵⁴¹ Friedrich Vogt: Rezension der Garel-Ausgabe von Walz. In: Zeitschrift für deutsche Philologie (ZfdPh). 26. 1894, S. 125.

⁵⁴² Günter Zimmermann: Die Verwendung heldenepischen Materials im 'Garel' von dem Pleier. In: Zeitschrift für Deutsches Altertum und Deutsche Literatur (ZfdA). 113. 1984, S. 58/59.

⁵⁴³ Die zahlreichen Entlehnungen und Verweise des *Garel* aus und auf den *Daniel* wurden bereits von der Forschung des 19. Jahrhunderts bemerkt und zusammengetragen so von MEYER, ROSENHAGEN, BAHDER oder EGELKRAUT. – Elard Hugo Meyer: Über Tandarois und Flordibel, ein Artusgedicht des Pleiers. In: Zeitschrift für deutsches Altertum (ZfdA). 12. 1865. S. 470-514. – Gustav Rosenhagen: Untersuchungen über Daniel vom Blühenden Tal vom Stricker. Kiel. 1890. – Karl von Bahder: Pleiers Garel von dem blühenden tal hg. v. M. Waltz. In: Alemannia. 20. 1892, S. 298-305. – Paul Egelkraut: Der Einfluß des Daniel vom blühenden Tal vom Stricker auf die Dichtung des Pleier. Erlangen. 1896.

durch einen Botenriesen und Aufbruch des Artus-Heeres), ist die Korrektur des Strickers im Werk des Pleiers an dieser Stelle besonders augenfällig.⁵⁴⁴

Was die agonale Bewährung des Helden mit den Rittern der Tafelrunde angeht, so verzichtet der *Garel* darauf nicht vollständig (wie die *Crône*, der *Wigalois* oder der *Wigamur*), bietet aber auch nicht wie der Großteil der Artusromane einen Keie- und Gawein-Kampf (beziehungsweise zusätzlich Kämpfe gegen weitere Artusritter) wie *Lanzelet*, *Daniel*, *Gauriel*, *Iwein* oder *Parzival*. Vielmehr greift der Pleier ganz zurück zum Anfang der Gattungstradition. *Garel* ist selbst Ritter der Tafelrunde und tritt nur im Kampf gegen Keie an, so wie der Held im *Erec*. Die Umsetzung erfolgt allerdings in auffälligem Rückbezug auf den *Iwein* mit einer ‚Hofszenen‘ (mit Keie als Spötter) und einer ‚Kampfszenen‘ (mit Keie als blamiertem Verlierer), weshalb HAUPT zu Recht von einer Paraphrase der entsprechenden *Iwein*-Stellen sprechen kann.⁵⁴⁵

Der Rückbezug auf den Beginn der Gattung im deutschen Raum bedeutet allerdings nur formal eine Gattungsrestitution,⁵⁴⁶ denn signifikante Elemente, welche die Keie Szene dort definieren, wurden – bedingt auch durch die Handlung – in deutlicher Variation umgesetzt: Weder geht es im Keie-Kampf im *Garel* um den Beweis der Artuswürdigkeit noch kann streng genommen von einem Wiederherstellen der durch Keie in Frage gestellten Ehre des Helden gesprochen werden.⁵⁴⁷ Und weiterhin klammern die beiden Keie-Szenen auch nicht den ersten Handlungsteil, sondern den gesamten Roman.

All das beraubt die Keie-Szene ihrer eigentlichen Funktion, ihres Symbolgehaltes. Was bleibt, ist eine Fassade des Typischen, ein Verweismotiv ohne den eigentlichen Inhalt. Für ein solches ‚leeres Motiv‘ hat der Pleier der Auseinandersetzung mit Keie allerdings erstaunlich viel Raum in der Erzählung zugestanden, vor allem dem sonst zügig erzählten Kampf.

Der Kampf im *Garel* wird nicht wie üblich mit dem schnellen Stechen des Truchsess vom Pferd beendet, sondern es kommt zu einem zweiten Waffengang mit dem Schwert und zu Fuß, worauf Keie selbst besteht. Während *Garel* zuerst mit der vielsagenden Begründung ablehnt, dass er nicht absitzen und sich auf Keies ‚Niveau‘ herab begeben werde (Ga. 17.991), erklärt Keie dem Helden, dass dies die einzige Weise sei, um an ihm Ehre zu gewinnen (Ga.

⁵⁴⁴ S. dazu das Unterkapitel zur Intertextualität.

⁵⁴⁵ Haupt (1971), S. 111.

⁵⁴⁶ So bei HERLES in seiner *Garel*-Ausgabe, bei KERN oder BROGSITTER und mit Relativierung bei HAUG und DE BOOR. Gegen eine Gattungsrekonstruktion spricht sich hingegen STRASSER aus, welche im *Garel* eine letzte ‚Abschiedsvorstellung‘ (S. 149) der Gattung Artusroman sieht, die das Modell als nicht mehr tragfähig offenlegt. – *Garel* von dem blunden Tal von dem Pleier. Herausgegeben von Wolfgang Herles. Wien. 1981. – Kern (1981). – Karl Otto Brogsitter: Der Held im Zwiespalt und der Held als strahlender Musterritter. In: Artusrittertum im späten Mittelalter. Ethos und Ideologie. Herausgegeben von Friedrich Wolfzettel. Gießen. 1984. S. 16-27. – Haug (1989), S. 651-671. – De Boor (1957), S. 67-84. – Ingrid Strasser: Das Ende der Aventiure. Erzählen und Erzählstruktur im ‚Garel‘ des Pleier. In: Liebe und Aventiure im Artusroman des Mittelalters. Beiträge der Triester Tagung 1988. Herausgegeben von Paola Schulze-Belli und Michael Dallapiazza. Göttingen. 1990, S. 133-150.

⁵⁴⁷ MÜLLER führt aus, dass Keie in seinem Spott *Garel* für etwas kritisiert, was er überhaupt nicht zu vollbringen angekündigt hat, weshalb diese Kritik unbegründet ist und den Helden in keiner Weise berührt. Gleichzeitig werden allerdings die bekannten Erzählstrukturen beibehalten. – Müller (1981), S. 60-63.

18.017). Damit erklärt Keie Garel aber auch seine eigene literarische Funktion in der Gattung des Artusromans – auch wenn (oder vielleicht vor allem weil) er sie nicht mehr erfüllt.

Die Reduktion der kämpferischen Auseinandersetzung mit den Artusrittern auf Keie alleine bedeutet für den *Garel*, dass sein Held sich nicht im Kampf als bester (oder als Gawein gleichwertiger) Ritter beweisen kann.

In den klassischen Romanen erfolgt dieser Beweis neben den Kämpfen gegen Keie und/oder Gawein über den *âventiuren*-Weg. In den nachklassischen Romanen ohne Kämpfe gegen die Artusritter erfolgt dieser Nachweis dadurch, dass es eine Tugendprüfung gibt, dass der Held diese Position bereits von Anfang an einnimmt wie Gawein in der *Crône*, sie als Verwandter von Artus unausgesprochen von Geburt an besitzt wie der Held im *Wigalois*, sich im Umfeld von Artus als der beste Ritter im Turnier auszeichnet (lediglich ohne einen direkten Kampf gegen die Artusritter) wie im *Wigamur* oder es eine Form des indirekten Vergleichs gibt.

Im *Garel* sieht dies jedoch anders aus, da der Held hier nur einer von vielen ausgezeichneten Artusrittern ist. Möglicherweise ist das Konzept des nachklassischen perfekten Helden zu Zeiten des *Garel* schon so weit gattungsbestimmend geworden, dass sich der Held nicht mehr als bester Artusritter im Kampf gegen diese beweisen muss, sondern diese Position für ihn selbstverständlich vom Rezipienten angenommen wird.

Ebenso mag allerdings auch der Beweis der Wertigkeit des Helden durch seine Taten an die Stelle des Kampfes gegen die Artusritter getreten sein. Immerhin stehen alle *âventiuren* im *Garel* nachträglich motiviert im Dienste Garels an Artus.

So schlägt Garel an Stelle von Artus für ihn die entscheidende Schlacht. Und dafür entbieten ihm am Ende des Romans nicht nur Artus und seine Gattin ihren Dank (Ga. 19.130ff), sondern alle zur Schlacht ausgezogenen Artusritter versichern Garel ihre ‚Dienstbereitschaft‘ (Ga. 18.810 und Ga. 18.889) – was den Helden in gewisser Weise über sie heraushebt.

Es bleibt letztendlich die Feststellung, dass der Pleier die Artusritter verstärkt zurück an den Artushof bindet und sie somit als Gegner in *âventiuren* nicht genutzt werden (können). Während andere Romane die Artusritter daraus folgend auch als Begleiter und (Mit)helden kennen, fehlt für sie diese Funktion im *Garel*. An ihrer Stelle übernehmen andere Figuren beide Funktionen, jene als Gegner und die als spätere Heldenbegleiter.

III.7.3. Die *âventiuren*-Gebundenheit des Gegners

In keinem anderen Artusroman wird den Gegnern so viel Raum zugestanden wie im *Garel*. Eine Begrenzung alleine auf die *âventiure* (bedingt durch den Tod des Gegners in der *âventiure*) findet sich nur bei andersweltlichen Gegnern wie Purdan, Fidegart und Wlganus.

Alle Ritter und die Ritterriesen hingegen erhalten über ihre *âventiuren* hinausgehende Szenen. Dies sind allerdings nicht die ebenfalls gattungstypischen Auftritte als Verkünder der eigenen Niederlage am

Artushof, vielmehr treten die Gegner als agierende Figuren in der Erzählung in Erscheinung.

Wir haben bereits festgehalten, dass im *Garel* Gegner in großer Zahl zu Helfern gemacht werden. Ebenso haben wir festgestellt, dass daraus folgt, dass diese Helfer vorher keine zu schuldbeladenen oder ‚dämonisch-wunderbaren‘ Gegner gewesen sein dürfen, die aus niederen Beweggründen gehandelt haben. Da sie aber dennoch für ihre Funktion als Gegner in einem Konflikt auf der Seite des Unrechts stehen müssen, wird es nötig, dieses Unrecht in eigenen Szenen (mit dem Gegner) nachträglich zu relativieren und Hintergründe für ihr Tun zu beleuchten, um eine Entschuldigung zu finden und den Gegner zu entlasten. Hierfür wird Platz in der Erzählung nötig, welche normalerweise einem Gegner nicht zugestanden würde.

Beispiele: Gerhart reagiert überzogen mit einer militärischen Handlung auf seine abgelehnte Werbung, erkennt sein eigenes Unrecht, kann es aber nicht rückgängig machen, noch seine einmal in Angriff genommene Handlung ohne Ehrverlust abbrechen (Ga. 1.482ff), Gilam verwechselt den Helden mit seinem Widersacher Eskilabon (Ga. 2.420ff). Eskilabon ist in gewisser Weise ebenso Opfer seines eigenen Schwurs, den er nicht zurücknehmen kann, wie Opfer der Hinterhältigkeit eines anderen Ritters (Ga. 3.825ff) und Malseron ist einfach nur Ekunavers Dienstmann und tritt dadurch in Opposition zum Helden.⁵⁴⁸

Zusätzlich zu der Relativierung der Schuld der Gegner erfolgt der Beweis ihrer Wertigkeit als Ritter in Kämpfen, in welchen sie selbst als Helden agieren können. Besonders hervor sticht Eskilabons ‚Löwenabenteuer‘ und sein Kampf gegen Amilot an der Furt, in welcher der Held selbst komplett aus dem Geschehen genommen wird und Eskilabon seine Rolle übernimmt (Ga. 13.513ff), so dass für Eskilabon gleich drei verschiedene Aktanten beziehungsweise Rollen festgehalten werden können (Gegner, Helfer, Held).⁵⁴⁹

Außerdem stehen die ehemaligen Gegner dem Helden mit ihrem Rat in Ratsversammlungen zur Seite und erweisen sich als höfisch, gebildet und klug (Ga. 13.352ff und 16.106ff).

Aber auch für den eigentlichen Finalgegner des *Garel* und die mit ihm verbundenen Ritter (also für Gegner, die nicht zu Helfern werden) lässt sich die Beobachtung zusätzlicher Szenen machen, welche die Gegner in ein positives Licht rücken, sie zu ‚edlen Gegnern‘⁵⁵⁰ machen. Ekunaver tritt in einer Reihe von ‚zusätzlichen‘ Szenen in Erscheinung, die in ungewohnter Ausführlichkeit den Gedanken und Handlungen des Gegners ihre Stimme verleihen und ihn als ebenso höfisch darstellen wie Garel oder Artus: die Vorbereitungen zur Schlacht mit den Ratsversammlungen zeigen Ekunaver als gerechten Herrscher (Ga. 12.410ff), seine Sorge um seine Frau und sein tränenreiches Wiedersehen

⁵⁴⁸ Müller (1981), S. 43-47.

⁵⁴⁹ DE BOOR sieht in der Übernahme solcher Erzählpartien durch eine andere Figur als dem Helden hingegen eine Abwertung der eigentlichen Episode. Dadurch dass die Erledigung der Löwenstatue auf Eskilabon übertragen werde, erweise sich die Episode als „nicht wert, von dem Haupthelden selber bestanden zu werden“ (S. 78). – De Boor (1957), S. 67-84.

⁵⁵⁰ Bereits DE BOOR hält diese auffällige Veränderung in der Gegnergestaltung fest und sieht als eine Folge dieser Entwicklung höfisierende Tendenzen in der Darstellung auch für andere Figuren wie den Botenriesen Charabin, der als Abgesandter eines ‚edlen Gegners‘ eben kein ungesitteter Unhold sondern ein ‚edler Riese‘ (S. 75) sein muss. – De Boor (1957), S. 74.

mit ihr nach der Schlacht zeigen beide als Minnepaar (Ga. 16.584ff) und seine Klage über die gefallenen Ritter (Ga. 16.372ff) und seine Klosterstiftung (Ga. 21.074ff) stellen seine christlichen Werte unter Beweis.

Dies geht soweit, dass der Gegner sich an Höflichkeit mit dem Helden messen lassen kann. Der Vergleich zwischen Held und Gegner springt direkt ins Auge, wenn man Szenen betrachtet, in welchen parallele Handlungen auf beiden Seiten vorgeführt werden, so bei der Aufstellung der Heere und dem Kriegsrat einmal bei Garel (Ga. 14.425ff.) und einmal bei Ekunaver (Ga. 14.500ff.).

Dadurch entstehen weitschweifig anmutende Szenen, die umso deutlicher hervorstechen, wenn man sich thematisch vergleichbare Szenen anderer Romane vor Augen hält, wie die völlig anders ausgeführte Beschreibung der Heeresaufstellungen im *Wigalois*, die sich auf eine schlichte Aufzählung der Heeresverbände beschränkt (Wig. 10.474-10.926).⁵⁵¹

Die Höfisierung des Finalgegners ist wohl offensichtlich. Es muss sich nun aber die Frage nach dem Sinn dieser Höfisierung stellen. Anders als Gilam oder Eskilabon wird Ekunaver nicht als Helfer und Freund des Helden für weitere Erzähleinheiten benötigt. Warum also die Wahl eines ‚edlen Gegners‘ an Stelle eines unhöfischen und hochmütigen Gegners wie Matur im *Daniel*?

Grundsätzlich bestechen die Romane des Pleiers alle drei durch ihre Höfisierungstendenzen, von welchen folgerichtig auch die Gegner erfasst werden können. Weiterhin mag eine Rolle gespielt haben, dass der Finalgegner (Ekunaver) in einem Roman (*Garel*), der als Gegenentwurf zu einem anderen gelesen werden kann (*Daniel*) eben auch selbst ein Gegenentwurf zu diesem Finalgegner (Matur) sein muss.⁵⁵²

Zudem mag aber auch die Wahl der Gegnerfigur Auswirkungen auf seine Gestaltung gehabt haben: Ekunaver entspricht dem im *Parzival* und im *Titurel* erwähnten König.⁵⁵³ Die Übereinstimmungen umfassen seinen Namen, den seiner Frau (Clauditte/Glotide) und die Erzählung der tragischen Minnebeziehung seiner Schwägerin zu dem Sohn König Artus‘, der im Tod der beiden endet (Ga. 16.701-16.727 und ausführlicher Ga. 17.146-17.230/Pz. 585,29-586,11/Tit. II 147-153).

Dieser Rückgriff auf eine literarisch bekannte Figur dürfte die Höfisierung zusätzlich bedingt haben. Bereits seine literarische Herkunft bürgt für Ekunaver, der aufgrund seiner Vorlage eine Art ‚Beinahe-angeheirateter-Verwandter‘ von Artus ist. Und selbst als nur potentieller Verwandter (in

⁵⁵¹ MÜLLER verweist darauf, dass die Höfisierung der Gegner als Folge eine „Bedeutungsverringerung der Selbstverwirklichung für den nachklassischen Helden indizieren“ (S. 120) könnte. Allerdings dürfte eher mit der umgekehrten Logik zu rechnen sein. Die für den perfekten Helden nicht mehr unbedingt nötige Selbstverwirklichung des Helden ermöglicht eine Höfisierung der Gegner, die nicht mehr die absolute Gegenpartei darstellen müssen. – Müller (1981), S. 120.

⁵⁵² Vgl. die Ausführungen zum Verhältnis zwischen *Garel* und *Daniel* im Unterkapitel zur Intertextualität.

⁵⁵³ Aus dem *Parzival* übernimmt der Pleier zudem eine weitere Gegnerfigur, den Ritter Frians, welcher dort als Dieb von Gaweins Pferd (Urjans) in Erscheinung tritt (Pz. 504,7-529,16) und im *Garel* sein Sicherheitsversprechen an Eskilabon nicht hält und somit der Auslöser für dessen Verlust seiner Minnedame ist (Ga. 3.933-4.036). Auf die Rolle des Frians im *Parzival* wird dabei gleich zweimal direkt Bezug genommen (Ga. 3.936ff und 4.014ff).

einem Was-wäre-gewesen-wenn-Szenario) kann Ekunaver nicht als unhöfische Figur dargestellt werden.

Die Folgen dieser Höfisierung der Gegnerfiguren sind neue Erzählstrukturen und Erzählmuster in den zusätzlichen Gegnerszenen, welche in den bisherigen Artusromanen nicht (in diesem Maß) zu finden waren. Es entstehen Erzählungen in Erzählungen und Perspektivwechsel, welche auch das Innenleben der Gegner genauer beleuchten. Diese Szenenwechsel „machen das Geschehen plastisch und ersparen dem Publikum das Mitdenken.“⁵⁵⁴ Allerdings sind sie eben nicht typisch für die Artusromane. Neu erfindet der Pleier sie aber auch nicht, sondern er übernimmt diese Art der Erzählweise aus der Heldenepik.⁵⁵⁵

Dazu gehört nicht nur die Zeichnung eines positiveren (höfischen) Gegners, sondern auch die Erzählung von ‚Geschichten in der Geschichte‘ (*mise en abyme*) wie Eskilabons⁵⁵⁶ sein Verhalten nachträglich erklärendes Minnewerben um Klaretschanze.⁵⁵⁷ Dies geht soweit, dass auch Elemente aus den Prätexten, auf welche angespielt wird, höfisiert werden. Vergleicht man Eskilabons Baumgarten mit jenem Mabonagrins⁵⁵⁸ fällt auf, dass an die Stelle der auf Eichenstäbe gesteckten Köpfe der besiegten Ritter bei Mabonagrins die Gefangennahme und höfische Behandlung der Gefangenen bei Eskilabon tritt⁵⁵⁹ (davon zu schweigen, dass man mit diesem Zug gleichzeitig auch mehr zu gewinnende Helfer für den Helden bereitstellt).

Es ist bereits angeklungen, dass nicht nur neue Szenen für die höfischen Gegner geschaffen wurden, sondern dass im Gegenzug auch Szenen nicht gattungsgetreu umgesetzt wurden, nämlich jene, in welchen die vom Helden besiegten Gegner ihre eigene Niederlage an den Artushof rückmelden.

Diese Rückmeldung ist für den perfekten Helden der nachklassischen Romane zwar auch überhaupt nicht mehr nötig – da ihre Funktion, die (Wieder)herstellung der Artuswürdigkeit, in der Konzeption des perfekten Helden überflüssig ist – allerdings bietet sie eine einfache Möglichkeit des Rekapitulierens der bisherigen Ereignisse für den Rezipienten, weshalb die Botenberichte auch vom Pleier beibehalten wurden.

Gleichwohl gibt es Unterschiede. So sind die Boten nicht immer besiegte Gegner. Duzabel berichtet ihrem Vater von Garels Sieg über Purdan und Fidegart (Ga. 6.934),

⁵⁵⁴ Roland Franz Roßbacher: Artusroman und Herrschaftsnachfolge. Darstellungsform und Aussagekategorien in Ulrichs von Zatzikhoven "Lanzelet", Strickers "Daniel von dem Blühenden Tal" und Pleiers "Garel von dem Blühenden Tal". Göttingen. 1998, S. 231.

⁵⁵⁵ Die Nutzung heldenepischer Motive beobachtete bereits MEYER. Ausführlich mit der Nutzung heldenepischen Materials setzen sich SEIDEL, RIORDAN und in neuerer Zeit ZIMMERMANN auseinander. – Meyer (1865) – Seidel (1909), bes. S. 16-20. – John Lancaster Riordan: The Pleier's Place in German Arthurian Literature. Berkeley. 1944. – Zimmermann (1984)

⁵⁵⁶ Bereits dessen Name dürfte im Übrigen aus der Heldenepik entlehnt sein. – Seidel (1909), S. 66.

⁵⁵⁷ Zur Nutzung der Erzählstruktur einer 'Geschichte in der Geschichte' beim Pleier siehe: John Lancaster Riordan: A Vindication of the Pleier. In: The Journal of English and Germanic Philology. 47/1. 1948, S. 37f.

⁵⁵⁸ Auf die Vergleichbarkeit beider Gärten hat bereits ZWIERZINA hingewiesen. – Konrad, Zwierzina: Garel von dem blühenden tal, ein höfischer Roman aus dem Artussagenkreise von dem Pleier, mit den Fresken des Garelsaales auf Runkelstein herausgegeben von Dr. M. Walz (Rezension). In: Zeitschrift für deutsches Altertum (ZfdA). 40. 1896, S. 359.

⁵⁵⁹ Seidel (1909), S. 20.

Chlaris erzählt Laudamie und ihren Leuten dasselbe bei seinem Besuch auf dessen Hochzeit (Ga. 9.142) und Garels Boten berichten Eskilabon und Garels Heer vom Ausgang der Schlacht an der *clûse* (Ga. 13.227).

Wenn sie Gegner sind, berichten sie von ihrer Niederlage an einem anderen Ort als dem Artushof. Malseron berichtet den anderen Riesen von seiner Niederlage (Ga. 12.110) und er unterrichtet Ekunaver von Garels Sieg (Ga. 12.302).

In einigen Fällen berichten sie auch nicht von ihrer eigenen Niederlage sondern der anderer. So unterrichtet Gilam seinen Schwager über Garels Kampf gegen Eskilabon (Ga. 5.440) und Malseron berichtet abschließend in einer romanübergreifenden Zusammenfassung von allen Taten Garels (Ga. 18.649ff), auch von dessen Sieg über Keie, der vielsagenderweise praktisch nichts über den Mann aussagen kann, der ihn besiegte (Ga. 18.380).

Für die Gegnergestaltung bedeuten all diese Berichte weitere zusätzliche Szenen, welche die gattungstypischen Berichte des besiegten Gegners modifizieren. Da der ehemalige Gegner aber nun nicht mehr nur seine eigene Niederlage verkündet, kann er auch mehrfach als Bote eingesetzt werden, was diese Szenen auf einfache Weise noch dupliziert. So tritt Malseron gleich dreimal als Bote in Erscheinung und erhält somit auch entsprechend mehr Verse im Werk, viele davon weit nach seiner eigentlichen *âventiure*.

III.7.4. Die Erfolgserwartung des Rezipienten

Im *Garel* fehlen versichernde Erzählerkommentare vollständig. Es finden sich allerdings vermehrt Kommentare von Romanfiguren, welche ihre Erwartungen über den Ausgang der Kämpfe äußern. Anstatt allerdings die Zuversicht über den Sieg des Helden auszudrücken, beinhalten solche Äußerungen nun aber gerade die Befürchtung einer Niederlage oder drücken die Unsicherheit des Sprechers über den Ausgang eines Kampfes aus.

In Merkanie wird erwartet, dass der Held im Kampf gegen Gerhart scheitern muss (Ga. 1.715-1.731). Der den Baumgarten bewachende Knappe in Belamunt erzählt Garel von den 400 vor ihm in der *âventiure* gescheiterten Rittern und erwartet für Garel denselben Ausgang (Ga. 3.214-3.349). Chlaris warnt Garel vor Purdan und befürchtet dessen Niederlage gegen den Riesen (Ga. 5.998-6.028). Laudamie warnt den Helden vor dem in ihren Augen unbesiegbaren Wlganus (Ga. 7.711-7.735). Bei Malseron wird der Held sogar zweimal gewarnt, dass er den Kampf kaum bestehen könne, einmal durch Benemius (Ga. 11.039-11.080) und einmal durch den Pförtner (Ga. 11.165-11.208).

Welche Auswirkung haben diese Warnungen und Befürchtungen der Romanfiguren nun aber auf die Erfolgserwartung des Rezipienten? In der Regel folgt auf eine Warnung und die Sorge anderer Romanfiguren stets der Sieg des Helden. Kennern der Gattung sollten diese Abläufe geläufig sein. Daher dürften den Rezipienten die Warnungen der Romanfiguren nicht beunruhigen, sondern im Gegenteil ihn in der Erwartung eines guten Endes der *âventiure* sogar noch bestätigen.

Diesen gattungsbedingten Rezeptionsvorgang unterstützt die Tatsache, dass einige Figuren ihre Warnungen erst aussprechen, nachdem die Gefahr für den Helden bereits gebannt ist oder gebannt zu sein scheint: So warnt Chlaris vor Purdan, nachdem Garel den Riesen bereits erschlagen hat (Ga. 5.998-6.028) oder

Laudamie versucht Garel vom Kampf gegen Wlganus abzuhalten, nachdem Albewin das todbringende Haupt, welches das *merwunder* in Laudamies Augen unbesiegbar macht, bereits entfernt hat (Ga. 8.038-8.055).

Die Erfolgserwartung des Rezipienten erwächst also nicht nur aus der Erwartung an die Gattung, dass der Held in einem Artusroman siegreich gegen das Unrecht bleiben muss, sondern auch aus dem immer wieder vorgeführten Zusammenhang zwischen einer Warnung des Helden vor einer schweren *âventiure* und dessen (selbstverständlichen) Sieg in ihr. Bangen die Romanfiguren um das Überleben des Helden, darf sich der Rezipient darin bestätigt fühlen, dass der Held siegen wird.

Folglich kann mit solchen Mitteln auch keine Spannung aufgebaut werden, ob der Held siegt (‚Ob überhaupt‘-Spannung). Es bleibt aber auch hier noch die Möglichkeit der ‚Wie‘-Spannung, welche im *Garel* allerdings nur an einer Stelle aufgebaut wird.⁵⁶⁰ Diese Umsetzung von ‚Wie‘-Spannung bietet die Abschlussepisode der *âventiure*-Reihe, der Kampf gegen Wlganus.

Das *merwunder* ist aufgrund eines Schildes mit einem todbringenden Haupt darauf anscheinend unbesiegbar, doch Albewin weiß Rat und stiehlt den Schild. Es scheint als wäre für Garel der Kampf nun vielleicht nicht gerade ein Leichtes aber doch mit ritterlichen Mitteln machbar. Allerdings muss der Held während des Kampfes feststellen, dass Wlganus durch eine Fischhaut gegen sein Schwert geschützt ist (Ga. 8.124-8.169).

Die ‚Wie‘-Spannung entsteht, da sich für den Rezipienten keine offensichtliche Möglichkeit bietet, wie der Held gegen das unverwundbare *merwunder* siegen kann. Da dies die einzige Stelle im *Garel* ist, welche den Helden (und Rezipienten) mit einem anscheinend unbesiegbaren Gegner konfrontiert, ist sie umso signifikanter und hebt die folgende Auflösung umso deutlicher hervor. Die ‚Wie‘-Spannung löst sich in dem Moment als der Held – nachdem er Gottes Hilfe erbeten hat – die trotz Fischhaut verwundbaren Stellen des *merwunders* bemerkt (Ga. 8.206-8.217) und es somit töten kann.

Es gilt abschließend noch einen weiteren Punkt in Betracht zu ziehen. Und zwar ergibt sich aus der Höfisierung der Gegnerfiguren eine weitere Möglichkeit, Spannung aufzubauen, jedoch nicht über das Schicksal des Helden, sondern über das des Gegners.

Wenn man mit der Höfisierung der Gegner auch eine damit einhergehende Anteilnahme des Rezipienten am Leben dieser Figuren erwartet, könnte die Frage nach Überleben oder Tod des Gegners in der Schlacht ebenfalls Spannung erzeugen. Die Höfisierung der Gegnerfigur und seine Gestaltung als ‚edler‘ (man möchte fast sagen ‚sympathischer‘) Gegner kann somit als ein völlig neues Element des Spannungsaufbaus genutzt werden und die fehlende ‚Ob überhaupt‘- aber auch ‚Wie‘-Spannung in Bezug auf den perfekten Helden ersetzen.

⁵⁶⁰ MÜLLER sieht im *Garel* hingegen an keiner Stelle eine ‚Wie‘-Spannung entstehen. – Müller (1981), S. 101.

III.7.5. Der ‚machbare‘ Gegner

Dass Wlganus gleich in zweifacher Weise ein auf den ersten Blick unmachbarer Gegner ist, ist bereits angeklungen: Bereits bei Einführung des Gegners wird sein todbringender Schild erwähnt (Ga. 7.645-7.674), im Kampfverlauf tritt dazu die ihn schützende Fischhaut (Ga. 7.935-7.945). Damit steht Wlganus in deutlichem Gegensatz zu allen anderen Gegnern im *Garel*, was diese letzte *âventiure* der Reihe auch in dieser Beziehung von den anderen abhebt.

Gleichwohl ist die ‚Unmachbarkeit‘ des *merwunders* mit ritterlichen Hilfsmitteln zum Teil aufzuheben, zwar nicht mit ritterlichen Waffen, aber durch ritterliche Tugenden oder Befähigungen. Die erste Stufe der ‚Unmachbarkeit‘ ist das todbringende Schild. Hier holt der Held den Rat eines Gefolgsmannes ein, welcher die nötigen Schritte einleitet – Albewin entfernt den Schild mit dem Medusenhaupt. Die zweite Stufe der ‚Unmachbarkeit‘ ist die undurchdringbare Fischhaut. Deren Schwachstelle offenbart sich dem Helden durch göttliche Gnade.

Garels ‚Mittel‘, den ‚unmachbaren‘ Gegner zu besiegen, ist also im Ratsuchen zu finden und in der Tatsache, dass er als Vertreter der gerechten Sache auf göttliche Hilfe bauen kann. Entsprechend ist die Gestaltung des Gegners ausgelegt. Wunderbare Gegenstände oder Hilfe durch Zauberkundige spielen hier keine Rolle.

Neben dem ‚unmachbaren‘ *merwunder* finden sich im *Garel* zahlreiche Ritter und Riesen als Gegner. Für die Ritter gilt, dass sie zwar mit jeder *âventiure* die Fähigkeiten des Helden in einer Reihe von Steigerungen mehr fordern, dass ritterliche Waffen und Fähigkeiten aber immer ausreichen, um diese Gegner zu besiegen.

Für die Riesen Purdan und Fidegart gilt Vergleichbares, indem der Held an dieser Stelle weder auf ein alles zerschneidendes Schwert, einen kraftspendenden Ring oder eine undurchdringbare Rüstung angewiesen ist, sondern sich alleine der zusätzlichen typischen Taktiken im Kampf eines Ritters gegen einen Riesen bedient: Er sucht Schutz im dichten Geäst der Bäume und bekämpft den Riesen von unten nach oben, um ihn zum Schluss zu enthaupten (Ga. 5.597-5.675 und 5.730-5.777).

Zum größtmöglichen noch zu bewältigenden Hindernis gesteigert ist Malseron, der als Ritterriese die größte Kraft mit den Kenntnissen und den Waffen des Rittertums kombiniert. Mit ihm werden denn auch mehrere Waffengänge vorgeführt und der Kampf ausführlich geschildert (Ga. 11.398-11.575).

Eine weitere Möglichkeit in der Darstellung der ‚Unmachbarkeit‘ eines Gegners ist neben übernatürlicher Stärke oder Ausrüstung die Überzahl. Diese hat bereits im *Lanzelet* zur Niederlage des Helden geführt (Lanz. 1.370-1.537) und wird – wie wir im Anschluss sehen werden – vor allem im *Tandareis* noch eine gewichtige Rolle spielen. Aber auch im *Garel* scheint die Übermacht der Gegner auf den ersten Blick für den Helden problematisch zu werden.

Bei der Aufstellung der Heerscharen vor der Schlacht von Ekunavers Truppen gegen jene Garels wird die zahlenmäßige Überlegenheit Ekunavers deutlich in

Zahlen ausgedrückt: auf 100.000 Mann auf Garels Seite (Ga. 14.445-15.222) kommen 170.000 oder sogar 180.000 Mann auf Ekunavers Seite (Ga. 14.535-14.625).⁵⁶¹ Allerdings verpufft diese Übermacht in der Schlacht ins Nichts, da zwei der sieben Heerscharen Ekunavers als Reserveeinheiten zurückgehalten werden, so dass die fünf verbleibenden Heerscharen Ekunavers gegen die fünf Heerscharen Garels ein faires Gleichgewicht der Kräfte bilden. Die auf den ersten (rechnerischen) Blick ‚unmachbaren‘ Gegnermassen werden auf ein (realistisch) machbares Verhältnis reduziert.

Der Grund dafür mag zum einem in dem ‚fairen‘ Gegner Ekunaver zu sehen sein, zum anderen erneut in der bewussten ‚Remontage‘ des *Daniel*. Während die dort zahlenmäßig überlegenen Heerscharen durch *list* bezwungen werden, werden sie im *Garel* bewusst zu besiegbaren Gegnern. Der erste Anschein trügt also mit der Absicht des literarischen Verweises.

III.7.6. Der ‚monströs-wunderbare‘ Gegner

Zu den Gegnern mit wunderbaren Zügen zählen im *Garel* der Riese Malseron, die Riesen Purdan und Fidegart und das *merwunder* Wlganus.

Die Darstellung der wunderbaren Züge des Gegners: „Most remarkable is his almost consistent reduction of the magical and supernatural to the real“⁵⁶², bemerkt RIORDAN zur Arbeitsweise des Pleiers und weist vor allem auf das Fehlen der stärksten wunderbaren Gegnergruppe im Artusroman hin, den Drachen. Aber auch bei den wunderbaren Gegnerarten, welche der Pleier nutzt, fällt diese Rücknahme des Wunderbaren auf und die sie ersetzende realistischere Beschreibung der Gegnerfiguren.⁵⁶³

Malseron erhält als Ritterriese kaum wunderbare Züge. Er ist zwar besonders groß (Ga. 11.230ff) und kämpft mit einer für normale Menschen zu schweren riesentypischen Stange (Ga. 11.354ff). Aber weder seine Größe noch seine Stärke spielen für den Kampfausgang eine wesentliche Rolle. Seine wunderbaren Züge fallen kaum ins Gewicht für einen Riesen.

Bei Purdan und Fidegart wird verstärkt ihr Riesencharakter hervorgehoben. Hier spielen Größe und Stärke auch im Kampf eine Rolle. Besonders hervorgehoben werden beide allerdings auch hier nicht, vergleicht man sie zum Beispiel mit der ausführlich beschriebenen Darstellung eines Assiles in der *Crône* (Cr. 5.520-5.545).

Selbst das *merwunder*, der am stärksten wunderbare Gegner im *Garel*, bleibt verhältnismäßig blass, wenn man sich im Vergleich zu ihm die Beschreibung des – vermutlich als literarischen Vorbilds dienenden – Marrien aus dem *Wigalois* betrachtet (Wig. 6.931-6.952).⁵⁶⁴ Wlganus wird vor allem als *merwunder*

⁵⁶¹ Vgl. dazu die übersichtliche Aufstellung über die Truppenstärke bei HUR – Hur (1971), S. 68-73.

⁵⁶² Riordan (1948), S. 41.

⁵⁶³ Diese Beobachtung wurde schon recht früh in der Forschung gemacht. So stellt SEIDEL für die Arbeitsweise des Autors fest, dass er motivische „Anregungen aus dem Wunderbar-Unwahrscheinlichen ins Nüchtern-Denkbar überträgt“ (S. 44). – Seidel (1909)

⁵⁶⁴ Seidel (1909), S. 46-48 (§ 24. Ungetüm).

tituliert, nicht als solches beschrieben. Besondere Aufmerksamkeit erhalten alleine sein todbringender Schild und seine ihn schützende Fischhaut – beides Dinge, die im Kampf eine Rolle spielen, also eine Funktion für die Handlung erfüllen.

Insgesamt verzichtet der *Garel* auf ausführliche Beschreibungen der wunderbaren Seiten seiner Gegner und entspricht damit in diesem Punkt dem ‚klassischen‘ Schema des ‚Fiktiv-Wunderbaren‘ und nicht dem ‚Monströs-Wunderbaren‘, das für die späteren Werke als gattungstypisch ausgemacht wurde.⁵⁶⁵ Neben gattungsrestituierenden Gründen für diese Darstellungsform des Wunderbaren – vor allem im Vergleich zum *Daniel*⁵⁶⁶ – kommt allerdings auch die Tatsache in Frage, dass der Pleier seine Riesen und Ungeheuer nach Art der Heldenepik gestaltet hat, worauf bereits die Bezeichnungen *degen* oder *wigant* für die Riesen hinweisen.⁵⁶⁷

Die Ursache des Wunderbaren: Die Riesen zählen im *Garel* zu den Gegnern, deren wunderbaren Züge naturgegeben sind. Riesen sind Teil der göttlichen Schöpfung. Wenn für sie Bezeichnungen aus dem Bereich des Teuflischen genutzt werden, dann ist dies Anzeichen für ihre Boshaftigkeit, ihre kämpferische Aggressivität oder ihre Zugehörigkeit zum Heidentum und nicht für ihre dämonische Wesensart. Entsprechende Bezeichnungen fallen auffällig selten und bleiben eher oberflächlich.

Purdan wird einmal als *valant* bezeichnet (Ga. 5.691), ebenso wie Malseron (Ga. 11.374), der zudem als *tievels geverte* (Ga. 11.372) bezeichnet wird. Fidegart ist *teuvelleiche* (Ga. 5.730) und eine *valantinne* (V. 5.844). In der Regel benutzt der Pleier zur Bezeichnung der Figuren allerdings ihre Namen oder ihre Kategorisierung als Riese, Mann oder Frau.

Wie wenig die einmalige Bezeichnung als *valant/inne* aussagt, wird augenfällig, wenn man sich im Gegenzug Wlganus betrachtet, der eindeutig im Bezug zum Teufel steht und ohne Frage eine dämonische Kreatur ist. Bei Wlganus fallen zahlreiche Bezeichnungen mit Teufelsverweis wie *tievels genoz* (Ga. 7.224), *tewvels trut* (Ga. 7.946), *tievels chnab* (Ga. 8.278), *tievel unraine* (Ga. 8.338) und *tievel* (Ga. 8.338). Vor allem aber das regelmäßig als Synonym genutzte *valant* besticht durch seine Häufigkeit. Es fällt ganze 13 Mal im Roman⁵⁶⁸.

Wlganus ist folglich mit dem Teufel im Bunde. Sein Schild mit dem todbringenden Haupt ist teuflischer Herkunft (Ga. 8.331) und Wlganus' Handeln ist explizit gegen das Christentum gerichtet (Ga. 7.220). Dass ein Sieg

⁵⁶⁵ Gleichwohl fällt auf, dass der Held weiterhin mit wunderbaren ‚Gegenmitteln‘ ausgerüstet ist, welche den Kampf gegen die wunderbaren Gegner auf Augenhöhe erlauben wie ein Krafring, ein alles zerschneidendes Riesen- und Zwergenschwert sowie unverwundbar machende Rüstungsgegenstände. Vgl. dazu die Überlegungen bei PÜTZ. – Horst Peter Pütz: Pleiers 'Garel von dem blühenden Tal'. Protest oder Anpassung? In: Literatur und bildende Kunst im Tiroler Mittelalter. Herausgegeben von Egon Kùhebacher. Innsbruck. 1982, S. 30ff.

⁵⁶⁶ Man vergleiche die Überführung des ‚Märchenhaft-Exotischen‘ im Umfeld des Königs Maturs im *Daniel* mit der ‚ritterlichen Lebenswelt‘ des *Garel*, wie MÜLLER sie auflistet. Diese Entwicklung betrifft auch die Gegner die an Stelle von monströsen Riesen und dem zauberbegabten Riesenvater aus Ritterriesen und ritterlichen Landesherren bestehen. – Müller (1981), S. 90/91.

⁵⁶⁷ Riordan (1948), S. 36.

⁵⁶⁸ Ga. 7.387, 7.759, 7.933, 7.974, 8.148, 8.177, 8.182, 8.231, 8.190, 8.609, 8.710, 8.903, 9.303

über ihn nur mit Gottes Hilfe möglich ist (Ga. 8.001, Ga. 8.195 oder Ga. 8.209), versteht sich vor diesem Hintergrund von selbst.

Es besteht im *Garel* also kein Zweifel zu welcher Sphäre des Wunderbaren die Gegner gehören. Nur einer von ihnen ist allerdings eine wirklich teuflische Kreatur, die damit die Anforderungen an einen ‚monströs-wunderbaren‘ Gegner erfüllt.

Das Wunderbare als Mittel der Steigerung: Dass es in der *âventiure*-Reihe zu einer Steigerung des Wunderbaren bei der Auswahl der Gegner kommt,⁵⁶⁹ dürfte unumstritten sein. Auf Ritter folgen Riesen, auf die Riesen folgt ein *merwunder*. Allerdings ist auffällig, dass das Wunderbare für den Helden kein größeres Hindernis darstellt und er an keiner Stelle rat- und hilflos erscheint oder zu scheitern droht. *Garel* ist in der Lage gegen alle Gegner zu bestehen, egal wie wunderbar sie sein mögen.

Wie alle Helden der Artusromane vor ihm weiß er genau, wie man einen Riesen zu bekämpfen hat. Er beweist an diesen Gegnern die Fähigkeit ‚situativ‘ auf die Anforderungen, die an ihn gestellt werden, zu reagieren,⁵⁷⁰ indem er gattungstypisch den Schutz unter Bäumen sucht und zuerst die Beine der Riesen als Angriffsziel wählt.

Beim Kampf gegen das *merwunder* Wlganus wird das offenkundige Mittel der Steigerung (das Medusenhaupt) vor dem Kampf entfernt, die Fischhaut kann umgangen werden. Wlganus erweist sich als harter Gegner, aber nicht unbedingt schwerer als der weniger wunderbare Malseron.

Wenn das Wunderbare aber nicht in dem Maße eine Steigerung mit sich bringt wie in anderen Artusromanen, wie sieht es dann mit einem möglichen Symbolgehalt des Wunderbaren aus? Nachdem wir festgehalten haben, dass Wlganus so ausdrücklich als Abgesandter des Teufels stilisiert wurde, stellt sich die Frage, warum der Pleier ausgerechnet ein *merwunder* für diese Aufgabe ausgewählt hat und nicht den – eigentlich offensichtlicheren – Drachen.

Ein *merwunder* ist die größtmögliche Steigerung eines Ritters in den Bereich des Wunderbaren.⁵⁷¹ Es symbolisiert das absolute Gegenstück zum christlichen Ritter und macht den Helden durch seinen Sieg (im ritterlichen Zweikampf) zu eben diesem christlichen Ritter. Wlganus fungiert somit als Beweismittel der christlichen Tugenden des Helden. Diese alleine sichern ihm den Gewinn von Frau, Land und Herrschaft.

Auch im letzten hier untersuchten Bereich erfüllen die Gegner somit kaum die Erwartungen an den ‚monströs-wunderbaren‘ Gegner, wie HAUG ihn definiert hat. Sie überzeugen aber auch nur (interpretations)bedingt alleine von einem ‚fiktiv-wunderbaren‘ Charakter. Dennoch folgt der Pleier eher dem ‚klassischen‘ als dem ‚nachklassischen‘ Schema bei der Umsetzung des Wunderbaren. Dies fällt besonders auf, wenn man den *Garel* vor dem Hintergrund des *Daniel* betrachtet.

⁵⁶⁹ Vogt (1894), S. 125.

⁵⁷⁰ Simon (1990), S. 29.

⁵⁷¹ MÜLLER spricht von einer ‚Überspitzung des Bildes vom Kämpfer zu Pferde‘ (S. 46). –Müller (1981)

III.7.7. Intertextuelle Gegnergestaltung

Jeder Artusroman verweist – aufgrund der literarischen Reihe – auf vorhergehende Artusromane zurück. Wir haben bereits viele Beispiele gesehen, in welchen der intertextuelle Vergleich die Zugehörigkeit des jeweiligen Romans zu der Reihe zu bestätigen versuchte (affirmative Intertextualität). Ebenso gab es aber auch Beispiele, welche eher eine Parodie oder Korrektur von Motiven und typischen Elementen annehmen ließ.

Im *Garel* finden sich beide Dinge auf einmalige Art vereint. Dass der *Garel* keine Kopie, kein Plagiat des *Daniel* ist,⁵⁷² sondern vielmehr eine Korrektur,⁵⁷³ eine Kritik, ein *Anti-Daniel*,⁵⁷⁴ gilt heute als weitgehend akzeptierte These.⁵⁷⁵

Gleichzeitig definiert der Pleier den Artusroman, wie er ihn gesehen hat, aber auch über positive Verweise, indem er Elemente aus den Werken Hartmanns und Wolframs in seinen Roman integriert.⁵⁷⁶

Für beide Arbeitsmethoden finden sich in der Gegnergestaltung und im Verhältnis von Held zu Gegner Belege. Und die ungewohnte Eindeutigkeit der Verweise zeigt, wie wichtig dem Pleier die Lesbarkeit seiner Verweise war.⁵⁷⁷

Prätext: *Daniel*

Betrachten wir uns zuerst einige intertextuelle Verweise des *Garel* auf den *Daniel*. Vergleiche auf der Ebene der Struktur, der Einzel-*âventiuren* und der Motive sind bereits in aller Ausführlichkeit von MÜLLER⁵⁷⁸ und KERN⁵⁷⁹ vorgenommen worden. Wir beschränkten uns an dieser Stelle alleine auf die Gegnerfiguren.

Die Verweise funktionieren durch Allusionen auf *âventiure*-Strukturen, welche als Intertextualitätsmarker auf den *Daniel* verweisen, während die Gegnerzeichnung – wie bereits mehrfach bei anderen Werken beobachtet – hingegen konträr zum *Daniel* vorgenommen wird. In der Konzeption des Finalgegners zeigt sich dies besonders deutlich. Die Vergleichbarkeit zwischen Matur (im *Daniel*) und Ekunaver (im *Garel*) wird hergestellt durch die vergleichbare Art der Herausforderung des Artushofes durch einen als Boten geschickten Riesen, welcher im Dienst des Gegners steht. Der Vergleich auf der Ebene der Figurenzeichnung erfolgt dann durch gegensätzliche Merkmale.

⁵⁷² Diese Ansicht vertritt die ältere Wissenschaft beginnend mit WALZ, EGELKRAUT oder SEIDEL. Für eine ausführlichere Zusammenfassung hierzu siehe die Ausführung bei KERN. –Walz (1892) –Egelkraut (1896) –Seidel (1909) –Kern (1981), S. 32ff.

⁵⁷³ Diese grundlegende Beobachtung formuliert DE BOOR in seinem für die *Garel*-Forschung wegweisenden Aufsatz. – De Boor (1957), S. 67-84.

⁵⁷⁴ Vgl. die Ausführungen bei KERN. – Kern (1981), S. 158-164.

⁵⁷⁵ Gegen diese Auffassung spricht sich PÜTZ aus, welcher sich auf eine Untersuchung von Wunderbarem und *list* stützt. – Pütz (1982), S. 22-44.

⁵⁷⁶ DE BOOR sieht darin eine Art ‚korrekte Ersatz-*âventiuren*‘ für jene *Daniel*-Episoden, die nicht „in die Forderungen der Gattung einzubiegen waren“ (S. 82). – De Boor (1957)

⁵⁷⁷ Gegen eine eindeutige Zuordnung von *âventiuren* und Motiven des *Garel* zu bestimmten Prätexten spricht sich hingegen STRASSER aus, die vielmehr eine ‚explizite Vexier- und Verwirrtechnik‘ (S. 140) als Arbeitsmethode des Pleiers ausmachen zu können glaubt. – Strasser (1988)

⁵⁷⁸ Müller (1981)

⁵⁷⁹ Kern (1981), bes. S. 158-164.

Während Matur durch *hochvart* und Schweigen gekennzeichnet ist, zeichnet sich Ekunavers Auftreten durch höfisches Verhalten und zahlreiche Dialoge aus. Der Stricker zeigt die Überlegenheit des Helden durch den Sieg über einen moralisch minderwertigen Gegner. Der Pleier zeigt die Überlegenheit des Helden durch den Sieg über einen moralisch ebenbürtigen Gegner.

Dieselbe Arbeitsweise – Anspielung auf vergleichbare Szenen und eine unterschiedliche Umsetzung der Gegnerfigur – findet sich aber auch bei Gerhart im Vergleich zu Juran oder bei den Riesen. In beiden Romanen wird ein Riese als Bote an den Artushof geschickt (Dan. 400-956/Ga. 218-473), in beiden Romanen muss der Held zweimal gegen (einen) Riesen kämpfen (Dan. 2.748-2.893 und 3.781-3.824/Ga. 5.462-7.169 und 10.981-12.411), in beiden Romanen beschützen Riesen einen Durchgang auf dem Weg des Helden (Dan. 1.023-1.114/Ga. 5.468ff) und stellen als Kämpfer im Heer des Finalgegners eine Gefahr für den Helden und seine Mitstreiter dar (Dan. 3.146-3.419/Ga. 11.741-11.819).

Im Gegensatz zu diesem parallelen Aufbau unterscheidet sich die Gestaltung der jeweiligen Riesen deutlich. Während es sich im *Daniel* um durch Magie geschützte unverwundbare Aggressoren handelt, zeigt der Pleier zwei ganz unterschiedliche Arten von Riesen: den typischen Riesen, wie man ihn in den ‚klassischen‘ Artusromanen aber auch in der Heldenepik findet (Purdan/Fidegart), und den höfischen Ritterriesen (Malseron).

Der Wegfall des Moments des Wunderbaren fällt hier besonders ins Auge und darf als Korrektur des Pleiers am Konzept des Strickers gesehen werden.⁵⁸⁰ Ebenso hängt das Fehlen des Wunderbaren mit der bereits beobachteten Höfisierung der Gegner zusammen.

Ein Bote „repräsentiert die Geistessphäre, vielfach aber auch das Abbild der Körpersphäre seines Auftraggebers.“⁵⁸¹ Und wenn Ekunaver als edler Gegner in Erscheinung tritt, kann sein Bote nicht ein monströs-unhöfischer Riese sein, sondern muss dem edlen Gegner auch entsprechen.

Das heißt, die Ausgestaltung des jeweiligen Königs in den beiden Werken hat direkte Auswirkung auf die Ausgestaltung des Boten. Die Größe beider Reisen repräsentiert dabei die Machtfülle von Matur und Ekunaver, der eine allerdings auch Matur's unhöfische Art, der andere eben Ekunavers ritterlich-höfische.

Als letztes Beispiel für die Arbeitsweise des Pleiers (der Nutzung vergleichbarer *âventiuren* bei entgegengesetzter Darstellung der Gegnerfiguren) mag die Schlacht dienen, welche in beiden Werken einen großen Teil der Erzählung einnimmt.

Beide Romane nutzen die Schlacht zur Lösung des Konflikts. Beide Romane greifen dabei auf die Heldenepik zurück, wenn auch „die Inszenierung der Hauptschlacht im *Garel* wesentlich genauer als im *Daniel* mit dem Muster überein[stimmt], das im *Rolandslied* und in Strickers *Karl* vorgebildet war.“⁵⁸²

⁵⁸⁰ Zimmermann (1984), S. 50ff.

⁵⁸¹ Heiko Fiedler-Rauer: *Arthurische Verhandlungen. Spielregeln der Gewalt in Pleiers Artusromanen Garel vom blühenden Tal und Tandareis und Flordibel*. Heidelberg, 2003.

⁵⁸² Kern: (1981), S. 205. – KERN listet auch die Gemeinsamkeiten der Werke genauer auf (S. 210/211).

Vor allem aber die Gegner unterscheiden sich hier wieder deutlich voneinander. Aus den namenlosen ‚Gegnerhorden‘ des *Daniel* macht der Pleier zahlreiche Einzelfiguren (Angenise, Amilot, Salatrias, Rubert, Ardan und Helperich), welche in eigenen Kämpfen gegen den Helden und seine Helfer antreten. Dadurch wird aus der Massenschlacht eine Aneinanderreihung von Zweikämpfen auf einem Schlachtfeld.

Auf diese Weise erfüllt die Schlacht im *Garel* weitaus mehr den Anspruch der Gattung Artusroman in Bezug auf die Umsetzung des Motivs ‚Kampf‘ als jene im *Daniel*. Der Pleier führt auf diese Weise vor, „daß der Transfer eines solchen Themenkomplexes ohne Verstöße gegen feste Gesetzmäßigkeiten des Artusromans möglich ist und nicht einen radikalen Bruch mit der Gattungstradition dieses Romantyps bedeutet“⁵⁸³. Dies gilt auch für die oben bereits aufgeführten Beispiele.

Der Pleier korrigiert allerdings nicht nur Elemente des *Daniel*, er übernimmt auch das, was ihm als ‚richtig‘ erscheint. Für den *Daniel* hatten wir festgehalten, dass der Stricker emotionales und impulsives Verhalten verwirft. Daran schließt sich der *Garel* an, indem der Held hier, wie Daniel, nach dem Sieg über einen standesgemäßen Gegner von dessen Tötung im Affekt absieht, und statt dessen durch Nachdenken zum Schluss kommt, dass es besser ist, den Gegner am Leben zu lassen. Dieses Motiv greift der Pleier gleich zweimal hintereinander auf, nämlich einmal bei Gilam (Ga. 2.236-2.268) und einmal bei Eskilabon (Ga. 3.755-3.770).

Prätext: Wigalois (*Daniel*)

Allerdings nutzt der Pleier das Werk des Strickers auch noch auf andere Weise: in der Wlganus-Episode werden Elemente aus verschiedenen *âventiuren* aus dem *Daniel* gemischt, die Vorlage für den Gegner stammt allerdings aus einen völlig anderen Prätext.

So verweist das todbringende Haupt auf dem Schild des *merwunders* auf das todbringende Haupt der Bauchlosen Ungeheuer (Dan. 1.902-1.907). Die schützende Fischhaut des *merwunders* verweist auf die schützende Fischhaut des Grafen von der Grünen Aue (Dan. 4.277-4.308). Und das Moment des doppelten Hindernisses in Form des todbringenden Hauptes und der schützenden Fischhaut verweist auf das alles-zerschneidende Schwert und die Unverwundbarkeit Jurans (Dan. 1.666-1.681). In beiden Fällen wird dabei das erste Hindernis vor dem Kampf eliminiert, während das zweite von dem unwissenden Helden erst während des Kampfes erkannt wird.

Entgegen der Vielzahl der Verweise auf den *Daniel* an dieser Stelle ist der Gegner nun aber, wie gesagt, gerade mit keinem Gegner aus dem *Daniel* vergleichbar, sondern er verweist auf einen gänzlich anderen Roman, nämlich den *Wigalois*. Die Dichte der *Daniel*-Verweise an dieser Stelle dürften als Intertextualitätsmarker fungieren und dem Rezipienten den ‚falschen‘ Gegner förmlich ins Auge stechen lassen und ihn somit anregen, einen möglichen

⁵⁸³ Kern (1981), S. 207.

korrespondierenden Gegner zu Wlganus in einem anderen Werk – nämlich Marrien aus dem *Wigalois*⁵⁸⁴ – zu suchen.

Prätext: *Iwein*

Die intertextuellen Verweise auf den *Daniel* dienen also neben der Korrektur und dem Verwerfen von Aussagen auch als Bestätigung von Typischem. Die meisten dieser gattungstypischen Elemente steuern allerdings die Verweise auf Gegner aus anderen Artusromanen bei.

Der Pleier nutzt bekannte Motive und Elemente aus *âventiuren* verschiedener Romane. Es finden sich Verweise auf *Iwein*, *Erec*, *Parzival*, *Wigalois* oder die *Tristan*-Erzählungen.⁵⁸⁵ Der *Iwein* ist darunter besonders prominent hervorzuheben aufgrund der vielen sehr deutlich erkennbaren Anspielungen im *Garel*. Man denke nur an den heimlichen Aufbruch des Helden, an welchen die Keie-Kritik und der spätere Sieg des Helden über den Spötter gebunden ist oder an Eskilabons Baumgarten-*âventiure*, die auffällige Ähnlichkeit mit ‚joie de la curt‘ hat.⁵⁸⁶

Prätext: *Parzival* (*Titurel*)

Zudem nutzt der Pleier aber auch eindeutig zuzuweisende Figuren anderer Werke für seinen Roman. Er beschränkt sich nicht auf die Darstellung vergleichbarer Figuren, sondern lässt bestimmte Figuren aus anderen Romanen auftreten, die genau zugeordnet werden können.

Dass Ekunaver der gleichnamigen Figur aus *Parzival*⁵⁸⁷ und *Titurel* entspricht, wurde bereits angemerkt.⁵⁸⁸ Dabei ist allerdings interessant, dass Ekunaver nicht nur als Schwager der Geliebten des Artussohns in Erscheinung tritt, sondern auch seine Rolle eine Anspielung auf den *Parzival* enthält. Das Motiv des für den Tod des Vaters am Artushof Vergeltung einfordernden Königs, findet sich auch im *Parzival*. Dort wird Gawein des Mordes an Kingrisin (des Königs von Ascalun) bezichtigt (Pz. 319,20-325,12). Der Name des wahren Mörders stellt hierbei das verbindende Element dar. Es ist Ehkunaht, also Ekunaver.⁵⁸⁹

Prätext: *Tristan*

Gilam hat seine Entsprechung im Besitzer des Hündchens Peticrü aus dem *Tristan* (Tr. 15.769-16.319). Der Pleier verlässt sich hier – wie auch bei Ekunaver – nicht alleine darauf, dass der Rezipient den Namen des Gegners kennt und die Figur aus dem Prätext erkennt. Vielmehr wird auch bei Gilam die

⁵⁸⁴ Vgl. die Ausführungen bei SEIDEL. – Seidel (1909), S. 46-48.

⁵⁸⁵ Vgl. dazu die Zusammenfassung der Quellenforschung bei WOLFF. – Wolff (1967)

⁵⁸⁶ Diese Feststellung machte bereits ZWIERZINA. Gleichwohl sticht auch eine Reihe von durchaus gewichtigen Unterschieden ins Auge. Siehe hierzu die Untersuchung von KERN. – Zwierzina (1896), S. 359. – Kern (1981), S. 183-190.

⁵⁸⁷ Der Pleier greift grundsätzlich auffällig oft auf das Personal des *Parzival* zurück. – Kern (1981), bes. S. 114-131.

⁵⁸⁸ S. das Unterkapitel über die *âventiure*-Gebundenheit des Gegners.

⁵⁸⁹ Vgl. die ausführliche Besprechung der vergleichbaren Elemente bereits bei ZWIERZINA und unter anderem Gesichtspunkt bei RIORDAN. – Zwierzina (1896), S. 356/7. – Riordan (1948), S. 30.

korrespondierende Geschichte rekapituliert. Hier erzählt Gilam selbst von der Begegnung mit Tristan.⁵⁹⁰

Der Verweis auf den *Tristan* ist an dieser Stelle eher verwunderlich, da dieser Erzählkreis nur lose mit dem Artusroman verbunden ist. Möglicherweise zitiert der Pleier hiermit aber das dort vorherrschende Element der ‚List‘ in sein Werk hinein (auch wenn dies nicht explizit thematisiert wird) und stellt somit die gattungsgerechte Tristan-List⁵⁹¹ gegen die gattungsfremde Daniel-list.

III.7.8. Die individuelle ‚Gattungsmischung‘

Der *Garel* bleibt trotz aller Anleihen, welche er an der Heldenepik macht, jederzeit in der Erzählung in erster Linie ein Artusroman. Die Zugehörigkeit zur Gattung wird bereits zu Beginn deutlich gemacht und zwar anhand zahlreicher intertextueller Verweise vor allem auf den *Iwein*, sei es die Erzählung vom Raub der Königin, die Schmährede Keies oder der (hier allerdings gerade nicht heimliche) Aufbruch des Helden vom Hof.⁵⁹²

Erster Handlungsteil: Der erste Handlungsteil bietet eine lineare *âventiure*-Reihe, in welcher der Held in einer Reihe von Hilfeleistungen seinen uneigennütigen Einsatz für Hilfebedürftige beweist. Es ist dies das bekannte Schema, welches der ‚klassische‘ Artusroman im zweiten Handlungsteil nutzt. Es handelt sich also um ein gattungstypisches Element an der strukturell ‚falschen‘ Stelle.

Die entsprechenden *âventiuren* umfassen eine Reihe von klassischen Herausforderungen für einen Helden mit gattungstypischen Rittern (Rialt, Gerhart, Gilam, Eskilabon und sein Marschall) als Gegnern. Durch das verstärkte Auftreten von zahlreichen höfisch-ritterlichen Gegnern rückt der Roman hier in seinem ersten Erzählteil deutlich näher an die ‚klassischen‘ Prätexte als viele ‚nachklassische‘ Werke mit verstärkt wunderbaren Gegnern.⁵⁹³ Aber auch die nun folgenden Riesen Purdan und Fidegart sind mit dieser Verknüpfung gattungstypischer Merkmale gestaltet. Neben dem naheliegenden Vergleich mit dem ‚Schlimmen Abenteuer‘ aus dem *Iwein*, erinnert das Auftreten der Riesen als Mann und Frau und die durch sie unterdrückten Zwerge an Erzählungen aus der Heldenepik.⁵⁹⁴ KERN hält an dieser Stelle die offenkundige Kompatibilität der Heldenepik mit der Gattungstradition des Artusromans fest.⁵⁹⁵ Die Elemente passen sich wie für die Erzählung eines Artusromans gemacht in sie ein, ohne dass sie wie Fremdkörper wirken. Der

⁵⁹⁰ Auf den *Tristan* verweisen (wenn auch in diesem Fall nicht durch ihren Namen eindeutig zuzuweisen) auch die Riesen Purdan und Fidegart, die als zinsentreibende Riesen und Entführer dargestellt werden.

⁵⁹¹ Müller (1981), S. 11/12.

⁵⁹² Zur ‚Orientierung an Leitmustern‘ vor allem aus dem *Iwein* vergleiche die Ausführungen bei KERN. – Kern (1981), S. 165-171.

⁵⁹³ Müller (1981), S. 47.

⁵⁹⁴ Vgl. die Zusammenfassung der wissenschaftlichen Diskussion zu den möglichen Prätexten bei KERN. – Kern (1981), S. 190-197.

⁵⁹⁵ Kern (1981), S. 197.

Roman ist dadurch immer „der Gattung Artusroman verpflichtet, während die Nähe zur *Chanson de geste* im Äußerlichen stecken bleibt.“⁵⁹⁶

Folglich gipfelt auch der *âventiure*-Weg im *Garel* gattungsgetreu in der Gewinnung von Frau und Land nicht anders als im *Erec*, *Iwein* oder *Parzival* mit deutlichem Schwerpunkt auf *minne* und Minnedienst. Anstatt eines Ritters stellt sich dem Helden hier allerdings der wunderbarste Gegner im *Garel* entgegen: das *merwunder* Wlganus.

Wenn mit den Riesen Motive der Heldenepik bereits angeklungen sind, wird diese vor allem für Wlganus als Vorlage genutzt und zwar im selben Maß wie sich die Erzählung weiter vom Bereich des Höfischen in den Bereich des Außerhöfischen bewegt.⁵⁹⁷ Dabei werden Motive aus beiden Gattungen, dem Artusroman und der Heldenepik, mit einander verschmolzen.

Wie kein anderer Gegner im *Garel* stellt dies das *merwunder* Wlganus dadurch unter Beweis, dass man seine literarische Vorlage in dem Marrien des *Wigalois* sehen mag (Artusroman), das *merwunder* allerdings auch in der Dietrichsage prominent in Erscheinung tritt (Heldenepik).⁵⁹⁸

Mit dem Abschluss der *âventiure*-Reihe hat der Held alle nötigen Voraussetzungen erworben, um den eigentlichen Konflikt beizulegen. Er verfügt nun über militärische Mittel (Fremdhilfe und eigene Truppen) und militärische Erfahrung (sämtliche seiner Helfer erweisen sich als kluge Ratgeber). Es folgt nun in einem zweiten Handlungsteil die Abwendung der Bedrohung durch Ekunaver.

Zweiter Handlungsteil: Hier haben wir nun anstatt des *âventiure*-Wegs, wie er im ‚klassischen‘ Artusroman folgen würde, den Schwerpunkt auf einer ‚*âventiure*‘, wie er im ersten Handlungsteil eingesetzt werden müsste. Dem Kampf gegen Ekunaver und sein Heer vorangestellt ist das (für den Erfolg des Unternehmens notwendige) Ausschalten der Riesen, der Gewinn der *clûse* (was beides von *Garel* selbst umgesetzt wird), das Neutralisieren des Löwenstandbildes und der Gewinn der Furt (was beides von Eskilabon unternommen wird). Mit Eskilabon tritt einer der zum Helfer gewonnenen Gegner als eine Art Zweitheld in Erscheinung. Das Auftreten von zwei Helden in einem Artusroman ist durch den *Parzival* bereits vorgebildet (Gawein- und *Parzival-âventiuren*), die Umsetzung erinnert aber stärker an die (Mit)helden, wie andere ‚nachklassische‘ Artusromane sie eingesetzt haben, allen voran die *Crône* oder der *Lanzelet* und ist ein weiteres Merkmal der Heldenepik, welche nicht nur einen einzigen Helden der Erzählung kennt.

Die Haupthandlung des zweiten Handlungsteils stellt die Schlacht gegen Ekunaver dar. Alle Schlachten in Artusromanen (egal ob im *Parzival*, dem *Wigalois* oder dem *Daniel*) machen in irgendeiner Form Anleihen bei der Heldenepik. Dabei fällt die Erzählung von ritterlichen Einzelkämpfen anstelle von blutigen Massenschlachten (wie im *Daniel*) ins Auge, welche dem

⁵⁹⁶ Müller (1981), S. 109.

⁵⁹⁷ Auf die Tatsache, dass der Bereich des Außerhöfischen vollständig durch den Rückgriff auf heldenepische Motive gestaltet wurde, weist ZIMMERMANN hin. – Zimmermann (1984), S. 54ff.

⁵⁹⁸ Vgl. die Ausführung bei KERN. – Kern (1981), S. 197-204.

ritterlichen Zweikampf eines Turnier-Melees eher entsprechen denn der Erzählung von Schlachtengeschehen, so dass FIEDLER-RAUER von einer ‚Zweikampfschlacht‘ sprechen kann.⁵⁹⁹ Alleine der oftmals tödliche Ausgang verweist auf die Schlacht anstatt das Turnier. Die Rückbindung an die Heldenepik erfolgt an dieser Stelle auch durch die Namen der Gegner wie Helpherich oder Amilot, die aus den *Chanson de geste* stammen.⁶⁰⁰

Mit dem Sieg über Ekunaver schließt sich der Bogen zurück zum Artusbereich und der abschließenden Bewährung des Helden gegen Keie. Diese steht im *Garel* ganz am Ende und damit endet der Roman praktisch an der Stelle, an welcher im ‚klassischen‘ Artusroman nun die Krise und der zweite Kursus einzusetzen hat. Da dieser für den krisenlosen perfekten Held allerdings entfällt, erzählt der Pleier im Grunde nur einen halben ‚klassischen‘ Artusroman als einen ganzen ‚nachklassischen‘. „Die Aufhebung des doppelten Kursus läßt – strukturell gesehen – die Hälfte zum Ganzen werden.“⁶⁰¹

Auf diese Weise endet der Roman allerdings auch mit dem Kampf des Helden gegen den vielleicht typischsten Einzelgegner des Artusromans. Es ist Keie, der überwunden werden muss, um die Gesamthandlung zu einem glücklichen Ende zu bringen.

III.8. Tandareis

Zusammenfassung: Der junge Königssohn Tandareis und die indische Prinzessin Flordibel wachsen zusammen am Artushof auf und verlieben sich ineinander. Da Flordibel jedoch bei ihrer Ankunft am Hof von Artus erbeten hatte, dass dieser jeden tötet, der ihre *minne* begehrt, fliehen die jungen Liebenden nach Tandernas, an den Hof von Tandareis‘ Vater König Dulcemar, wo sie von Artus belagert werden.

Tandareis, inzwischen zum Ritter geschlagen, gelingt es im Schlachtenverlauf gegen Keie (Tan. 358), Dodines (Tan. 2.206), Iwanet (Tan. 2.206), Kalogreant (Tan. 2.206) und einen Ritter im Gefolge von Gramoflanz (Tan. 2.660) den Sieg davonzutragen und die Artusritter gefangen zu nehmen. Bei einem Treffen der Kriegsparteien lässt Flordibel durch Gawein als Vermittler erklären, Tandareis habe sie nicht angerührt, so dass Artus seines Eides entbunden ist und seine Belagerung abbrechen kann. Für die heimliche Flucht vom Artushof muss sich Tandareis allerdings zur Buße auf *âventiure*-Fahrt begeben, bis er Artus‘ Huld wiedererlangt hat.

Gleich zu Beginn seiner Reise wird Tandareis von einer Räuberbande (Tan. 4.224) überfallen. Der Übermacht der Räuber kann der junge Ritter an einer strategisch günstigen Stelle zwar Standhalten, allerdings muss er verletzt mit ansehen, wie ihm seine Begleiter entführt werden und sein Hab und Gut gestohlen wird.

Der Verwundete gelangt in die Stadt Poytowe, wo er vom Kaufmann Todila gesundgepflegt wird. Wieder genesen bricht Tandareis auf, um nach dem Verbleib seiner Begleiter zu forschen. Zurück im Wald trifft er erneut auf Räuber (Tan. 4.941 und 5.017), welche den Grafen Liodarz bedrohen. Tandareis kommt ihm zu Hilfe und zusammen gelingt den beiden Rittern der Sieg über die Räuberbande. Die Überlebenden berichten, dass sie vom Riesen Karedoz (Tan. 4.162) zu ihren Taten gezwungen wurden, woraufhin Tandareis zu dessen Burg Malmontan aufbricht. Auf dem Weg zu Karedoz muss sich Tandareis an drei hintereinanderliegenden Heimstätten den Riesenbrüdern Durkion (Tan. 5.301), Margon (Tan. 5.301) und Ulian (Tan. 5.301) zum Kampf stellen. Er besiegt sie alle drei und gelangt nach Malmontan, wo er auch Karedoz im

⁵⁹⁹ Fiedler-Rauer (2003), S. 20/21.

⁶⁰⁰ Seidel (1909), S. 16.

⁶⁰¹ Müller (1981), S. 111/112.

Zweikampf töten kann. Der Pförtner des Riesen (Tan. 6.458) versucht, dem vom Kampf erschöpften Tandareis seinen Sieg abspenstig zu machen. Doch Tandareis besiegt auch ihn und wird Herr über Malmontan und das Land Mermin.

Boten werden an den Artushof geschickt, wo Tandareis für seine Taten Artus' Huld zurückgewinnt. Bevor er allerdings davon erfahren kann, bricht Tandareis erneut auf und gelangt zur Königin der Zwerge, Albiun, welche vom ‚wilden‘ Kurion (Tan. 8.580) bedrängt wird. Tandareis gelingt der Sieg über den von zwei Leoparden (Tan. 9.105) in den Kampf begleiteten Kurion.

Nach einigen Tagen an Albiuns Hof reist Tandareis weiter. Er begegnet dem Grafen Kalubin (Tan. 10.271), welcher die junge Dame Claudin verschleppt hat, die sich seinem Werben widersetzt hatte. Tandareis befreit Claudin aus Kalubins Hand und reitet mit ihr weiter, um sie zu ihrem Vater zurück zu bringen.

Allerdings begegnen sie auf dem Weg dem Herzog Kandaljon (Tan. 10.734), dem es nach Claudin gelüftet. Als der Herzog im Kampf gegen Tandareis zu unterliegen droht, greifen die ihn begleitenden Ritter (Tan. 10.945) ein. Deren Übermacht kann Tandareis kaum etwas entgegensetzen. Gegen die Versicherung Kandaljons Claudin nichts anzutun, ergibt sich Tandareis und wird in den Hungerturm Malmort gesperrt.

Aus seinem Gefängnis und vor dem sicheren Tod rettet Tandareis die Schwester Kandaljons, Antonie, die ihn bei sich verbirgt. Mit ihrer Erlaubnis und von ihr ausgestattet nimmt Tandareis unerkannt an drei Turnieren teil, welche Artus austrägt, in der Hoffnung durch sie Tandareis zurück an den Hof zu locken. In diesen Turnieren siegt Tandareis über den König von Frankreich (Tan. 11.895), den König von Aragon (Tan. 11.902), den König von Irland (Tan. 11.899) und den ebenfalls am Turnier teilnehmenden Kandaljon.

Nachdem Tandareis schließlich doch erkannt wurde und offensichtlich ist, dass er sich in Gefangenschaft befindet, setzt Artus ein Herzogtum als Belohnung für denjenigen aus, der Tandareis an seinen Hof zurückbringt. Kandaljon erfährt schließlich, dass seine Schwester Tandareis gerettet hat, und macht sich mit ihr und Tandareis zum Artushof auf, wo Antonie das Herzogtum erhält.

Allerdings erhebt Antonie als Retterin von Tandareis nun auch Ansprüche auf seine Hand, ebenso wie auch Claudin, so dass Flordibel ebenfalls ihre Ansprüche geltend machen muss. Artus lässt Tandareis selbst entscheiden, der Flordibel wählt. Antonie wird mit Artus' Neffen Beacurs verheiratet, Claudin mit Kalubin. Die Hochzeitsfeierlichkeiten enden mit einem Turnier, bei welchem sich die drei Bräutigame in Siegen über den König von Patrigalt (Tan. 11.908), den Graf von Schampan (Tan. 11.925) sowie weitere aus den vorherigen Turnieren bekannte Könige auszeichnen.

Tandareis und Flordibel kehren nach Tandernas zurück, von wo aus sie nach Mermin aufbrechen, wo sie gekrönt werden.

III.8.1. Erzählstruktur

Der *âventiure*-Weg des Helden im *Tandareis* beginnt und endet im Artusbereich. Die dort angesiedelten Kämpfe führt der Held, dem Schauplatz entsprechend, mit ritterlichen und adeligen Gegnern.

Der dazwischenliegende *âventiure*-Weg ist zweigeteilt als Bewährung vor Artus (Rückgewinnung dessen Huld) und der Bewährung der sozialen Werte des Helden (Bewährung vor der Gesellschaft). Die Huld von König Artus gewinnt der Held im außerhöfischen Kampf gegen Räuber und Riesen. Seine sozialen Werte in Form von Hilfe für bedrängte Damen stellt Tandareis im Kampf gegen Ritter unterschiedlicher Ausgestaltung unter Beweis.

Diese drei Handlungsteile sind auch durch die unterschiedliche Art ihrer Gegner (und der dazugehörigen Art der kämpferischen Auseinandersetzung) voneinander abgrenzbar. Die einzelnen Erzähleinheiten sind zudem auffällig

sorgfältig durch Gegner-Doppelungen oder höhere Vervielfachungen unterteilt, so dass ein sehr strukturiertes Gegnergefüge entsteht.

Die erste kämpferische Auseinandersetzung des Romans ist die Schlacht gegen König Artus und seine Ritter, welche in zwei Kampftage aufgeteilt ist und Tandareis' erste ritterliche Bewährung darstellt. Entsprechend kämpft er am ersten Tag gegen die bekannte ‚B-Riege‘ der Artusritter mit Keie, Kalogreant, Dodines und weiteren Rittern (Tan. 2.043-2.639). Der zweite Tag bringt die Auseinandersetzung mit Gawein, welchem der Held nach bekanntem Schema allerdings ausweicht (Tan. 2.640-2.740). Die Handlung wird aus dem Kampfbereich in den der diplomatischen Konfliktlösung überführt, in welcher Gawein ebenfalls federführend in Erscheinung tritt (Tan. 2.741-3.814). Die Aufteilung der Auseinandersetzung in Kämpfe gegen Keie und andere Artusritter auf der einen Seite und Gawein mit einer diplomatischen Lösung auf der anderen, greift das bekannte Schema der Bewährung des Helden gegen die beiden führenden Artusritter auf, wenngleich die Umsetzung dieses Mal auf völlig andere Weise erfolgt.

Den Kämpfen vor Tandernas zu Beginn des Werks stehen die Kämpfe des Helden an den von Artus ausgetragenen Turnieren am Romanende gegenüber, an welche sich ebenfalls diplomatische Handlungen anschließen. Auch hier erfolgt eine strukturelle Vervielfachung, indem es drei reguläre Turniertage (Tan. 12.589-13.262, Tan. 13.566-13.990 und Tan. 14.140-14.427) und ein abschließendes Hochzeitsturnier gibt (Tan. 16.716-17.082), bei welchem stets auf dieselben Turnierteilnehmer in unterschiedlicher Konstellation zurückgegriffen wird.

Auch die Funktion der Gegner ist vergleichbar. Die hochadeligen Gegner werden – ähnlich wie die Artusritter zu Beginn – zum (hier finalen) Beweis der Wertigkeit des Helden genutzt. Ebenso wird die Wertigkeit der mit dem Helden verbundenen Figuren Kalubin und Beacurs (die als eine Art Stellvertretergatten für die von Tandareis ausgeschlagenen Damen Claudin und Antonie in Erscheinung treten) im Kampf gegen diese Turniergegner unterstrichen.

Die drei Turniertage werden zudem durch dasselbe Erzählschema in Verdreifachung miteinander verbunden (wobei es am dritten Tag zu einer Abweichung kommt, als Tandareis erkannt wird):

a) Aus seiner Minneverunkenheit auf dem Turnierplatz wird Tandareis durch den Angriff eines Königs gerissen. b) Er kämpft erst gegen diesen und danach gegen weitere (hochadelige) Ritter, wobei er der Partei von Artus und seinem Vater zu Hilfe kommt. c) Er kämpft unerkannt gegen Kandaljon und fügt ihm finanziellen Schaden (durch den Gewinn von Pferden) zu.

Dieses Schema führt zu erneuten Auftritten von Kandaljon, zur Aufschwellung der namenlosen gegnerischen Ritterschaft und zur Notwendigkeit, jeweils einen anderen König als Gegner auftreten zu lassen: den König von Frankreich (Tan. 12.979-13.023), den König von Aragon (Tan. 13.024-13.036) und den König von Irland (Tan. 14.257-14.282).

Die Kämpfe entlang des ersten *âventiure*-Weges bestehen aus einem doppelten Räuber- und einem vierfachen Riesenkampf. Die Wahl der Gegner ist bedingt

durch den Rückverweis auf den *Erec* mit seinen Räuber- und Riesenkämpfen (Er. 3.113-3.290 und 3.291-3.471 sowie Er. 5.293-5.715).⁶⁰² Doch während die Verbindung dort über die Symbolstruktur erfolgt, ist sie im *Tandareis* thematischer Natur: der Finalgegner, der Riese Karedoz, ist Herr der drei Riesenbrüder und Gewaltherrscher über die einstigen Ritter von Mermin, die von ihm zum ‚Räubertum‘ gezwungen wurden. Es herrscht also eine Kausalverbindung zwischen *âventiuren* und Gegnern.

Die Räuberkämpfe werden als Doppelung vorgeführt, wobei die Art und Anzahl der Gegner gleichbleibt, allerdings die Situation des Helden deutlich variiert, indem er einmal alleine gegen sie antritt (wobei er sich nicht gegen sie behaupten kann und von ihnen verletzt und beraubt wird, Tan. 4.086-4.353), beim zweiten Mal hingegen zusammen mit einem Ritter, welchem er zu Hilfe eilt, so dass die Räuber nun bezwungen werden können (Tan. 4.892-5.477). Das heißt, dieselbe Bedrohung durch dieselbe Art von Gegner (Räuber) wird in zwei unterschiedlichen *âventiure*-Verläufen (Szenarien) variiert, wobei die Aussage klar sein dürfte: erst die Hilfe eines Ritters für seinen Standesgenossen führt zum Sieg über das Unrecht.

Die Vervierfachung des Themas Riesenkampf (Tan. 5.598-6.019, Tan. 6.020-6.179, Tan. 6.180-6.389 und Tan. 6.390-7.972) hat hingegen auf den ersten Blick kaum eine weitere Funktion außer jener der Wiederholung des Themas ‚Befreiung Unterdrückter von gewaltherrschenden Riesen‘. Gleichwohl fällt die Variation der typischen Elemente in Riesenkämpfen bei den vier Begegnungen des Helden mit den drei Riesenbrüdern und Karedoz auf.⁶⁰³ Die Gegner selbst bleiben allerdings (wie zuvor die namenlosen Räuber) austauschbar, gestaltet mit denselben hervorstechenden Merkmalen: groß, stark und arrogant.

Nachdem der Held die Huld von König Artus zurückgewonnen hat, folgt sein erneuter Aufbruch, bei welchem er sich nun als Helfer bedrängter Damen beweisen kann. Diese Bewährung bringt neben der Vervielfachung des Motivs auch eine Steigerung der Bedrohung mit sich. Diese Steigerung manifestiert sich in der Steigerung der Gefahr für den Helden (bis hin zum Beinahe-Hungertod in Kandaljons Gefangenschaft) und in dem damit verbundenen zunehmend aggressiveren und unhöfischeren Verhalten des Gegners. Während Kurion die Königin Albiun nur indirekt bedrängt (Tan. 8.303-10.143), schlägt Kalubin die von ihm gefangengenommene Claudin bereits (Tan. 10.260-10.715) und Kandaljon steigert dies noch durch die geplante (Massen)vergewaltigung der jungen Frau (Tan. 10.714-11.748) – sowie grundsätzlich moralisch fragwürdige Vorstellungen (Tan. 10.734-10.768 sowie Tan. 15.439-15.456).

III.8.2. Die Artusritter des Artusromans

Der *Tandareis* folgt jenen Artusromanen, welche den Helden bereits durch verwandtschaftliche Bindungen mit dem Artushof verknüpfen. Gleichzeitig

⁶⁰² Kern (1981), S. 235.

⁶⁰³ KERN diskutiert als Prätext neben *Erec* und *Iwein* vor allem den *Garel*. – Kern (1981), S. 236-245.

tritt der Held aber auch in kämpferische und militärische Konfrontation mit dem Artushof und zwar auf eine ungewohnt direkte und kriegerische Weise. Doch trotz des neuen Konzepts der Auseinandersetzung mit dem Artushof auf dem Schlachtfeld, werden bekannte Elemente und die Rollen der Figuren in ihren wichtigsten Zügen beibehalten. Dies wird bereits dadurch ermöglicht, dass der Krieg selbst wenig blutige Züge besitzt und die Kämpfe im Verlauf der Auseinandersetzung eher an Turnierzweikämpfe erinnern und als ‚Einzelstechen‘ ausgetragen werden,⁶⁰⁴ welche mit der Gefangennahme der Gegner enden. Dass der Roman mit einem tatsächlichen von Artus ausgetragenen Turnier endet und beide Szenen als Rahmen funktional aufeinander bezogen werden können, unterstützt diesen Eindruck werksübergreifend noch.

Für die Gestaltung der Artus-Figur bedeutet der turnierähnliche Kriegszug gegen Tandernas, dass er zwar als formaler Widersacher des Helden in Erscheinung tritt, aber nicht als Gegner. Gleiches gilt für Gawein. Beiden mit ihm eng verwandten Figuren geht der Held in der Schlacht bewusst aus dem Weg (Tan. 2.702-2.739) und auch später im Turnier kommt es zu keinem Waffengang mit ihnen (Tan. 12.589-14.427) – so wie es in anderen Artusromanen bei mit Artus verwandten Helden bereits zur Gattungstradition geworden ist. Man vergleiche hier den *Parzival* (Pz. 39,11-15)⁶⁰⁵ oder den *Lanzelet* (Lanz. 3.008-3.011).

Ebenfalls der Gattung geschuldet ist die Darstellung Gaweins als geschickter Diplomat mit Feingefühl (Tan. 2.883-3.814), dessen Handlung auf Keies Kampf mit und Niederlage gegen den Helden (Tan. 2.156-2.195) folgt.

Vor allem aber an Keie wird besonders gut erkennbar, wie sich in der Gattung bekannte gattungstypische Züge mit bekannten Motiven zu einer insgesamt somit ebenfalls bekannten aber auch ‚neuinterpretierten‘ Figur mischen lassen.

Typisch ist seine Spottrede, die sich wie am Anfang des *Iwein* gegen Kalogreant richtet (Iw. 108-135/Tan. 2.515-2.584). Typisch ist sein unbedingter Wille zum Kampf, der ihn zum ersten Gegner des Helden macht, worauf ihm die ‚zweite Reihe der Ritter der Tafelrunde‘⁶⁰⁶ folgt wie in der Meljakanz-Episode im *Iwein* (Iw. 4.530-4.726). Hier, so stellt KERN fest, „hat der Pleier zwei Szenen des *Iwein* ineinandergeschoben: die Tjost Keiis gegen den Romanhelden im Brunnenland und die Niederlage Keiis, Kalogreants, Dodines‘ und anderer Artusritter gegen den Entführer Ginovers.“⁶⁰⁷

Doch dazu gesellen sich noch Züge aus anderen Erzählungen, welche dort nicht aus einer Vorlage als gattungstypisch übernommen wurden. Diese Züge waren in diesen Erzählungen ‚neue‘ Beigaben der Figur, wie Keies Auftritt als warnender Berater in der *Crône* (Cr. 25.135-25.223/Tan. 358-381). Der Pleier

⁶⁰⁴ Fiedler-Rauer (2003), S. 187.

⁶⁰⁵ Kern (1981), S. 227.

⁶⁰⁶ Günter Zimmermann: Neue Helden, alte Gefahren? Zur Konfliktstrukturierung beim Pleier. In: *Ir sult sprechen willekommen*. Herausgegeben von Christa Tucay. Bern. 1998, S. 748.

⁶⁰⁷ Kern (1981), S. 229.

übernimmt diese dort neuen Züge nun in seinem Werk als bekannte Elemente aus einem Vorgänger und als Teil der Gattung.

Gleichzeitig verzichtet der Pleier bewusst auf eigentlich gattungstypische Merkmale der Figur, wie sie auch die *Iwein*-Szenen mitgeformt haben: allen voran den Spott gegen den Helden aber auch die daran gekoppelte komische Niederlage des Spötters gegen den Helden (dessen Niederlage hier eine von vielen ist und ohne humoristische Elemente auskommt, Tan. 2.156-2.241).

Das macht Keie zwar auch weiterhin zu einem Gegner im Kampf gegen den Helden, aber nicht mehr zu einem wirklichen Widersacher. Tandareis bezeichnet Keie als ‚vriunt min‘ (Tan. 2.467) und Keie verweist darauf, dass er nicht gegen Tandareis gekämpft hätte, hätte er ihn auf dem Schlachtfeld erkannt (Tan. 2.493-2.500). Keie rückt dadurch ganz problemlos zusammen mit den übrigen Artusrittern in die Rolle der Fürsprecher für den Helden vor Artus (dessen Vorsprecher Gawein ist). Dadurch ermöglicht er zwar letzten Endes „auch dieses Mal im traditionellen Sinne die Annäherung des Romanhelden an den Artushof“⁶⁰⁸, aber die Umsetzung erfolgt auf eine völlig neue Art und Weise. Keie wird hier eher in die Artusfamilie integriert, die als eine Gruppe in Erscheinung tritt.

Dies geht allerdings nicht so weit, dass Keie sich auch am Ende während der Turniere im Kampf zusammen mit den anderen Artusrittern gegen ihre Turniergegner beweisen darf. Vielsagenderweise fehlen am Romanende neben Keie auch Dodines und Kalogreant und somit eben jene Gegner des Helden aus der Schlacht vor Tandernas (Tan. 12.589-14.427 und Tan. 16.716-17.082).

Dort am Ende des Romans werden nur noch einmal Artus und Gawein als Vorzeigekämpfer in den Blickpunkt der Erzählung gestellt, vielleicht um alles eventuell Negative (mangelnde ritterliche Fähigkeiten) aus dem Umfeld der Artusritter auszublenden und den Artushof am Ende noch einmal als Maß aller Dinge darzustellen. Auf alle Fälle übernimmt der Pleier dadurch aber auch die ‚klassische‘ Einteilung von ‚unantastbaren Artusrittern‘ und solchen, die als Gegner genutzt werden können.

III.8.3. Die *âventiuren*-Gebundenheit des Gegners

Der Pleier lässt Tandareis die Huld des Königs Artus verlieren und zurückerlangen, um ihn sich dann anschließend in einem zweiten Erzählteil als Helfer bedrängter Damen auch sozial bewähren zu lassen. Damit wird das ‚klassische‘ Model des Doppelten Kursus in einer Variation aufgegriffen, welche auch die damit verbundene gattungstypische Funktion besiegtter Gegner als Boten an den Artushof erwarten lassen könnte. Denn um die Huld des Königs zurückzugewinnen, ist es absolut notwendig, dass Artus von den Taten des Helden erfährt, mit welchen er diese Huld zurückgewinnen kann. Und um als vollwertig rehabilitierter Held an den Artushof zurückzukehren, benötigt es das Wissen der anderen um seine sozialen Leistungen.

⁶⁰⁸ Fiedler-Rauer (2003), S. 180.

Allerdings kommen alle im ersten Kursus besiegten Gegner des Helden als gewalttätige und gewissenlose ‚Unmenschen‘ ums Leben (Riesenbrüder/Karedoz) oder es mangelt ihnen an sozialem Prestige, Rang und Namen, um als würdige Boten in Erscheinung treten zu können (Räuber/Pförtner des Karedoz).

An ihrer Stelle reisen die zahllosen adeligen Damen, Ritter und Kinder, welche der Held in Mermin befreit hat, als Boten zu Artus (Tan. 7.484-7.543, 7.765-7.832 und 7.973-8.268). Sie bestechen durch ihren Stand, ihre Anzahl sowie ihre Ausstattung und sie übernehmen die Botenrolle des besiegten Gegners, welche in diesem Erzählteil völlig auf ihre Kampfszene beschränkt bleiben und durch Tod aus der Erzählung ausscheiden.

Der zweite Kursus hingegen bietet zahlreiche ritterliche Gegner, welche als Boten fungieren können und von welchen auch zwei in dieser Funktion eingesetzt werden. Dies betrifft Kurion (Tan. 9.605-9.667) und Kalubin (Tan. 10.696-10.714). An dieser Stelle hat der Held (wenn auch unwissentlich) allerdings bereits die Huld von Artus zurückgewonnen und die Boten mehrten nun nur noch als herausragende ritterliche Gegner sein Lob. Sie sind somit Teil seiner sozialen Bewährung vor den Augen der Gesellschaft des Artushofes und verbinden die romaneigene *âventiure*-Welt des Helden mit der gattungstypischen Artuswelt.⁶⁰⁹

Doch während Kurion nach seinem Auftritt als Bote folgerichtig keine weiteren Szenen im Roman erhält, wird Kalubin im weiteren Verlauf der Handlung in markanter Weise Teil der Erzählung: Er bleibt am Artushof, heiratet die von Tandareis zu Gunsten von Flordibel ausgeschlagene Claudin und bewährt sich als Kämpfer im Hochzeitsturnier. Dieser Erzählteil widerspricht der gattungstypischen Funktion des Gegners mit seiner Begrenzung auf Kampf- und Botenszene vehement.

Es scheint, als erzähle der Pleier hier nicht nur die Geschichte von Tandareis und Flordibel, sondern auch jene von Kalubin und Claudin: Sie ist die Dame, in deren Minnedienst Kalubin stand, die ihn verschmähte und welche er schließlich entführt und geschlagen hat, bis der Held sie aus seinen Händen befreien konnte (Tan. 10.537-10.646).

Dass sowohl Claudin als auch Kalubin damit allerdings nicht aus der Erzählung verschwinden, sondern dass ihre Geschichte ‚fertigerzählt‘ wird, könnte damit zusammenhängen, dass der Pleier hier den *Lanzelet* korrigierend als Prätext nutzt.⁶¹⁰ Dort schwinden die von Lanzelet gehelichten Damen Ade und die (namenlose) Nichte des Galagandreiz mit dem Weiterreiten des Helden auf Nimmerwiedersehen aus der Erzählung (Lanz. 1.362-1.369 und 3.672-3.675). Im *Tandareis* werden die zuerst zurückgelassenen Damen in einem abschließenden ‚Happy End‘ hingegen beide standesgemäß verheiratet (Tan. 16.347-16.489).

⁶⁰⁹ Kern (1981), S. 105/106.

⁶¹⁰ Dass der Pleier den *Lanzelet* als Prätext nutzt, darauf verweist KERN in seiner Untersuchung der Kandaljon-Szene. – Kern (1981), S. 253-261.

Dennoch: Dass der Held Claudin am Ende ausgerechnet ihren Peiniger Kalubin zum Gatten gibt, mag verwundern. Um diese höchst ungewöhnliche Liaison (gewalttätiger Gegner des Helden heiratet die vom Helden befreite Dame) erzähltechnisch zu glätten, verbindet der Pleier Kalubin und Claudin bereits über ihre Namen in einem nur leicht verschleierte Anagramm (mit ‚k‘ zu ‚c‘ und ‚b‘ zu ‚d‘), das sicherlich unterstreichen soll, dass diese zwei Menschen füreinander bestimmt sind. Außerdem versucht Kalubin selbst seinen gewalttätigen ‚Ausrutscher‘ dem Helden gegenüber zu entschuldigen (Tan. 10.537-10.646) und Claudin erhält als Dame, die ‚ihrem Ritter‘ nicht den ‚fälligen‘ Minnelohn für seinen Dienst folgen lässt, eine deutliche Mitschuld an seinem Verhalten. Zudem beweist Kalubin seine höfische Gesinnung Tandareis gegenüber durch die Bereitstellung seines Pferdes (Tan. 10.651-10.690) und seine Bewährung im Turnierkampf (Tan. 16.797-16.820).

Die Entscheidung des Pleiers, der Claudin-*aventure* eine komplette Auflösung folgen zu lassen, bedingt somit die weiteren Auftritte des Gegners jener *aventure*. Dies führt im Endeffekt dazu, dass Kalubin nicht alleine als Gegner in Erscheinung tritt, sondern als eigenständige Figur in einem (wenn auch an den Helden gebundenen) eigenen Erzählstrang. Dieser Teil der Erzählung hat wenig mit dem zielorientierten Erzählschema des ‚klassischen‘ Artusromans gemein und erinnert weitaus mehr an das moderne Erzählschema des Romans, der sein Augenmerk auf mehrere Figuren, darunter auch die eigentlichen Antagonisten, legt.

Ähnliches gilt auch – wenngleich mit umgekehrten Vorzeichen – für Kandaljon. Während Kalubin ein höfischer Ritter mit einmaligem Fehltritt ist, ist Kandaljon der am stärksten negativ geschilderte ritterliche Gegner der Artusromane, der nicht demonstrativ im Kampf gegen den Helden ums Leben kommt und gleichzeitig breiten Raum in der Erzählung einnimmt.

Dies geschieht schon einmal durch das dreifache Aufeinandertreffen des Helden mit Kandaljon im Zweikampf. Diese Kämpfe bestehen aus einem ‚Hinkampf‘ und zwei ‚Rückkämpfen‘. Während der Held beim ersten Mal scheitern muss, da Kandaljon bei drohender Niederlage von seinen Rittern geschützt wird (Tan. 10.865-11.053), beweist der Pleier bei den Turnierbegegnungen das Offensichtliche: Tandareis ist im Zweikampf Kandaljon überlegen (Tan. 13.127-13.159 und 13.989-13.903). Bei beiden Turnierkämpfen kann der Held (möglicherweise auch zur Genugtuung des Rezipienten) Kandaljon dabei finanziellen Schaden zufügen, der ihn durchaus trifft (Tan. 14.886-14.898).

Allerdings geht es dem Pleier nicht darum, Kandaljon im Verlauf der Handlung seiner gerechten Strafe zuzuführen, welche in den ‚klassischen‘ Artusromanen der Tod im Zweikampf hätte sein müssen. Vielmehr führt der Pleier hier vor, wie die Gesellschaft als regulierender Faktor mit solchen fehlgeleiteten Rittern (oder Landesherren) umgehen kann.⁶¹¹

⁶¹¹ Damit übernimmt hier die Gesellschaft die Funktion der ‚zählenden‘ Instanz, welche in anderen Romanen die *minne* einnimmt. – Kaiser (1986)

Um die mäßigende Wirkung der Gesellschaft zu zeigen, wird Kandaljon teilweise auch zum Mittelpunkt der Erzählung wie in der Ratsversammlung und seinem Gespräch mit Tandareis (Tan. 14.608-14.937). Der Rezipient erhält sogar Einblick in seine vorausgehenden Überlegungen (Tan. 14.515-14.537). Das macht Kandaljon zu weitaus mehr als nur einem Gegner. Er wird zu einer kommunizierenden, denkenden und handelnden Figur. Darin ähnelt diese Gegnergestaltung jener des Ekunaver im *Garel*. Das klassische Konzept von Kampf- und Botenszene wird dadurch stark erweitert und über die Gattungsgrenze hinaus verändert.

Die Loslösung von der strikten Begrenzung auf die eigene *âventiure* des Gegners (oder anders formuliert: die Ausweitung der *âventiure* zu einer größeren Erzähleinheit mit Elementen jenseits der Begegnung im Kampf) bietet neue Möglichkeiten und schafft erzählerische Freiräume. Dies trifft auch im Kleinen zu.

So ist beispielsweise Dodines nicht nur ein Gegner von Tandareis in der Schlacht, er ist auch (als der ‚wilde‘, das heißt jener, dem die Wildnis vertraut ist) dazu prädestiniert als Bote von Artus Tandareis hinterher geschickt zu werden (Tan. 8.269-8.300 und 11.749-11.763). Und zukünftige Gegner des Helden an späteren Turniertagen, können bereits an früheren in Erscheinung treten und somit zu mehr werden als die ‚klassischen‘ namenlosen ‚Einzeilen-Ritter‘ (Tan. 12.589-14.427 und 16.716-17.082).

III.8.4. Die Erfolgserwartung des Rezipienten

Vor allem im ersten *âventiure*-Strang, welcher im Kampf gegen Karedoz mündet (Tan. 4.086-7.972), finden sich zahlreiche Vorausdeutungen auf den glücklichen Ausgang der *âventiure*, die dem Helden die Rückgewinnung der Huld von Artus und somit das Erreichen des ersten Etappenziels ermöglicht.

Nach dem Sieg des Helden und jenes Ritters, dem er gegen die Räuberbande zu Hilfe eilte (Liodarz), erfolgt die unverblünte Vorausdeutung auf den Sieg von Tandareis gegen Karedoz: Der Held werde in Malmontan viele Damen, Ritter und adelige Kinder befreien (Tan. 5.540-49) und das bedeutet natürlich, dass er denjenigen besiegen wird, welcher eben jene Adelige gefangen hält.

Doch nicht nur eine ‚Ob überhaupt‘-Spannung wird in der Karedoz-*âventiure* von der Erzählung ausgeschaltet. Auch die ‚Wie‘-Spannung entfällt, wenn der Pleier bei der Ankunft des Helden in Malmontan von einer dort stehenden Linde zu berichten weiß, dass jener Baum Tandareis helfen wird, den Kampf gegen Karedoz zu überleben (Tan. 6.453/4). Jeder, der sich mit Riesenkämpfen auskennt – und das bedeutet jeder, der mit Artusromanen vertraut ist – weiß, wie der Kampf gegen Karedoz ablaufen wird, dass der Held unter dem Baum Schutz suchen und von dort aus den Riesen zuerst in die Knie zwingen und dann zerstückeln wird.

Für den Rezipienten bleibt somit nur noch das Warten auf die Erfüllung der Vorausdeutung in der Erzählhandlung bestehen. Das bedeutet praktisch eine Hyperkorrektur in das klassische Erzählschema.

Ganz anders sieht es bei den Kämpfen aus, welche den ersten *âventiure*-Teil eröffnen und jenem, welcher den letzten *âventiure*-Teil beendet. Weder für den ersten Kampf des Helden gegen die Räuber (Tan. 4.086-4.353) noch für jenen gegen Kandaljon (Tan. 10.716-11.748) gibt es eine Vorausdeutung über den Ausgang. Das ist natürlich folgerichtig, denn in beiden Fällen unterliegt der Held bzw. muss sich ergeben. Und die Vorausdeutung einer Niederlage des Helden wäre für den mittelhochdeutschen Artusroman höchst ungewöhnlich (vgl. Lanzelets Kampf gegen Mabuz oder Gaweins Kampf gegen Joram im *Wigalois*).

Beide Kämpfe bestechen daher durchaus durch eine ‚Ob überhaupt‘-Spannung, welche der Pleier auch reichlich zu nutzen versteht. Die Hilflosigkeit des Helden gegen die zahlenmäßige Übermacht seiner Gegner ist eindrücklich erzählt. RIORDAN hebt den ‚dramatic sense‘⁶¹² des Pleiers hervor, sowie „his feeling for the effect of a vivid scene and his appreciation of the value of creating suspense“⁶¹³.

Für die Erzeugung dieser Spannung nutzt der Pleier ausführliche Kampfschilderungen und einen Einblick in die verzweifelten Gedanken des Helden im Angesicht der Not anderer, welche nur durch seinen Sieg vor Gefangenschaft beziehungsweise Vergewaltigung gerettet werden könnten (seine Knappen/Claudin).

Das ‚Wie‘ tritt hinter diesem bangen ‚Ob überhaupt‘ dabei vollkommen in den Hintergrund, denn von vorneherein ist klar, was die Bedrohlichkeit der Lage ausmacht: die Überzahl der Gegner. Diese ist auch der Grund, warum die Niederlage des Helden überhaupt erst möglich wird, ohne an seinem Können oder seinem Eintreten für die gerechte Sache Zweifel aufkommen zu lassen.

Interessant ist aber nun die Anordnung dieser Niederlagen im Erzählverlauf, nämlich zu Beginn des *âventiure*-Teils und an dessen Ende. Sie verweisen auf eine mögliche Symbolfunktion. Betrachtet man sich beiden Szenen, fällt auf, dass in beiden Fällen Ritter gegen den Helden antreten, welche sich nicht an die Regeln der Gesellschaft halten und den ‚ungerechten‘ Kampf ‚Einer gegen Viele‘ anstelle des ‚fairen‘ Zweikampfs wählen.

Dies beinhaltet einen Rückverweis auf die Funktion der Gesellschaft als Gerechtigkeit und Ordnung stiftende Instanz, wie wir sie bereits für Kandaljon weiter oben festgehalten haben. Der Held siegt gegen ihn erst dort, wo sich Kandaljon an die gesellschaftlichen Regeln halten muss, nämlich im Turnierkampf. Ähnliches haben wir bereits für den ‚Rückkampf‘ gegen die Räuber festgehalten, bei welchem erst gesellschaftliche (soziale) Regeln den Sieg des Helden im zweiten Durchgang ermöglichen. Dort ist es die Hilfe eines Ritters für einen anderen (also die soziale Tugend der ‚Hilfe für andere‘), die für einen Ausgleich der Kräfte sorgt. Wo ein Ritter knapp scheitern muss, sind somit zwei siegreich.

Die Notwendigkeit, dasselbe Szenario mit demselben Gegner (Kandaljon/Kandaljon) beziehungsweise derselben Art von Gegnern

⁶¹² Riordan (1948), S. 33.

⁶¹³ Riordan (1948), S. 33.

(Räuber/Räuber) einmal in die Niederlage und einmal in den Sieg des Helden zu führen, hat folgerichtig nicht nur Auswirkungen auf die Häufigkeit der Auftritte desselben Gegners, bzw. derselben Art von Gegner, sondern auch ganz vehement auf die Gegnergestaltung, auf seine ‚Machbarkeit‘ beziehungsweise ‚Unmachbarkeit‘.

III.8.5. Der ‚machbare‘ Gegner

Betrachten wir zuerst den regulären Fall, in welchem der Held über seine Gegner siegt. Von den zwei hier angeführten Niederlagen gegen eine Überzahl an Gegnern abgesehen, ist dies immerhin auch im *Tandareis* der Regelfall.

Auffällig ist bei jenen Siegen die Leichtigkeit, mit welcher der Held sie stets davonträgt. Im Krieg und im Turnier gelingt ihm der Sieg problemlos und schnell. Anstatt langer und schwerer Zweikämpfe erfolgt die Tjost im schnellen Ablauf. In wenigen Versen ist alles erzählt.

Das mag für Tjosten in einem Turnier oder Schlachtenverlauf nicht so ungewöhnlich sein. Es gilt allerdings auch für *âventiure*-Gegner wie Kalubin oder Kurion. Sie sind absolut machbare Gegner, die den Helden vor keinerlei Probleme stellen und ihn nicht einmal in einem harten Kampf ‚ins Schwitzen‘ bringen.

Das wird vor allem bei Kurion augenfällig, bei welchem sich der Held im Grunde ebenfalls einer Übermacht gegenüber sieht, da Kurion von zwei Leoparden begleitet wird (Tan. 8.303-10.143). Diese tierischen Mitkämpfer machen ihn allerdings nicht zu einem schwereren Gegner und steigern ihn nicht zum ‚größtmöglichen noch zu bewältigenden‘ Hindernis. Um das zu verdeutlichen halte man sich nur einmal den vergleichbaren Kampf Gaweins gegen die zwei Löwen in der *Crône* (Cr. 13.216-13.303) oder jenen Lanzelets gegen die Löwen des Linier (Lanz. 1.952-1.981) vor Augen.

Dort ist der Held durch die *âventiure* bereits geschwächt oder schlecht ausgerüstet und geht aus dem Kampf schwer verletzt und mit letzter Kraft hervor. Lanzelet muss gesundgepflegt werden (Lanz. 2.124-2.249). Tandareis hingegen erledigt souverän die Leoparden und siegt dann über Kurion (Tan. 9.254-9.464), um nach einer kurzen Pause gleich am Fortgang der Feierlichkeiten der Königin Albiun teilzunehmen (Tan. 9.465-9.624).

Selbst gegen die Riesen gerät der Held nie in Bedrängnis. Immer weiß er, was zu tun ist. Immer siegt er mit spielerischer Leichtigkeit. Und das in vier Riesenkämpfen nacheinander (gefolgt von einem weiteren Kampf gegen den Truchsess des Karedoz). Weder ihre Größe noch ihre Stärke scheinen ein besonderes Hindernis darzustellen. Dazu passt die Beobachtung der fehlenden ‚Ob überhaupt‘- sowie der ‚Wie‘-Spannung in diesem Erzählteil.

Diesen glänzenden (fast möchte man sagen: zu leichten) Siegen gegen Ritter, Räuber und Riesen stehen die besagten Kämpfe gegen eine Überzahl entgegen, in welchen der Gegner nicht zum ‚größtmöglichen‘ sondern zum ‚übergroßen‘ Hindernis gesteigert wird, gegen welches der Held unterliegen muss.

Diese Übermacht wird – wie bereits erwähnt – erzählerisch eindeutig ausgemalt. So wie es dem Helden vorher ‚überleicht‘ gemacht wird, wird es

ihm hier unmöglich gemacht zu siegen. Die Steigerung erfolgt dabei aber alleine über die Anzahl der Gegner, ähnlich wie im *Lanzelet* vor der Burg Liniers (Lanz. 1.402-1.443 und 1.504-1.537). Die Niederlage bedeutet für den Helden keine Schmach, eben weil er von Anfang an chancenlos gegen den zahlenmäßig überlegenen Gegner ist.

Der Schwerpunkt dieser Übermacht liegt dabei auf dem Außergesellschaftlichen des ‚unfairen‘ Kampfes. Die erzähltechnische Alternative zur Überzahl, die Überlegenheit durch das Wunderbare (wie sie der *Lanzelet* als Variation im Kampf gegen Mabuz nutzt) greift der Pleier nicht auf, schon einmal weil Magie und Wunderbares im *Tandareis* keine Rolle spielen und spielen können.

III.8.6. Der ‚monströs-wunderbare‘ Gegner

Die Anzahl der möglichen Gegner mit ‚monströs-wunderbaren‘ Zügen ist im *Tandareis* begrenzter als in den meisten hier untersuchten Artusromanen, da vor allem Ritter und Räuber die Gegnerschaft ausmachen. Alleine die vier Riesen (Durkion, Margon, Ulian und Karedoz) und den ‚wilden‘ Kurion gilt es hier näher zu betrachten.

Die Darstellung der wunderbaren Züge des Gegners: Die drei riesischen Wächter der *clûse* und der Finalgegner des ersten *âventiure*-Teils, Karedoz, werden allesamt mit typischen Riesenattributen ausgestattet. Dabei wird die Größe allerdings weniger thematisiert als die Stärke. Diese wird am häufigsten durch ein Synonym in der Form ‚der starke Mann‘ ausgedrückt (vgl. Durkion – Tan. 5.779, 5.790, 5.849, 5.873, 5.907, Margon – Tan. 6.971, 6.082, 6.098, 6.106, Ulian – Tan. 6.242, 6.298, Karedoz – 5.430, 6.577, 6.648, 6.664).

Aufgrund dieser Funktion der Stärke als beschreibendes Synonym sollte man trotz der Häufigkeit der Erwähnung somit nicht von einer breiten ‚Darstellung der wunderbaren Züge‘ sprechen. Hinzu kommt, dass die Stärke sowie sämtliche weiteren Riesenmerkmale (Größe, laute Stimme oder die *stahelstange* als Waffe) am häufigsten beim ersten Riesen, Durkion, Erwähnung finden und bei den vier direkt anschließenden Riesenkämpfen eher in den Hintergrund treten. Die Darstellung bleibt damit im Rahmen des bereits für die ‚klassischen‘ Riesen Typischen und ist nicht wirklich ausführlich.

Bei Kurion entfällt sie zudem praktisch vollständig. Auch wenn er aufgrund der Herkunft des literarischen Motivs (feindlicher Riese und hilfesuchende Zwerge) vor allem von der älteren Forschung als Riese bezeichnet wird,⁶¹⁴ entspricht seine Darstellung eher der eines Mabonagrins oder Ascalons (welche beide zwar ebenfalls Riesenmerkmale aufweisen, aber kaum als Riesen bezeichnet werden dürften). So ist auch Kurion lediglich ein starker Mann mit lauter Stimme (Tan. 9.162) und schwarzer Rüstung mit Drachenwappen (Tan. 9.162).

⁶¹⁴ Seidel (1909), S. 17.

Die Ursache des Wunderbaren: Die Riesen werden vom Pleier eindeutig dem Bereich des Teuflischen zugewiesen, wenngleich auch diese Zuweisung nicht über das Gattungübliche hinausgeht. Durkion wird einmal als *vâlant* bezeichnet (Tan. 5.858), Ulian als *tiufels genôz* (Tan. 6.212), *tiufels knabe* (Tan. 6.270) und *valantes man* (Tan. 6.279), wohingegen solche Bezeichnungen bei Margon völlig fehlen.

Stärker akzentuiert wird die Zuweisung des Wunderbaren als Teuflisches bei Karedoz. Hier ist von *tiuvels genôz* (Tan. 5.268) die Rede, mehrfach von *vâlant* (Tan. 5.379, 6.624 und 6.648) sowie von *tiufels genôz* (Tan. 8.617). Alle Bezeichnungen werden dabei jedoch wie auch die Stärke eher als variierende Synonyme genutzt, als dass das Teuflische wirklich eine Rolle spielen würde. Weder das Umfeld erscheint ‚teuflisch-wunderbar‘ noch wird der Held in christlicher Pose gezeigt (z.B. beim Bekreuzigen, Gebet, etc.).

Bei Kurion fehlt jegliche Zuweisung in den Bereich des Teuflischen, was bei der kaum vorhandenen Ausgestaltung seiner wunderbaren Natur aber kaum verwundern mag. Der Text weist ihn eher als Menschen aus und dem Christentum zu (Tan. 9.415).

Das Wunderbare als Mittel der Steigerung: Das Wunderbare fungiert also vor allem als beschreibendes Synonym. Allerdings spielen Riesenmerkmale auch – wenngleich weniger häufig angewendet – eine Rolle im Kampfgeschehen. Dort, wo die übermenschliche Größe angesprochen wird, geschieht dies im Zuge der Handlung, zum Beispiel, wenn Ulian wie ein Turm zusammenbricht (Tan. 6.273) oder Karedoz so groß ist, dass er Tandareis im Schutz unter der Linde nicht sehen kann (Tan. 5.999-6.001). Dennoch lässt sich schwerlich von einer Steigerung des Schwierigkeitsgrades durch die Wahl des wunderbaren Gegners sprechen (s. vorheriges Unterkapitel). Gegen die Übermacht der Räuber gerät Tandareis in eine lebensbedrohliche Lage, die in ihrer Hoffnungslosigkeit entsprechend eindrücklich geschildert wird. Alle vier Riesen besteht der Held jedoch problemlos (und kämpft im Anschluss noch siegreich gegen den Truchsess des Karedoz).

Wenn aber eine Steigerung als Ursache für die Wahl des wunderbaren Gegners entfällt, wie sieht es dann mit einer sinnstiftenden Funktion aus? Vielleicht spielt die eindeutige Verknüpfung des Wunderbaren mit dem Teuflischen und somit dem Unrecht hier eine Rolle.

Da für alle menschlichen Gegner eine Art (Re)integration in die Gesellschaft beobachtet werden kann, muss der wahre ‚Unmensch‘ eben auch als solcher dargestellt werden. Der Gewaltherrscher, welcher zugleich der Finalgegner des ersten *âventiure*-Wegs ist, sowie seine Schergen, sind somit nicht-menschlicher Natur.

Aber da es dem Pleier im *Tandareis* nicht um die Thematisierung des Wunderbaren geht, sind sie gleichzeitig das Minimum an Nicht-Menschlichem, das im ‚Figuren-Pool‘ des Artusromans als Gegner zur Verfügung steht – nämlich Riesen.

III.8.7. Intertextuelle Gegnergestaltung

Auch für den *Tandareis* wurde eine Vielzahl von interessanten intertextuellen Verweisen festgestellt. Diese reichen von der Minneversonnenheit des Helden während der Turniere (Tan. 12.867-13.023, Tan. 13.741-13.827 und Tan. 14.204-14.282), die an jene Parzivals vor dem Kampf gegen Segremors und Keie erinnert (Pz. 284,24-295,27), bis hin zum Erzählgefüge über einen Helden, der in verschiedenen *âventiuren* mehrere Damen gewinnt und heiratet (Lanz. 667-1.356, 1.357-2.249 und 3.929-4.673), bzw. für sich gewinnt, aber nur seine langjährige Minnedame heiratet (Tan. 15.423-16.346).

Solche Verweise sind zahlreich, uns interessiert allerdings an dieser Stelle nur die mögliche Übernahme von Gegnerfiguren oder Gegnerkonstellationen und damit richtet sich unser Blick vor allem auf den *Erec*.

Prätext: *Erec*

Die Anspielungen auf den *Erec* betreffen, wie bereits erwähnt, vor allem die Räuberkämpfe im *Tandareis*, die in ihrer Doppelung und der Art der Gegner sowie der Kampfschilderung auf die Räuber- und Riesenkämpfe im *Erec* verweisen. Die Überzahl der Gegner ist hier ebenso übernommen wie die Art der Gegner, die in beiden Fällen als außerhalb der Gesellschaft stehende Wegelagerer gekennzeichnet sind.

In beiden Fällen spielt zudem die schlechte Ausstattung der Kämpfer eine Rolle. Allerdings ist dies im *Erec* bei den Räubern der Fall, weshalb Erec gegen sie siegen kann (Er. 3.226-3.234), während im *Tandareis* der Held der schlechter ausgestattete Kämpfer ist und die Räuber Rüstungen tragen (Tan. 4.216-4.225 bzw. 4.237/8), ein weiterer Grund, warum er im Kampf unterlegen ist. Ebenfalls unterscheiden sich die Gegner in beiden Werken durch ihre Motivation: Im *Erec* handeln die Räuber aus eigenem Antrieb und betreiben ihr ‚Handwerk‘ aus Gewinnstreben (Er. 3.200/1 und 3.317-21), die Gegner im *Tandareis* werden hingegen zu ihren schlechten Tat ‚gezwungen‘ (Tan 5.364-5.422).

Doch während bei Hartmann die Räuberepisode ‚alleine‘ durch ihren Symbolcharakter Aussagekraft erhält, verzichtet der Pleier auf diese Möglichkeit, vernetzt Räuber und Riesen kausal (die Riesen als Zwangsherren der Raubritter)⁶¹⁵ und versetzt dadurch die Räuber in eine Opferrolle, aus welcher sie durch das Eingreifen des Helden befreit werden, sobald dieser über die wahren Zusammenhänge ins Bild gesetzt wurde.

Der Pleier nutzt also alleine die Gegnerart und den äußeren Episodenaufbau als Verweis. Wo Hartmann aber kein Interesse an einer Funktion der Gegner über ihre kämpferische Opposition zum Helden hinaus hat, fragt der Pleier nach dem ‚Warum‘ und lässt seinen Helden nicht einfach nur gegen diese Gegner kämpfen, sondern die Ursache für ihr Räuberdasein beseitigen.

Damit rückt der Pleier Held und Gegner näher zusammen und setzt sie in Gegensatz zu den widerrechtlichen Riesen. Er interpretiert Hartmanns Räuberepisode in gewisser Weise als Erzählung einer ‚sozialen

⁶¹⁵ Kern (1981), S. 235.

Ungerechtigkeit', die der Held zu beseitigen hat, anstatt einfach nur ihre Folgen für sich selbst zu bereinigen.

In gewisser Weise handelt es sich hierbei um eine Korrektur der Erzählung im *Erec*, die weniger auf strukturelle ‚Spielereien‘ abhebt, sondern inhaltliche Antworten auf eine reelle Notlage gibt. Die Gegner werden beim Pleier aus ihrem statischen Figurendasein eines zu überwindenden Hindernisses zu mehrschichtigen Figuren, für deren Tun und Handeln nach Gründen gefragt wird. Der Pleier nutzt sie nicht einfach nur als Gegner, sondern versieht sie mit einer weiterreichenden Funktion, die sie gleichzeitig als Figuren plastischer werden lässt als die schablonenhaften Räuber des *Erec*. Dadurch erscheinen sie fast wie Charaktere.

Diese Art der Nutzung des Prätextes ist besonders interessant, da der Pleier den *Erec* ein weiteres Mal und hier noch prägnanter nutzt. Ein sehr präziser Intertextualitätsmarker deutet dort auf den Prätext hin: Einer der Ritter Kandaljons verweist explizit auf jene zwei Grafen, welche Enite begehrt und erinnert an deren Schicksal (Tan. 10.777-10.800).

Damit wird für den Rezipienten die Vergleichsmöglichkeit zwischen jenem namenlosen Grafen (Er. 3.475-4.262) sowie dem Grafen Oringles (Er. 6.115-6.749) und Kandaljon (welcher ebenfalls die Begleiterin eines fremden Ritters begehrt, nämlich die Tandareis begleitende Claudin) praktisch direkt vorgegeben.

Gleichzeitig wird hier auch auf das doppelte Motiv verwiesen, das der Pleier ebenfalls nutzt: Zweimal wird Enite von heiratswilligen Grafen bedrängt, ebenso wie Claudin erst von Kalubin und dann von Kandaljon begehrt wird. Dabei entspricht Kalubin in seiner positiveren Schilderung eher dem namenlosen Grafen, von welchem es heißt, er sei *beide biderbe unde guot, an sînen triuwen wol behut unz an die selben stunt* (Er. 3.688-3.690). Kandaljon entspricht in seiner Verderblichkeit eher Oringles von dessen *untugent* (Er. 6.517) und *zorn* (Er. 6.518) die Rede ist.

Gleichwohl ist Kandaljons Schicksal nicht dem des Oringles vergleichbar. Anders als jener findet Kandaljon trotz seiner verwerflichen Absichten und moralischen Mängel (Tan. 10.734-10.768 sowie Tan. 15.439-15.456) nicht den Tod durch die Hand des Helden. Zwar erfolgt eine materielle Bestrafung ebenso wie eine gesellschaftliche (mehrfache Niederlage im Turnier und Zusprechen des Herzogtums an seine Schwester Antonie anstatt an ihn), aber die Erzähllogik ‚böser Gegner findet durch die Hand des Helden sein gerechtes Ende‘ wird mit aller Deutlichkeit vom Pleier verworfen und Kandaljon in die Gesellschaft eingebunden und sein Bedrohungspotential dadurch ‚unschädlich‘ gemacht.

Auch hier übernimmt der Pleier also mit einem eindeutigen Verweis auf seinen Prätext nur die Art und Gestaltung des Gegners, führt die Erzählung aber zu einem vollkommen anderen Ende, welches eher als eine Art Gegenprogramm gelesen werden kann.

Prätext: *Lanzelet*

Zu einem ähnlichen Ergebnis kann man zudem auch gelangen, wenn man als Kandaljons literarisches Vorbild nicht (nur) den Grafen Oringles aus dem *Erec* nimmt, sondern auch Liniers aus dem *Lanzelet* in Betracht zieht. Bereits SEIDEL verweist auf diese Möglichkeit, die nicht nur durch die ähnliche Figurenkonstellation (Onkel/Bruder der potentiellen Braut des Helden), sondern auch durch den beiden Figuren eindrücklich zugeschriebenen Jähzorn (Tan. 11.010, 11.549, 13.380, 13.390, 13.415, 13.422, 14.581, 14.588, 14.745 und 14.819/Lanz. 1.607, 1.664/1.665, 1.611 und 1.659-1.662) nahelegt.⁶¹⁶ Auch hier gäbe es dann dieselbe Varianz im Ausgang der Erzählung, denn auch Linier findet (wie für diese Art von Gegner eigentlich üblich) den Tod durch die Hand des Helden.

Aber auch andere intertextuelle Verweise mit Korrektur-Charakter lassen sich für den *Lanzelet* beobachten. Bereits verwiesen wurde auf die unterschiedliche Behandlung der Frauenfiguren durch die beiden Autoren. Während für den Helden nicht mehr ‚benötigte‘ Frauenfiguren im *Lanzelet* spurlos aus der Erzählung verschwinden, erzählt der Pleier das Schicksal aller Damen im *Tandareis* bis zu ihrer glücklichen Heirat am Ende weiter.

Die Parallelen umfassen aber auch das grundsätzliche Konzept der mehrmaligen Ehe(möglichkeit) des Helden. Dreimal ist *Lanzelet* verheiratet (mit der Tochter des Galagandreiz‘, mit Ade und mit Iblis), eine vierte Frau versucht ihn mit Gewalt zu halten (Königin von Pluris). Drei Damen werben um Tandareis (Claudin, Antonie und Flordibel),⁶¹⁷ eine vierte würde ihn gerne an ihrem Hof behalten (Königin Albiun).⁶¹⁸ Nur dass Tandareis von vornherein alleine seine Minnedame liebt und keine andere begehrt – ein Zeichen seiner *stæte* im Unterschied zum *wîpsæligen* Lanzelet.

Dass wir auch hier eine mögliche Figurenübernahme bei gleichzeitiger Veränderung des Erzählausgangs beobachten können, spricht für eine bewusste Korrektur oder vielleicht weniger scharf formuliert für eine final anders motivierte Neuerzählung auf Grundlage derselben Ausgangsposition. Immerhin scheint es nur einen Verfasser zu geben, welchen der Pleier ohne entsprechende Änderungen als Quelle nutzt – nämlich sich selbst.

Prätext: *Garel*

Der Pleier ist von Hartmann abgesehen der einzige Verfasser eines Artusromans, welcher seine eigenen Werke als intertextuelle Prätexte nutzen konnte und von dieser Möglichkeit auch Gebrauch machte. Seine ‚auto-intertextuellen‘⁶¹⁹ Verweise betreffen vor allem die Riesen.⁶²⁰ Auch hier – das

⁶¹⁶ Seidel (1909), 26/27.

⁶¹⁷ Seidel (1909), S. 26/27.

⁶¹⁸ Zu Recht verweist SEIDEL darauf, dass hier zwar keine *minne*-Gefangenschaft thematisiert wird, dass dieses Motiv allerdings bei Antonie in aller Ausführlichkeit behandelt wird. – Seidel (1909), S. 29.

⁶¹⁹ Susanne Holthuis: Intertextualität. Aspekte einer rezeptionsorientierten Konzeption. Tübingen. 1993, S. 45.

⁶²⁰ Vergleiche die ausführliche Analyse der imitativen Rückgriffe bei der Gestaltung der Riesen im *Tandareis* auf den *Garel* bei KERN – Kern (1981), S. 236-245.

mag nun allerdings kaum noch überraschen – greift der Pleier vor allem die Gestaltung der Figuren auf und verändert den Ausgang der Erzählung. Während sich die vier höfischen Ritterriesen des *Garel* als moralisch vorbildliche Heidenritter entpuppen, welche letztendlich für die Sache des Helden gewonnen werden können und somit am Leben bleiben, sind die vier Riesen des *Tandareis* ihre absoluten Gegenbilder und kommen als solche folgerichtig ums Leben. Vielleicht mag man hierin auch einen Intertextualitätsmarker sehen, der die Lesart der Verweise auf den *Erec* am eigenen Werk schon einmal vorwegnimmt.

III.8.8. Die individuelle ‚Gattungsmischung‘

Der Pleier schreibt mit dem *Tandareis* eine interessante Mischung aus Artusroman und antikem Liebesroman.⁶²¹ Der Roman des Pleiers teilt eine Vielzahl von Erzählmotiven mit dem *Willehalm von Orlens* des Rudolf von Ems, welcher in der Nachfolge des griechischen Liebesromans steht und wiederum eine Vielzahl von Strukturelementen mit dem Artusroman teilt.⁶²²

Daher wird man sich wohl KERNs Schlussfolgerungen anschließen können, welchen zu Folge der Pleier im *Tandareis* bei der Erzählung seiner Liebesgeschichte dem griechischen Erzählschema folgt und es mit ‚artusromanhaften Zügen‘ versieht.⁶²³ Damit geht er nicht unähnlich vor wie Hartmann, wenn dieser im *Iwein* für die Liebesgeschichte des Protagonisten auf das Feenmärchen zurückgreift.

Die Rückgriffe des Pleiers auf Motive des griechischen Liebesromans mögen auf alle Fälle die Abweichungen in der Gestaltung jener Gegner erklären, die wir in ihrer Gestaltung bisher als ungewöhnlich oder untypisch gekennzeichnet haben.

Im Unterschied zum Artusroman kennt der griechische Liebesroman als Gegner den die Handlung überspannenden Widersacher,⁶²⁴ welcher ein Hindernis beim Zusammenkommen von Held und Geliebter darstellt. Einen wirklichen Widersacher in Gestalt eines Rivalen gibt es im *Tandareis* nun zwar nicht, allerdings erhält Artus durch die Vermischung von Artusroman und Liebesroman „einen Zug von aufgebrachtem Brautvater, dem das soziale Tauschobjekt entwendet wurde“⁶²⁵. Hinzu kommen weitere mögliche Auswirkungen des Liebesromans auf die Gegner im *Tandareis* sowie natürlich Typisches für die Gattung Artusroman.

⁶²¹ Kern (1981), S. 217-232.

⁶²² Xenja von Ertzdorff: Rudolf von Ems. Untersuchungen zum höfischen Roman im 13. Jahrhundert. München. 1967, S. 222/223.

⁶²³ Kern (1981), S. 217-232.

⁶²⁴ Isolde Stark: Strukturen des griechischen Abenteuer- und Liebesromans. In: Der antike Roman. Untersuchungen zur literarischen Kommunikation und Gattungsgeschichte. Herausgegeben von Heinrich Kuch. Berlin. 1989, S. 82-106 (bes. S. 82-87). – Renate John: Zur Figurencharakteristik im antiken Roman. In: Der antike Roman. Untersuchungen zur literarischen Kommunikation und Gattungsgeschichte. Herausgegeben von Heinrich Kuch. Berlin. 1989, S. 150-177.

⁶²⁵ Christoph Cormeau: 'Tandareis und Flordibel' von dem Pleier. Eine poetologische Reflexion über Liebe im Artusroman. In: Liebe und Aventure im Artusroman des Mittelalters. Beiträge der Triester Tagung 1988. Herausgegeben von Paola Schulze-Belli und Michael Dallapiazza. Göppingen. 1990, S. 36.

Zu den typischen Gattungselementen, welche im *Tandareis* umgesetzt werden gehört die Zweiteilung der Erzählung. Es gibt zwei *âventiure*-Wege mit einer ersten Bewährung des Helden (Rückgewinnung der Huld von Artus) und einer endgültigen (Wiedervereinigung und Heirat mit Flordibel). Es existiert eine Art symbolischer Zwischeneinkehr zwischen den Episoden, in welcher zwar der Held nicht selbst an den Artushof kommt, aber stellvertretend seine Bote.

Erster Handlungsteil: Der Artushof ist ganz gattungsgetreu der Ausgangspunkt der Handlung. An ihm treten zahlreiche Artusritter in Erscheinung, welche (ungewollt oder unwissentlich) als Gegner des Helden gegen ihn antreten. Durch den Einfluss des antiken Liebesromans rückt allerdings die *minne* in eine ganz zentrale Rolle und übernimmt zum Teil die Funktion des Artushofes.

Dass Artus in einer Erzählung, in welcher nicht er als moralischer Fixpunkt der Erzählung dient, sondern die *minne* im Vordergrund steht, zudem folgerichtig gegen die Liebe agieren muss und somit zum Widersacher (wenn auch nicht zum kämpfenden Gegner) wird, legt CORMEAU ausführlich dar.⁶²⁶ Dies bedingt eine andere Motivation der Kämpfe des Helden gegen die Artusritter, die hier direkt auf Anweisung des Königs in die Schlacht gegen den Helden ziehen.

Allerdings, sobald der Held auf dem *âventiure*-Weg ist, finden sich erst einmal nur noch die für den Artusroman typisch gestaltete *âventiuren*. Dazu gehören jene Kämpfe gegen die Riesen, welche den Helden als Wiederhersteller von Recht und Ordnung zeigen, indem er Standesgenossen von (unmenschlichen) Unterdrückern befreit.

Auch der Erwerb von Frau und Land wird im *Tandareis* im ersten Handlungsteil thematisiert, wobei beides allerdings als Variation des Schemas getrennt behandelt wird: Mit Flordibel erhält Tandareis (am Ende) seine Minnedame zur Frau, das Land gewinnt er (zusätzlich zu seinem Erbland) in der *âventiure*. Dadurch entfallen mögliche Schwiegervaterkämpfe (anders als im *Lanzelet* gegen Galagandreiz, Linier oder Iweret) oder Kämpfe gegen Rivalen (anders als im *Iwein* gegen Ascalon).

Zweiter Handlungsteil: Der zweite Handlungsteil zeigt den Helden gleich zweimal ganz gattungstypisch als ‚Helfer für bedrängte Damen‘ (Albiun/Claudin), was die dazugehörigen ritterlichen Gegner in Erscheinung treten lassen. Dabei könnte der Held an dieser Stelle (und später bei Antonie) Frau und Land gewinnen. Da es für ihn – anders als für den Helden im *Lanzelet* – aber nie zur Debatte steht, eine andere Dame als Flordibel zu heiraten, überleben auch sämtliche Gegner jener *âventiuren*, so dass die ‚Sterberate‘ der Gegner im *Tandareis* eher gering ausfällt.

Dies schließt auch den eigentlichen Finalgegner des Romans ein, Kandaljon. Er ist als literarisches Gegenstück zum Helden konzipiert, ein Negativspiegel wie Roaz im *Wigalois*. Dies müsste eigentlich eine daran gekoppelte Bestrafung des Gegners, als der im Unrecht befindlichen und moralisch verwerflichen Partei, nach sich ziehen, doch genau das ist nicht der Fall.

⁶²⁶ Cormeau (1990), S. 36ff.

Auch hier könnte die Ursache (zusätzlich zu den bisher angestellten Überlegungen) in der Vermischung von Artusroman und Liebesroman zu suchen sein. Denn dort, wo der Gegner und die *aventure* nicht mehr der sozialen Bewährung des Helden dient, sondern alleine das ‚Happy End‘ verkompliziert (Kalubin/Kandaljon), kann der Gegner auch überwunden werden, ohne dass er getötet werden muss. An ihm muss der Held nicht seine Wertigkeit unter Beweis stellen (wie im Artusroman), sondern er dient alleine als Widrigkeit, die der Held zu überwinden hat.

Desweiteren mag die Orientierung des Pleiers am Schema des Liebesromans auch auf die Turniergegner des Helden Auswirkungen gehabt haben. Hier bewährt sich der Held nicht nur gegen die gattungstypisch zu erwartenden Artusritter oder (aus der ‚Gattungsmischung‘ mit der Heldenepik hervorgegangenen) Adeligen aus fremden und unbekannten Ländern (vgl. *Parzival*), sondern mit Königen real existierender Länder. Und solche Gegner sind typisch für den ‚pseudozeitgeschichtlichen Liebesroman‘.⁶²⁷

Den Abschluss des Romans stellt die Wiedervereinigung des Helden mit seiner geliebten Flordibel dar, welche wieder ganz gattungsgetreu am Artushof stattfindet. Zwar ist die Krönung in Mermin der Handlung noch nachgestellt, doch gilt dasselbe auch für das Ende des *Iwein* oder – mit noch größerer Ähnlichkeit in der Handlungsführung – des *Lanzelet*.

III.9. Meleranz

Zusammenfassung: Der junge Sohn des Königs von Frankreich, Meleranz, bricht heimlich von seiner Heimat zum Hof seines Onkels König Artus auf, um sich von dessen Tugendhaftigkeit zu überzeugen. Auf dem Weg trifft Meleranz auf einer idyllischen Lichtung die junge Königin Tydomie, welcher die Begegnung mit Meleranz geweissagt wurde. Sie unterzieht ihn einer Prüfung seiner höfischen Tugend, beide werden von der *minne* ergriffen.

Dennoch setzt Meleranz seine Reise fort und gelangt an den Artushof, wo er (zunächst unerkannt) zum Ritter ausgebildet wird. Seine erste Tjost reitet er gegen den jungen Libyal (Mel. 3.209), der nur für diesen Zweck an den Artushof gereist ist.

Nach seinem erfolgreichen Einstand in sein neues Dasein als Ritter bricht Meleranz auf, um zu der Lichtung zurückzukehren, auf welcher er einst Tydomie getroffen hatte. Allerdings verfehlt er den rechten Weg und gelangt zum Riesen Pulaz, der ihn freundlich bewirtet und ihm von dem Gewaltherrscher Godonas (Mel. 4.436) berichtet, dem er und seine Raubriesen gezwungenerweise dienen müssen.

Meleranz entschließt sich, gegen Godonas anzutreten und wird von Pulaz zu einer *clûse* gewiesen, welche der Truchsess Cursun (Mel. 4.534) für Godonas verteidigt. Meleranz besiegt Cursun und lässt ihn Sicherheit geben. Zusammen reiten sie zur Burg Terramunt, wo Meleranz Godonas im Zweikampf tötet und Herr des Landes wird.

Cursun bleibt als Meleranz‘ Truchsess auf der Burg, während der Held weiterreitet, da er bei Pulaz erfahren hat, dass die Cousine seiner geliebten Tydomie, Dulceflor, von dem heidnischen König Verangoz (Mel. 4.852) bedrängt wird. Jener hatte ihren Vater getötet und will sich nun ihre Länder aneignen. Der Held tötet ihn im Zweikampf vor Dulceflors Burg. Meleranz‘ Tjost gegen einen der Ritter des Verangoz (Mel. 8.572) eröffnet die folgende Schlacht gegen das von Verangoz ins Land gebrachte Heer. Die Heiden können im folgenden Kampf erfolgreich zurückgedrängt werden. Meleranz bricht erneut auf.

⁶²⁷ Ertzdorff (1967), S. 222-224.

Von Dulceflor hatte er bereits zuvor erfahren, dass Tydomie von ihrem Onkel Malloas zur Heirat mit König Libers von Lorgan (Mel. 7.692) gezwungen werden soll. Libers hält Tydomies Lichtung besetzt, bereit sich in einer *âventiure* jedem Herausforderer zu stellen. In Begleitung von Cursun tjostiert Meleranz gegen eine Reihe von Rittern des Libers (Mel. 9.437). Sie gehen nicht nur gegen sie, sondern auch gegen Libers und den Herzog Maculin (Mel. 9.934) siegreich aus der Tjost hervor.

Meleranz und Tydomie werden wiedervereint und heiraten in der Anwesenheit von Artus und dem Vater von Meleranz, nachdem Tydomies Onkel seine anfänglichen Bedenken verwirft. Libers heiratet Dulceflor. Das Werk schließt mit den Feierlichkeiten und einem Ausblick auf die glückliche Ehe von Meleranz und Tydomie.

III.9.1. Erzählstruktur

Im *Meleranz* reduziert der Pleier die *âventiure*-Welt vollständig auf die Auseinandersetzung des Helden mit menschlichen Gegnern, die zudem allesamt als Ritter in Erscheinung treten. Durch diese erzähltechnisch sicherlich bewusst gewählte Einschränkung des Gegner-Repertoires reduziert sich folglich auch die Auswahl an Konfliktmotiven. Diese werden zusätzlich noch durch das Erzählen ähnlicher oder aufeinander verweisender Episoden in ihrer Vielfalt verringert.

Allerdings bedeutet dies nicht, dass die vergleichbaren Szenenaufbauten einen sich beständig wiederholenden *âventiure*-Ablauf mit sich bringen (man vergleiche hier die beständig nach dem gleichen Schema ablaufenden Kämpfe des Helden gegen die drei Wächter einer *clûse* im *Tandareis*, Tan. 5.598-6.389).

Als Doppelungen fallen vor allem in den zentralen *âventiuren* die jeweils komplementär gestalteten Gegner ins Auge. So ist Cursun, der Truchsess des Godonas, ein Vertreter des höfischen Ritters (Mel. 5.074-5.247), während Godonas den unhöfische Gegner verkörpert (Mel. 4.458-4530, 5.424-5.567, 6.206-6.225). Verangoz ist der heidnische Usurpator (Mel. 7.128-7.250), während Libers durch Unkenntnis der wahren Umstände entschuldigt den höfischen Gegner von Meleranz darstellt.

In beiden Fällen wird das unhöfische Negativbild eines Ritters vom Helden getötet, während der lediglich durch die Umstände zum Gegner gewordene höfische Ritter vom Helden an sich gebunden werden kann, als Truchsess und Begleiter im Fall von Cursun und als Verwandter durch das Einheiraten in die Familie des Helden im Falle von Libers.

Vor allem im letzten Fall sticht der Unterschied zwischen konträrer Gegnergestaltung und Parallelität der *âventiure* besonders ins Auge, indem der Held einmal die Cousine seiner Dame vor einem ungewollten Freier retten muss, einmal seine eigene Dame.

Ebenfalls vorhanden ist das Element der Steigerung in den Kämpfen, am auffälligsten vielleicht im Finalkampf des Romans. Dem Zweikampf zwischen Meleranz und Libers gehen mehrere Zweikämpfe zwischen dem Helden (sowie dem ihn begleitenden Cursun) und den 24 Rittern des Libers voraus. Diese sind bisher unbesiegt (Mel. 9.394ff) und werden vom Knappen des Meleranz bewusst als (zusätzliche) Gegner gewählt (Mel. 9.413 ff).

Die Kämpfe nehmen drei Tage in Anspruch, bei welchen je acht Ritter antreten. Eine Steigerung ist dabei in den Abläufen der Kämpfe zu sehen. Gegen die ersten vier Ritter genügt jeweils eine einzige Tjost, um Meleranz und Cursun den Sieg einzubringen (Mel. 9.456-9.479 und Mel. 9.491-9.508). Gegen die nächsten beiden Ritter sind es bereits zwei Tjosten (Mel. 9.509-9.541) und gegen die letzten beiden Ritter des ersten Tages sind es vier Tjosten beziehungsweise drei Tjosten und eine Auseinandersetzung im Schwertkampf (Mel. 9.542-9.590). Nachdem der zweite Tag eher gerafft erzählt wird (Mel. 9.711-9.759), findet sich auch am dritten Tag eine ähnliche Steigerung mit je einer Tjost gegen die ersten beiden Ritter (Mel. 9.857 und Mel. 9.879), mehrere Tjosten gegen die nächsten beiden (Mel. 9.880-4) und Tjost sowie Schwertkampf gegen die letzten vier (Mel. 9.885-93).

Erst hierauf folgen die Kämpfe von Meleranz gegen Libers und Cursun gegen Maculin. Cursun benötigt hier sieben Tjosten für den Sieg, Meleranz tjostiert acht Mal mit Libers, danach kämpfen sie zu Pferd mit dem Schwert, darauf zu Fuß mit dem Schwert. Der Kampf entscheidet sich schließlich in einer weiteren Steigerung erst im Ringkampf (Mel. 10.197-10.219).

Die Vielzahl der hier innerhalb einer kurzen Erzählstrecke auftretenden Gegner ist bedingt durch die Tatsache, dass Meleranz nicht alleine kämpft, sondern mit Cursun einen Heldenbegleiter bei sich hat. Für die einzelnen gegnerischen Ritter bedeutet dies zwar nur eine Anschwellung ihrer Anzahl, für den Finalkampf bedeutet es aber, dass für Cursun ein zu Libers analog gleichwertiger Gegner eingeführt werden muss. Folglich erhält die Figur des Maculin eine ausführlichere Gegnerbeschreibung mit einer eigenen Einführung (Mel. 9.934-46) und der Beschreibung seiner Ausrüstung (Mel. 10.071-90). Im Finalkampf allerdings tritt Maculin wie auch Cursun vor der abschließenden Konfrontation von Meleranz und Libers dann fast vollständig in den Hintergrund (Mel. 10.113-27).

III.9.2. Die Artusritter des Artusromans

Der Artushof, wie er im *Meleranz* in Erscheinung tritt, und die Artusritter, welchen wir hier begegnen, unterscheiden sich deutlich in ihrer Funktion von jenen in anderen Artusromanen. Nicht nur, dass alle *âventiuren* „ohne besondere Rückbindung an den Artushof geschehen“⁶²⁸ und der Held sie „für sich selbst vollbringt und nicht mehr zur größeren Glorie des Artushofes“.⁶²⁹ Weder wird der Hof durch eine *âventiure* selbst bedroht, noch schickt Artus den Helden einem Hilfesuchenden als Helfer für eine *âventiure*.

Der Hof ist zwar weiterhin ohne Frage die moralische Instanz der Romanwelt, aber der Held muss sich nicht als artuswürdig beweisen – weder im Kampf gegen eine außerhöfische Macht für den Hof noch gegen die Artusritter selbst.⁶³⁰

⁶²⁸ Karnein, S. 116.

⁶²⁹ Karnein, S. 116.

⁶³⁰ Eine Prüfung des Helden zieht hingegen THOMAS in Erwägung. Er argumentiert, dass Meleranz, dadurch dass er seinen Namen und seine Herkunft vor Artus verschweigt, prüfen will, ob er auch ohne

Vielmehr erfolgt die Bewertung des Helden alleine durch seine Zugehörigkeit zur Artusfamilie. Meleranz ist der ‚neue‘ Artus, heißt wegen seiner Ähnlichkeit mit seinem Onkel sogar ‚der Brituneise‘ (Mel. 166-169). Seine Verwandtschaft mit Artus ist der einzige Beweis, welcher für seine Wertigkeit erforderlich ist (Mel. 10.264/5).

Außer Artus und dem mit ihm (und somit mit dem Helden ebenfalls) verwandten Gawein ist daher auch praktisch kein Ritter am Hof nötig und folglich finden die übrigen Artusritter auch überhaupt keine Erwähnung.

Als Figuren treten neben Artus und Gawein nur Ginover und zeilenweise Gaharet auf. Mit dem Kampf gegen die Artusritter entfällt somit sogar die Notwendigkeit für den Auftritt einer so gattungstypischen Figur wie Keie. Und es entfällt die Gawein-Keie-Dichotomie.⁶³¹ Gaweins Rolle beschränkt sich auf die des verständigen Ritters, welcher erkennt, dass Meleranz verliebt ist (Mel. 2.598-2.624). Der Artushof als Ganzes wirkt dadurch seltsam farblos, ohne die sonst beobachtete Einbettung in die bisherige Geschichte der Artuswelt⁶³² und seine Orte.⁶³³ Mit den Artusrittern fehlen zum ersten Mal ansonsten typische Gegnerfiguren.

Allerdings kann der Pleier nicht grundsätzlich auf die Bewährung des Helden außerhalb des *âventiure*-Weges verzichten. An Stelle des Artushofs treten hier andere Institutionen und Figuren. Seine moralischen Werte prüft Tydomie (Mel. 544/5), seine kämpferischen Werte beweist er in einer Tjost gegen den eigens dafür angereisten jungen Libyal, welche mehr einem Freundschaftskampf ähnelt. Es fehlt jegliches Bedrohungspotential durch diesen Gegner und jegliche Gefahr im Kampf für den Helden.⁶³⁴ Als ‚freundlichen‘ Gegner-Ersatz für die Artusritter wirkt Libyal dadurch recht blass. Die Szene erinnert mehr an Schaureiten denn an einen wirklichen Kampf. Vermutlich ist es dem Pleier hier allerdings auch nicht darauf angekommen. Den Ausschlag für die Darstellung dieses ‚Ersatzritters‘ mag alleine Libyals Funktion als Exempelfigur und die Möglichkeit einer Vorausdeutung (s. das entsprechende Kapitel weiter unten) gegeben haben.

III.9.3. Die *âventiuren*-Gebundenheit des Gegners

Bis auf eine Ausnahme gilt für alle der sechs namentlich genannten Gegner des Helden die als gattungstypisch herausgestellte *âventiure*-Gebundenheit des Gegners. Godonas und Verangoz sterben, Libyal ist auf seine *âventiure* zu Beginn des Werkes beschränkt und Libers sowie sein Begleiter Maculin treten neben der Kampfszene nur noch als Boten an den Artushof in Erscheinung, beziehungsweise bei der daraus folgenden Hochzeit des Helden, welche die finale Auflösung der *âventiure* darstellt.

diesen Namen und seine Verwandtschaft mit dem König den Ansprüchen von Artus gerecht wird. – Neil Thomas: *The Defence of Camelot. Ideology and Intertextuality in the 'Post-Classical' German Romances of the Matter of Britain Cycle*. Bern u.a. 1992, S. 52.

⁶³¹ Kern (1981), S.114/Fußnote 3.

⁶³² Kern (1981), S. 139-145.

⁶³³ Kern (1981), S. 110-113.

⁶³⁴ Vgl. Martin, S. 151.

Eine Rolle mehrere *âventiuren* übergreifend erfüllt nur Cursun. Als ‚Vorkämpfer‘ in der *Godonas-âventiure* (Mel. 5.072-5.190) ist er dort nach seinem Auftritt als Gegner Bote und Helfer des Helden (Mel. 5.750-5.915, 6.226-6.663). Meleranz übernimmt ihn in seiner Funktion als Truchsess von Godonas und macht ihn zum Verwalter (Mel. 6.920-7.073), Vertrauten und daraus folgend zum Heldenbegleiter (Mel. 9.080-10.373) und Wegweiser zur letzten *âventiure* (Mel. 9.080-9.303), dem Kampf um Tydomies Anger.

Neben der Funktion als wissender Helfer und als Elemente der Steigerung des letzten Kampfes zu einem Doppelkampf könnten die über seine *âventiure* hinausgehenden Auftritte möglicherweise in der Funktion eines Intertextualitätsmarkers liegen, als Schlüssel zum Erkennen eines Prätext-Verweises.⁶³⁵

III.9.4. Die Erfolgserwartung des Rezipienten

Im *Meleranz* nutzt der Pleier das Moment der Vorausdeutung in vielfacher Weise, um den Sieg des Helden in den verschiedenen *âventiuren* vorher deutlich herauszustellen und eine ‚Ob überhaupt‘-Spannung von vorneherein auszuschließen. Dabei geht er in der Menge und Deutlichkeit seiner Vorausdeutungen weit über das hinaus, was wir bisher gefunden haben.⁶³⁶

Das glückliche Ende des Romans wird bereits zu Beginn der Erzählung auf zweifache Weise vorausgedeutet. Zum einen sieht die Sterndeuterin Tydomies die großen Taten von Meleranz vorher und weiß auch zu berichten, dass er Tydomie aus großer Not erlösen wird (Mel. 1.798-1.805). Zum anderen besitzt der erste Gegner von Meleranz, der junge Ritter Libyal, Verweischarakter, indem er in seiner Ausgestaltung praktisch ein Spiegelbild des Helden ist. Beide sind sich von Geburt ebenbürtig. Zudem verbindet sie ein ähnliches Schicksal (Mel. 3.243ff und Mel. 3.468-3.527). Wie Meleranz ist auch Libyal mit Artus verwandt (Mel. 3.716/7). Wie Meleranz ist auch Libyal heimlich aufgebrochen (Mel. 3.479 ff), um gegen den Helden dessen erste und damit auch seine erste Tjost zu bestehen (Mel. 3.460/1). Und so wie später Meleranz seiner Dame beistehen muss, ist auch Libyal unterwegs, um einer Dame zu helfen, deren Land bedroht wird (Mel. 3.551-3.564). So wie Libyal siegen wird (Mel. 3.598), wird folglich auch Meleranz siegen. Die Vorausdeutung auf das Schicksal des parallel aufgebauten Gegners beinhaltet eine Vorausdeutung auf das Schicksal des Helden.

Hinzu kommt die Siegessicherheit des Helden selbst, welche sich auf die Erfolgserwartung des Rezipienten auswirkt. Nicht nur, dass Meleranz nicht zweifelt. Gegenüber Cursun sagt er über den anstehenden Kampf gegen Godonas, dass er mit Gottes Hilfe sicherlich gegen den Vertreter des Unrechts siegen wird (Mel. 5.561-7) und er zerschlägt demonstrativ das Horn, mit dem man Godonas herausfordern kann, so dass es nie mehr benutzt werden kann (Mel. 5.847-50 und 5.870-75).

⁶³⁵ Vergleiche weiterführend dazu das Unterkapitel zur Intertextualität.

⁶³⁶ Siehe dazu auch die kurze Zusammenstellung bei RIORDAN. – Riordan (1948), S. 36/37.

Weitere Elemente der Vorausdeutung kommen auch von Seiten der Gegner selbst, so im Kampf des Verangoz gegen Meleranz. Neben der Vorausdeutung im Text (Mel. 8.126-8) ist die Todesdrohung durch Verangoz ein deutliches Mittel der Vorausdeutung auf einen Sieg des Helden (Mel. 8.232-5).

Eine Vorahnung über den Kampfausgang haben hingegen die von Meleranz gefangen genommenen Ritter des Libers beim Erscheinen von Libers und Meleranz zum finalen Kampf. Sie erwarten, dass sie wohl ‚unbefreit‘ bleiben werden, da Meleranz und Cursun sicher siegen werden (Mel. 10.015-23).⁶³⁷

In all diesen Fällen fehlt neben der ‚Ob überhaupt‘-Spannung ebenso die ‚Wie‘-Spannung. Oft genug werden die *âventiuren* im Vorfeld bis ins kleinste Detail erklärt, so dass über die Art und Weise des Kampfes keine Unsicherheit bestehen bleibt – wie zum Beispiel in der *Godonas-âventiure*. Hier erklärt Cursun dem Helden genau, was er zu tun hat und was es mit dem Blasen des Horns auf sich hat (Mel. 5.814-5.855). Der Weg des Helden verläuft somit in denselben Bahnen, wie der Truchsess sie bereits vorher dem Helden und dem Rezipienten geschildert hat.

III.9.5. Der ‚machbare‘ Gegner

Im *Meleranz* gilt für sämtliche Gegner die ‚Begrenztheit der Hindernisse‘: Sie alle sind als Ritter ausgelegt und können im ritterlichen Zweikampf besiegt werden. Mögliche übermächtige Gegner wie die fünfzehn gut ausgestatteten Raubriesen des Pulaz (Mel. 4.608) werden nicht gegen den Helden in den Kampf geschickt. Sie dienen gleichwohl dazu, ihren Herren Godonas – welcher sie unterjocht (Mel. 4.428-4.466) – als Gegner aufzuwerten.

Die Kämpfe gegen ihn und vorher bereits gegen Cursun sind ausführlich mit mehreren Waffengängen erzählt, welche die Gleichwertigkeit der Kämpfer unterstreicht. Im Falle von Godonas erfolgt sogar eine Kampfpause, damit sich die Ritter von der Heftigkeit des Zweikampfs erholen können.

Die Steigerung des ‚machbaren‘ Gegner zum ‚größtmöglichen‘ ritterlichen Hindernis durch die ausführliche Darstellung mehrerer Waffengänge findet sich auch bei Libers (der Kampf dort endet in einem Ringkampf) und bei Verangoz, wo sich zudem weitere Mittel der Steigerung finden.

Im Kampf gegen den Heiden werden nicht nur von den beiden Rittern alle Lanzen verstoßen, ohne dass einer von beiden gefallen wäre (Mel. 8.294-8) und die Schilde im Schwertkampf zerhauen (Mel. 8.294-8), auch findet sich das gattungstypische Schema des Helden, der in Gefahr gerät, der Dame, die darüber bestürzt reagiert und somit den nun siegreichen Gegenangriff des Helden einleitet (Mel. 8.320-67). Mit einem Schwerthieb spaltet Meleranz dem Heidenkönig den Kopf bis auf die Zähne (Mel. 8.370-8.395). Damit findet der

⁶³⁷ Interessanter Weise erschrecken dieselben Ritter nach dem Kampf aber genau darüber, dass Meleranz so stark war, dass er Libers besiegen konnte (Mel. 10.309-11). Was von der Erzähllogik aus heutiger Sicht im Widerspruch zur vorherigen Vorausdeutung steht, ist ein gutes Beispiel dafür, dass die Funktion einer Aussage an einem Punkt der Handlung mehr wiegt als die Kohärenz von Erzählabläufen in ihrer Gesamtheit. Durch den Unglauben der Ritter wird Meleranz' Sieg an dieser Stelle noch einmal aufgewertet. Dies ist dem Pleier wichtiger als ein möglicher Widerspruch zu ihrer eigenen vorher geäußerten Erwartung über den Ausgang des Kampfes.

lange und ausdrücklich als ausgewogen bewertete Kampf (Mel. 8.356) sein Ende.

III.9.6. Der ‚monströs-wunderbare‘ Gegner

Aufgrund der Tatsache, dass sämtliche Gegner im *Meleranz* Ritter ohne jegliche wunderbaren Züge sind, entfällt eine genauere Betrachtung deren Darstellung, eine Untersuchung des Verursachers des Wunderbaren oder deren Funktion. Wunderbares tritt zwar in Erscheinung wie Pulaz und seine Riesen oder in der Gabe der Prophetie (Mel. 1.014ff) beziehungsweise Nigromantie (Mel. 1.022) der Meisterin Tydomies, allerdings ist das Wunderbare nie Teil eines Kampfes und dem Helden eher sogar von Nutzen.

III.9.7. Intertextuelle Gegnergestaltung

Bereits im Prolog des *Meleranz* finden sich Verweise auf Hartmann (Mel. 106/107) und Wolfram (Mel. 109),⁶³⁸ die als Intertextualitätsmarker verstanden werden können. Allerdings sind die Auswirkungen auf die Gegnergestaltung recht begrenzt.

Prätext: *Erec*

Auf den *Erec* verweisen die Namen zweier Gegner. Dort tritt ein Libers von Trefferin auf (Er. 1.916), welcher sich auf Libers von Lorgan aus dem *Meleranz* beziehen lässt, insofern als jener durch seine Heirat mit Dulceflor Herr über Trefferin, also Libers von Trefferin, wird.⁶³⁹ Da die Figuren ansonsten allerdings keine Gemeinsamkeiten (zum Beispiel durch eine nacherzählte Vergangenheit) teilen und auf die Ereignisse aus dem *Erec* nicht weiter angespielt wird, dürfte es sich hierbei nur um eine abgeschwächte Funktion des literarischen Verweises, der von KERN festgehaltene Einbindung in die literarisch bereits vorhandene Artuswelt, handeln (atmosphärischer Bezug).⁶⁴⁰

Auch die Tatsache, dass Malloas (der zwar nicht direkter Gegner aber immerhin Gegenspieler des Helden ist) mit seinem Namen auf Maheloas aus dem *Erec* verweisen könnte (Er. 1.919),⁶⁴¹ und sich somit eine zweite Figur auf den *Erec* beziehen lässt, ändert wenig an der eher geringen Auswirkung dieses intertextuellen Verweises. Als Signal könnten die Namen dennoch fungieren.

Prätext: *Iwein*

Bezugsmöglichkeiten auf den *Iwein* finden sich im *Meleranz* bereits durch das Feenmotiv und in motivische Gemeinsamkeiten, wie der Herzenstausch (Mel. 4.027) oder der Botin Dulceflors (als Verweis auf Lunete) und den zwei gleichzeitig daraus folgenden *âventiuren*.

⁶³⁸ S. dazu KERN. – Kern (1981), S. 87ff.

⁶³⁹ Meleranz von Frankreich. Der Meleranz des Pleier. Nach der Karlsruher Handschrift. Edition – Untersuchungen – Stellenkommentar. Herausgegeben von Markus Steffen. Berlin. 2011, S. 397 (zu Vers 7.751). – Seidel (1909), S. 66.

⁶⁴⁰ Kern (1981), S. 92-99.

⁶⁴¹ Steffen (2011), S. 416 (zu Vers 11.640).

Für die Gegnergestaltung interessant ist allerdings vor allem der Vergleich zwischen der *Godonas-âventiure* (Mel. 4.270-6.948) und der *Pesme-âventiure* (Iw. 6.080-6.869). In beiden Fällen gibt es das Motiv der Zwangsarbeit durch Gefangene (Mel. 6.749-6.792/Iw. 6.186-6.424), was Godonas zu einem unritterlichen Ausbeuter wie jene Riesen aus dem *Iwein* macht. Auffällig ist dabei allerdings, dass Godonas kein Riese ist wie jene beiden, sondern ganz Mensch. Dies könnte man als Kritik an unmenschlicher Ausbeutung und Unterdrückung Gefangener verstehen. Godonas rückt dadurch als ‚schlechter Fabrikant‘ in Opposition zu Figuren wie dem ‚guten Kaufmann‘ aus dem *Garel* und dem *Tandareis*.⁶⁴²

Prätext: *Tandareis* (*Garel*)

Dies ist umso wahrscheinlicher als sich noch eine Vielzahl weitere Bezüge auf andere Werke des Strickers finden lassen. Vor allem die Darstellung der Räuberproblematik weist deutliche Züge des Eigenverweises, der ‚Auto-Intertextualität‘⁶⁴³, auf. Wie im *Tandareis* verknüpft der Pleier Riesen und Räuber. Die Räuber befinden sich zudem in beiden Fällen im Dienste eines gewissenlosen Gewaltherrschers. Variiert ist die Zuweisung von Räubern und Gewaltherrscher zur Gattung Mensch beziehungsweise Riese. Während im *Tandareis* der Gewaltherrscher ein Riese ist und die Räuber Menschen, ist es im *Meleranz* nun genau umgekehrt.⁶⁴⁴ Das hat keine Auswirkungen auf das gemeinsame Motiv der Befreiung Unterdrückter (Mel. 4.270-5.001), aber gleichwohl auf die Handlung. Im *Meleranz* kann der Held nicht gegen die Räuber kämpfen, weil diese praktisch unbesiegbare Riesen sind. Dafür muss er den dem Gewaltherrscher vorgelagerten Truchsess an der *clûse* nicht töten wie die Wächterriesen im *Tandareis*, sondern kann ihn ebenfalls befreien, da er ein eigentlich ‚guter‘ Mensch ist (Mel. 5.517ff).

Weitere mögliche ‚Auto-Intertextualität‘ findet sich in der *âventiure* zur Befreiung eines unrechtmäßig besetzten Angers im *Meleranz* durch Libers (Mel. 7.686-7.761). Diese Stelle lässt sich auf die Konfrontation mit Kurion im *Tandareis* beziehen (Tan. 8.303-10.143),⁶⁴⁵ wenngleich sich dies hier – wie schon öfter beobachtet – nur an der Ausgestaltung der *âventiure* und nicht an der Darstellung der Gegner festmachen lässt. Gleiches gilt für den möglichen Vergleich der 24 Ritter des Libers mit den Turniergegnern im *Tandareis*.⁶⁴⁶

Und auch für mögliche Verweise auf den *Garel* gilt, dass diese nicht über die Gegnergestaltung fixiert werden, seien es die Gegner in der Schlacht gegen den

⁶⁴² vgl. Danielle Buschinger: Ein Dichter des Übergangs. Einige Bemerkungen zum Pleier. In: Daß eine Nation die andere verstehen möge. FS für Marian Szyrocki zu seinem 60. Geburtstag. Herausgegeben von Norbert Honsza und Hans-Gert Roloff. Amsterdam. 1988, S. 147.

⁶⁴³ Holthuis (1993), S. 45.

⁶⁴⁴ Kern (1981), S. 294-300.

⁶⁴⁵ Kern (1981), S. 307.

⁶⁴⁶ Kern (1981), S. 307.

Heidenkönig (Verangoz/Ekunaver)⁶⁴⁷ oder in anderen beobachteten Gemeinsamkeiten.⁶⁴⁸

Prätext: Wigalois

Die interessanteste Parallele in der Gestaltung von *âventiure* und Gegner bietet aber der Vergleich mit dem *Wigalois*.⁶⁴⁹ Zwischen Verangoz aus dem *Meleranz* und Roaz aus dem *Wigalois* gibt es eine Vielzahl von Übereinstimmungen.

Beide sind Heidenkönige (Mel. 4.856/Wig. 3.652) welche einen König aus einem angrenzenden Land (Mel. 7.133ff/Wig. 3.670ff) ermordet haben. Dieser König hatte dem Heiden zuvor vertraut (Mel. 7.143-7.148/3.673-3.691). Die Tochter und Frau des Getöteten blieben verschont, weil sie zum Zeitpunkt des Mordes auf einer anderen Burg beziehungsweise in einem anderen Land waren (Mel. 7.211/2/Wig. 3.751-3.763).

Zudem spielt der christliche Glaube des Helden in beiden Werken eine große Rolle. Im *Meleranz* findet am Abend vor dem Kampf ein Gottesdienst statt, in welchem der Held Gottes Segen erhält (Mel. 7.913-23) sowie ein zweiter unmittelbar vor dem Kampf (Mel. 8.046-52). Die Hilfe Gottes wird mehrfach während des Kampfes thematisiert (Mel. 8.017-20, 8.038/9, 8.060-72, 8.080-82, 8.086/) und Dulceflor ruft Gott während des Kampfes an, als *Meleranz* zu scheitern droht (Mel. 8.341-53). Hinzu kommt eine Bewertung des Toten (Mel. 8.410/11) und eine abschließende Messe (Mel. 8.750-57).

Allerdings gibt es auch einen sehr deutlichen Unterschied zwischen Verangoz und Roaz: Verangoz ist zwar Heide aber weder von riesenhafter Gestalt noch mit dem Teufel im Bunde. Der Kampf findet in keiner übernatürlichen Szenerie statt und alles Wunderbare ist im Vergleich zum *Wigalois* deutlich zurückgenommen.

Dennoch bleibt natürlich der deutliche Bezug auf den *Wigalois*, der sich auch für die Gestalt des ehemaligen Truchsesses des Feindes und späteren Helfer des Helden, Cursun, geltend machen lässt. Wie Adan, der *clûse*-Wächter des Roaz, ist auch Cursun ein vorgelagerter Gegner, welcher zu dieser Funktion gezwungen wurde, dem Held nach seinem Sieg über ihn hilft, das Land sichert (Mel. 6.246-6.715/Wig. 7.055-7.258) und mit ihm zu einer weiteren *âventiure* auszieht (Mel. 9.080-9.176/Wig. 10.438-11.237). In diesem Fall ähnelt die Gestaltung der Figuren sich mehr als die Gestaltung der *âventiuren*, denn Cursun ist der Godonas (und nicht Verangoz) vorgelagerte Gegner und er zieht nicht mit in die Heidenschlacht (das wäre jene gegen Verangoz), sondern gegen Libers. Man sollte aber dennoch die Möglichkeit in Betracht ziehen, dass der Pleier hier in der Gestaltung des zum Freund und Begleiter gewordenen ehemaligen Gegners Anleihen bei Wirnt gemacht hat.

Prätext: Tristan

Nur kurz erwähnt werden soll hier noch der intertextuelle Verweis des *Meleranz* auf den *Tristan*.⁶⁵⁰ Dass der Pleier hier die Hirschjagd, das Leben des unerkannt am Hof des Onkels lebenden Helden und das Erkennen des Jungen

⁶⁴⁷ Kern (1981), S. 305.

⁶⁴⁸ Steffen (2011), S. 401.

⁶⁴⁹ Siehe hierzu den ausführlichen Szenenvergleich bei KERN. – Kern (1981), S. 301-304.

⁶⁵⁰ Einen Überblick über die Literatur zu diesem Thema findet sich bei KERN. – Kern (1981), S. 290 (Fußnote 35).

durch Boten aufgreift, ist in Bezug auf unsere Untersuchung insofern interessant, als dieser Rückgriff auf gattungsfremdes (das heißt nicht-artthurisches) Erzählmateriale den Kampf gegen Keie und/oder Gawein beziehungsweise mögliche andere Artusritter ersetzt.

Prätext: Seifried

Was hingegen die mögliche Nutzung des *Seifried* bei der Gegnergestaltung im *Meleranz* angeht (PANZER verweist auf Lohenis aus dem *Seifried* als Vorlage für Libyal)⁶⁵¹, so scheint der Falle eher so zu liegen, wie KERN dargelegt hat.⁶⁵² Dessen Gegenargumentation über die tatsächliche Chronologie beider Werke (*Meleranz* vor dem *Seifried*) kann wohl vorbehaltlos gefolgt werden, so dass in dieser Richtung kein literarischer Verweis möglich ist.

III.9.8. Der individuelle Werkscharakter

Mit dem *Meleranz* entfernt sich der Pleier von allen bisher untersuchten Werke am weitesten vom reinen Artusroman, was eine deutliche Reduktion im Bereich der für einen Artusroman gattungstypischen Elemente bedeutet, angefangen bei Figurenbestand und typischen Orten bis hin zu artustypischen Handlungen oder Verweisen auf *Erec*, *Iwein* und den *Parzival*.⁶⁵³ Dies lässt sich auch bei den Gegnern beobachten. Mit den Artusrittern und wunderbaren (unhöfischen) Gegnern wie den Riesen fehlen gleich zwei eigentlich zu erwartende Gegnergruppen.

Gleichwohl ist der *Meleranz* natürlich dennoch ein Artusroman und besitzt gattungstypische Elemente, welche KERN bereits ausführlich zusammengestellt hat.⁶⁵⁴ Ihnen verdankt ein Gegner wie Libyal – als eine Art ‚Artusritter‘-Ersatz – seinen Auftritt.⁶⁵⁵ Und das Motiv der Hilfe für eine bedrängte Dame (hier erweitert um die Hilfe für zu ihren Taten gezwungene Raubriesen und variiert zur Hilfe für die eigene bedrängte Dame)⁶⁵⁶ führt zur Existenz eines ‚Bedrängers‘, eines Gegners mit moralisch falschem oder fragwürdigem Handeln. Man vergleiche hier die Nachrufe auf Godonas (Mel. 6.213-6.220) und Verangoz (Mel. 8.402ff).

Die Gestaltung der finalen *âventiure* und die Gestaltung des Finalgegners allerdings sind in ihrer Form durch eine andere Gattung geprägt. Während der letzte Kampf in den klassischen Artusromanen noch einmal die Aussage der Erzählung hervorhebt (durch den Sieg über einen Gegner, welcher in einer vergleichbaren Situation ‚gefangen‘ ist wie es der Held durch eigene Schuld im ersten Kursus war), spielt dies im *Meleranz* keine Rolle. Und dies nicht nur, weil der perfekte Held im *Meleranz* ‚natürlich‘ keinerlei Schuld auf sich geladen hat. Libers fehlt auch die unhöfische Seite eines moralisch zu verurteilenden

⁶⁵¹ Merlin und Seifrid de Ardemont. Von Albrecht von Scharfenberg. In der Bearbeitung Ulrich Füetters. Herausgegeben von Friedrich Panzer. Stuttgart. 1902, S. CXXVI.

⁶⁵² Kern (1981), S. 264-277.

⁶⁵³ Kern (1981), S. 146-148.

⁶⁵⁴ Kern (1981), S. 288-308.

⁶⁵⁵ Kern (1981), S. 292.

⁶⁵⁶ Zimmermann (1998), S. 752.

Gegners. Er ist ein Gegenspieler, wie er im Liebesroman zu finden ist, ein Konkurrent des Helden, welcher die Dame für sich zu gewinnen sucht, die dem Helden vorbestimmt ist.

Dies wird deutlich, wenn man sich zum Beispiel Avenis aus dem *Willehalm* als Vergleichsfigur betrachtet und die für den Gegenspieler dieser Gattung typische Darstellung. Der Konkurrent des Helden im Liebesroman befindet sich in einer „grundsätzlich überlegenen Position“⁶⁵⁷, welche im Falle von Libers sich darin manifestiert, dass er von Tydomies Onkel Malloas als Ehemann vorgesehen ist. Er hat das Recht der Familie hinter sich, Meleranz hingegen das Recht der *minne*. In dieser letzten *âventiure* geht es folglich auch nicht um Fragen der Moral, sondern alleine darum dem stärkeren Recht zum Sieg zu verhelfen. Daher wird Libers im Kampf auch lediglich besiegt, ohne dass er getötet werden muss. Er erweist sich so höfisch wie Avenis und wird daher mit Dulceflor, dem Ebenbild Tydomies, verheiratet.

Das Erzählschema des Liebesromans ist im *Meleranz* allerdings stark an das Feenmärchen gebunden.⁶⁵⁸ Der Kampf um den Anger hat hier seinen Ursprung. Auf die Gegnergestaltung hat dies allerdings keinen Einfluss. Gleiches gilt für die Nähe der Anfangshandlung zum Typ der *Bel inconnu*-Erzählung,⁶⁵⁹ oder die heldenepischen Elemente. Gegen die Heiden wird zwar Krieg geführt, allerdings bleibt dieser Krieg (vor allem, wenn man sich vergleichbare Episoden im *Garel* oder *Wigalois* vor Augen führt) eine kurze Erzähleinheit ohne wirkliche Einzelgegner.

III.10. Gauriel

Zusammenfassung:⁶⁶⁰ Der Ritter Gauriel von Muntabel verliert durch eigenes Verschulden die Huld seiner Feengeliebten. Nachdem er ein Jahr auf *âventiure* ausgezogen ist, erhält er von ihr allerdings in Aussicht gestellt, ihre Gunst zurückzugewinnen zu können. Dazu muss Gauriel die drei besten Ritter des Artushofes als Gefangene in das Land der Fee, Fluratrone, bringen.

Gauriel bricht unverzüglich auf und bezieht vor Königs Artus Burg Stellung. Er setzt eine als Botin zu ihm gesandte Dame als Pfand gefangen. Um sie zu befreien treten mehrere Artusritter gegen ihn an. Gauriel besiegt Segremors (Gau. 729), Henet (Gau. 786), Karidant (Gau. 787) und Brantivier (Gau. 795). Bis zum Ende des Tages kämpft er gegen Pliamin (Gau. 681), bis der Kampf aufgrund der Dunkelheit abgebrochen werden muss. Am nächsten Tag besiegt Gauriel Walban (Gau. 1.015) und am darauffolgenden Tag zuerst den heimlich in aller Frühe aufgebrochenen Keie (Gau. 457). Danach siegt er über Meljanz (Gau. 1.247), Dodines (Gau. 1.339), Tristan (Gau. 1.341) und Linval (Gau. 1.348).

⁶⁵⁷ Stark (1989), S. 85.

⁶⁵⁸ Vergleiche dazu die ausführlichen Ausführungen bei MERTENS und KERN. – Mertens (1998), S. 229-234. – Kern (1981), S. 278ff.

⁶⁵⁹ s. Steffen (2011), S. XX.

⁶⁶⁰ Vom *Gauriel* sind drei Handschriften erhalten, welche Unterschiede in der Überlieferung der einzelnen *âventiuren* aufweisen. Diese sind zum Teil in einzelnen Handschriften gekürzt oder nicht enthalten. Ein guter Überblick über die Handschriften, ihre Besonderheiten und Unterschiede findet sich bei ACHNITZ. – Der Ritter mit dem Bock. Konrads von Stoffeln ‚Gauriel von Muntabel‘. Herausgegeben von Wolfgang Achnitz. Tübingen. 1997. (Hier im Besonderen: Kapitel II. Die Handschriften, S. 13-68, sowie Kapitel II.1. Handschriftenverhältnisse, S. 71-88.)

Die drei besten Ritter des Artushofes sind während des Vorfalls allerdings auf *âventiure* ausgeritten. Gaban⁶⁶¹ (Gau. 382), Iwein (Gau. 382) und Erec erfahren weitab vom Artushof von einer Dame von den Kämpfen gegen Gauriel. Gaban und Iwein brechen sofort zum Artushof auf. Erec hingegen hatte sich der Dame bereits als Kämpfer für ihr eigenes Anliegen angeboten und folgt ihr zu dieser *âventiure*.

Am Artushof angekommen kämpft Gaban gegen Gauriel, bekommt allerdings das Schwert aus der Hand geschlagen und muss sich ergeben. Nach einem Tag Kampfpause stellt sich dann Iwein mit seinem Löwen (Gau. 895) dem Kampf. Gauriel wird in dieser Auseinandersetzung von seinem Tierbegleiter, einem Bock, unterstützt. Im Kampfverlauf töten sich die Tiere gegenseitig. Iwein muss Gauriel schließlich den Sieg zuerkennen, als sein Schwert zerbricht. Nun erscheint Artus selbst auf dem Kampfplatz, doch Gauriel lehnt den Kampf gegen ihn ab. Er erklärt den Grund für seine Herausforderung, die *âventiure* wird beendet. Walban, Gaban und Iwein erklären sich bereit, mit Gauriel in das Land Fluratrone zu ziehen, wie von der Fee gefordert.

Unterdessen ist es an Erec, in einem Gerichtskampf die Herzogin Savin gegen das Werben des Grafen vom Weißen Stein zu verteidigen. Erec tritt gegen den Mundschenk (Gau. 1.503) der Herzogin an, welcher für die Sache des Grafen als Gerichtskämpfer eintritt. Erec gewinnt den Kampf und begibt sich zurück an den Artushof. Dort kann er jedoch nur noch vom Ende der *âventiure* erfahren. Er schließt sich den anderen Artusrittern als Begleiter Gauriels an und die Gruppe bricht auf.

In Fluratrone angekommen finden sie den Eingang des Landes von zwei Drachen (Gau. 2.598) bewacht vor. Gauriel und Walban kämpfen gegen den einen Drachen, Erec und Gaban töten den anderen. Auf einer Brücke wird ihnen der Übergang von zwei Riesen (Gau. 2.802) und einem Heer verwehrt. Gauriel besiegt die Riesen. Die folgende Schlacht wird durch die Ankunft einer Botin von Gauriels Feengeliebter beendet.

Gauriel gewinnt die Huld seiner Dame zurück, heiratet sie und nimmt für ein Jahr Abschied von ihr. Die fünf Ritter brechen nach einem großen Fest zurück zum Artushof auf.

Auf ihrem Weg gelangen sie in das Land Schoiadis. Dessen König hatte seine Tochter einem um sie werbenden Heidenkönig (Gau. 3.429) verweigert und wird nun von ihm und seinen Truppen belagert. Gauriel und die Artusritter kämpfen gegen die heidnischen Ritter (Gau. 3.464), ihr König kann von Gauriel gefangen genommen werden, als er versucht, auf einem Drachen (Gau. 3.610) zu fliehen.

Gauriel, Walban, Iwein, Gaban und Erec kehren nun an den Artushof zurück. Von dort bricht Gauriel in Begleitung von Erec und Pliamin erneut auf, als er erfährt, dass die Tochter des Grafen von Asterian von dem Ritter Jorant (Gau. 3.878), welcher auf einem Wisent reitet, entführt worden ist. Auf dem Weg in dessen Land übernachtet die Gruppe bei einem Burgherren (Gau. 3.969), welcher gegen jeden der Ritter eine Tjost reitet, bevor er sie beherbergt.

Die drei Artusritter erreichen die Burg Jorants. Gauriel besiegt ihn in einer Tjost. Jorant macht sich mit Gauriel, Erec und Pliamin auf den Weg zum Artushof, um die Grafentochter ihren Eltern zurück zu bringen. Unterwegs stoßen sie allerdings auf zwei feindliche Heere und erfahren, dass der König Geldipant (Gau. 4.683) eine *merfeine* mit Waffengewalt zur Ehe zwingen will. Pliamin und Erec siegen in der Tjost gegen zwei Späher Geldipants (Gau. 4.691). In der folgenden Schlacht führen Gauriel und seinen Begleitern das Heer der *merfeine* an und besiegen Geldipant und seine Truppen.

Schließlich kehren die Ritter an den Artushof zurück. Dort denkt Gauriel fristgerecht daran, dass er seiner Fee versprochen hatte, nach Ablauf eines Jahres zu ihr zurückzukehren. Allerdings kommt diese ihm zuvor und stattet dem Artushof mit großem Gefolge einen Besuch

⁶⁶¹ Im *Gauriel* treten ein Walban und ein Gaban auf, welche beide typische Gemeinsamkeiten mit der klassischen Gawein-Figur aufweisen. Auch wenn auf den ersten Blick ein Verständnisfehler des Schreibers/Autors naheliegt, zeigt der Fortgang der Handlung (beide begleiten den Helden auf dem weiteren Weg), dass hier bewusst von zwei eigenständigen Figuren die Rede ist. Siehe dazu die weiteren Ausführungen im folgenden Unterkapitel.

ab. Ein vierzehn Tage dauerndes Fest schließt sich an. Der Roman endet mit der Rückkehr Gauriels und seiner Fee in das Land Fluratrone.

III.10.1. Erzählstruktur

Im *Gauriel* lässt sich keine qualitative Steigerung der verschiedenen Gegner über den gesamten Roman hinweg beobachten. Jorant, der Gegner der Haupt*âventiure* im zweiten Handlungsteil, stellt für den Helden kein größeres kämpferisches Hindernis dar als die zwei Riesen vor Fluratrone oder einer der Artusritter.⁶⁶²

Dies zeigt sich bereits darin, dass die Kämpfe in der Regel kurz abgehandelt werden und weder eine ‚Wie‘-Spannung geschweige denn eine ‚Ob überhaupt‘-Spannung aufgebaut wird. Über den gesamten Roman hinweg lässt sich somit tatsächlich von einer eher ‚seriellen Aneinanderkettung‘ der *âventiuren* sprechen.⁶⁶³

Innerhalb der einzelnen *âventiuren* kann es allerdings durchaus zu Steigerungen im Schwierigkeitsgrad kommen, wie bei den vielen Kämpfen gegen die Artusritter.⁶⁶⁴

So besiegt Gauriel am ersten Kampftag mit nur einer Tjost Segremors (729-786), Henet (Gau. 7.861/2), Karidant (Gau. 787-794) und Brantivier (795-814), wobei der letzte stirbt, (was eine zusätzliche Steigerung in dieser Reihe darstellt). Im darauffolgenden Kampf gegen Pliamin (Gau. 825-874) benötigt der Held bereits fünf Tjosten, muss sich im Schwertkampf beweisen und es gelingt ihm nicht, den Gegner bis zum Einbruch der Nacht, und somit dem Kampfabbruch, zu besiegen. Als noch härter erweist sich der Kampf gegen Walban am nächsten Tag (Gau. 1.015-1.246), der schon durch seinen erzählerischen Umfang gesteigert ist. Hier reitet der Held mehrere Tjosten bis zum Zusammenbrechen der Pferde, so dass in den Schwertkampf übergegangen werden muss, welcher erst mit Einbruch der Nacht für den Helden entschieden werden kann.

Mit dem Sieg über Walban endet die Auseinandersetzung nun allerdings noch nicht, wie man nach einem Gawein-Kampf erwarten könnte. Es folgt dasselbe Schema (Kampf gegen mehrere Artusritter hintereinander gefolgt von zwei breiter dargestellten Einzelkämpfen) als Wiederholung in einem zweiten Durchlauf. Nun tjostiert der Held zuerst mit einer Reihe bekannterer Namen wie Keie (Gau. 1.269-1.320), Meljanz (Gau. 1.321-1.338), Dodines (Gau. 1.339-1.340/4) und Tristan (Gau. 1.341-1.346/7), gegen welchen bereits 12 Tjosten nötig sind, sowie Linval (Gau. 1.348-1.353). Ein weiterer Tag ist jeweils dem ausführlichen Gaban-Kampf (Gau. 1.686-1.817) sowie dem noch einmal ausführlicheren und härteren Iwein-Kampf (Gau. 1.883-2.071) vorbehalten. Dieser bildet eindeutig den Höhepunkt der gesamten Reihe, indem er den Kampf der Tiere beinhaltet und in mehreren Kampfsequenzen geschildert wird: Tjosten, Schwertkampf, Tierkampf, Schwertkampf ohne Schild bis zu Iweins Niederlage.

⁶⁶² Genau genommen scheint sogar das Gegenteil der Fall zu sein. Die herausragenden Kämpfe (was die Schwere und Ausführlichkeit der Beschreibung angeht) finden sich am Artushof. Alles weitere erscheint recht einfach für den Helden zu sein und wird fast nebenbei erledigt. Vergleiche dazu die Ausführungen im Unterkapitel ‚Der machbare Gegner‘.

⁶⁶³ Karin R. Gürtler: ‚Künec Artûs der guote‘. Das Artusbild der höfischen Epik des 12. und 13. Jahrhunderts. Bonn. 1976, S. 278.

⁶⁶⁴ Als weiteres Beispiel mag die Haupt-*âventiure* im zweiten Handlungsteil, die Asterian-*âventiure*, dienen. Hier folgen auf einen (im Grunde freundlich gesinnten) tjostierenden Burgherren, der als eine Art Truchsess/Torwächter am Eingang des Waldes dient (Gau. 3.969-4.196), eine Reihe gefährlicher (wenngleich nicht als Einzelkämpfe ausgestalteter) Tierkämpfe gegen wilde Kreaturen (Gau. 4.196-4.241). Den Abschluss bildet der eigentliche ‚Finalkampf‘ gegen Jorant (Gau. 4.242-4.471).

Kein anderer Artusroman zuvor lässt eine derartige Menge an (namhaften) Artusrittern gegen den Helden ins Feld ziehen. Die Steigerung in der Menge der Gegner und in der Kampfänge sowie dem Schwierigkeitsgrad bedeutet allerdings nicht, dass die einzelnen Kämpfe dem Helden schwerer fallen würden. Diese Steigerungen wirken eher wie Variationen der Kampfabläufe. Für den kämpferisch perfekten Ritter Gauriel stellt anscheinend keiner der Artusritter eine wirkliche Herausforderung dar. Selbst den Iwein-Kampf, welchen der Autor kommentiert mit *ich gehörte sît noch ê sô angestlichez strîten mê* (Gau. 2.006/7), übersteht der Held anscheinend unversehrt.

Mit der großen Anzahl der Artusritter als Gegner geht noch eine andere Form der Steigerung einher. Der *Gauriel*, welcher möglicherweise am Ende der in Reimsprache gefassten mittelhochdeutschen Artusromane steht,⁶⁶⁵ treibt eines der sich immer stärker ausprägenden Merkmale der Gattung bis zum Äußersten: die Umwandlung ehemaliger Gegner zu Gefährten des Helden. Von seinen ersten Bewährungskämpfen am Artushof abgesehen, geht der Held in keine einzige seiner *âventiuren* alleine.

Begleiter im ersten Romanteil sind dabei Walban, Gaban, Iwein und Erec, im zweiten Romanteil zuerst nur Pliamin und Erec, dann auch der besiegte Jorant. Dies bedeutet, dass in den dazugehörigen *âventiuren* Gegner für drei bis fünf Ritter gefunden werden müssen, was zwangsläufig zu einer Vermehrung der Gegner führt.⁶⁶⁶

Dies wird nun allerdings nicht dazu genutzt, verschiedene Arten von Gegnern gegen die Helden antreten zu lassen, sondern es wird alleine die Anzahl eines bestimmten Gegnertyps vermehrt. So tritt die Gruppe gegen zwei Drachen (Gau. 2.645-2.696), zwei Riesen (Gau. 2.824-2.956), 25 Heiden (Gau. 3.557-3.588), zwei Späher (Gau. 4.691-4.846), einen Wald voller wilder Tiere (Gau. 4.196-4.241) oder ganze Heere (Gau. 2.953-2.977, Gau. 3.589-3.607 und Gau. 5.012-5.159) an.

Diese Vermehrung der Gegner hat dabei im *Gauriel* anscheinend Programm, macht sie doch auch vor einer der bekanntesten Romanfiguren aus der Artusfamilie nicht Halt: Gawein. Anscheinend zweimal tritt der Held am Artushof gegen den Musterritter an, einmal unter dem Namen Walban und einmal unter dem Namen Gaban.

Beide Figuren treten dabei deutlich mit Gawein-typischen Szenen auf und sind mit entsprechenden Verhaltensweisen beschrieben, wie Gaweins höfischem Benehmen, seinen diplomatischen Versuchen, die Bedrohung durch Gauriel abzuwenden oder seinem ‚Streitgespräch‘ mit Iwein welcher von ihnen der bessere Ritter sei (aufgrund des Verbots des Lobs der eigenen Person am Artushof spricht jeder der Ritter dem jeweils anderen diesen Titel zu). Man vergleiche hierfür die beiden entsprechenden Auftritte Walbans (Gau. 1.015-1.246) und Gabans (Gau. 1.686-1.817/4).

Die Ursache für diese merkwürdige Doppelung wurde von der Forschung zu Beginn der Untersuchungen in einem Verständnisfehler des Schreibers/Autors

⁶⁶⁵ Siehe dazu die Zusammenfassung des Diskussionsverlaufs in der germanistischen Forschung bei ACHNITZ. – Achnitz (1997), S. 185-193. (= Kapitel VI. Zur Datierung)

⁶⁶⁶ Eine andere Möglichkeit ist der Kampf von Held und Heldenbegleiter hintereinander gegen denselben Gegner, wie es beim ‚jostierenden Burgherren‘ in der Asterian-*âventiure* der Fall ist (Gau. 3.969-4.196).

gesehen, vielleicht in Zusammenhang mit einer französischen Handschrift.⁶⁶⁷ Allerdings behält Konrad von Stoffeln seine beiden Gawein-Variationen stringent bei und schickt sie sogar demonstrativ beide mit nach Fluratrone, so dass aus den besten drei Rittern, welche die Fee fordert, vier werden, ohne dass dies weiter thematisiert wird.

Vielleicht sollte man einfach davon ausgehen, dass es sich hier um eine bewusste Doppelung der Figur handelt. Diese hätten dann sicherlich interpretatorische Bedeutung, selbst wenn sie vielleicht nur darin gesehen werden kann, dass sie eine Steigerung Gauriels zum tatsächlich besten Ritter aller Zeiten bedeutet, welcher den Musterritter Gawein nicht nur einmal besiegt, sondern sogar gleich zweimal.

Im Hinblick auf die Erzählstruktur, muss an dieser Stelle noch eine weitere auffällige Besonderheit im Erzählgefüge des *Gauriel* Erwähnung finden, und zwar die *Erec-âventiure*. Diese bedeutet eine Aufstufung dieser Figur, welche als eigenständiger Held agiert und als Heldenbegleiter in allen ‚Gemeinschafts-âventiuren‘ auftritt, ohne vorher als Gegner in Erscheinung zu treten.

Hierbei handelt es sich sicher um mehr als eine ‚nachklassische Spielerei‘ (etwa als ‚Kopie‘ des *Parzival* mit seinem ‚Zweithelden‘ Gawein). Die *Erec-âventiure* dürfte ein Intertextualitätsmarker sein, ein Hinweis für den Rezipienten auf die Aussage der Erzählung. Sie ist eine Art ‚Interpretationswegweiser‘.

Die *Erec-âventiure* verweist „als Konkretisierung des arthurischen Verhaltensentwurfes“⁶⁶⁸ auf die drei *âventiuren* im zweiten Handlungsteil des *Gauriel*, „wo es für Gauriel wie hier für Erec in allen Episoden darum geht, bedrängten Frauen gegen Okkupations- und Heiratsabsichten fremder Herrscher beizustehen.“⁶⁶⁹ Dies bedingt in allen vier *âventiuren* einen vergleichbaren Aufbau⁶⁷⁰ und ritterliche Gegner, welche zwar mit andersweltlichen Attributen versehen sein können (wie Jorant mit seinem Wisent), allerdings allesamt mit ritterlichen Mitteln besiegt werden können. Da es sich somit um die dreifache Wiederholung desselben Motivs handelt, mag es vielleicht auch nicht verwundern, dass die Einzelkämpfe – von dem ‚initiiierenden‘ Kampf Erecs gegen den Mundschenk abgesehen – eher kurz zusammengefasst werden und gleich zwei der Gegner (der namenlose Heidenkönig und König Geldipant) fast beiläufig ohne wirklichen Zweikampf gefangenommen werden können.⁶⁷¹

III.10.2. Die Artusritter des Artusromans

Wenn man einen Artusroman danach bewerten würde, welchen Anteil der Hof und seine Ritter an der Handlung des Werkes haben, müsste der *Gauriel* als schlichtweg ‚der‘ Artusroman überhaupt gelten. Weit über ein Drittel des

⁶⁶⁷ Hans Alfred Demtröder: Untersuchungen zu Stoff und Stil des ‚Gauriel von Muntabel‘ des Konrad von Stoffeln. Bonn. 1959, S. 151.

⁶⁶⁸ Egerding (1991), S. 121.

⁶⁶⁹ Vgl. hierzu die Ausführungen bei ACHNITZ. – Achnitz (1997), S. 215.

⁶⁷⁰ Achnitz (1997), S. 224/5.

⁶⁷¹ Hierin mag auch ein Grund dafür liegen, dass diese beiden *âventiuren* in der Handschrift I zu kurzen Zusammenfassungen reduziert wurden. – Achnitz (1997), S. 79-88.

gesamten Romans entfällt auf Gauriels Kämpfe gegen die Artusritter (Gau. 371-1.417 und Gau. 1.588-2.311). Lange Passagen beinhalten die Reaktion des Hofes auf Gauriels Verhalten und die gesamte Situation. Der Held ist während des Romans dreimal am Artushof, an allen seinen *âventiuren* sind Artusritter beteiligt – als Gegner oder als Helfer und Begleiter.

Neben dieser zentralen Rolle des Hofes ist auch die Art der Bewährung des Helden im Kampf gegen die Artusritter ungewöhnlich, ein gattungstechnisches ‚Experiment‘⁶⁷². Der Held wird hier zum Provokateur, zum andersweltlichen Aggressor, gegen welchen ansonsten die Romanhelden anzutreten haben. Und er richtet in dieser Rolle einen erheblichen Schaden an, in einem größeren Maß als irgendein Held in den übrigen Artusromanen. „Gauriel is unique in consciously intending to inflict damage on the court for his own end“,⁶⁷³ hält MARTIN fest und verweist auf die am ehesten vergleichbaren *âventiuren* im *Daniel* oder *Lanzelet*.

Für Gauriel ist bei seinen Kämpfen am Artushof der Sieg über die Artusritter – und nicht (wie ansonsten) alleine die kämpferische Bewährung gegen möglicherweise Gleichwertige – das Ziel seines Handelns. Er muss gegen die Artusritter siegen, um mit ihrer Hilfe nach Fluratrone gelangen zu können.

Allerdings wird er dennoch auch selbst (wie viele Romanhelden vor ihm) zum Artusritter. Gauriel gewinnt Frau und Land und beweist seine sozialen Werte (im Kampf für von unrechtmäßigen Werbern bedrängte Frauen) als Artusritter und mit den Artusrittern zusammen in Gemeinschafts*âventiuren*. Das richtige Verhältnis von (privater) *minne* und sozialer Verpflichtung zueinander kann als Hauptthema des Romans interpretiert werden – wie bereits im *Erec* und *Iwein*.⁶⁷⁴ Und dies hat Auswirkungen auf die Auswahl und Darstellung der Artusritter im *Gauriel*.

Für Artus bedeutet der Bezug auf den *Erec* und den *Iwein*, dass das ‚klassische‘ Konzept des ruhenden Pols bis auf eine Ausnahme beibehalten wird. Auch im *Gauriel* tritt Artus nicht im Kampf gegen den Helden in Erscheinung. Allerdings sucht er, wie bereits in anderen Romanen, den Kampf gegen ihn. Gauriel lehnt die Herausforderung allerdings gattungsgetreu ab und beendet die *âventiure* an dieser Stelle (Gau. 2.072). Weiterhin ist für den König das typische Verhalten wie in anderen Werken zu konstatieren.⁶⁷⁵

Da es Gauriel mit dem Sieg über die Artusritter im Grunde um den Gewinn von Begleitern geht und nicht um die Bewährung im Kampf, entfällt von vorneherein die Grundkonstellation für eine Keie-Szene nach dem Schema ‚Provokation durch den Spötter – Bewährung des Helden im Kampf – Bestrafung Keies durch eine schmachvolle Niederlage‘. Folglich findet sich keine entsprechende Motivation des Kampfes oder eine Spottrede.

⁶⁷² Isolde Neugart: Beobachtungen zum 'Gauriel von Muntabel'. In: Festschrift für Walter Haug und Burghart Wachinger. Band 2. Herausgegeben von Johannes Janota. Tübingen. 1992, S. 163.

⁶⁷³ Martin (1984), S. 162.

⁶⁷⁴ Diese Überlegung findet sich bereits bei EGERDING, welcher im *Gauriel* eine Korrektur des *Erec* sieht. – Egerding (1991), S. 111-125.

⁶⁷⁵ Gürttler (1976), S. 273ff.

Allerdings gehört die Keie-Komik der schmachvollen Niederlage für Konrad augenscheinlich zum festen Repertoire der Gattung, so dass eine (komische) Reprise mit der Rettung des im Moor versinkenden Ritters nicht fehlt (Gau. 1.372-1.417) und auch auf seine ‚übliche Art‘ wird hingewiesen (Gau. 1.315/6). Eine Funktion hat diese Stelle im Romangeschehen allerdings höchstens als Form des gattungstechnischen Verweises.

Es mag daher nicht verwundern, dass Keie am Ende bei der Aufzählung der Artusritter, bei welchen Gauriel Rat sucht, nicht erwähnt wird (Gau. 5.260-5.272) und dass Handschrift I den Kampf mit Keie deutlich reduziert, so dass hier die Rettungsaktion völlig fehlt.⁶⁷⁶

Und so wie keine Notwendigkeit für einen Keie-Kampf mit Symbolgehalt besteht, fehlt auch die Notwendigkeit für den Helden, sich speziell gegen Gawein zu bewähren. Natürlich kommt der Doppelung Walban/Gaban eine besondere Rolle im Zweikampf-Geschehen zu. Aber er ist nur einer von drei der besten Ritter (dabei auch nicht einmal der letzte der Kampf-Reihe) und nimmt keine Sonderstellung als Maß aller Dinge ein.

Hier mag das besondere Verhältnis des *Gauriel* zum *Iwein* eine Rolle spielen. So stellt OTERO VILLENA die Überlegung an, dass Gawein als bester Ritter bei Hartmann bereits ‚enthron‘ wurde und zwar von Iwein, denn „nach den Ereignissen des Romans ist Iwein ihm überlegen und infolgedessen ist er im ‚Gauriel‘ der letzte Ritter, gegen den der Held antritt.“⁶⁷⁷

Wenn man den *Gauriel* vor der Folie des *Iwein* und *Erec* liest, erklärt sich auch, dass diese beiden Artusrittern im Roman eine besondere Stellung einnehmen. So tritt Iwein als der letzte der Artusritter, als Finalgegner der Reihe, gegen den Helden an (Gau. 1.883-2.071). Neben dieser disponierten Position unter den Gegnern ist er auch als Spiegelbild Gauriels zu erkennen – wobei natürlich der Held seinem Gegner nachgebildet wurde und nicht umgekehrt (da der *Iwein* die Vorlage darstellt): Beide Ritter sind mit einer Fee in Liebe verbunden und beide Ritter besitzen einen Tierbegleiter.⁶⁷⁸ Gauriels Bock besiegt den Löwen Iweins (Gau. 2.025/6), Gauriel besiegt Iwein (Gau. 2.065-2.071).

Dieser Sieg über Iwein bedeutet dabei allerdings nicht wie der Erecs über seinen Spiegelritter Mabonagrín, dass der Held sein fehlerhaftes Verhalten versteht und überwunden hat, sondern es dient als eine Art Vorausdeutung, denn der Iwein-Herausforderung (die termingerechte Rückkehr aus dem *âventiure*-Leben in die Minnebeziehung) muss sich Gauriel erst noch stellen. Der Sieg über Iwein zeigt aber bereits, dass er darin erfolgreich sein wird.

Anders gestaltet ist das Verhältnis des Helden zu Erec. Dieser ist bewusst kein Gegner und dennoch Vergleichsfigur für den Helden. Ihn, den wirklichen ‚ersten‘ Artusritter in der Reihe der Romane, muss Gauriel nicht besiegen. Vielmehr ist seine beständige Anwesenheit ein Intertextualitätsmarker. Nicht ohne Grund erinnert die Gräfin Savin, als sie Erec nach seiner Hilfe gegen den

⁶⁷⁶ Achnitz (1997), S. 86/87.

⁶⁷⁷ Almudena Otero Villena: Zeitauffassung und Figurenidentität im ‚Daniel von dem Blühenden Tal‘ und ‚Gauriel von Muntabel‘. Göttingen. 2007, S. 165/166.

⁶⁷⁸ Obermaier (2004), S. 119-139.

Grafen vom Weißen Stein erkennt, sich und den Rezipienten an das Mabonagrín-Abenteuer. Und Gauriel wird sich im zweiten *âventiure*-Teil seinem eigenen Mabonagrín, dem Ritter mit dem Wisent, stellen müssen.⁶⁷⁹ Dass er in diesem Kampf siegreich sein wird, ist bereits daran zu erkennen, dass Gauriel sich – anders als Erec – nach dem (Rück)gewinn seiner Fee nicht *verligt*. Der Vergleich mit Erec läuft also nicht über die direkte kämpferische Bewährung gegen ihn, sondern findet auf der Meta-Ebene der Intertextualität statt.

Nicht verwundern dürfte nach diesen Ausführungen, dass auch im *Gauriel* der Kampf des Helden gegen andere ‚nachklassische‘ Helden fehlt. Daniel vom Blühenden Tal findet sich zum Beispiel in der Aufzählung der vorbildlichen Ritter am Hof (Gau. 5.260-5.272), als Gegner tritt er aber nicht in Erscheinung. Dafür erhält ein ansonsten eher wenig bekannter Artusritter eine gewichtige Rolle als Gegner und Begleiter, Pliamin. Er bleibt wie Erec unbesiegt, ist dem Helden im Kampf also ebenbürtig (Gau. 825-874). Das prädestiniert ihn, im zweiten Handlungsteil mit Erec zusammen den Helden auf *âventiure* zu begleiten. Vielleicht kann er auch als kämpferischer Stellvertreter Erecs am Artushof gelesen werden. Ansonsten bleibt die Wahl dieses dem Anschein nach kämpferisch besten Artusritters (dem einzigen, welcher nicht im Kampf besiegt wurde) an dieser Stelle der Untersuchung vorerst unklar.

III.10.3. Die *âventiuren*-Gebundenheit des Gegners

Ritterliche Gegner in *âventiuren* im ‚klassischen‘ Sinne der Definition finden sich im zweiten Handlungsteil (‚Pronias‘-*âventiure*, ‚Asterian‘-*âventiure* und ‚Geldipant‘-*âventiure*) und in der Erec-*âventiure* im ersten Teil des *Gauriel*. In der Regel sind die dort auftretenden Einzelgegner an ihre *âventiure* gebunden und verschwinden mit dem Sieg des Helden über sie aus der Erzählung.

Dies gilt auch für Geldipant, der allerdings durch die Nutzung heldenepischer Erzählstrukturen (eventuell über den *Garel* vermittelt) zusätzliche Szenen in seinem Lager – allerdings im Rahmen der *âventiure* – ohne die Anwesenheit des Helden erhält (Gau. 4.779-4.817).⁶⁸⁰

Zusätzliche Szenen als Boten und somit an die *âventiure* gekoppelte Auftritte haben die beiden Späher Geldipants, welche an den Artushof geschickt werden und vorher von ihrer Niederlage bei Geldipant berichten (Gau. 4.773-6).

Botenerzählungen nehmen im *Gauriel* grundsätzlich einen großen Raum ein. Boten berichten dem Helden von *âventiuren* oder einer anderen Instanz von den Leistungen der Helden in den *âventiuren*. Solche wiederholende Szenen (und solche sind Botenberichte für den Rezipienten immer) gelten als eines der typischen Merkmale des *Gauriel*.⁶⁸¹ Daher ist es eigentlich erstaunlich, dass nur wenige Gegner für diese Berichte genutzt werden.

Natürlich sind alle besiegten Artusritter auch immer Boten ihrer Niederlage am Artushof (allerdings stets im Rahmen der noch offenen *âventiure*), und wo die

⁶⁷⁹ Siehe dazu die Ausführungen zu Joram im Kapitel über Intertextualität im *Gauriel* (Kapitel III.3.7.).

⁶⁸⁰ Siehe dazu die Ausführungen im Kapitel zu Intertextualität.

⁶⁸¹ Achnitz (1997), S. 78.

Gegner in der *âventiure* sterben, übernehmen andere Personen die Botenrolle – so zum Beispiel beim Bericht über die Kämpfe in Fluratrone am Artushof (Gau. 3.717-4.785). Dennoch hätte es weitere Möglichkeiten (Heidenkönig oder Geldipant) gegeben.

Vor allem die Asterian-*âventiure* fällt bei den ‚ausgelassenen‘ Möglichkeiten ins Auge, denn hier wird Jorant durchaus an den Artushof zurückgeschickt. Der erste Botenbericht erfolgt allerdings beim tjostierenden Burgherren durch die Artusritter selbst (wenngleich im Beisein Jorants) und bei der Ankunft der gesamten Gruppe am Artushof ist ein Botenbericht Jorants nicht mehr nötig.

Jorant, der bereits durch seine Anlage als Finalgegner und Heldenbegleiter eine Sonderstellung einnimmt, fällt in besonderer Weise aus dem Schema der *âventiuren*-Gebundenheit des Gegners. Der Ritter mit dem Wisent, bereits durch seinen Beinamen als Spiegelritter zum Helden (dem Ritter mit dem Bock) erkennbar, erfährt grundsätzlich eine der *âventiure*-Gebundenheit entgegenlaufende Behandlung. Nach seiner Niederlage gegen Gauriel erhält er auf seiner Burg die Gelegenheit zur ausführlichen Erklärung seiner Beweggründe, welche zur Entführung der Grafentochter geführt haben (Gau. 4.426-4.469).

ACHNITZ interpretiert diese ausführliche Personenrede (immerhin die einzige Rechtfertigung eines Gegners im *Gauriel*) vor dem Hintergrund des Mabonagrins-Abenteuers im *Erec*. Jorant ist nach diesem Interpretationsansatz in derselben Funktion für Gauriel zu sehen wie Mabonagrins für Erec. Es handelt sich um einen Ritter, welcher denselben ‚Fehler‘ begangen hat wie der Held, der im Sieg über ihn beweist, dass er selbst diesen ‚Fehler‘ korrigiert und überwunden hat.⁶⁸²

Dies erklärt seine Auftritte ‚außerhalb‘ seiner *âventiure*, den Wechsel seines Aktanten vom Gegner zum Helfer (Heldenbegleiter) und ist eine gute Erklärung für die Tatsache, dass Jorant in der Geldipant-*âventiure* an der Seite Erecs kämpft.

Weitere Gegner, welche außerhalb ihrer *âventiure* auftreten, sind natürlich die Artusritter. Hier ist der Wechsel von Gegner zu Begleiter und Helfer zu Beginn inhaltlich geprägt (die Fee verlangt eindeutig, dass die drei besten Artusritter Gauriel nach Fluratrone folgen – Gau. 371-396).

Allerdings ist das Konzept der Begleiter aus den Reihen der Artusritter von einer Vielzahl von Artusromanen vorgeführt worden, so dass man im Grunde von einem gattungskonstituierenden Moment sprechen kann, welches im *Gauriel* lediglich am konsequentesten umgesetzt wurde, insofern als alle *âventiuren*, in welchen die Artusritter nicht Gegner sind, in Begleitung von Artusrittern als Gemeinschafts*âventiuren* (ähnlich jenen im zweiten Erzählteil des *Lanzelet*, Lanz. 6.229-7.816) stattfinden. Über die Ursachen und genauen Zusammenhänge zwischen Gegnern, Mithelden und Artusrittern wird somit in der Schlussbetrachtung noch einmal nachzudenken sein.

⁶⁸² Achnitz (1997), S. 220-222.

III.10.4. Die Erfolgserwartung des Rezipienten

Es ist keine neue Feststellung, dass der *Gauriel* weitgehend ohne Erzählerkommentare und (moralisierende) Exkurse arbeitet. Die Erzählung erfolgt in einer „rasch fortschreitenden Handlung“⁶⁸³. Dieses ‚flotte Tempo‘ bedingt ein ‚ergebnisorientiertes‘ Erzählen. Direkte Vorausdeutungen finden sich somit keine. Bevor es dazu kommen könnte, ist der Kampf bereits erzählt, die *âventiure* abgeschlossen.

Man betrachte sich hierzu zum Beispiel die Begegnung mit Jorant (Gau. 4.242-4.471). Das Umfeld ist deutlich andersweltlich. Der Gegner reitet mit seinem Wisent über das Moor, als wäre es fester Boden. Der Held reagiert mit Überraschung. Seine Verunsicherung währt aber nur einen kurzen Moment. Im nächsten erinnert er sich (und den Rezipienten) an den Sattel aus Salamanderhaut, welcher es ihm ermöglicht ebenfalls problemlos über morastigen Untergrund zu reiten. Die Erfolgserwartung des Rezipienten, welche zu Beginn der *âventiure* sicher vorhanden gewesen sein dürfte, kann in diesen wenigen Versen nicht in Besorgnis oder Unsicherheit umschlagen. Wenige Verse später ist Jorant bereits besiegt.

Wenn unerwartete Hindernisse somit auftreten, werden sie schnell mit einer Lösung überwunden. Im anderen Fall wird die *âventiure* bereits vor Beginn derart detailliert erklärt, dass Held und Rezipient genau wissen, womit sie es zu tun bekommen. Ausgesandte Boten und kundige Führer sorgen für genaue Kenntnisse über die Art und Anzahl der Hindernisse und somit für das nötige Wissen zum erfolgreichen Bestehen der *âventiure*. Und so wie Held und Rezipient gleichermaßen wissen, was sie erwartet, verliert die *âventiure* die ‚Wie‘-Spannung und eine sofortige Erfolgserwartung stellt sich ein, denn alle Gegner erscheinen immer machbar.

Eine ‚Ob-überhaupt‘-Spannung existiert nicht einmal dort, wo der Held eben doch nicht siegreich ist. Fast gewinnt man in diesen Fällen den Eindruck, dass es keine Rolle spielt, dass der Held hier nicht gewinnt.

Wenn Gauriel in Fluratrone im Kampf gegen den Drachen von diesem geschnappt und weggeschleppt wird, so dass er von Walban gerettet werden muss (Gau. 2.645-2.680), führt das nicht zu einer Verunsicherung, ob der Held den weiteren Gefahren in Fluratrone gewachsen ist. Selbstverständlich siegt er einige Verse weiter im Alleingang völlig problemlos gegen zwei Riesen. Die misslungene Drachen-Tjost mag nur zeigen, dass die Anwesenheit der Artusritter für den Erfolg des Helden tatsächlich nötig war – an seinem Erfolg selbst wird sicherlich deswegen nicht gezweifelt.

Wenn der Kampf gegen Pliamin mit einem Unentschieden endet (wegen Kampfabbruchs durch Einbruch der Nacht), verringert das nicht Gauriels Leistung (Gau. 825-874) und hat auch sonst keinerlei Auswirkungen.

Wenn der tjostierende Burgherr in der Asterian-*âventiure* im Grunde sämtliche gegen ihn antretende Artusritter inklusive des Helden in der Tjost aussticht (wenn auch nicht vom Pferd), fördert das keinen Spannungsaufbau (Gau. 3.969-4.196). Es geschieht eher nebenbei, fungiert höchstens als Markierung der Gegend als ‚übernatürlichen‘ und ‚andersweltlichen‘ Ort, und wird nicht weiter thematisiert. Einige Verse später, reitet

⁶⁸³ Christoph Cormeau: Konrad von Stoffeln. In: Die deutsche Literatur des Mittelalters. Verfasserlexikon. Band 5. Zweite Auflage. Berlin/New York. 1985, Sp. 255.

die Heldengruppe bereits guter Dinge weiter. Dass sie hier gegen eine Art ‚Torwächter‘ in die Anderswelt praktisch gescheitert sind, ist eben keine Vorausdeutung auf einen unmachbaren Finalgegner, dessen Existenz den Rezipienten in seiner Erfolgserwartung schwanken ließe.

Gleichwohl gibt es auch Formen der Vorausdeutung im *Gauriel*. Bereits erwähnt worden ist der Sieg des Bocks über den Löwen, welcher einen Sieg Gauriels über Iwein vorwegnimmt (Gau. 2.025/6). Und so wie der Bock (und als solcher wird Gauriel nach dem Kampf im Text tituiert, Gau. 2.193-2.195) den Löwen (dort als übertragene Bezeichnung für Iwein) besiegt, so ist Gauriel Iwein auch in Sachen Termineinhaltung überlegen. Daran mag sich der Rezipient versichernd erinnern, wenn Gauriels Fee dem Helden seinen Rückkehr-Termin nennt.

Im *Gauriel* herrscht somit immer die latente Erfolgserwartung der Rezipienten, die Gattungskonstante greift hier (wieder). Kein Gegner kann (und soll auch nicht) den Helden und den Rezipienten in seinem Glauben an den Erfolg verunsichern.

III.10.5. Der ‚machbare‘ Gegner

Eine Vielzahl der Gegner im *Gauriel* entsprechen dem Typus des ‚machbaren‘ Gegners, für welchen dem Helden alleine sein ritterliches Geschick und Können ausreichen, um ihn zu besiegen. Dazu zählen sämtliche Artusritter. Auch in den Schlachten und im Kampf gegen die in deren Umfeld auftretenden Einzelritter (zwei Späher Geldipants, 25 Heiden) genügen dem Helden und seinen Begleitern Lanze, Schwert und *manheit*. Geldipant kann ebenso problemlos gefangengenommen werden wie der namenlose Heidenkönig und auch die beiden Riesen an der Brücke von Fluratrone stellen kein unüberwindliches Hindernis dar, ebenso wie die wilden Tiere in Jorants Wald.

Eine Steigerung des Gegners zum ‚größtmöglichen‘ (noch ritterlich bewältigbaren) Hindernis findet sich an verschiedenen Stellen. Walban (Gau. 1.015-1.246), Gaban (Gau. 1.686-1.817.4) und Iwein (Gau. 1.883-2.071) sind ausgesprochen schwere ritterliche Gegner, was die ausführliche Kampfbeschreibung und der Kampfablauf über mehrere ‚Runden‘ beweisen. Der Held siegt hier zudem nicht alleine aufgrund kämpferischer Überlegenheit, sondern durch die Fügung der *âventiure*, durch Gottes Willen, weil er eben der Held ist.

So wird der Kampf gegen Gaban als ein Kampf zwischen zwei gleichwertigen Rittern beschrieben, welchen der Verlust des Schwertes entscheidet. Gauriel selbst steht Gaban den Status eines schweren Gegners zu (Gau. 1.784-1.789). Gaban beweist seine Gefährlichkeit, indem er Gauriel verwundet (Gau. 1.756-1.766). Mit einem Schwert in der Hand und ohne Gottes Hilfe (so erklärt Gauriel, Gau. 1.833-1.845, und ebenso Gaban, Gau. 1.790-1.794) hätte er nicht gewinnen können. Selbst ohne Schwert kämpft Gaban dennoch weiter (Gau. 1.768-1.794). Nach demselben Muster verläuft auch der Iwein-Kampf, welcher erst durch das Zerschneiden von Iweins Schwert für den Helden entschieden wird (Gau. 2.065-2.071).

Auffällig oft treten im *Gauriel* allerdings auch Gegner in Erscheinung, welche bestimmte Voraussetzungen von Seiten des Helden nötig machen, um ihm zum

Sieg zu verhelfen. Dadurch, dass der Held diese Voraussetzungen allerdings immer erfüllt, sind sämtliche Gegner für ihn letzten Endes dennoch machbar. Unsicherheit oder Besorgnis sind dem Helden und somit auch dem Rezipienten im *Gauriel* fremd. Dennoch fallen die für einen anderen Ritter als den Helden nicht ‚machbaren‘ Gegner auf.

Das beginnt schon bei jenen *âventiuren*, die als Gemeinschaftsabenteuer konzipiert sind. Natürlich bestimmt hier die Gruppe der Helden die Existenz der Menge der Gegner. Allerdings bleibt festzuhalten, dass es sich hier nicht um Gegner handelt, die von einem *âventiure*-Ritter alleine besiegt werden können. Die Gemeinschaft der Ritter ist eine unausgesprochene Voraussetzung für ihren Erfolg.

Ganz ähnlich sieht es beim Iwein-Kampf aus. Der Ritter mit dem Löwen erfordert den Ritter mit dem Bock als gleichwertigen und somit machbaren Gegner. Der passende Begleiter spielt auch hier eine Rolle.

Und auch beim Kampf gegen die Drachen in Fluratrone ist der richtige Heldenbegleiter eine notwendige Voraussetzung. Gauriel, welcher anscheinend (ähnlich wie der Graf Moral im *Wigalois*) nicht um die Gefährlichkeit von Drachenschwänzen weiß, wird von einem der Drachen gepackt und mitgeschleift. Walbans Tjost befreit den Helden, mit gezielten Schwertschlägen tötet er den Drachen (Gau. 2.662-2.680). Dies geschieht zwar mit ritterlichen Mitteln, aber eben nicht durch den Helden. Der Heldenbegleiter wird hier zum benötigten Hilfsmittel und das unterstreicht die Notwendigkeit der Gemeinschaft – nicht nur in dieser *âventiure*.

Neben Begleitern können auch magische Gegenstände nötig sein, um einen ansonsten ‚unmachbaren‘ Gegner in einen ‚machbaren‘ zu verwandeln. Zur Gefangennahme des Heidenkönigs ist die Tötung des Drachen notwendig. Dieser ist magischer Natur (Gau. 3.610-3.618/2) und benötigt entsprechende ‚Gegenmagie‘. Für genau diesen Fall wurde Gauriel allerdings bereits von seiner Fee mit einem schützenden Ring ausgestattet (Gau. 3.375-3.382). Als der Drache mit dem Ring in Berührung kommt, zerstiebt er zu Nebel (Gau. 3.639-3.644).

Gegen Jorant kann nur ein Ritter antreten, welcher wie der Wisent-Ritter über das Moor reiten und somit dort mit ihm tjostieren kann. Auch hier hat Gauriels Fee vorgesorgt und ihren Mann mit dem Sattel aus Salamanderleder ausgestattet, welches das Reiten über morastigen Untergrund ermöglicht (Gau. 4.286-4.299 und 4.344-9, sowie Gau. 3.061-3.080).

Damit zeigt sich, dass die Anzahl der vom Helden alleine und nur mit ritterlichen Mitteln zu besiegenden Gegner im Grunde recht gering ausfällt. Allerdings wird die Abhängigkeit von Helfern und Hilfsmitteln im *Gauriel* nicht annähernd so deutlich hervorgehoben wie im *Wigalois* oder dem *Lanzelet*. Dennoch sollte die Bedeutung von Artushof (helfende Ritter) und Feengeliebte (helfende Gegenstände) vor allem vor dem Hintergrund der Werksinterpretation nicht zu gering eingeschätzt werden.

III.10.6. Der ‚monströs-wunderbare‘ Gegner

Eine genauere Untersuchung der Qualität ihrer wunderbaren Züge muss im *Gauriel* vorgenommen werden für die drei Drachen (zwei vor Fluratrone, Gau. 2.645-2.696, sowie der ‚Reitdrachen‘ des Heidenkönigs, Gau. 3.610-3.644), die zwei Riesen auf der Brücke von Fluratrone (Gau. 2.824-2.956) sowie den ‚Wisent-Ritter‘ Jorant (Gau. 4.278-4.369). Der zauberkundige Heidenkönig hingegen tritt als Gegner nur als Ritter in Erscheinung, so dass er an dieser Stelle vernachlässigt werden kann.

Die Darstellung der wunderbaren Züge des Gegners: Überhaupt keine Beschreibung des Aussehens findet sich bei den beiden Drachen in Fluratrone. Sie werden lediglich als *zwêne lintwürme, die hebent (ge)stürme* (Gau. 2.599/2.600) und als *würme vreissam* (Gau. 2.695) bezeichnet. Selbst in ihrer Art zu kämpfen findet sich nicht Wunderbares (Feuerspeien oder Giftatem). Der den Ritter im Würgegriff packende Drachenschwanz gehört in den Bereich der mittelalterlichen Zoologie und ist somit kein wunderbares Element.

Nur wenig ausführlicher ist die Beschreibung des ‚Reitdrachen‘ des Heidenkönigs. Er ist ein *angestlicher wurm* (Gau. 3.610), welchem Feuer und Gestank aus dem Maul schlagen (Gau. 3.613-5). Ansonsten bleibt sein Aussehen unerwähnt. Weder ist die Rede von Klauen oder Schuppen, noch von Flügeln, obwohl er zu fliegen vermag. Alleine der Zusammenhang seiner Existenz mit *zouberlist* (Gau. 3.612, Gau. 3.616, Gau. 3.625 und Gau. 3.644) wird mehrfach thematisiert.

Auch bei den Riesen lässt sich keine ausführliche Darstellung von wunderbaren Zügen ausmachen. Bezeichnet werden sie vor allem als Riesen, ansonsten als *reisliche knaben* (Gau. 2.824), *angestlichiu kint* (Gau. 2.837) oder *ungevüege man* (Gau. 2.905, Gau. 2.943). Zwar sind sie groß, wie man durch die Art der zugefügten Wunden sehen kann (Gau. 2.885-2.889 und Gau. 2.939-2.941) und an ihren Schritten, unter welchen die Brücke erbebt (Gau. 2.929-2.935). Allerdings sind diese Beschreibungen in ihrer Ausmalung doch sehr zurückhaltend, vor allem wenn man sich die Möglichkeiten vor Augen hält, wie sie die ‚Monster-Show‘⁶⁸⁴ im selben Werk am Romanende vorführt.

Selbst bei Jorant werden die wunderbaren Züge in seiner Gestalt erstaunlich zurückhaltend eingesetzt. Im Kampf reitet er auf einem Pferd statt dem bisher erwähnten Wisent. Von einer außergewöhnlich großen oder auffälligen Statur des Pferdes ist keine Rede. Zum Ritt über das Moor befähigt ihn – wie Gauriel selbst auch – ein Salamanderleder (Gau. 4.288-4.293).

Wunderbar ist – ähnlich wie bei den wunderbaren Gegnerfiguren im *Lanzelet* – vor allem sein Umfeld. Jorants Burg steht in einem ‚Wald ohne Widerkehr‘ (Gau. 4.128/9), einer Art Jenseitsreich, welches von *wurme ungehiure* (Gau. 4.158), Bären, Löwen und Leoparden (Gau. 4.159/Gau. 4.210-4.227) bevölkert wird, die jeden Fremden angreifen, sich in seiner Anwesenheit jedoch ruhig verhalten (Gau. 4.515-4.535).

⁶⁸⁴ Haug (1984), S. 146.

Insgesamt kann man hier festhalten, dass das Wunderbare im *Gauriel* die Gegner praktisch ausspart und die Darstellung ebenso zurückhaltend ist wie in den Werken Hartmanns. Vor diesem Hintergrund hat der *Gauriel* die Erwartungen an den vor Wunderbarem doch angeblich nur so überquellenden ‚nachklassischen‘ Artusroman eher enttäuscht und wirkt fast ein wenig farblos. HILDEBRANDT hält fest, dass „manche durchaus entwicklungsfähigen Motive wie Zauberringe, häßliches Anlitz u.a. im Ansatz bleiben.“⁶⁸⁵

Die Ursache des Wunderbaren: Im Umfeld von Gauriels Dame entstammt alles Wunderbare dem Bereich des Feenmärchens. Die Drachen und Riesen vor Fluratrone gehören somit eindeutig der Feenwelt an und nicht dem Bereich des Teufels.

Anders sieht es beim Drachen des Heidenkönigs aus. Dieser ist durch *zouber* entstanden (Gau. 3.612, Gau. 3.616 und Gau. 3.644), was in diesem Fall teuflische Magie bedeutet. Entsprechend spricht Handschrift D auch von *tiuffels krafft* (Gau. 3.616). Zweifel darüber, in welche Sphäre dieser wunderbare Gegner einzuordnen ist, dürfte es somit beim Rezipienten nicht gegeben haben. Besonders interessant ist die Herkunft der wunderbaren Elemente im Umfeld von Jorant. Nach dem Wald voller angriffslustiger Drachen und (anderer) wilder Tiere, welchen die Ritter nur mit Gottes Hilfe lebend durchqueren konnten (Gau. 4.222-4.233), lässt Gauriels Reaktion beim Anblick von Jorant vor seiner Burg im Moor teuflische Magie erwarten. Gauriel geht hier von *zouberlist* (Gau. 4.302) aus und spricht den abwehrenden christlichen Segen ‚Nuer dumen amen‘ (Gau. 4.300).

Doch zeigt sich im weiteren Verlauf der Handlung, dass Jorant kein Zauberer ist und problemlos zum Heldenbegleiter werden kann. So wie Gauriel durch seine Beziehung zu einer Fee wunderbare Züge (hässliches Aussehen) und Gegenstände (Ring und Sattel aus Salamanderleder) erhalten hat, so ist auch Jorant – jedenfalls nach Handschrift I – durch Verwandtschaft mit dem Wunderbaren im Bunde. Seine Mutter ist die Göttin Pallas (Gau. 4.382/17), die somit als Ursache des Wunderbaren angesehen werden kann. Jorant selbst ist ‚lediglich‘ eine Art Halbgott, die arthurische Version eines Herkules.

Das Wunderbare als Mittel der Steigerung: Die Drachen und Riesen im Land Fluratrone sind nicht aufgrund einer besonderen kämpferischen Bewährung für den Helden als wunderbare Gegner ausgelegt, sondern aufgrund des Landes, welches sie bewachen, nämlich des Feenreiches. Ihre wunderbare Gattungszugehörigkeit stellt somit auch keine kämpferische Steigerung dar, sondern ist kaum mehr als eine landestypische ‚Kostümierung‘. Vor einem Feenreich wachen schließlich Drachen und Riesen und nicht höfische Ritter. Der Drache des Heidenkönigs ist ähnlich ausgewählt worden, wenngleich hier das Umfeld der teuflischen Heidenmagie seine Art vorgibt. Eine Steigerung im

⁶⁸⁵ Konrad von Stoffeln: *Gauriel von Muntabel*. Eine höfische Erzählung aus dem 13. Jahrhundert. Zum ersten Mal herausgegeben von Ferdinand Khull. Mit einem Nachwort und Literaturverzeichnis von Alexander Hildebrandt. Nachdruck der Ausgabe 1885. Osnabrück. 1969, S. XIV.

Kampfgeschehen stellt auch er nicht dar. Ein Schwertstreich und der feenmagische Schutzring am Finger lassen den Drachen sich augenblicklich in Nichts auflösen. Dieser Drache im *Gauriel* ist kaum mehr als ein ungewöhnliches ‚Fluchtmittel‘, welches der Held unschädlich machen muss. Man vergleiche mit diesem Sieg in sechs Versen (Gau. 3.639-3.644) einmal die schweren und ausführlichen Drachenkämpfe im *Wigalois* (Wig. 5.004-5.140) oder in der *Crône* (Cr. 15.049-15.217).

Ganz ähnlich sieht es schließlich auch mit Jorant aus. Der eigentliche Kampf ist in wenigen Versen mit einer einzigen Tjost abgehandelt (Gau. 4.350-4.355). Nach dem Kampf gegen den tjostierenden Burgherren und die Tiere des Waldes mag man beinahe etwas enttäuscht sein. Eine Steigerung erfolgt durch das Wunderbare hier auf alle Fälle nicht.

Es bleibt die Frage, was denn dann die Funktion des Wunderbaren bei diesen Gegnern ist. Die Gegner vor Fluratrone dienen allein der kämpferischen Bewährung. Da sie zum Herrschaftsbereich von Gauriels Fee gehören, kommt eine moralische Bewährung Gauriels an dieser Stelle schon deshalb nicht in Betracht. Weder bei den Drachen noch den Riesen findet sich die Bezeichnung *tiufel*, die ansonsten ganz gattungskonform wären. Ähnlich sieht es bei Jorant aus, welcher als eine Art Spiegelbild Gauriel gegenübertritt und von daher auch keine teuflischen Züge besitzen darf. Auch der mögliche intertextuelle Verweis Jorants auf Mabonagrín aus dem *Erec* dürfte hier eine Rolle spielen. Gleiches gilt denn wohl auch für den Drachen des Heidenkönigs. Immerhin liegt der Vergleich zwischen Heidenkönig und Drache mit Roaz und Pfetan im *Wigalois* nahe. Somit wird es Zeit, die möglichen intertextuellen Verweise des *Gauriel* in Bezug auf seine Gegner nun einmal genauer zu betrachten.

III.10.7. Intertextuelle Gegnergestaltung

Für den *Gauriel* hat die Forschung zahlreiche mögliche Prätexte ausfindig gemacht.⁶⁸⁶ Aufgrund ihrer Vielzahl und der Tatsache, dass für bestimmte *âventiuren* und Figuren mehrere verschiedene Prätexte in Erwägung gezogen wurden, spricht sich NEUGART gegen einen eindeutig zuzuweisenden Prätext für den *Gauriel* aus. Nach ihr gibt es

„keine Einzelparallelen zwischen dem ‚Gauriel‘ und anderen Artusromanen, die in einem vergleichbaren Sinnzusammenhang stünden, keine Abschnitte, die deutlich einem bestimmten Roman eines Vorgängers zuzuweisen wären [...]. Der ‚Gauriel‘ teilt mit den anderen Artusromanen lediglich die Motivpaletten.“⁶⁸⁷

⁶⁸⁶ Eine umfangreiche Auflistung verschiedener Prätexte bietet die Quellenforschung in der frühen Sekundärliteratur zum *Gauriel*. – Adalbert Jeittele: *Gauriel von Montavel* von Konrad von Stoffeln. Im Auszuge bearbeitet. In: *Germania*. 6. 1861, S. 385-411. – Emanuel von Roszko: Untersuchungen über das epische Gedicht ‚Gauriel von Muntabel‘. Programm des K.K. Franz-Josef-Gymnasiums. Lemberg. 1903. – Gustav Ehrismann: Emanuel von Roszko, Untersuchungen über das epische gedicht Gauriel von Muntabel (Rezension). In: *Anzeiger für deutsches Altertum und deutsche Literatur (AfdA)*. 30. 1906, S. 87-97. – Karl Deck: Untersuchungen über Gauriel von Muntabel. (Diss.) Straßburg. 1912. Hans Alfred Demtröder: Untersuchungen zu Stoff und Stil des ‚Gauriel von Muntabel‘ des Konrad von Stoffeln. Bonn. 1959.

⁶⁸⁷ Neugart (1992), S. 606.

In Bezug auf die Gegner ist dies vor allem bei den besonders typischen (und das heißt mit wenigen Beschreibungen dargestellten) namenlosen Gegnern zu beobachten. Die Riesen auf der Brücke von Fluratrone mögen in ihrer Gestaltung an jene aus *Erec*, *Iwein*, *Daniel*, *Tandareis* oder den *Garel* erinnern,⁶⁸⁸ doch eine genaue Zuweisung der Figuren ist nicht möglich, da eindeutig typische Beschreibungen fehlen.

Allerdings gibt es einige Werke, welche immer wieder durch Einzelelemente und Anspielungen auf bestimmte Figuren zitiert werden und somit durchaus als Prätexte mit interpretatorischem Gehalt in Frage kommen. In Bezug auf die Gegnergestaltung sind dies Hartmanns *Erec* und *Iwein* sowie der *Wigalois*.

Prätext: *Iwein*

Während Gegner wie Keie, Gawein oder andere häufig auftretende Artusritter (Segremors, Dodines, Kalogreant, usw.) als romanübergreifende Figuren ohne einen (und nur diesen einen) bestimmten Prätext zu beschreiben sind, handelt es sich beim Auftritt von Artusrittern mit einem eigenen Roman in der Regel um genaue literarische Bezüge. So ist der Gegner Iwein im *Gauriel* als identisch zu verstehen mit dem Iwein aus dem gleichnamigen Roman Hartmanns. Dies zeigt sich in einer Reihe von Bezügen.⁶⁸⁹

Bereits äußerlich ist Iwein durch die Anwesenheit seines Löwen als dieselbe Figur aus dem (somit als zum Beginn der Romanhandlung des *Gauriel* zeitlich abgeschlossen zu verstehenden) *Iwein* zu erkennen. Verschiedene Intertextualitätsmarker verweisen auf den *Iwein* wie Gauriels Vergleich mit dem Wilden Mann (Gau. 661-668/Iw. 418-479), das Streitgespräch zwischen Gaban und Iwein (Gau. 1.648-1.673/Iw. 7.524-7.652), das Wegsperren/Wegschicken der Tiere vor Beginn des Kampfes (Gau. 1.896-1.903/Iw. 5.297-5.306) oder das Motiv des heimlichen Aufbruchs (Gau. 1.270-1.280/Iw. 890-973).

Auffällig ist bei letzterem, dass es auf Keie übertragen wurde und eindeutig negativ bewertet wird. Dies mag man bereits als ein Indiz dafür werten, dass der *Gauriel* den *Iwein* nicht affirmativ kopiert, sondern kritisierend korrigiert.⁶⁹⁰

Iwein tritt als Spiegelritter, als moralischer Maßstab für den Helden auf. Mit dem Sieg über ihn überwindet Gauriel in Form einer symbolischen Vorausdeutung die mögliche Gefahr der Terminversäumnis bevor diese für ihn überhaupt auftreten kann. Er überwindet das ‚Iwein‘-Prinzip (Terminversäumnis), so wie er später auch im Kampf gegen Jorant das ‚Erec-Prinzip‘ (*verligen*) überwinden wird (Genaueres dazu siehe weiter unten).

Die *Erec-âventiure*, der Kampf gegen den Mundschenk der Gräfin Savin (Gau. 2.312-2.516), lässt sich ebenfalls auf den Kampf gegen den Truchsess und seine Brüder aus dem *Iwein* beziehen. (Iw. 5.145-5.437) Was die Gegnerfigur angeht,

⁶⁸⁸ Vergleiche die Zusammenstellung bei DEMTRÖDER. – Demtröder (1959), S. 113.

⁶⁸⁹ Siehe die vergleichende Analyse der *Iwein*- mit der *Gauriel*-Erzählstruktur und ihrer Elemente bei VILLENA. – Villena (2007), S. 163-170.

⁶⁹⁰ Neil Thomas: Konrad von Stoffeln's *Gauriel* von Muntabel. A Comment on Hartmann's *Iwein*? In: Oxford German Studies. 17. 1988, S. 9.

so lässt sie sich vor allem charakterisieren durch ihre Gestaltung als untreuer und hinterlistiger Träger eines Hofamts. Dabei handelt es sich nun aber nur um einen Gegnertypen und als solchen lässt er sich auf verschiedene Figuren beziehen. DEMTRÖDER sieht hier Parallelen zum *Orendel* und zum *Parzival*.⁶⁹¹ Eine eindeutige Zuweisung ist praktisch nicht möglich. Interpretatorisch am meisten Sinn zu geben scheint mir Achnitz' Auslegung der Szene als Verweisszene auf die drei *âventiuren* Gauriels. Alle vier können durch die Thematik ‚Befreiung einer Dame von der Bedrohung durch einen gewaltsamen Werber‘ zusammengefasst werden.⁶⁹²

Prätext: Wigalois

Mit einem möglichen intertextuellen Bezug des namenlosen Heidenkönigs (Gau. 3.397-3.711) zu Roaz aus dem *Wigalois* (Wig. 7.307-8.139), hat sich bereits der erste Untersuchungsteil dieser Arbeit beschäftigt.⁶⁹³ Auffällige Gemeinsamkeiten beinhalten die Anwesenheit eines Drachen im Umfeld der *âventiure*, den Bezug auf Magie, heidnische Torwächter, das verbrannte Land, die Verdrängung der Königsfamilie auf ihre letzte Burg, einen kundigen Führer und wundersame Hilfsmittel im Kampf gegen den Heiden.

Allerdings fallen natürlich auch die Unterschiede in der Gestaltung ins Auge, allen voran der Ausgang der *âventiure*: Roaz muss als Teufelsbündler sterben und seine Seele wird vom Teufel geholt (Wig. 8.136-8.145), während der Heidenkönig gefangengenommen wird und Reparationszahlungen leisten muss (Gau. 3.673-3.708).

Daraus könnte man auf eine Korrektur des Artusromans im *Gauriel* vom christlichen Legendenroman zurück zum weltlichen Ritterroman schließen. Die Tatsache, dass der Heidenkönig im *Gauriel* anders als im *Wigalois* namenlos ist, keine ausführliche Hintergrundgeschichte besitzt und er eine ganz und gar typische Figur ist, im Gegensatz zum ‚individuell‘ gestalteten Roaz, könnte somit durchaus doch einen intertextuellen Verweis beinhalten. Allerdings wäre dieser dann in Art einer Reduktion. Als Roaz-Verweis ist die Figur selbst nämlich aufgrund seiner Beschreibung nicht zu erkennen. Wenn dem so sein sollte, dann gibt somit hier wieder einmal nur die *âventiuren*-Gestaltung das Motiv vor.

Dieselbe Art des intertextuellen Verweises könnte auch für die Drachen in den beiden Romanen geltend gemacht werden. So gerät Gauriel wie der Graf Moral im *Wigalois* in den Würgegriff eines Drachenschwanzes (Wig. 5.041/2). Und wie diesem dort der Held zu Hilfe kommt (Wig. 5.100-5.203), wird Gauriel von Walban aus der Umklammerung des Drachen gerettet (Gau. 2.645-2.680).

Ein intertextueller Verweis wäre eine gute Erklärung für diese ansonsten im Roman einzigartige ‚Niederlage‘ des Helden. Dann allerdings gilt für den

⁶⁹¹ Demtröder (1959), S. 163/164.

⁶⁹² Achnitz (1997), S. 215. – DEMTRÖDER sieht nur die Erec-*âventiure*, Pronias-*âventiure* und Geldipant-*âventiure* in das Schema der ‚bedrängten Jungfrau‘ gehörig und gliedert die Asterian-*âventiure* mit dem Thema der ‚Befreiung einer geraubten Dame‘ aus. – Demtröder (1959), S. 157-184.

⁶⁹³ Siehe Kapitel II.3. Zauberer.

Drachen in Fluratrone dasselbe wie für den Drachen des Heidenkönigs: Es fehlt ihm die Pftan auszeichnende auffällige und ausführliche Beschreibung. Hinzu kommt, dass in diesem Fall auch sämtliche Bezüge zum Teuflischen fehlen.

Auch hier ließe sich somit festhalten, dass das Motiv der *âventiure* als intertextueller Verweis in Frage kommt, die Gestaltung des Gegners allerdings in keiner Weise oder nur in einer Form von Reduktion, durch Subtraktion aller die Figur im Prätext auszeichnenden Beschreibungen.

Einen ähnlichen Befund erhält man auch, wenn man den *Wigalois* für Jorant als Bezugstext geltend macht. Der Name Jorant könnte durchaus auf Joram verweisen (Wig. 258-589) und auch Motive wie die Entführung eines potentiellen Ehepartners in ein märchenhaft abgeschlossenes Land würden dazu passen.⁶⁹⁴ Allerdings würde sich in Bezug auf den Namen auch der Zwerg Juran im *Daniel* anbieten (Dan. 1.115-1.786).⁶⁹⁵ Jorants Fähigkeit, über das Moor zu reiten, erinnert an Dodines im *Lanzelet* (Lanz. 7.102-7.113). Der wunderbare Wald Jorants könnte auf jenen von Iweret im *Lanzelet* verweisen (Lanz. 3.940-4.014), aber genauso gut auf den *verworrenen tann*, die ebenfalls drachenbewährten Burg Valerins (Lanz. 5.041-5.066)⁶⁹⁶ oder den Baumgarten Mabonagrins (Er. 8.754-8.930).

Prätext: Erec

Auf die Möglichkeit des Mabonagrin-Bezugs (Er. 8.468-9.860) und die sich daraus ergebenden interessanten interpretatorischen Ansätze, wie ACHNITZ sie dargelegt hat,⁶⁹⁷ wurde auf den vorherigen Seiten bereits mehrfach verwiesen. Vor allem die Tatsache, dass Mabonagrins Name explizit im *Gauriel* (in der Erec-*âventiure*) genannt und die *âventiure* erwähnt wird (Gau. 2.474-2.479), spricht für diesen Ansatz und einen deutlichen Intertextualitätsmarker an dieser Stelle.

Hinzu kommen Ähnlichkeiten in der Figurengestaltung: Mabonagrin wird als groß (*vil nâch risen genôz*, Er. 9.013) beschrieben und reitet ein entsprechend großes Pferd (Er. 9.015). Jorant wird ebenfalls als groß beschrieben, ihm dient ein Wisent als Reittier (*ûf einem wisent ein grôzer man*, Gau. 3.921). Sowohl Mabonagrin als auch Jorant haben ein junges Mädchen von ihren Eltern entführt (Er. 9.462-9.489/Gau. 4.426-4.455), um mit ihm in *minne* zusammen in einem von der Gesellschaft abgeschotteten Bereich zu leben (Baumgarten/Burg im Moor).

Und so wie Mabonagrin in seiner Liebesisolation auf Erecs Abschottung mit Enite (das exzessive Ausleben ihrer privaten Minnebeziehung außerhalb der Gesellschaft) verweist, so verweist Jorant mit seinem Versuch einer privaten

⁶⁹⁴ Auch die Anwesenheit von Drachen (ein möglicher Verweis auf Pftan) und das Salamanderleder als Hilfsmittel im Kampf gegen Jorant (ein möglicher Verweis auf Roaz) würden Ansatzpunkte bieten – allerdings dann auf eine andere *âventiure*, nämlich erneut (wie beim Heidenkönig) auf die Konfrontation mit Roaz.

⁶⁹⁵ Achnitz (1997), S. 221.

⁶⁹⁶ Dafür sprechen sich HILDEBRANDT und DEMTRÖDER aus. Letzterer zieht auch noch Malduc mit in seine Überlegung ein. – Hildebrandt (1969), S. XI. – Demtröder (1959), S. 180/181.

⁶⁹⁷ Vergleiche für die nachfolgenden Ausführungen die Arbeit von ACHNITZ. – Achnitz (1997), S. 220-222.

Minnebeziehung in einer andersweltlich abgeschotteten Burg auf Gauriel, der mit seiner Fee ebenfalls eine Beziehung außerhalb der Gesellschaft führte, da sie nach den Spielregeln des Feenmärchens geheim gehalten werden musste. „So wie Erec in der ‚Joie de la curt‘-Episode quasi sich selbst besiegen mußte, trifft Gauriel den Ritter mit dem Wisent in einer Situation an, die seiner eigenen zu Beginn des Romans entspricht. Er tritt, wie Erec in ‚Joie de la curt‘ seinem Spiegelbild gegenüber.“⁶⁹⁸

Das wiederum bedeutet für Jorant gleich einen zweifachen Verweis, einmal den des intertextuellen Verweises auf Mabonagrín im *Erec* und zum anderen den des ‚auto-intertextuellen‘ Verweises auf Gauriel im selben Werk. In Bezug auf den *Erec* handelt es sich dann um einen positiv verstärkenden, die Aussage des *Erec* bejahenden, Verweis.

Prätext: *Parzival* – *Iwein* – *Wigamur* – *Garel* (Motivpalette)

Aufgrund fehlender spezifischer Figurenbeschreibungen für König Geldipant oder eine Möglichkeiten, über den Namen eine passende intertextuelle Verweisfigur ausfindig zu machen, bleibt erneut nur die Möglichkeit, über Besonderheiten der *âventiure* eventuelle Rückschlüsse zu ziehen. DEMTRÖDER favorisiert den *Parzival* (Pz. 16,2-I. 45,28), den *Tandareis* (Kurion-Episode, Tan. 8.303-10.143) und den *Iwein*.⁶⁹⁹

Hier wäre der Graf Aliers die Verweisfigur. So wie jener in der Schlacht flieht und von Iwein gefangengenommen wird (Iw. 3.771-3.779), wird Geldipant gefangen genommen, woraufhin sein Heer die Flucht ergreift (Gau. 5.129-5.133).⁷⁰⁰ Ähnliches findet sich aber auch im *Wigamur*: Dort wird der Heidenkönig (Marroch) kampflos gefangen genommen, beschriebene Einzelkämpfe finden gegen Späher im Vorfeld der Schlacht statt (Wgm. 2.854-3.032/Gau. 4.688-4.822).

Auffällig bei der ansonsten eher ‚farblosen‘ Gestaltung Geldipants ist sein Dialog mit den besiegten Spähern, welche auf dem Weg zum Artushof bei ihm Bericht erstatten (Gau. 4.782-4819). Ähnliche Reaktionen der Gegner in einer ‚Innenansicht‘ finden sich zum Beispiel bei Ekunaver im *Garel*, wo diese Szenen als typische Elemente aus der Heldenepik beschrieben werden können (Ga. 12.276-12.411).

Insgesamt überzeugt keiner der Verweise für sich alleine (ein passender *Wigalois*-Bezug wäre in Verbindung mit den vorangehenden zwei *âventiuren* sicherlich sehr reizvoll für die Interpretation gewesen), was eher für die von NEUGART beschriebenen ‚Motivpaletten‘ spricht. Interpretatorisch ergiebiger ist auf alle Fälle die Hervorhebung der *âventiure* als eine von drei aufeinanderfolgenden Hilfe-*âventiuren* – mit typischen Erzählelementen des Artusromans.

⁶⁹⁸ Achnitz (1997), S. 222.

⁶⁹⁹ Demtröder (1959), S. 169-173.

⁷⁰⁰ Die gilt allerdings nicht für alle Handschriften des *Gauriel*. In Handschrift I wird Geldipant getötet. – Achnitz (1997), S. 462.

III.10.8. Die individuelle ‚Gattungsmischung‘

Der *Gauriel* gehört wie der *Iwein* und der *Meleranz* zu jenem Typ von Artusroman, welcher seine Erzählung aus der Verschmelzung von klassischem Artusromanschema mit dem Feenmärchen⁷⁰¹ formt. Doch während *Iwein* und *Meleranz* sich am Typ der ‚Sage von der beleidigten‘ Fee orientieren, kombiniert der *Gauriel* diesen mit der ‚Sage von der Reise in eine andere Welt‘ und ordnet die dem Sagentyp eigenen Erzählelemente neu.⁷⁰²

PANZER sah in diesem ‚Durcheinander‘ der Erzählelemente⁷⁰³ noch einen Mangel an dichterischem Können Konrads von Stoffeln⁷⁰⁴ und DEMTRÖDER eine Nachahmung des *Lai del Désiré*, welcher ähnlich gearbeitet ist und ihm somit als direkte Vorlage Konrads erschien.⁷⁰⁵ Allerdings besitzt der *Gauriel* noch eine andere Erzählstruktur, nämlich jene des Artusromans, dessen typische Erzählelemente nun ebenfalls ‚durcheinander‘ geraten zu sein scheinen: die Krise des Helden liegt zum Beispiel ebenso zu Erzählbeginn wie der Kampf gegen die besten Artusritter.

So gesehen setzt der *Gauriel* keine der beiden Gattungen wirklich ‚korrekt‘ um. Allerdings ist das daraus hervorgehende Produkt in seiner Handlungslogik folgerichtig und führt mehr als jeder andere Artusroman zur erfolgreichen Harmonisierung von *minne* (Feenliebe) und *âventiure* (Dienst für die Gesellschaft).⁷⁰⁶ Dies geschieht durch eine zweifache Krise (Schuld) und eine zweifache Bewährung (Sühne), einmal vor der namenlosen Fee und einmal vor der namenlosen Königin Britanniens (Ginover).⁷⁰⁷

Daraus könnten sich auch zwei Arten von Bewährungskämpfen und Prüfungen ergeben: solche, wie sie das Feenmärchen vorsieht (zur Rückgewinnung der *hulde* der Fee) und solche wie sie der Artusroman erfordert (zur Rückgewinnung der *hulde* der Königin). Ob dies der Fall ist, soll im Folgenden an den Gegnern und ihren *âventiuren* genauer untersucht werden.

Erster Handlungsteil: Die ersten Kämpfe im *Gauriel* stellen jene des Helden gegen die Artusritter dar. Der Gewinn der Fee als Geliebte erfolgte – wie für das Feenmärchen typisch, in welchem die Fee ihren Geliebten aktiv wählt und zu sich führt – anscheinend ohne Kämpfe. Die *âventiuren*, welche Gauriel nach dem Verlust seiner Fee absolviert und welche ihm die Möglichkeit zur Rückgewinnung ihrer *hulde* und *minne* eröffnen – gegen Riesen, wilde und zahme Kreaturen (Gau. 331-336) sowie Drachen (Gau. 685-688) – bleiben im Text im Hintergrund.

Die Kämpfe gegen die Artusritter sind als deutliche Provokation des Hofes ausgelegt und entsprechen somit nicht den üblicherweise in der Mitte und am

⁷⁰¹ Für die Darstellung der Erzählstruktur des Feenmärchens siehe SIMON. – Simon (1990), S. 35-46.

⁷⁰² Demtröder (1959), bes. S. 10-129.

⁷⁰³ Siehe dazu auch die Untersuchung der unterschiedlichen Reihenfolge der Elemente bei SIMON. – Simon (1990), S. 37-40.

⁷⁰⁴ Panzer (1902), S. 87.

⁷⁰⁵ Demtröder (1959), S. 72-92.

⁷⁰⁶ Achnitz (1997), S. 228/229.

⁷⁰⁷ Auf diese Doppelung hat VILLENA in ihrer Untersuchung der intertextuellen Bezüge zwischen *Iwein* und *Gauriel* hingewiesen und sie ausführlicher behandelt. – Villena (2007), S. 167-170.

Ende des Romans stattfindenden Bewährungskämpfen (nach dem ‚Keie-Gawein-Schema‘). Vielmehr entsprechen sie vom Aufbau genau dem Muster der an den Hof herangetragenen *âventiure* wie durch Ither im *Parzival* (Pz. III/145.7-161.6), durch Joram im *Wigalois* (Wig. 258-598), durch Gasozein in der *Crône* (Cr. 3.366-5.464) oder Meljakanz im *Iwein* (Iw. 4.526-4.719).

Dadurch dass der Held als Gegner agiert, lädt er allerdings Schuld auf sich. Auch wenn ihm zur Erfüllung der Aufgabe seiner Fee keine andere Möglichkeit bleibt als die Provokation des Hofes und somit ein ‚unritterliches‘ Verhalten, sind die Artusritter beileibe kein ‚Kollateralschaden‘. Der Held muss für die Art seiner Herausforderung auf Geheiß der Königin von Britannien ein Jahr auf *âventiure* ausziehen – nachdem er in Fluratrone erfolgreich war. Feenmärchen und Artusroman werden hier ineinander verschachtelt.⁷⁰⁸ Die ersten Gegner, welche für das glückliche Ende des Feenmärchens besiegt werden müssen, sind dabei typische Gegner der Gattung Artusroman, die Artusritter.

Es folgt die Rückgewinnung der Fee in der *âventiure* von Fluratrone (Gau. 2.517-3.396), die der Reise in eine andere Welt aus dem Feenmärchen entspricht, welche der Held allerdings dort zu Beginn der Erzählung (zur ersten Begegnung mit der Fee) unternimmt und alleine.⁷⁰⁹ Die Änderung in der Erzählstruktur weist bereits auf die Dominanz der Erzählstruktur des Artusromans hin. Denn die Rückgewinnung der Fee ist gleichzeitig die typisch arthurische Gewinnung von Frau und Land.

Entsprechend sind die Gegner denn auch keine wirklich wunderbaren Gegner, es gibt keine Tugendprobe oder übernatürliche Begebenheiten. Die Gegner in Fluratrone sind typisch für den Artusroman, wie ein Blick auf den Riesenkampf zeigt: „Der Gesamtverlauf des Kampfes ist formelhaft wie jeder in den Artusromanen beschriebene Riesenkampf“⁷¹⁰, formuliert DEMTRÖDER den Sachverhalt und zählt die verschiedenen typischen Elemente auf: Bewaffnung mit einer Stange, Reizrede des siegessicheren Riesen, Tjost des Helden, schwere Schläge des Riesen, Arm- und Beinwunden des Riesen und Niederstürzen des schwer Verwundeten.⁷¹¹

Alleine ungewöhnlich für den Artusroman ist die Tatsache, dass es sich bei dieser *âventiure* um eine Gemeinschafts*âventiure* handelt. Möglicherweise soll dadurch bereits die erfolgreiche Verknüpfung von Feenminne und Artus-Gesellschaft gezeigt werden. Ohne die Artusritter ist eine Rückgewinnung der Fee nicht möglich, das zeigt auch der Kampf des Helden gegen den Drachen vor Fluratrone, von welchem er derartig bedrängt wird, dass ihn einer der Artusritter retten muss (Gau. 2.645-2.680).

Mit der Heirat von Gauriel und seiner Fee endet der erste Handlungsteil.⁷¹² Die Feenhandlung wird mit der einjährigen Frist der Fee bis zum Romanende ‚ausgesetzt‘.

⁷⁰⁸ Villena (2007), S. 167-170.

⁷⁰⁹ Simon (1990), S. 42.

⁷¹⁰ Demtröder (1959), S. 113.

⁷¹¹ Demtröder (1959), S. 113.

⁷¹² EHRISMANN untergliedert den *Gauriel* hingen auf andere Weise. Er sieht die nun folgende Pronias-*âventiure* als Nebenabenteuer zum Fluratrone-Abenteuer. Dafür spricht, dass sich der Held hier auf dem

Zweiter Handlungsteil: Nun muss sich der Held um die ‚Abarbeitung‘ seiner Schuld dem Artushof gegenüber kümmern und das bedeutet typische Hilfe-*âventiuren*, wie sie bereits im Erec-Abenteuer, das mit den Kämpfen am Artushof verschachtelt ist (Gau. 1.418-1.587 und 2.312-2.516), angeklungen ist. „Hatte er [Gauriel] zunächst die kämpferische Auseinandersetzung gegen die Artusgesellschaft geführt, um sein persönliches Glück, die Minnegemeinschaft mit der *gotin* zu erlangen, richtet sich der Prozeß der Selbstverwirklichung innerhalb der ihm von seiner *gotin* zugestandenen Jahresfrist auf die gesellschaftliche Bewährung [...]“⁷¹³ Damit bewegt sich der *Gauriel* insgesamt gesehen ganz auf den Spuren klassischer Artusroman-Strukturen: der erste Teil handelt von der (Rück)gewinnung von Frau und Land, der zweite Teil von sozialen Bestätigungs*âventiuren*. Diese werden zudem mit einem Aufenthalt am Artushof (Gau. 3.712-3.843) verzahnt.

Die Hauptgegner dieser *âventiuren* sind alle ritterliche Gegner, welche in ihrer Auswahl deutlich variiert wurden: ein treuloser Mundschenk (*Erec-âventiure*), ein heidnischer Usurpator (*Pronias-âventiure*), ein andersweltlicher Wisent-Ritter (*Asterian-âventiure*) und ein königlicher Feldherr (*Geldipant-âventiure*). Möglicherweise bedeutet diese Variation auch eine Auseinandersetzung Konrads von Stoffeln mit der Umsetzung des ‚klassischen‘ *âventiure*-Gegners in verschiedenen Prätexten wie *Iwein* (Mundschenk), *Wigalois* (Heidenkönig), *Erec* (Jorant) und dem *Garel* (Geldipant).⁷¹⁴ Anders als in einigen dieser möglichen Prätexte überleben alle jene Gegner allerdings und leisten der Gesellschaft für ihr Vergehen Widergutmachung – sicherlich nicht zufälligerweise genau dasselbe, was Gauriel mit dem Bestehen dieser *âventiure* selbst leistet.

Mit Gauriels Rückkehr zum Artushof enden die *âventiuren*. Beide Fristen – jene der Fee und jene der Königin – enden mit der Erfüllung der Aufgabe der jeweiligen Dame. Die Erzählung bietet zusammenfassend eine planvolle Verschachtelung und Verschmelzung von Feenmärchen und Artusroman.⁷¹⁵ Die Verknüpfung vor allem nach dem Schema von *Erec* und *Iwein* mit dem Feenmärchen der Thematik der *Lais* der Marie de France,⁷¹⁶ erfolgt dabei auf kämpferischer Ebene gleichwohl alleine durch Gegner aus der Artuswelt und hier vor allem solchen, wie sie der ‚klassische Artusroman‘ kennt.

Rückweg zum Artushof befindet (von wo aus er zu den nächsten *âventiuren* aufbrechen wird) und ‚noch‘ mit seinen ersten Heldenbegleitern unterwegs ist. Dieser Interpretationsansatz zeigt, wie sehr die beiden Erzählstrukturen von Feenmärchen und Artusroman ineinander verzahnt wurden. – Ehrismann (1906), S. 89.

⁷¹³ Egerding (1991), S. 121.

⁷¹⁴ Siehe dazu die Ausführungen im vorherigen Unterkapitel über mögliche intertextuelle Bezüge der einzelnen Gegnerfiguren auf vergleichbare Figuren in ähnlichen *âventiuren* von vorherigen Werken der Gattungsreihe.

⁷¹⁵ So das Ergebnis der ausführlichen Untersuchung von ACHNITZ. – Achnitz (1997), S. 290ff.

⁷¹⁶ Neil Thomas: Konrad von Stoffeln's Gauriel von Muntabel. A Comment on Harmann's Iwein? In: Oxford German Studies. 17. 1988, S. 1-9.

III.11. Zusammenfassung

Der Überblick über die verschiedenen Werke, welche alle der Gruppe ‚nachklassischer‘ Artusroman zugerechnet werden können, hat mit Sicherheit noch einmal eine Tatsache vor Augen geführt: so wie die Werke gemeinsame Merkmale miteinander teilen, so unterschiedlich sind sie auch in ihrer Ausführung und Umsetzung der Gattungsmerkmale.

Versuchen wir abschließend mögliche (gattungstypische) Gemeinsamkeiten in Bezug auf die Gegnerfiguren in den verschiedenen Werken festzuhalten und zu konstatieren, in welchen Werken und wieso es gegenläufige Tendenzen gibt.

Die Erzählstruktur – so haben wir zu Beginn festgehalten – hat eine Auswirkung auf die Erzählmechanik und über diese auf die Wahl der Gegner und ihre Gestaltung. Als typisch für die Gattung gilt die Reihung oder Verschachtelung von Episoden mit jeweils einem oder mehreren Gegner. Außerdem gehört das Mittel der Steigerung von Episode zu Episode oder von mehreren Gegnern innerhalb einer Episode zum gattungstypischen Werksaufbau. Dies führt zu einem Bezug eines Gegners in einer Episode auf einen Gegner in einer anderen Episode.

In allen untersuchten Romanen können Verdoppelungen, Verdreifachungen oder Vervielfachungen von *âventiuren*-Typen und den dazugehörigen Gegnern beobachtet werden. In manchen Werken finden sich diese Vorgänge sogar mehrfach.

Im *Lanzelet* werden die Schwiegervater-Kämpfe verdreifacht. Im *Tandareis* finden sich zweimal Kämpfe gegen Räuber, viermal gegen Riesen und dreimal gegen Ritter, welche Damen bedrohen. Im *Gauriel* wird viermal die Bedrohung von Damen durch ritterliche Gegner durchgespielt. In der *Crône* finden sich Doppelungen mit zwei Riesen(brüdern) und zweifachen Zöllnerkämpfen. Im *Daniel* doppeln sich zwei Riesenkämpfe, zwei bedrohte Grafen und zwei blutsaugende Ungeheuer.

Im Extremfall wird dabei nicht nur die Gegnerart, sondern der Gegner selbst gedoppelt. Zweimalige Auftritte desselben Gegners finden sich in mehreren Werken. Im *Lanzelet* muss Valerin zweimal bezwungen werden. Im *Wigamur* Lipondrigun – beide Male in einem Turnier. In der *Crône* müssen die Artusritter mehrmals gegen Gasozein antreten. Im *Tandareis* nehmen an den vier Turnieren stets dieselben (königlichen) Gegner teil. Und im *Gauriel* tritt als Steigerung der beste Ritter, Gawein, als gespiegelte Doppelung auf.

Dies führt folglich zu einem vermehrten Auftreten desselben Gegnertyps. Allerdings kann die Vervielfachung auch Auswirkungen auf die Variation der Gegnergestaltung haben. Im *Meleranz* beziehen sich je ein höfischer und ein unhöfischer Gegner als spiegelbildliche Gegenstücke aufeinander (Cursun – Godonas/Libers – Verangoz). Im *Wigalois* treten in zwei Reihungen typische *âventiure*-Ritter und wunderbare Gegner hintereinander in Erscheinung. Der *Garel* doppelt durch das Konzept der Gegner, welche zu Helfern gegen weitere Gegner werden.

Selbst bei diesen Variationen bleiben aber die Gegnerarten dieselben. Somit führt in allen diesen Fällen die Erzählstruktur zu einer Akkumulation von ähnlichen Gegnern. Die Ausgangs*âventiure* entscheidet hierbei über die Art der mehrfach in Erscheinung tretenden Gegner. Dies ist ein überaus häufig auftretendes Phänomen, bedingt durch die gattungstypische Erzählstruktur.

Nur in wenigen Romanen finden sich zudem mehrere Figuren, die anscheinend ganz ohne irgendeine Doppelung oder besser gesagt ganz ohne eine Verweisfigur in der Erzählstruktur auskommen. Wenn, dann handelt es sich meist um Auftakt-Gegner oder Final-Gegner wie im *Wigalois* mit Joram in der ‚Elterngeschichte‘ und Lion in der abschließenden ‚realen‘ Namur-*âventiure*. Oder der besondere Charakter des Werkes spielt eine Rolle wie in der *Crône*, welche bekannte *âventiuren* neu erzählt und praktisch eine *âventiuren*-Sammlung darstellt, in welcher sich die Gegner nicht immer aufeinander beziehen lassen – sondern auf ihre literarischen Vorgänger.

Aber nur ein Werk bricht gänzlich mit dem Schema, dass Doppelungen von *âventiuren* auch zu Doppelungen von Gegnern desselben Typs führen. Der *Wigamur* nutzt für das immer selbe Szenario (Bedrohung einer Dame/mögliche Gewinnung von Frau und Land) immer eine andere Art von (wenngleich stets menschlichem) Gegner. Hier dürften allerdings intertextuelle Bezüge zu diesem Ergebnis führen: als Kritik beziehungsweise Korrektur von Lanzelets Mehrfachgewinnung von Frau und Land lehnt der Held im *Wigamur* jedes Mal die mögliche Braut ab, nachdem er einen jedes Mal anders gestalteten Gegner besiegt hat.

In der Regel führt die Erzählstruktur der Doppelung oder Vervielfachung aber zu einer Vermehrung eines bestimmten Gegnertyps in den Romanen. Wie sieht es nun mit der Auswirkung von Steigerungen aus, die als ebenfalls gattungstypisch konstatiert wurden?

Auffällig ist, dass die beobachtete Vermehrung ähnlicher Gegner nicht gleichzeitig mit einer Steigerung in deren Schwierigkeitsgrad einhergeht. Einer der wenigen Romane, in welchem sich dies beobachten lässt, wäre der *Lanzelet* mit den Schwiegervater-Kämpfen.

Ansonsten kommt es zwar durchaus zu einer Steigerung von namenlosen Rittern über bekannte bis zu herausragenden Rittern – etwas, das sich vor allem bei den Kämpfen gegen die Artusritter findet – allerdings führt dies nicht dazu, dass die Kämpfe für den Helden schwerer werden. Es ist lediglich das ‚Ansehen‘ des Gegners, der hier besiegt wird, gesteigert. Selbst wenn die Anzahl der nötigen ‚Durchgänge‘ im Kampf gesteigert wird – wie die Anzahl der nötigen Tjosten oder Steigerungen durch zusätzlichen Schwert- oder gar Ringkampf – stellt dies den Helden vor keinerlei Schwierigkeiten. Dies lässt sich vor allem im *Gauriel* in den vielen Kämpfen gegen die Artusritter gut beobachten oder im *Meleranz* im Kampf gegen Lipondrigun und die ihm vorgeschalteten Ritter.

Eine Ursache für die fehlende oder nur sehr dürftige Steigerung im Schwierigkeitsgrad, liegt sicher im perfekten Helden der Romane, der weder seine Wertigkeit noch sein ritterliches Geschick wirklich unter Beweis stellen

muss und somit auch nicht mit jedem Kampf schwierigere Kämpfe mit mehr Mühe absolvieren muss. Für die Mehrzahl der ritterlichen Gegner bedeutet dies, dass sie zwar natürlich herausragende Ritter sind (sonst wären sie des perfekten Helden nicht würdig), sich aber untereinander kaum in ihrem Können und in ihrer Gefährlichkeit sortieren lassen.

Dort, wo ein Gegner doch in seinem Schwierigkeitsgrad gesteigert wird, geschieht dies vor allem durch wunderbare Vorteile (wie übermenschliche Größe, Stärke, Unverwundbarkeit, etc.). Allerdings wird dem Helden gleichzeitig sofort das passende Hilfsmittel an die Hand gegeben oder der andersweltliche Vorteil wird im Kampf überwunden. Wenn Garel gegen einen Riesen kämpft, welcher die siebenfache Stärke eines Menschen besitzt, trägt er einen Ring, der ihm dieselbe siebenfache Stärke verleiht. Wenn Gawein in der *Crône* gegen einen dank magischem Gürtel unbesiegbaren Ritter kämpft, schlägt er ihm (unbeabsichtigt) diesen im Kampf vom Körper, so dass die magische Wirkung verloren geht. Wenn Wigalois gegen ein *merwunder* kämpft, das unlösbares Zauberfeuer gegen ihn wirft, stellt er fest, dass dessen Blut das Feuer doch zu löschen vermag. Und wenn Garel gegen ein unverwundbares *merwunder* antritt, findet er doch eine verwundbare Stelle. Der Vorteil des Gegners, welcher zu einer Steigerung im Schwierigkeitsgrad dienen könnte, wird also umgehend neutralisiert, etwas das in der *Crône* ihren Höhepunkt erfährt, als Gawein mit einer Rüstung versehen wird, die alle Magie an ihm wirkungslos werden lässt.

Trotz allem wird auf das Mittel der Steigerung allerdings nicht völlig verzichtet, spielt es doch für die ‚Spannungskurve‘ eine Rolle. Wenn der perfekte Held aber keine kämpferische Steigerung benötigt und wunderbare Steigerungen bewusst ausgeschaltet werden. Was bleibt als Steigerung noch übrig?

Gesteigert werden kann vor allem die Bewertung eines Gegners als besonders höfisch oder besonders unhöfisch. Im *Garel* lässt sich diese Entwicklung ins Unhöfische beobachten von Gerhart (Ritter) über Eskilabon (Ritter in ‚märchenhafter‘ *âventiure*) bis zu Purdan und Fidegart (Riesen). Ins Unhöfische steigert der *Tandareis* seine ritterlichen Gegner im letzten Erzählteil (Kurion/Kalubin/Kandaljon). Der *Wigalois* steigert hingegen ‚umgekehrt‘, indem in beiden Teilen die Gegner (einmal die Ritter und einmal die teuflischen Kreaturen/Heiden) immer höfischer werden.

Dies hat natürlich Auswirkungen auf die Darstellung der Gegner, welche entsprechend beschrieben werden müssen. Gegnerfiguren bekommen ausführliche Hintergrundgeschichten (Roaz/Eskilabon/Kalubin) oder bestimmte äußere Merkmale (Größe/Stimmgewaltigkeit). Innere Merkmale (Moralvorstellungen) müssen dargestellt werden. Dies gilt auch für die Gegner mit (schnell neutralisiertem) wunderbarem Kampfvorteil. Dadurch wirken die Figuren im Vergleich zu den ‚klassischen‘ Gegnerfiguren oftmals stärker wie moderne Charaktere und weniger wie Figuren, die alleine auf ihre Funktion beschränkt bleiben. Die ‚Charakterzeichnungen‘ dienen aber nicht der Gestaltung von Figuren, sondern haben ihre Funktion in der ‚Aufwertung‘ des

Gegners als höfischer, unhöfischer, wunderbarer oder auch als Spiegelbild des Helden.

Die Möglichkeiten, Artusritter als Gegner auftreten zu lassen, sind in den klassischen Artusromanen begrenzt. Alleine Keie und/oder Gawein stehen als Gegner zur Verfügung. Dies hat seinen Grund in der Tatsache, dass der Held selbst Artusritter ist (Erec/Iwein) oder mit Artus verwandt (Parzival). Dieses Verhältnis des Helden zu den Artusrittern ist der vermutlich gewichtigste Faktor, wenn es um die Frage geht, ob und welche Artusritter als Gegner in Erscheinung treten können, wie ihr Auftritt als Gegner gestaltet wurde und welche Funktion sie erfüllen.

Betrachtet man nun die hier untersuchten Werke im Überblick, so fällt auf, dass nur in einem einzigen der Romanheld wie in den Werken Hartmanns ein, mit Artus nicht verwandter, Artusritter ist. Alleine Garel ist (von Anfang an) Ritter der Tafelrunde und tritt als solcher nur gegen Keie an – wie der Held im *Erec*. Die übrigen Romane folgen entweder dem Schema des *Parzival* – der Held ist mit Artus in irgendeiner Weise verwandt – oder beschreiten einen völlig neuen Weg, indem der Held als Fremder oder sogar als fremder Provokateur an den Hof gelangt.

Wenn der Held mit Artus verwandt ist, kann das Resultat daraus sein, dass überhaupt kein Artusritter als Gegner in Erscheinung tritt. Je enger dabei das verwandtschaftliche Verhältnis, desto wahrscheinlicher tritt dieser Fall ein. Wigalois ist der Sohn Gaweins, Meleranz der Neffe von Artus, was ebenso für Gawein gilt, der in der *Crône* als Held agiert. In diesen drei Romanen finden keine Kämpfe gegen Artusritter statt. An ihrer Stelle findet sich allerdings das – den klassischen Romanen fremde – indirekte Kräfteressen. Dessen Funktion ist, ohne einen Kampf die Artuswürdigkeit des Helden vorzuführen. Im *Wigalois* nimmt der Held auf einem Tugendstein Platz, in der *Crône* gelangen Gawein *âventiuren*, an welchen andere Artusritter scheitern (Maultierzaumzeug-Episode/Gralsâventiure).

Diese Möglichkeit wird auch in Romanen genutzt, in welchen der Held zwar mit Artus verwandt ist, allerdings dennoch gegen die Artusritter antritt. Im *Lanzelet* gibt es ebenfalls einen Tugendstein und zudem den indirekten Leistungsvergleich in der *âventiure* (Pluris). Im *Tandareis* glänzt der Held in von Artus ausgetragenen Turnieren als herausragender Ritter.

In diesen Werken muss sich der Held, wie gesagt, allerdings zudem kämpferisch gegen die Artusritter behaupten. Damit dies problemlos von staten gehen kann, ist es nötig, dass entweder der Held nichts von diesem Familienverhältnis weiß (*Lanzelet*) oder der Held – so wie es der *Parzival* bereits vorgeführt hat – vom jeweiligen Artusritter nicht erkannt wird (*Tandareis*). Das Ergebnis ist auf alle Fälle eine doppelte Belobigung des Helden als herausragender Ritter.

Mit der Verwandtschaft des Helden mit Artus einher geht zudem die Erweiterung des Artusritters zum Heldenbegleiter oder Mithelden – und zwar unabhängig davon, ob die Artusritter vorher als Gegner in Erscheinung getreten sind oder nicht. Da sich die kämpferische Auseinandersetzung mit

ihnen in der ersten Romanhälfte findet, bleibt auch in den Romanen mit Artusrittern als Gegnern ein großer Teil der Erzählung frei für Gemeinschaftsâventiuren. Im *Lanzelet* stehen Held und Artusritter nach Pluris bei Valerin und Malduc Seite an Seite, im *Wigalois* in der Schlacht von Namur und in der *Crône* begleiten drei Artusritter Gawein auf die Gralsqueste, während im *Tandareis* die drei Turniere und das Hochzeitsturnier am Artushof ein vergleichbares Szenario bilden.

Unter den Romanen, in welchen der Held mit Artus verwandt ist, nutzt alleine der *Meleranz* keine der hier aufgezählten Möglichkeiten. Der Held tritt hier weder (unerkannt) gegen einen Artusritter an, noch beweist er sich in einer indirekten Probe, noch werden die Artusritter zu Begleitern oder Helfern. Hier genügt alleine die Zugehörigkeit zur Artusfamilie, um den Helden auszuzeichnen oder der Schwerpunkt auf der Feen-/Liebesgeschichte bedingt eine thematische Loslösung vom Artushof als Zentrum der Erzählung.

Bleibt noch die zweite Möglichkeit, welche einen bedeutenden Einfluss auf die Darstellung der Artusritter als Gegner hat: das Auftreten des Helden als fremden Herausforderer. Hier findet zwar kein wirklicher Aktantenwechsel statt, da der Held der Held bleibt. Aber er übernimmt Merkmale, welche eigentlich einem Gegner zuzurechnen sind. Dadurch erhalten nun aber die Artusritter, die als Gegner auftreten, im Gegenzug Züge von Helden, so dass eine merkwürdige Ambiguität entsteht und das Konzept von ‚gutem‘ Held und ‚bösem/feindlichen‘ Gegner neutralisiert wird. Es kann Sympathie für beide Seiten entstehen.

Dieses Schema, das am ehesten vergleichbar ist mit dem Auftreten eines Meljakanz im *Iwein* oder Joram im *Wigalois*, nutzen (in einem eher harmlosen/freundschaftlichen Kräftemessen) der *Daniel* und (in einer bedrohlicheren Variante) der *Gauriel*. In beiden Fällen führt dies zu Auftritten nicht nur von Gawein und Keie als Gegnern sondern einer ganzen Reihe weiterer mehr oder weniger namhafter Artusritter.

Im *Daniel* findet sich zudem auch der indirekte Vergleich des Helden mit den Artusrittern – in der Schlacht und im Umgang mit dem Riesenvater im Bereich des Intellekts. Beide Romane machen die Artusrittern zu Begleitern und Mitstreitern, der *Gauriel* in besonders herausragender Weise.

Alleine der *Wigamur* lässt sich nicht wirklich einer der beiden Gruppen zuordnen. Der Held ist nicht mit Artus verwandt, aber auch kein Provokateur von außen. Vielmehr kommt es überhaupt nicht zu einem Kräftemessen mit den Artusrittern. Allerdings gibt es einen indirekten Vergleich (Turnier) und gemeinsame âventiuren mit den Artusrittern. Dies könnte sich daraus erklären lassen, dass der *Wigamur* korrigierend intertextuell auf den *Lanzelet* verweist und somit diese Merkmale besitzt, dabei aber auch die Verwandtschaft mit Artus korrigiert.

Prinzipiell führen beide Schemata zur Ausweitung der Rolle der Artusritter. Ist der Held mit Artus verwandt, rücken die Artusritter bereits dadurch zu Begleitern und Freunden auf, was sie auch als Gegner positiv in Erscheinung treten lässt. Ist der Held als Provokateur angelegt, beweist er sich zwar im

Kampf gegen möglichst viele von ihnen als bester (oder gleichwertiger) Ritter, gleichzeitig werden sie aber danach als Begleiter genutzt, beziehungsweise der Held wird zum Artusritter und damit zum Begleiter und Helfer der Ritter der Tafelrunde.

Alleine die Werke des Pleiers, bekannt für ihre ‚gattungsrestituierenden‘ Momente, greifen diese Entwicklung nur bedingt auf. Keiner der drei Romane bietet einen indirekten Vergleich der Artusritter mit dem Helden, die zudem nicht mit dem Helden auf *âventiure* ausziehen. Zudem verzichtet der Pleier grundsätzlich auf eine Konfrontation des Helden mit Gawein und lässt ihn nur mit Keie und mehr oder weniger bekannten Rittern (Dodines oder Kalogreant) kämpfen – wenn überhaupt.

Die Funktion des Gegners im Artusroman ist es, für den Helden ein Hindernis darzustellen, das es (im Kampf) zu überwinden gilt. Aufgrund dieser Funktion ist der Gegner an seine âventiure gebunden. Dieser kann eine Provokationsszene (am Artushof) voran gehen, nach der Niederlage kann eine Rückmeldung des Kampfergebnisses am Artushof (Botenbericht) folgen. Weitere Szenen und darüber hinausgehende Beschreibungen von oder Erzählungen über den Gegner werden von dieser Funktion nicht abgedeckt und entsprechen somit nicht dem Typischen der Gattung.

Es sollte daher nicht verwundern, dass die hier untersuchten Artusromane allesamt dieses ‚klassische‘ Schema mit der Begrenzung des Gegners auf bestimmte Szenen nutzen. In jedem Roman finden sich Gegner, welche alleine auf ihre *âventiure* beschränkt bleiben (oft bereits aufgrund der Tatsache, dass sie im Kampfverlauf ums Leben kommen).

Neben den Auftritten in der eigentlichen *âventiure* (Kampf) finden sich in vielen Romanen auch Botenszenen von besiegten Gegnern, sei es Hojir im *Wigalois*, Kalubin im *Tandareis*, Libers im *Meleranz* oder die feindlichen Späher im *Gauriel*. Dabei kann es durchaus zu Variationen kommen, wie im *Garel*, in welchem die Gegner auch von Niederlagen anderer Gegner berichten oder die Berichte nicht am Artushof sondern an einem anderen Zentrum der Handlung erfolgen.

Auffällig ist jedoch, dass viele Romane ohne Botenberichte durch besiegte Gegner auskommen. Dies ist vor allem in jenen Romanen der Fall, in welchen Artusritter aktiv als Begleiter oder (Mit)helden am Geschehen beteiligt sind wie im *Lanzelet*, *Wigamur*, dem *Daniel* oder in der *Crône*. Eine Rückmeldung des Geschehens am Artushof ist durch die Artusritter ‚vor Ort‘ überflüssig geworden. Die Funktion des Gegners als Boten entfällt dadurch in diesen Erzählungen.

Was die Herausforderung des Artushofes durch den Gegner angeht, so findet sich dieses Schema eher selten. Wenn es genutzt wird, dann aber für gewichtige *âventiuren*, vor allem die *Finalâventiure* wie im *Daniel* (Botenriese), darauf rückbezogen im *Garel* (Charabin/Malseron) und der *Crône* (Ritter mit dem Bock/Gralsâventiure). Interessant sind Provokationen durch Gegner, welche ambivalent erscheinen als edle Gegner mit Heldenpotential wie Joram im *Wigalois* oder Gasozein in der *Crône*. Von diesen Figuren zum Helden als

Provokateur ist es dann nur noch ein kleiner Schritt, wie er im *Tandareis* oder im Extrem im *Gauriel* stattgefunden hat. Dass Helden die Funktion von Gegnern übernehmen, mag allerdings im Grunde für diese Romane nicht verwundern, in welchen auch umgekehrt Gegner zu Helden werden können. Hier liegen sicher Mechanismen vor, die sich gegenseitig bedingen und neue interessante Erzählmöglichkeiten bieten.

Diese Entwicklung – Gegner werden zu Helfern, Begleitern, Mithelden oder sogar Zweithelden in eigenen *âventiuren* – sorgt für die meisten Szenen, in welchen Gegner ihre ‚klassische‘ Begrenztheit auf Kampf-, Boten- oder Provokationsszene hinter sich lassen. Vorreiter in dieser Rolle sind dabei die Artusritter. Vor allem im *Lanzelet*, *Daniel* und im *Gauriel* nehmen sie einen breiten Raum als Gegner und als Begleiter ein. Für diesen Rollentausch sind sie bereits von ihrer Art her prädestiniert, sind sie doch von vorneherein edle Gegner, frei von Schuld und im Bereich von Ritterlichkeit und Höflichkeit das Maß aller Dinge.

Dieses Schema auch auf andere Gegner anzuwenden, ist im Grunde nur noch ein kleiner Schritt. Zeichnet man einen Gegner höfisch, vorbildlich und nur mit einem kleinen, entschuldbaren Vergehen, welches ihn überhaupt nur zum Gegner macht, kann er nach seiner Niederlage zum Begleiter oder Helfer werden. Als dieser ist er Beweis der Wertigkeit des Helden, den er begleitet, eine Art lebende Medaille und Auszeichnung.

Um als solche fungieren zu können, wird der ehemalige Gegner nicht nur in seiner *âventiure* als besonders tapfer, stark und höfisch beschrieben, sondern darf sich auch im Folgenden bewähren und beweisen, was soweit führen kann, dass er eigene Gegner zugeteilt bekommt (Adan im *Wigalois*, Cursun im *Meleranz* oder Jorant im *Gauriel*) oder Aufgaben übernimmt, welche des Helden würdig gewesen wären (Eskilabon im *Garel*).

Diese Entwicklung (welche alleine *Wigamur*, *Crône* und *Tandareis* nicht auf diese Art und Weise nutzen) bedeutet somit eine Entschuldung und Höfisierung des Gegners. Sie bedeutet auch eine Reduzierung von Gegnern wunderbarer Art mit negativen Zügen, denn die Entscheidung eines Autors für einen Helfer-Gegner ist auch immer eine Entscheidung gegen einen ‚klassischen‘ *âventiuren*-Gegner aus dem Bereich des Unhöfischen.

Damit sind jedoch noch nicht alle ‚zusätzlichen‘ Auftritte von Gegnern abgedeckt. Im *Wigalois* und in der *Crône* finden sich immer wieder Einschübe mit Erzählungen der Hintergrundgeschichte des jeweiligen ‚Finalgegners‘ (Roaz/Fimbeus). Diese Rückblenden (Analepsen) bilden eine Art ‚Erinnerungsklammer‘, die das endgültige Ziel des Helden (die Konfrontation mit eben jenem Gegner) dem Rezipienten immer wieder in Erinnerung rufen.

Hinzu kommen Erzählmechanismen aus der Heldenepik, welche Einblicke in Ereignisse auf Seiten des Gegners (ohne Anwesenheit des Helden) bieten, wie es vor allem bei Ekunaver im *Garel* vorzufinden ist (Ratsversammlung, Heimreise oder Klostergründung) oder bei Kandaljon im *Tandareis*. Dort findet sich auch die Funktion des ehemaligen Gegners als Ersatz-Ehemann für ‚überschüssige‘ Damen aus vorangegangenen *âventiuren*. Allerdings ist diese

Erweiterung singulär in den untersuchten Werken. Jedoch dürfte auffällig sein, dass es sich bei den hier vorgeführten Beispielen um drei Werke desselben Autors handelt – nämlich des Pleiers. Dies dürfte umso prägnanter sein, als gerade für ihn immer wieder das ‚Beharren‘ auf Gattungstypischem festgehalten wurde – etwas, das hier auf alle Fälle nicht festgestellt werden kann.

Die Gattung Artusroman führt einen im Kampf stets siegreichen Helden vor. Die Erwartung des Rezipienten ist entsprechend darauf ausgerichtet, dass der Held aus jeder Auseinandersetzung als Sieger hervorgehen wird und der Gegner stets unterliegt. Spannung über den Ausgang des Kampfes (‚Ob überhaupt‘-Spannung) wird nicht aufgebaut. Höchstens ist es möglich Spannung über die Art des Sieges (‚Wie‘-Spannung) aufzubauen. In diesem Fall ist es nicht notwendig, Gegnerfiguren übermäßig ausführlich zu schildern, weder in ihrem Erscheinungsbild noch in ihren (natürlichen oder wunderbaren) Stärken. Findet sich hingegen eine ausführliche Beschreibung des Gegners, seine Ausstattung mit besonderen Fähigkeiten oder Ausrüstungsgegenständen, könnte dies eine ‚Wie‘-Spannung oder sogar ‚Ob überhaupt‘-Spannung bewirken.

In allen hier untersuchten Romanen finden sich – wie zu erwarten gewesen entsprechend der Gattung – Kämpfe mit Gegnern, welche völlig ohne Spannung und mit absoluter Erfolgserwartung des Rezipienten arbeiten. Einige Romane bauen in überhaupt keinem Kampf eine wie auch immer geartete Spannung auf wie *Gauriel*, *Meleranz* und die *Crône* (jedenfalls für den Helden Gawein, siehe unten), einige haben lediglich eine, dafür aber markante Ausnahme (oft für den Finalgegner oder einen herausgehobenen Gegner in einer Reihe) wie der *Tandareis*, *Garel*, *Wigamur* und *Lanzelet*. Und nur zwei Werke nutzen nur in einem Erzählteil (oder Kursus) das gattungstypische Schema der absoluten Erfolgserwartung an den Kampfausgang (*Daniel* und *Wigalois*).

Dies bedeutet, dass es viele farblose (aber funktionale) und einfache (oft namenlose) Gegner in diesen Romanen gibt. Allerdings finden sich auch wunderbare und ausführlich geschilderte Gegner und Szenarien, welche jedoch nicht zu ‚Wie‘-Spannung führen können, weil bereits vor der *âventiure* aufgelöst wird, wie diese Gegner zu bewältigen sind. Dies geschieht durch Erzählerkommentare oder Helfer, welche Schwachstellen benennen und Hilfsmittel zur Verfügung stellen. Somit wissen Rezipient und Held gleichermaßen, was gegen diesen (ungewöhnlichen) Gegner zu tun ist. Als Beispiel hierfür mag der in seiner Burg unbesiegbare Laamorz in der *Crône* dienen, welchen Gawein – über diese übernatürliche Stärke unterrichtet – vor seiner Burg zum Kampf herausfordert und somit besiegen kann.

Da die ‚Wie‘-Spannung für die Gattung zwar möglich, aber eher untypisch ist, sind dies auch die Umsetzungen von Gegnern und *âventiuren* in den ‚nachklassischen‘ Romanen, welche ‚Wie‘-Spannung fördern. Im *Lanzelet* kämpft der Gegner (Galagandreiz) im Messerwerfen anstatt im ritterlichen Zweikampf gegen den Helden. Im *Daniel* besitzen die Gegner Vorteile, welche

mit ritterlichen Mitteln nicht überwunden werden können, so dass ‚gattungsuntypische‘ – beziehungsweise selten in diesem Maß genutzte – Lösungen (*list*) nötig werden (Juran, bauchlose Ungeheuer, kahler Siecher). Darüber ist der Rezipient zwar (wie der Held) vorher informiert, allerdings bleibt die Umsetzung spannend, da sie eben nicht wie gewöhnlich ablaufen kann. Jedoch kann es auch vorkommen, dass weder Held noch Rezipient vorher über die (auf den ersten Blick unüberwindbare) Besonderheit des Gegners Bescheid wissen, so dass sich die ‚Wie‘-Spannung erst während des Kampfes einstellt, so bei Wlganus im *Garel* (anscheinende Unverwundbarkeit), im *Wigalois* bei Marrien (unlösliche Feuerwaffe) oder bei Roaz (unerwarteter Auftritt des Teufels und vorher unbekannte Riesengestalt des Gegners).

In diesen Fällen geht die ‚Wie‘-Spannung eng einher mit den Besonderheiten des jeweiligen Werkes. Die Gegner finden sich in einem gesonderten Erzählteil. Der abschließende Sieg gegen ihn untermauert die besondere Überlegenheit des Helden, die *list* im *Daniel*, die Hilfe Gottes im *Wigalois* und im *Garel*. Die ‚Wie‘-Spannung entsteht durch Gegner, welche mit (gattungsuntypischen) Stärken ausgestattet sind, die dem Held und/oder dem Rezipient entweder vor dem Kampf so nicht bewusste waren oder es ist nicht klar, ob die gewählte Taktik funktionieren kann und wird.

In ganz seltenen Fällen findet sich auch eine ‚Ob überhaupt‘-Spannung in einigen wenigen Werken. Diese entsteht durch Konstellationen in der Erzählung, welche mit den Gattungserwartungen spielen und den stets siegreichen Helden in Frage stellen. So verfügt Daniel beim Wächterriesen (noch nicht) über die für den Sieg nötige Waffe und will beim Kahlen Siechen eine vorher bereits fehlgeschlagene Taktik anwenden. In beiden Fällen hätte der Held in der Auseinandersetzung das Leben verloren, entsprechend zweifelt der Held und mit ihm der Rezipient, ob diese Konfrontation siegreich verlaufen kann. Ebenfalls mit dem Scheitern des ‚Helden‘ rechnet der Rezipient im zweiten Erzählteil der *Crône*, da dieser ‚Held‘ der ansonsten stets im Kampf unterlegene Keie ist. Auch hier ist der Gegner zudem mit übernatürlichen Fähigkeiten ausgestattet, welche die ‚Ob überhaupt‘-Spannung (zusätzlich) fördern.

Solche Gegnerfiguren sind aber auch in den untersuchten (nachklassischen) Werken die Ausnahme. In der Regel greift der Erzähler vorher mit einem Kommentar ein, welcher jede mögliche aufkeimende ‚Ob überhaupt‘-Spannung zerstört und nur noch eine ‚Wie‘-Spannung erzeugt, wenn überhaupt. Selbst ausgefallene, wunderbare und anscheinend bevorteilte Gegnerfiguren sind von dieser Entwicklung betroffen, so dass sie keine Spannung fördern können, obwohl sie dazu Möglichkeiten bieten würden.

Dieses absichtliche ‚Entgehenlassen‘ von Möglichkeiten, welche ein ‚moderner Artusroman‘ ganz selbstverständlich nutzen würde, unterstreicht noch einmal die Gestaltung von Gegnern bei Niederlagen des Helden. Auch hier wird die Spannung von vornherein ausgeschaltet, indem der Rezipient über die Niederlage und die Ursache dafür unterrichtet wird, so dass keine Überraschung und keine Spannung entstehen kann. Alleine der Held oder

Zuschauer der Ereignisse im Text mögen von den Ereignissen überrascht werden wie bei Lanzelets Kampf gegen Mabuz und die zahlenmäßig überlegenen Ritter des Linier, oder bei Gawains Kampf gegen Joram mit seinem Zaubergürtel im *Wigalois*. Und wenn Keie in der *Crône* zu Beginn in den Kämpfen unterliegt (dort noch nicht als ‚Mitheld‘), stimmt dies ebenfalls mit der Erwartungshaltung des Rezipienten überein und erzeugt keinerlei Spannung. Gleiches gilt für den *Gauriel*, in welchem der Held gegen einen Drachen unterliegt und gerettet werden muss. Auch dies erzeugt keine Spannung und hat keine Auswirkungen auf die weitere Erfolgserwartung des Rezipienten, ganz entsprechend der Gattung.

Selbst im *Tandareis* haben die beiden Niederlagen des Helden keine Auswirkungen auf die weiteren Erfolgserwartungen des Rezipienten. Als einziger der hier untersuchten Romane wird hier in einem Kampf, welcher in einer Niederlage mündet, Spannung erzeugt und der verzweifelte und hoffnungslose Kampf des Helden gegen eine Überzahl an Gegnern geschildert. Eben aber durch diese nur temporäre Unterlegenheit des Helden bleibt es bei einem einmaligen Kippen von ‚Wie‘-Spannung in ‚Ob überhaupt‘-Spannung in die finale Niederlage. An den Fähigkeiten und der Erwähltheit des Helden wird der Rezipient auch danach nicht zweifeln.

Mit der Erzeugung von Spannung verknüpft ist die Schwere des Gegners. Jeder Gegner im Artusroman sollte stets mit ritterlichen Fähigkeiten besiegtbar sein, das heißt mit den Waffen eines Ritters (Lanze/Schwert) und menschlicher Kraft. Dabei kann die Bandbreite der Gegner variieren von einem namenlosen Ritter, welcher problemlos und in zwei Versen in der Tjost vom Pferd gestoßen wird, bis hin zum übermenschlich großen und starken Riesen, gegen welchen der Held tjostieren und mit dem Schwert bis in die Abendstunden hinein verzweifelt kämpfen muss, bis er besiegt ist. Auch wunderbare Kreaturen wie Drachen sind gattungstreue Gegner, solange sie mit dem Schwert im Zweikampf Mann gegen ‚Monster‘ getötet werden können.

Das gesamte Spektrum dieser ‚machbaren‘ Gegner findet sich in den hier untersuchten ‚nachklassischen‘ Artusromanen. Allerdings variieren die Werke in ihrer Nutzung des Schweregrades der ‚machbaren‘ Gegner.

An einem Ende der Skala stehen *Wigamur* und *Tandareis*, welche (beim *Wigamur* allerdings natürlich lediglich für die uns überlieferten Partien feststellbar) nur wirklich einfache Gegner seinen Helden entgegen stellen, selbst dort, wo die Möglichkeit zur Steigerung bestanden hätte, wie bei den vier Wächterriesen im *Tandareis*.

Einfache Gegner, das bedeutet nämlich nicht zugleich nur ritterliche Gegner. Viele dieser einfachen Gegner sind wunderbarer Art, das führt vor allem die *Crône* mit ihren Riesen, Drachen und Untoten vor Auge, die allesamt mit ritterlichen Fähigkeiten vom auserwählten Helden mehr oder weniger einfach besiegt werden können.

Schwere Gegner sind sogar oftmals vor allem selbst ritterliche Gegner. Der *Meleranz* führt solche Gegner mit Godonas oder Cursun vor. Harte Kämpfe hat Lanzelet mit Linier zu bestreiten, Daniel gegen den Grafen von der Grünen

Aue, Garel gegen Malseron oder Eskilabon und Gauriel gegen Walban, Gaban und Iwein. Das obere Ende der Skala findet sich bei den Kämpfen Gawains in der *Crône* gegen Giremelanz und Gasozein, bei welchen der Gegner nicht mehr besiegt werden kann, sondern bis zur beiderseitigen Erschöpfung gekämpft und die Konfrontation diplomatisch gelöst werden muss.

Dies führt uns zu den wirklich ‚unmachbaren‘ Gegnern, an welchen ritterliche Kampftechniken versagen. Neben diesen Beispielen aus der *Crône*, die dem Helden wirklich gleichwertige Gegner gegenüberstellen – vergleichbar jenem Kampf Iweins gegen Gawain im *Iwein Hartmanns* von Aue – gibt es auch Gegner, welche aufgrund ihrer zahlenmäßigen Überzahl oder wunderbarer Vorteile mit ritterlichen Waffen (oder generell) unbesiegbar sind.

Dazu gehören Gegner, gegen welche die Niederlage durchaus als eine Art Auszeichnung verstanden werden kann, wie Mabuz im *Lanzelet* oder Joram im *Wigalois*. Oder aber es werden andere Lösungsstrategien nötig, welche über den ritterlichen Zweikampf hinausgehen. So werden Valerin und Malduc im *Lanzelet* im Schlaf getötet, der Kahle Sieche im *Daniel* wird hinterrücks erdolcht und Karrioz kommt im *Wigalois* durch den Pechnebel ums Leben. Solche Art von wunderbaren Vorteilen, welche den ritterlichen Kampf vollkommen unmöglich machen, und andere Strategien benötigen, sind allerdings die absolute Ausnahme.

Weitaus eher kann ein anderes Phänomen in den meisten ‚nachklassischen‘ Romanen beobachtet werden: die Steigerung eines Gegners durch wunderbare Vorteile, welche durch Hilfsmittel, einen Helfer oder das Wissen des Helden um wirksame Gegenmaßnahmen neutralisiert werden. Das bedeutet, der Gegner wird mit einem ausführlich beschriebenen wunderbaren Zug ausgestattet wie zum Beispiel unverwundbare Haut (Riesen im *Daniel*), alles zerschneidendes Schwert (Juran im *Daniel*), alles verbrennendes Feuer (Marrien im *Wigalois*), alles tötendes Gorgonenhaupt (Bauchlose Ungeheuer im *Daniel* und Wlganus im *Garel*), tödlichem Giftatem (Pfetan im *Wigalois*), Hilfe durch den Teufel (Roaz im *Wigalois*) oder Unbesiegbarkeit durch Magie eines Ortes (Laarmoz in der *Crône*, Jorant im *Gauriel*), eines wundersamen Gürtels (Fimbeus in der *Crône* und Joram im *Wigalois*) oder nicht genauer erklärten Vorteils (Baingranz in der *Crône*). Dieser wunderbare Vorteil wird durch die passenden Hilfsmittel (oft mit der Fähigkeit, Magie zu neutralisieren) oder den Helfer ausgeschaltet, so dass das Ergebnis ein Kampf gegen einen überaus schweren aber ‚normalen‘ Gegner ist. Das heißt, um dies noch einmal festzuhalten: Magie führt nur zum Ausschalten der Magie, niemals zu Gegenmagie.

Der Held selbst erhält niemals einen solchen Vorteil. Immer handelt es sich nur um Waffen, Gefährten oder Informationen, welchen den Gegner letzten Endes doch mit ritterlichen Fähigkeiten besiegt werden. Ähnlich wie die (ganz ‚klassischen‘) Riesen, welche im Kampf durch das Abschlagen der Beine auf die menschliche Größe gebracht werden, werden auch diese Gegner durch die Beseitigung der übermenschlichen Vorteile auf die Stufe des Menschenmöglichen zurückgeführt. Der Kampf besticht gleichwohl dennoch durch seine Schwere und (aufgrund der Thematisierung des wunderbaren

Vorteils) durch eine ausführliche Schilderung. Aber das Wunderbare selbst steigert einen Gegner nicht und führt nicht zu einem ‚unmachbaren‘ Gegner, höchstens zu einem auf den ersten Blick ‚unmachbaren‘ Gegner. Dem wahren Helden ist das Wunderbare allerdings niemals ein wirkliches Hindernis.

Bei der Analyse des Wunderbaren in Bezug auf die Gegnerfiguren lag das Augenmerk auf den Faktoren Darstellung des Wunderbaren, seinem Verursacher und seiner Funktion als Steigerung des Gegners. Gegnerfiguren mit wunderbaren Zügen der frühen Artusromane (‚fiktiv-wunderbar‘) bestechen durch eine wenig ausgeprägte Beschreibung ihrer wunderbaren Züge, die Ursache dieses Wunderbaren wird nicht thematisiert, während gleichzeitig Verwunderung oder Staunen von Seiten des Helden fehlt. Außerdem besitzt das Wunderbare eine sinnstiftende Funktion. Für die späteren Werke sollte für das Wunderbare (‚monströs-wunderbar‘) hingegen das Gegenteil zutreffen: ausufernde Darstellung des Wunderbaren, ausdrückliche Zuweisung des Wunderbaren in den Machtbereich des Teuflischen oder Unsicherheit über den Verursacher des Wunderbaren sowie eine rein steigernde Funktion der Darstellung.

Dass dies allerdings in Bezug auf die Gegner keinesfalls die Regel ist, hat die Einzeluntersuchung deutlich gezeigt. Während zwei Werke vollkommen auf wunderbare Gegner verzichten (*Wigamur* und *Meleranz*), entsprechen auch nur zwei dem hier dargestellten Fall von ‚Monströs-Wunderbarem‘, der *Wigalois*⁷¹⁷ und der *Daniel*. Nur in diesen beiden Werken finden sich (neben anderen ‚normalen‘ Gegnern) ausufernd wunderbar geschilderte Gegner (Pftan, Marrien, Karrioz, Roaz und die Bauchlosen Ungeheuer sowie der Kahle Sieche), welche ausdrücklich dem Bereich des Teuflischen zugeordnet werden. Bei der Frage nach der Funktion allerdings lässt sich nur bedingt von einer Steigerung durch das Wunderbare reden. Vielmehr kann man auch hier eine sinnstiftende Funktion ausmachen, insofern als die wunderbaren Gegner im *Daniel* dazu dienen die ‚intellektuellen‘ Fähigkeiten des Helden hervorzuheben und im *Wigalois* den Erlöser-Charakter des Helden.

Die übrigen Werke pendeln in den verschiedenen Bereichen zwischen Wunderbarem mit ‚fiktiv-wunderbarem‘ und ‚monströs-wunderbarem‘ Charakter. Vor allem die Darstellung wunderbarer Züge und die Funktion als kämpferische Steigerung sind nicht oder kaum vorhanden (s. die obigen Ausführungen zum ‚machbaren‘ Gegner). Wenn hier Wunderbares beschrieben wird, dann vor allem im Umfeld der *âventiure*, vor allem (bei ritterlichen Gegnern) die Burgen oder Wälder der Gegner (*Lanzelet*, *Crône* oder *Gauriel*).

Was den Verursacher des Wunderbaren angeht, wird dieser zwar oft im Bereich des Teuflischen angesiedelt, allerdings fehlen Verwunderung und Unsicherheit beim Helden. Nur in der *Crône* herrscht beim Rezipienten vermutlich im zweiten Erzählteil Unsicherheit über die Quelle des

⁷¹⁷ Neben dem ‚Märchenhaft-Wunderbaren‘ der ersten *âventiuren* und dem ‚Göttlich-Wunderbaren‘ des Fegefeuers, ist der größte Teil der Darstellung an Wunderbarem das Teuflische. Es wird ausführlich beschrieben, eindeutig der teuflischen Macht zugeschrieben und dient der Steigerung der Gegner vor Glois. Diese Gegner entsprechen dem ‚Monströs-Wunderbaren‘, wie HAUG es definiert hat, allerdings vor allem deswegen, weil der *Wigalois* einer jener Texte war, welche die Grundlage für diese Definition bilden.

Wunderbaren, da hier die Auflösung (alle *âventiuren* stammen vom Gral, sind also ‚christlich-wunderbar‘) erst am Ende erfolgt.

Wenn es wirklich das Ziel der späteren Autoren gewesen sein sollte, monströs-wunderbare‘ Gegner zu erschaffen, haben die meisten die vorhandenen Möglichkeiten und das Potential ihrer Erzählung nicht entsprechend genutzt.

Ein gewichtiges Merkmal der hier untersuchten Werke ist deren Intertextualität, der bewusste Verweis auf vorhergehende Artusromane. Es stellt sich dabei die Frage, welche Gegnerfiguren entsprechend genutzt werden, auf welche Figuren aus welchen Romanen verwiesen wird, wie genau (erkennbar) dieser Verweis ausgearbeitet ist und welche Funktion der entsprechende Verweis für das Werk hat.

Dabei sind bestimmte Ergebnisse von der Forschung natürlich bereits vorweggenommen, offenkundig und entsprechen der Erwartungshaltung der Untersuchenden. Die meisten Gegnerfiguren, welche einen intertextuellen Verweis darstellen, verweisen auf den *Iwein*,⁷¹⁸ den *Erec*⁷¹⁹ und den *Parzival*,⁷²⁰ also die als (unerreichbares) Vorbild verstandenen Vorgänger. Aus demselben Grund wird wohl auch auf den *Tristan* verwiesen und zwar gleich in drei, der hier untersuchten Werke.⁷²¹

Wenn auf ‚nachklassische‘ Werke verwiesen wird, dann auf jene, die chronologisch am nächsten an diesen ‚Vorbildern‘ liegen, nämlich den *Lanzelet*⁷²² und den *Wigalois*.⁷²³ Der Pleier nutzt häufig Auto-Intertextualität und verweist auf seine eigenen Werke – ebenso wie sein Vorbild Hartmann im *Iwein* auf den *Erec* verweist (Gaweins Rat an den Helden, sich nicht zu ‚verliegen‘). Ansonsten verweisen Gegnerfiguren aus dem *Garel* entsprechend des intertextuellen Verhältnisses zwischen den beiden Werken erwartungsgemäß auf den *Daniel*.

Was die Art der Verweise angeht, so findet sich alles zwischen dem genauen Zitat und der vagen Anspielung (Allusion). Das genaue Zitat, der eindeutige Verweis, liegt dann vor, wenn der Gegner mit seinem Namen benannt wird wie bei Giremeland in der *Crône* oder Libers im *Meleranz*. Zusätzlich kann die dazugehörige *âventiure* aus dem Prätext zur Verstärkung ‚nacherzählt‘ werden, so der Fall bei Gilam und Ekunaver im *Garel*. Dieser eindeutige Verweis ist allerdings sehr selten anzutreffen. Weitaus häufiger ist die Anspielung. Diese ist allerdings nicht immer eindeutig zuzuweisen.

Das Problem dabei liegt in der Darstellung der Gegnerfiguren in den Prätexten. Der Gegner im ‚klassischen‘ Artusroman besitzt lediglich die Funktion, ein Hindernis darzustellen, das beseitigt werden muss. Aus diesem Grund ist eine

⁷¹⁸ Von den hier untersuchten Werken finden sich in sechs Verweise auf den *Iwein*, nämlich in *Wigalois*, *Wigamur*, *Crône*, *Daniel*, *Meleranz* und *Gauriel*.

⁷¹⁹ In fünf der untersuchten Werke finden sich intertextuelle Verweise auf den *Erec*, nämlich in *Lanzelet*, *Wigalois*, *Crône*, *Tandareis*, *Meleranz* und *Gauriel*.

⁷²⁰ Auf den *Parzival* verweisen Gegnerfiguren in vier der untersuchten Werke, nämlich *Lanzelet*, *Wigamur*, *Crône* und *Garel*.

⁷²¹ Dies ist der Fall im *Wigalois*, der *Crône* und dem *Garel*.

⁷²² So in *Wigalois*, *Wigamur*, *Crône* und *Tandareis*.

⁷²³ Dies ist der Fall beim *Wigamur*, der *Crône*, dem *Garel* und *Meleranz* sowie dem *Gauriel*.

genauere (individuelle) Gestaltung der Figur mit einzigartigen, äußerlichen Attributen weder nötig noch erwünscht. Dies führt bei der Suche nach Gegnern aus Prätexten dazu, dass ohne die Nennung des Namens und der Nacherzählung der *âventiure* eine Figur praktisch nur noch über eine vergleichbar aufgebaute *âventiure* ermittelt werden kann. Das heißt, der Autor ahmt bewusst eine bestimmte *âventiure* nach und übernimmt dabei auch die Art des im Prätext genutzten Gegners, wodurch dieser erst auf den Prätext bezogen werden kann. Dabei kann die Wahl des Gegners den Verweis deutlicher machen, aber der Gegner ist in der Regel selbst kein Intertextualitätsmarker.

So gibt es im *Lanzelet* und im *Iwein* ein ‚Brunnenabenteuer‘ mit ähnlicher Gestaltung und vergleichbaren Gegnerfiguren (Iweret/Ascalon). Im *Gauriel* tritt der Held in einem wunderbaren Umfeld gegen einen Ritter an, welcher mit einem jungen Mädchen außerhalb der Gesellschaft lebt, wie im *Erec* (Jorant/Mabonagrin). Im *Meleranz* und im *Iwein* muss der Held in bitterem Elend lebende Menschen aus der Hand eines Riesen befreien (Godonas/Karedoz). In der *Crône* kämpft der Held gegen eine Reihe von Zinseintreiber und Riesen wie jener im *Erec* gegen Räuber und Riesen. Und im *Garel* und im *Wigalois* kämpft der Held gegen ein das Land verheerendes *merwunder* (Wlganus/Marrien).

Bei den beiden bis hierher betrachteten Arten der Intertextualität – dem genauen Zitat und der Anspielung durch parallele Gestaltung von *âventiure* und Gegner – liegt die Funktion der Gegnerwahl in der Verstärkung des Prätextes. Der Text, auf welchen verwiesen wird, wird als Vorbild verstanden und entsprechend genutzt.

Das Gegenstück finden wir dort, wo der Prätext durch eine bewusste Gegenerzählung neu erzählt, eventuell auch korrigiert oder sogar bewusst kritisiert wird bis hin zu einem durchgehenden ‚Anti-Roman‘. Dabei können sowohl *âventiuren* als auch Gegner spiegelbildlich gestaltet sein.

Weitaus häufiger findet sich aber eine vergleichbare *âventiure*, welche als Intertextualitätsmarker den Prätext deutlich kennzeichnet, und eine davon abweichende Gestaltung des Gegners. Dies umfasst die Art des Gegners, die Art des Kampfes oder den Ausgang der *âventiure*. Zur Verdeutlichung hier einige Beispiele:

Im *Wigalois* und im *Erec* gibt es einen Kampf um einen Schönheitspreis, welchen ein Ritter unrechtmäßig für sich beansprucht. Doch während es sich im *Erec* dabei um einen überheblichen ritterlichen Gegner handelt, nutzt der *Wigalois* eine reale Person (Hojir von Mansfeld).

Im *Wigamur* und im *Lanzelet* wird eine Dame von einem Ritter entführt, gegen welchen der Held bereits im Kampf zuvor siegreich war. Doch während sich dieser Ritter im *Lanzelet* als schwer zu überwindender Zauberer entpuppt, bleibt er im *Wigamur* Ritter und wird in einem zweiten völlig ritterlichen Kampf besiegt und die Dame zurückgewonnen.

In der *Crône* und im *Wigalois* wird der Held von einer Wilden Frau bedroht. Doch während der Held im *Wigalois* von der unmenschlich Starken überwunden und gefesselt wird und sich nur durch Flucht retten kann, handelt es sich in der *Crône* um eine Art Tierwesen, welches der Held einfach zerstückeln kann.

Der Finalgegner im *Daniel* ist der hochmütige mit übernatürlicher Hilfe versehene ‚Anti-Artus‘, Matur. Im *Garel* mit der vergleichbaren Erzählung der Herausforderung des gesamten Artushofes zur Schlacht, ist dieser Gegner der höfische Ekunaver.

Wenn im *Tandareis* vier Wächterriesen auftreten, werden sie nacheinander als überhebliche Unmenschen erschlagen, während im *Garel* von den vier Wächterriesen in Ekunavers *Clûse* nur

einer gegen den Held kämpft, überwunden und geschont wird, so dass alle vier Riesen in den Dienst des Helden wechseln.

Während im *Wigalois* der Heide Roaz, vor dessen Burg der Drache Pfetan wütet, mit dem Teufel im Bunde ist, getötet wird und in die Hölle fährt, besitzt der Heidenkönig im *Gauriel* zwar einen Drachen als Reittier, ist allerdings nicht mit dem Teufel im Bunde, wird geschont und zahlt Reparationsleistungen.

In all diesen Fällen gibt die vergleichbare *âventiure* den Prätext zu erkennen, die andere Umsetzung verweist auf die Aussage des Textes.

Wenn der *Wigalois* auf den *Lanzelet* verweist, bedeutet dies eine Änderung im Umgang mit dem ‚Bösen‘, das als reine Teufelsmacht vernichtet werden muss. Wenn im *Wigamur* auf den *Lanzelet* Bezug genommen wird, dann als Verschärfung des Themas der Abstammung (der über seine Abstammung ungewisse Held verweigert die Ehe) bei Zurücknahme des wunderbaren Elements hin zur realen Familienerzählung. Wenn der *Daniel* sich auf den *Iwein* bezieht, dann dort, wo der Held rational handelt, während er im *Iwein* impulsiv reagiert. Wenn die Gegner im *Tandareis* auf den *Erec* verweisen, dann in der Art, dass selbst die grausamsten und moralisch fragwürdigsten Ritter nicht getötet, sondern in die Gesellschaft (re)integriert werden und ihr Konfliktpotential dadurch ‚entschärft‘ wird.

Sehr häufig findet sich in den Romanen aber eine Mischung aus der Verstärkung, der positiven Bejahung des Schemas durch Imitation von *âventiure* und Gegner (wie hier oben angeführt) und der kritischen Veränderung von Gegnerfiguren bei gleicher *âventiure*, um eine andere Aussage herbei zu führen.

Der *Lanzelet* verwirft die religiöse Thematik des *Parzival*, bejaht aber die ritterliche Welt des *Iwein*. Der *Garel* verwirft das ‚listige‘ Verhalten des *Daniel*, bejaht aber den Sieg über das Wunderbare mit ritterlichen Mitteln (und göttlicher Hilfe) wie im *Wigalois*. Im *Gauriel* werden die Elemente aus dem *Erec* verstärkt, das Teuflische des *Wigalois* verworfen und gleichzeitig der *Iwein* überboten.

Zusammenfassend lässt sich sagen: Gegner können als verstärkender Faktor eingesetzt werden oder durch bewusste Veränderung als kritisierendes Element. Das Erkennen des Prätextes läuft allerdings in der Regel über die Gestaltung der *âventiure* und nur in den wenigen zu Beginn ausgeführten Beispielen über die Gegnerfigur, welche dann mit jener aus ihrem Prätext mit Namen und Vorgeschichte eins zu eins übereinstimmen muss.

Dies bedeutet gleichzeitig, dass die *âventiure* alleine nicht die Funktion des intertextuellen Verweises verraten kann (sondern nur der Signalgeber ist), sondern erst die Gegnerfigur beziehungsweise wie der Held mit diesem Gegner umgeht und wie er sich darin von seinem literarischen Vorgänger unterscheidet. Es erklärt zudem, warum es so schwer (wenn nicht sogar unmöglich) ist, alleine durch Betrachtung des Gegners auf den dazugehörigen Prätext zu schließen.

Die Gattung Artusroman ist von Beginn an offen gewesen für Einflüsse aus anderen Gattungen. Mehr noch: Die Mischung von eigenen Elementen mit jenen anderer Gattungen ist für sie typisch. Im Iwein verschmilzt der Ritterroman mit dem Feenmärchen, im Parzival mit der Gralserzählung, der enfance und der Heldenepik. Und in den folgenden Romanen kommen dazu Einflüsse aus der Heiligenlegende, dem antiken Liebesroman oder aus der Sagenwelt. Und diese Einflüsse zeigen sich natürlich auch in der Gestaltung und Funktion der Gegner im Werk, oder umgekehrt formuliert:

auf den ersten Blick untypische Gegner-Darstellungen lassen sich oftmals durch ‚gattungsfremdes‘ Material erklären und formen etwas für jeden Roman Typisches. So entsteht eine ‚spezielle Mischung‘, die für jeden Roman eigen ist. Die jeweiligen ‚Zutaten‘ allerdings sind in verschiedenen Romanen zu finden, ebenso wie die ‚Verarbeitung‘ des Materials. Dies ist die somit erfüllte Grundvoraussetzung dafür, dass versucht werden kann, Roman-Kategorien zu bilden.

Prinzipiell gibt es zwei mögliche Ansätze: a) man mischt in einer *âventiure* eine ‚fremde‘ Gattung unter den Artusroman oder b) man nutzt in einer *âventiure* Gegner des Ritterromans und in einer anderen Gegner der jeweils ‚fremden‘ Gattung. Auffällig oft finden sich die typischen Gegner der Gattung zu Beginn der Erzählung und erst im Verlauf des Romans oder in einem späteren Handlungsteil treten andere Gegnertypen hinzu. Dies dürfte seine Ursache darin haben, dass alle Artusromane zu Beginn ihre Zugehörigkeit zur Gattung klarstellen wollen und müssen. Der Held muss sich als ‚Artusritter‘ beweisen.

Im *Lanzelet* beschließt mit Iweret ein typischer Gegner für den Artusroman den ersten Handlungsteil (Namens- und Herkunftsfindung). Im *Wigalois* beweist sich der Held im Kampf gegen den Burgherren, die Riesen, den Hundebesitzer, Schaffilun und den Truchsess Azzadac als der Artusritter, welcher die *âventiure* von Korntin zu bestehen vermag. In der *Crône* müssen sich die Artusritter zuerst mit Gasozein auseinandersetzen, bevor sich Gawein im zweiten Teil als Gralsritter bewährt. Im *Daniel* muss sich der Held erst gegen die Artusritter beweisen, bevor er seine *list* unter Beweis stellen darf. Die Helfer für die abschließende Schlacht im *Garel*, gewinnt der Held im Kampf gegen typische Ritter der Gattung. Im *Tandareis* hilft der Held nach seinen Kämpfen gegen die Räuber Unterdrückten gegen mehrere typische Riesen. Und auch im *Meleranz* besteht der Held eine *âventiure* gegen ausbeuterische Riesen, nachdem er eine erste *Tjost* gegen einen vollkommen höfischen Ritter absolviert hat. Der *Gauriel* beginnt mit den zahlreichen und ausführlichen Kämpfen gegen die Artusritter und eine ‚typische‘ *Erec-âventiure*. Während der *Wigamur* in sein Erzählschema der *enfance* den ersten Kampf gegen Glakotelesfloir einbindet.

Zu diesen Erzählteilen kommen die romantypischen zusätzlichen Mischungsbereiche. In Romanen, in welchen es um die Jugendgeschichte des Helden, die Findung von Namen und Herkunft oder die Rückeroberung des eigenen Königreiches geht (*enfance*/Familienroman), muss sich der Held zuerst in einigen *âventiuren* ‚erproben‘. Hier treten zudem verstärkt Gegner auf, welche der Held nur mit Hilfe von Familienmitgliedern besiegen kann. Das ist der Fall im *Lanzelet*, im *Wigalois* und im *Wigamur*. Dazu können sich dann auch heldenepische Züge gesellen, wie im *Wigalois* und im *Wigamur*, wenn eine Schlacht Teil dieser nicht alleine zu bewältigenden Herausforderung ist.

Ansonsten bedeuten Schlachten, und die damit verbundene Bewährung unter realen Kampfbedingungen auch immer ein Unter-Beweis-stellen der besonderen ritterlichen Fähigkeiten, welche im *Daniel* und im *Garel* besonders hervorgehoben werden. Hier finden sich in der Regel viele Zweikämpfe gegen namenlose oder eine Vielzahl verschiedener Gegner, ohne dass dem jeweiligen Zweikampf (und Gegner) viel Raum zugestanden würde. In der Menge liegt hier die Aussage.

Wenn ein Liebesroman aufgegriffen wird, tritt mit diesem oftmals ein Widersacher an Stelle eines Gegners in Erscheinung, welcher entweder die Frau/Braut entführt und/oder mit Gewalt für sich gewinnen will oder durch

sein Auftreten den glücklichen Ausgang der Erzählung verzögert. Dies findet sich vor allem im *Meleranz* (Libers – Konkurrent) und im *Tandareis* (Kandaljon – Widersacher). Aber auch im *Lanzelet* findet sich ein entsprechender Gegner mit Valerin und im *Wigamur* mit Lipondrigun.

Diese Gegner zeichnen sich dadurch aus, dass sie Finalgegner sind und die letzte kämpferische Herausforderung darstellen. Die Wahrscheinlichkeit, dass sie die Begegnung mit dem Held überleben, ist recht hoch (Ausnahme ist hier der *Lanzelet*, wobei anzumerken ist, dass selbst Valerin erst im zweiten ‚Durchgang‘ stirbt).

Eine besondere Art von Gegner findet sich in jenen Romanen, welche den Helden mit ‚gattungsfremden‘ Tugenden ausstatten. Dazu gehören der *Wigalois* und der *Daniel*, mit dem Gottesritter beziehungsweise dem ‚listigen‘ Ritter. Während bei ersterem die Legende die Art der ansonsten ‚unbesiegbaren‘ Gegner beisteuert, ist es beim anderen die (antike) Sagenwelt. Beide sind besondere Fälle, die vereinzelt geblieben sind. Beide Werke nutzen aber wie oben angemerkt auch typische Gegner der Artuswelt und der Heldenepik, so dass hier von Werken gesprochen werden kann, bei welchen der Held besondere zusätzliche Fähigkeiten verliehen bekommen hat, die der jeweilige Autor als besonders wichtig erachtet hat.

Unter diesem Gesichtspunkt kann man auch die *Crône* in diese Gruppe mit einreihen. Die besondere Fähigkeit Gawains besteht hier allerdings gerade darin, dass er alle auf den ersten Blick unüberwindbaren Hindernisse/Gegner eben letzten Endes doch durch Glück, Fügung und Wissen als perfekter Held überwindet.

Diese Zusammenstellung zeigt, dass man bei allen Unterschieden, doch tatsächlich Werke in Kategorien einteilen kann, wobei ein Werk allerdings zu mehreren gehören kann. Es gibt eine Art Gegner-Kategorien, welche mit der Wahl der Werksaussage und der wiederum daran gekoppelten möglichen Auswahl an gattungsfremdem Material zusammenhängt:

- a) Bewährung des ‚Jungritters‘ und der Familie (*enfance*/Familienroman)
- b) Bewährung in der Schlacht, unter realen Bedingungen (Heldenepik)
- c) Bewährung gegen einen Widersacher, Entführer, ‚Verhinderer‘ der Liebe/Ehe (Liebesroman/Feenroman)
- d) Bewährung ‚neuer‘ Fähigkeiten (Legende/Sage/Gralssage)

Entsprechend sind die Gegner gestaltet:

- a) sich im Schwierigkeitsgrad steigernde Ritter und Ritterverbände in der Schlacht
- b) namenlose Schlachtverbände oder zahlreiche, kurz auftretende Einzelritter
- c) mehrfach auftretender Entführer oder Gegenspieler (Ritter)
- d) augenscheinlich unmachbare, oft wunderbare Gegner, welche besondere Fähigkeiten des Helden benötigen

Hinzu kommen die oben aufgeführten ‚klassischen‘ Gegner des Artusromans, welche in keinem Werk fehlen und weiterhin eine große und wichtige Rolle

spielen. Dies zeigt sich vor allem an den Finalgegnern, welche allesamt immer Ritter sind.

Neben den ‚neu‘ auftretenden Widersachern, welche ursprünglich ‚gattungsfremd‘ sind, finden sich unter ihnen auch zahlreiche ‚Spiegelritter‘, also Gegner, welche die Situation des Helden oder eines Stellvertreters (Artus/Vater) zu einem bestimmten Zeitpunkt im Werk widerspiegeln. Dies ist der Finalgegner nach dem ‚Mabonagrín-Schema‘ aus dem *Erec*. Er verdeutlicht die Werksaussage. Zu diesen Gegnern gehören der Riesenvater im *Daniel*, Libers im *Meleranz*, Jorant im *Gauriel* oder Ekunaver im *Garel*.

Da der Held allerdings in den hier untersuchten Werken praktisch makellos ist, wurde in vielen Fällen das ‚Mabonagrín-Schema‘ umgekehrt, so dass der Gegner ein Anti-Held ist und über jene Züge verfügt, welche der Held (oder sein Stellvertreter) gerade nicht besitzt, so dass dessen Tugend an dieser Stelle hervorgehoben wird. Zu diesen Figuren gehören ganz prominent Roaz im *Wigalois* und Matur im *Daniel*, außerdem Kandaljon im *Tandareis* und Fimbeus in der *Crône*, als jener Gegner, welcher ohne magische Hilfsmittel nicht zu siegen vermag, anders als der ewig siegreiche Gawein.

IV. Schluss

Wir haben uns in dieser Arbeit mit den unterschiedlichen Figurengruppen und ihren Gemeinsamkeiten und Unterschieden beschäftigt. Wir haben in den verschiedenen Werken analysiert, welche Gegnerfiguren aus welchen Gegnergruppen an welcher Stelle aus welchen möglichen Gründen eingesetzt wurden und wie die Zugehörigkeit eines Werkes zu einer Gattung und seine individuelle ‚Machart‘ sich auf die Auswahl und Gestaltung der Gegnerfiguren aus den verschiedenen Gruppen durch den Autor auswirkt. Es bleibt noch einmal ganz grundsätzlich zusammenzufassen, was dies alles für die Gegnerfigur im ‚nachklassischen‘ Artusroman bedeutet.

Es haben sich fünf Punkte herauskristallisiert, welche eine Gegnerfigur zu einer typischen Gegnerfigur eines ‚nachklassischen‘ Artusromans machen:⁷²⁴ 1.) Höfisierungstendenzen, 2.) ein erhöhter Schwierigkeitsgrad, 3.) die sinnstiftende Niederlage des Helden gegen den Gegner, 4.) die kausale Verkettung von Gegnern und 5.) wunderbare Züge.

1.) Höfisierungstendenzen

Der Held in einem ‚klassischen‘ Artusroman ist ein höfischer Ritter, seine Gegner sind unhöfisch. Er besiegt sie und beweist in seinem Verhalten ihnen gegenüber seine Höflichkeit, zum Beispiel durch Schonung.

Der Held in einem ‚nachklassischen‘ Artusroman ist ebenfalls ein höfischer Ritter. Er beweist seine Höflichkeit aber zu einem großen Teil an ebenfalls höfischen Gegnern. Daraus folgt die Möglichkeit des Aktantenwechsels der Figur, wie er bereits im ‚klassischen‘ Artusroman angelegt ist, nun aber verstärkt in Erscheinung tritt: Aus dem Gegner kann relativ einfach ein Helfer oder Schenker werden. Der Held gewinnt durch den Sieg über den Gegner einen Begleiter, welcher zum Teil ein benötigtes ‚Hilfsmittel‘ auf dem weiteren *âventiure*-Weg ist. Das heißt, diese Gegnerfiguren sind in ihrem Kern Helfer/Begleiter, die sich lediglich bei der ersten Begegnung als Gegner dem Helden entgegenstellen. Mit ihrer Niederlage streifen sie ihre Gegnerrolle ab und verbleiben für den Rest des Werkes die Helfer, als welche sie ursprünglich angelegt wurden. Dies erklärt, warum diese Gegner so höfisch erscheinen. Höfisch ist der Helfer, der Gegner ist tatsächlich nur eine vorübergehende Funktion.

2.) Erhöhter Schwierigkeitsgrad

In den ‚klassischen‘ Romanen gibt es viele Gegner, welche der Held leicht besiegen kann, aber auch einige, gegen welche er sich in langen und harten Kämpfen als ebenbürtig erweist und gegen welche der Kampf vor der möglichen Niederlage des Gegners vorzeitig beendet (und eine andere Lösung des zugrundeliegenden Konflikts gefunden) wird.

⁷²⁴ Das soll nicht bedeuten, dass jede Gegnerfigur alle diese Punkte erfüllt. Und es soll auch nicht bedeuten, dass eine ‚klassische‘ Gegnerfigur keinen dieser Punkte erfüllen kann. Vielmehr finden sich in ‚nachklassischen‘ Werken wie festgestellt viele ganz typisch ‚klassische‘ Gegner, welche für die gesamte Gattung genutzt werden und es gibt auch eher untypische in Ansätzen fast schon ‚nachklassische‘ Gegner in ‚klassischen‘ Werken. Es handelt sich somit in diesem Fall um eine bewusste Verallgemeinerung ins Typische zu welcher es natürlich im Einzelfall viele Ausnahmen gibt.

Auch in den ‚nachklassischen‘ Romanen gibt es viele Gegner, die leicht und schnell fallen, und viele, gegen welche der Kampf lange und hart ist, weil sie in ihrem Schwierigkeitsgrad gesteigert sind als Ritterriesen oder ‚edle‘ Gegner. In der Regel gewinnt der Held dennoch ohne allzu viel Mühe gegen sie. Die größte Steigerung des Schwierigkeitsgrads endet oft im problemlosen Sieg des Helden. Die Darstellung des Schwierigkeitsgrads erfolgt somit durch die Darstellung einer stark ‚aufgerüsteten‘ Figur, nicht durch die Darstellung eines harten Kampfs und langen Kampfablaufs.

3.) Sinnstiftende Niederlage

Im ‚klassischen‘ Artusroman gewinnt der Held seinen Kampf in der Regel immer. Der Kampf kann abgebrochen werden, ein Schwert kann aus der Hand geschlagen werden, aber eine wirkliche Niederlage im Kampf gibt es nur in der zweiten Begegnung Erecs mit Guivreiz. Der Held muss sich im Kampf beweisen, schon einmal, weil es die Erzählstruktur so vorgibt (Doppelter Kursus/Krise und Schuld des Helden mit anschließender kämpferischer Bewährung).

Im ‚nachklassischen‘ Artusroman gibt es die Niederlage des Helden gegen eine Übermacht an Gegnern oder gegen Gegner mit einem (unerkannten) wunderbaren Vorteil. Dies führt dazu, dass der Held seinem Gegner Sicherheit geben muss, in Gefangenschaft gerät oder die Hilfe anderer benötigt. Hier entstehen neue Handlungsmuster. Gleichzeitig bedeuten diese Niederlagen immer auch eine Aufwertung des Helden, der lange der Übermacht statthält oder sich durch die Niederlage gegen einen wunderbaren Gegner sogar auszeichnet (Mabuz/Joram).

4.) Kausale Verkettung von Gegnern

Im ‚klassischen‘ Artusroman verbindet die Struktur die *âventiuren* und ihre Gegner. Im ‚nachklassischen‘ Artusroman verbindet eine kausale Logik die *âventiuren* und ihre Gegner. Dies bedeutet, dass Gegnerfiguren sich kennen können, eine gemeinsame Geschichte teilen oder verwandtschaftlich miteinander verbunden sind. Da die Kausalität das verbindende Merkmal ist, müssen diese Zusammenhänge erzählt werden, wodurch die Figuren eine Hintergrundgeschichte bekommen, welche für ihre Funktion als Gegner in einer bestimmten *âventiure* nicht notwendig ist, sondern für die kausale Logik der Handlung. Dies ist eine der Ursachen dafür, dass viele Figuren in ihrer Gestaltung überraschend ‚rund‘ wirken. Darauf kommen wir gleich noch einmal genauer zu sprechen.

5.) Wunderbare Züge

In den ‚klassischen‘ Romanen gibt es zwar wunderbare Gegner, allerdings erhalten sie keine ausführliche Darstellung. In der Regel genügt die Titulierung als Riese oder Drache.

In den ‚klassischen‘ Artusromanen treten zwar ebenfalls bereits wunderbare Gegner in Erscheinung, in den ‚nachklassischen Werken‘ findet sich darüber hinausgehend jedoch noch eine Vielzahl neuer Arten von wunderbaren Figuren wie Wilde Frauen (überhaupt die ersten weiblichen Gegner in den Artusromanen), *merwunder* oder andere Mischwesen, die dann zum Teil sehr

ausführlich beschrieben sein können. Wenn es sich um Menschen handelt, werden an ihrer Stelle ihre Burgen, Wälder oder Gärten ausführlich wunderbar beschrieben.

Dafür gibt es verschiedene Gründe: Das Wunderbare dient der Prüfung des Helden im Kampf oder in einer Probe mit Symbolcharakter. Dazu muss das Wunderbare ausführlicher dargestellt werden und vor allem sein Verursacher spezifiziert werden. Ein Held als Erlöser benötigt einen ‚teuflich-wunderbaren‘ Gegner, ein Held als situativ stets richtig Handelnder einen ‚märchenhaft-wunderbaren‘ Gegner. Verstärkt treten hier Prüfungen durch Handlungen, Orte oder besondere Aufgaben an Stelle des eigentlichen Kampfes. Dies zeigt sich auch darin, dass viele der zu bekämpfenden Gegner bereits keine *Gegnerfiguren* mehr sind mit einem menschlichen Innenleben und nachvollziehbaren Intentionen, sondern Tiere oder Ungeheuer.

Dort wo wunderbare Gegnerfiguren (mit Intentionalität/mentalenen Zuständen) in Erscheinung treten, kann die Darstellung breiter werden. Dies führt uns am Ende noch einmal zu der Frage zurück, ob es sich bei diesen ausführlicher beschriebenen und dargestellten Figuren tatsächlich nur um Aktanten handeln kann oder ob man nicht doch von Akteuren und Charakteren in den ‚nachklassischen‘ Artusromanen sprechen muss.

Auffällig ist immerhin die Breite der Figurendarstellung, die sich nicht mehr mit der Funktion als Gegner zu decken scheint und auch nicht alleine der Darstellung einer gattungsverstärkenden Atmosphäre dient. Geht es hier also doch darum, Anteilnahme, Sympathie und Verständnis für diese Figuren zu wecken?⁷²⁵ Oder finden sich andere mögliche Funktionen und Erklärungen für diese Darstellung, die lediglich zu einem Ergebnis führt, das einen modernen Rezipienten an Charaktere denken lässt?

Einige mögliche Erklärungen für das Phänomen sind hier in diesem Schlusswort bereits aufgezählt worden. Eine Höfisierung führt natürlich zu einer breiteren Darstellung der Figuren. Dies ist auch der Fall, wenn ihre Kampfkraft gesteigert werden soll oder der kausale Zusammenhang mit anderen Figuren dargestellt werden muss, wenn der besiegte ‚edle‘ Gegner zum Heldenbegleiter wird und in die Rolle des Helden (wenn auch nur für eine *âventiure*) schlüpft und ebenso wenn eine bekannte Figur auftritt, welche die Rückbindung an die Gattung Artusroman festigen oder ‚arthurische‘ Atmosphäre schaffen soll. In allen diesen Fällen werden Figuren nicht nur benannt, sondern beschrieben und ‚charakterisiert‘. Aber nicht um der ‚Charakterisierung‘ willen, sondern stets in einer spezifischen anderen Funktion.

Diese Funktion ist abhängig von der Aussage des Werkes. Jene wird somit nicht mehr (nur) über die Struktur lesbar, sondern findet sich in den Gegnerfiguren dargestellt. Gegner, welche ein Spiegel des Helden (und seiner Tugenden) ins Negative sind, werden in diesen ‚Charakterzügen‘ deutlicher ausgestaltet als jene Spiegelfiguren, bei welchen nur die vergleichbare Situation des Gegners

⁷²⁵ Horn (1998), S. 117-120.

eine Rolle spielt. Man vergleiche hier Mabonagrín aus dem *Erec* mit Matur aus dem *Daniel* oder Roaz aus dem *Wigalois* und die Breite der jeweiligen Figurendarstellung.

Mit dem perfekten Helden und dem Wegfall von Krise und Doppelweg kann eine andere Werksaussage in den Mittelpunkt gerückt werden als ‚nur‘ die Bewährung des Helden im Kampf. Wenn es um die gesellschaftliche Integration von Widersachern, Gegnern und unhöfischen Figuren geht, wie es beim Pleier zu beobachten ist, dann geht damit eine ausführliche Zeichnung der Gegnerfiguren einher, welche dieses ‚Konzept‘ verdeutlichen sollen.

Die Figuren treten in den ‚nachklassischen‘ Romanen in all diesen Funktionen auf, welche sie in dieser Art und Weise in den ‚klassischen‘ Romanen nicht hatten. Diese ‚neuen‘ Figuren besitzen etwas, das ich als ‚funktionale Charakterzeichnung‘ beschreiben würde. Es ist keine ‚Charakterzeichnung‘ um des ‚Charakters‘ willen, sondern im Dienste der Erzählung. Allerdings ist es gut möglich, dass durch diese Art der Figurendarstellung ein Interesse an einer Charakterisierung von Figuren entstanden ist, dass es sich bei dem beobachteten Phänomen um einen Schritt auf dem Weg von Aktanten zu Akteuren handelt. Das bedeutet, dass auf diese Weise ein Interesse an der Figur selbst geweckt wurde und sich der ‚nachklassische‘ Artusroman bereits in die Richtung des ‚modernen‘ Romans bewegt. Allerdings ist und bleibt er in seiner Gesamtheit und in seiner Darstellung immer noch ein ‚mittelalterlicher Artusroman‘ mit mittelalterlichen Gegnerfiguren.

Anhang A: Literaturverzeichnis

A.1. Primärliteratur

A.1.1. Mittelhochdeutsche Artusromane

Cr. – Heinrich von dem Türlin: *Diu Crône*. Herausgegeben von Gottlob Heinrich Friedrich Scholl. Stuttgart. 1852. Nachdruck. Amsterdam. 1966.

Cr. – *Diu Crone*: Kritische mittelhochdeutsche Leseausgabe mit Erläuterungen. Herausgegeben von Gudrun Felder. Berlin/Boston. 2012.

Dan. – Der Stricker: *Daniel von dem Blühenden Tal*. Herausgegeben von Michael Resler. 2., neu bearbeitete Auflage. Tübingen. 1995.

Dan. – *Daniel von dem Blühenden Tal*. Aus dem Mittelhochdeutschen übertragen, mit einer Einführung und Anmerkungen versehen von Helmut Birkhan. Kettwig. 1992.

Er. – *Erec* von Hartmann von Aue. Herausgegeben von Albert Leitzmann. Fortgeführt von Ludwig Wolff. 7. Auflage besorgt von Kurt Gärtner. Tübingen. 2006.

Ga. – *Garel von dem Blühenden Tal*. Herausgegeben von Martin Walz. Freiburg i.Br. 1892.

Ga. – *Garel von dem bluenden Tal* von dem Pleier. Herausgegeben von Wolfgang Herles. Wien. 1981.

Gau. – Konrad von Stoffeln: *Gauriel von Muntabel*. Eine höfische Erzählung aus dem 13. Jahrhundert. Zum ersten Mal herausgegeben von Ferdinand Khull. Mit einem Nachwort und Literaturverzeichnis von Alexander Hildebrandt. Nachdruck der Ausgabe 1885. Osnabrück. 1969.

Gau. – Der Ritter mit dem Bock. Konrads von Stoffeln ‚*Gauriel von Muntabel*‘. Neu herausgegeben, eingeleitet und kommentiert von Wolfgang Achnitz. Tübingen. 1997.

Iw. – Hartmann von Aue: *Iwein*. Text von Georg Friedrich Benecke, Karl Stackmann und Ludwig Wolff. Übersetzt von Thomas Cramer. 3. Auflage. Berlin/New York. 1981.

Lanz. – Ulrich von Zatzikhoven: *Lanzelet*. Text – Übersetzung – Kommentar. Studienausgabe. Herausgegeben von Florian Kragl. Berlin. 2009.

Mel. – *Meleranz* von dem Pleier. Herausgegeben von Karl Bartsch. Stuttgart. 1861.

Mel. – *Melerantz von Frankreich*. Der Meleranz des Pleier. Nach der Karlsruher Handschrift. Edition – Untersuchungen – Stellenkommentar. Herausgegeben von Markus Steffen. Berlin. 2011.

Pz. – Wolfram von Eschenbach: *Parzival*. Studienausgabe. Mittelhochdeutscher Text nach der sechsten Ausgabe von Karl Lachmann. Übersetzt von Peter Knecht. 2. Auflage. Berlin/New York. 2003.

Tan. – Der Pleier: *Tandareis und Flordibel*. Herausgegeben von Ferdinand Khull. Graz. 1885.

Wgm. – *Wigamur*. Herausgegeben von Danielle Buschinger. Göppingen. 1987.

Wgm. – *Wigamur*. Kritische Edition – Übersetzung – Kommentar. Herausgegeben von Nathanael Busch. Berlin/New York. 2009.

Wig. – Wirnt von Grafenberg: *Wigalois*. Text der Ausgabe von J. M. N. Kapteyn. Übersetzt, erläutert und mit einem Nachwort versehen von Sabine Seelbach und Ulrich Seelbach. Berlin/New York. 2005.

A.1.2. Weitere Primärliteratur

Bueve de Hantone – Albert Stimming (Hrsg.): Der Festländische *Bueve de Hantone*. Fassung III. Nach allen Handschriften mit Einleitung, Anmerkungen und Glossar. Band 1: Text. Halle/Saale. 1914.

Gauvain – Ronald C. Johnston und D. D. R. Owen: Two old french Gauvain romances. Edinburgh. 1973.

Gemma Animae – Honorius Augustodunensis: *Gemma Animae*. Herausgegeben von Jacques-Paul Minge. Paris. 1854. (Patrologia Latina 172)

Mule sanz Frain – Païen de Maisières: *La Damoisele à la Mule* (La Mule sanz Frain). Herausgegeben von Boleslas Orłowski. Paris. 1911.

Mantel – *Der Mantel*. Bruchstück eines Lanzeletromans des Heinrich von dem Türlin, nebst einer Abhandlung über die Sage vom Trinkhorn und Mantel und die Quelle der Krone. Herausgegeben von Otto Warnatsch. Breslau. 1883.

Merlin/Seifrid – *Merlin und Seifrid de Ardemont*. Von Albrecht von Scharfenberg. In der Bearbeitung Ulrich Füetters. Herausgegeben von Friedrich Panzer. Stuttgart. 1902.

Poetik – Aristoteles: *Poetik*. Herausgegeben von Manfred Fuhrmann. Stuttgart. 1982.

Trist. – Gottfried von Straßburg: *Tristan*. Band 1: Text. Herausgegeben von Karl Marold. (Unveränderter fünfter Abdruck nach dem dritten mit einem Grund von Friedrich Rankes Kollationen verbesserten kritischen Apparat besorgt und mit einem erweiterten Nachwort versehen von Werner Schröder). Berlin/New York. 2004.

A.2. Forschungsliteratur

ACHNITZ, Wolfgang: *Deutschsprachige Artusdichtung des Mittelalters. Eine Einführung*. Berlin/Boston. 2012.

AHRENDT, Ernst Herwig: *Der Riese in der mhd. Epik*. Rostock. 1923.

ALTHOFF, Gerd: Löwen als Begleiter und Bezeichnung des Herrschers im Mittelalter. In: *Die Romane von dem Ritter mit dem Löwen*. Herausgegeben von Xenja von Ertzdorff und unter redaktioneller Mitarbeit von Rudolf Schulz. Amsterdam. 1994, S. 119-134. (Chloe 20)

ANDERMANN, Kurt: ‚Raubritter‘ oder ‚Rechtschaffene von Adel‘? Sigmaringen. 1997.

BACHTIN, Michail: *Probleme der Poetik Dostoevskijs*. Übersetzt von Adelheid Schramm. München. 1971.

BACHTIN, Michail: *Rabelais und seine Welt. Volkskultur als Gegenkultur*. Herausgegeben von Renate Lachmann. Frankfurt a.M. 1987.

BAHDER, Karl von: *Pleiers Garel von dem blüenden tal* hg. v. M. Waltz. In: *Alemannia*. 20. 1892, S. 298-305.

BALTRUSAITIS, Jurgis: *Das phantastische Mittelalter. Antike und exotische Elemente in der Kunst der Gotik*. Frankfurt. 1985.

BERNHEIMER, Richard: *Wild Men in the Middle Ages. A Study in Art, Sentiment, and Demonology*. Cambridge. 1952.

BERTAUE, Kurt: *Über Literaturgeschichte. Literarischer Kunstcharakter und Geschichte der höfischen Epik um 1200*. München. 1983.

BIRKHAN, Helmut J. R.: Motiv- und Handlungsgeschichten in Strickers Daniel. In: German Narrative Literature of the Twelfth and Thirteenth Centuries. Studies presented to Roy Wisbey on his Sixty-fifth Birthday. Herausgegeben von Volker Honemann u.a. Tübingen. 1994, S. 363-389.

BLAMIRE, David: The Sources and Literary Structure of ‚Wigamur‘. In: Studies in Medieval Literature and Language in Memory of Frederick Whitehead. Herausgegeben von William Rothwell, u.a. Manchester/New York. 1973, S. 27-46.

BLANK, Walter: Der Zauberer Clinschor in Wolframs ‚Parzival‘. In: Studien zu Wolfram von Eschenbach. Festschrift für Werner Schröder zum 75. Geburtstag. Herausgegeben von Kurt Gärtner und Joachim Heinzle. Tübingen. 1998, S. 321-322.

BLEUMER, Hartmut: Das wilde wîp. Überlegungen zum Krisenmotiv im Artusroman und im ‚Wolfdietrich‘ B. In: Natur und Kultur in der deutschen Literatur des Mittelalters. Herausgegeben von Alan Robertshaw und Gerhard Wolf. Tübingen. 1999, S. 77-89.

BLEUMER, Hartmut: Die ‚Crône‘ Heinrichs von dem Türlin. Form-Erfahrung und Konzeption eines späten Artusromans. Tübingen. 1997.

BRACHES, Hulda Henriette: Jenseitsmotive und ihre Verritterlichung in der deutschen Dichtung des Hochmittelalters. Assen. 1961.

BRALL, Helmut: Die Macht der Magie. Zauberer in der hochmittelalterlichen Epik. In: Artes im Mittelalter. Herausgegeben von Ursula Schaefer. Berlin. 1999, S. 118-229.

BRALL, Helmut: Strickers Daniel von dem blühenden Tal. Zur politischen Funktion späthöfischer Artusepik im Territorialisierungsprozeß. In: Euphorion. 70. 1976, S. 222-257.

BRINKER, Claudia: *Hie ist diu aventiure geholt!* Die Jenseitsreise im *Wigalois* des Wirnt von Grafenberg: Kreuzzugspropaganda und unterhaltsame Glaubenslehre? In: *Contemplata aliis tradere*. Studien zum Verhältnis von Literatur und Spiritualität. Herausgegeben von Claudia Brinker u.a. Bern, Berlin und Frankfurt a.M. 1995, S. 87-110.

BRINKER-VON-DER-HEYDE, Claudia: Es ist ein rehtez wîphere. In: Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur (PBB). 119. H3. 1998, S. 399-424.

BRINKMANN, Henning: Mittelalterliche Hermeneutik. Tübingen. 1980.

BROGSITTER, Karl Otto: Der Held im Zwiespalt und der Held als strahlender Musterritter. In: Artusrittertum im späten Mittelalter. Ethos und Ideologie. Herausgegeben von Friedrich Wolfzettel. Gießen. 1984, S. 16-27.

BUMKE, Joachim: Der ‚Erec‘ Hartmanns von Aue. Berlin. 2006.

BUMKE, Joachim: Studien zum Ritterbegriff im 12. und 13. Jahrhundert. 2. Auflage. Heidelberg. 1977.

BUMKE, Joachim: Höfische Kultur. Literatur und Gesellschaft im hohen Mittelalter. München. 1986.

BUSCHINGER, Danielle: Ein Dichter des Übergangs. Einige Bemerkungen zum Pleier. In: Daß eine Nation die andere verstehen möge. Festschrift für Marian Szyrocki zu seinem 60. Geburtstag. Herausgegeben von Norbert Honsza und Hans-Gert Roloff. Amsterdam. 1988, S. 137-149.

CHAPEAUROUGE, Donat de: Einführung in die Geschichte der christlichen Symbole. 2. Auflage. Darmstadt. 1987.

CLASSEN, Albrecht: Der komische Held Wigamur – Ironie oder Parodie? Strukturelle und thematische Untersuchungen zu einem spätmittelalterlichen Artus-Roman. In: Euphorion. 87. 1993, S. 200-224.

CLASSEN, Albrecht: Transformation des arthurischen Romans zum frühneuzeitlichen Unterhaltungs- und Belehrungswerk: Der Fall Daniel vom blühenden Tal. In: Amsterdamer Beiträge zur älteren Germanistik (ABäG). 33. 1991, S. 167-192.

CORMEAU, Christoph: Konrad von Stoffeln. In: Die deutsche Literatur des Mittelalters. Verfasserlexikon. Band 5. 2. Auflage. Berlin/New York. 1985, Sp. 254-255.

CORMEAU, Christoph: 'Tandareis und Flordibel' von dem Pleier. Eine poetologische Reflexion über Liebe im Artusroman. In: Liebe und Aventure im Artusroman des Mittelalters. Beiträge der Triester Tagung 1988. Herausgegeben von Paola Schulze-Belli und Michael Dallapiazza. Göppingen. 1990, S. 23-38.

CORMEAU, Christoph: Wigalois und Diu Crône. Zwei Kapitel zur Gattungsgeschichte des nachklassischen Aventiureromans. München. 1977.

DAIBLER, Andreas: Bekannte Helden in neuen Gewändern? Intertextuelles Erzählen im ‚Biterolf und Dietleib‘ sowie am Beispiel Keies und Gaweins im ‚Lanzelet‘, ‚Wigalois‘ und der ‚Crône‘. Frankfurt a.M. u.a. 1999.

DECK, Karl: Untersuchungen über Gauriel von Muntabel. (Diss.) Straßburg. 1912.

DE BOOR, Helmut: Der Daniel des Stricker und der Garel des Pleier. In: Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur (PBB). 79 (Tübingen). 1957, S. 67-84.

DEMTRÖDER, Hans Alfred: Untersuchungen zu Stoff und Stil des ‚Gauriel von Muntabel‘ des Konrad von Stoffeln. Bonn. 1959.

DICK, Ernst Siegfried: The Hero and the Magician. On the proliferation of Dark Figures from *Li Contes del Graal* and *Parzival* to *Diu Crône*. In: The Dark Figure in Medieval German and Germanic Literature. Herausgegeben von Edward Haymes und Stephanie Cain van d’Elden. Göppingen. 1986, S. 128-150.

DIETL, Cora: Wunder und ‚zouber‘ als Merkmal der ‚âventiure‘ in Wirnts ‚Wigalois‘? In: Das Wunderbare in der arthurischen Literatur. Probleme und Perspektiven. Herausgegeben von Friedrich Wolfzettel. Tübingen. 2003, S. 297-311.

DENOMY, Alexander J.: Tristan and the Morholt. David and Goliath. In: Mediaeval Studies. 28. 1956, S. 224–232.

EBENBAUER, Alfred: Wigamur und die Familie. In: Artusrittertum im späten Mittelalter. Ethos und Ideologie. Herausgegeben von Friedrich Wolfzettel. Gießen. 1984, S. 28-46.

EGELKRAUT, Paul: Der Einfluss des Daniel vom Blühenden Tal vom Stricker auf die Dichtung des Pleiers. Erlangen. 1896.

EGERDING, Michael: Konflikt und Krise im ‚Gauriel von Muntabel‘ des Konrad von Stoffeln. In: Amsterdamer Beiträge zur Älteren Germanistik (ABäG). 34. 1991, S. 111-125.

EGYPTIEN, Jürgen: Höfisierte Text und Verstädterung der Sprache. Städtische Wahrnehmung als Palimpsest spätmittelalterlicher Versromane. Würzburg. 1987, S. 82-95.

EHRISMANN, Gustav: Geschichte der deutschen Literatur bis zum Ausgang des Mittelalters. 2. Teil: Die mittelhochdeutsche Literatur. 2. Abschnitt: Blütezeit. Unveränderter Nachdruck. München. 1966.

EHRISMANN, Gustav: Märchen im höfischen Epos. In: Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur (PBB). 30. 1905, S. 22.

EHRISMANN, Gustav: Emanuel von Rozko, Untersuchungen über das epische gedicht Gauriel von Muntabel (Rezension). In: Anzeiger für deutsches Altertum und deutsche Literatur (AfdA). 30. 1906, S. 87-97.

EHRISMANN, Otfried: Ehre und Mut, Aventiure und Minne. Höfische Wortgeschichten aus dem Mittelalter. München. 1995.

EIS, Gerhard: Wirnt von Grafenberg. In: Die deutsche Literatur des Mittelalters. Verfasserlexikon. Band 4. Herausgegeben von Hans Langosch. Berlin. 1953, Sp. 1.027-1.032.

EHLERS, Joachim: Die Ritter. Geschichte und Kultur. München. 2006.

EIKELMANN, Manfred: Rolandslied und später Artusroman. Zu Gattungsproblematik und Gemeinschaftskonzept in Strickers ‚Daniel von dem Blühenden Tal‘. In: Wolfram-Studien. 11. 1989, S. 107-127. (Chanson de geste in Deutschland)

ERTZDORFF, Xenja von: Das ‚Herz‘ in der lateinisch-theologischen und frühen volkssprachlichen religiösen Literatur. In: Beiträge zur Geschichte der Deutschen Sprache und Literatur (PBB). 84 (Halle). 1962, S. 249-301.

ERTZDORFF, Xenja von: Rudolf von Ems. Untersuchungen zum höfischen Roman im 13. Jahrhundert. München. 1967.

ERTZDORFF, Xenja von: Hartmann von Aue. Iwein und sein Löwe. In: Die Romane von dem Ritter mit dem Löwen. Herausgegeben von Xenja Ertzdorff und unter redaktioneller Mitarbeit von Rudolf Schulz. Amsterdam. 1994, S. 287-311. (Chloe 20)

FELDER, Gudrun: Kommentar zur ‚Crône‘ Heinrichs von dem Türlin. Berlin/New York. 2006.

FIEDLER-RAUER, Heiko: Arthurische Verhandlungen. Spielregeln der Gewalt in Pleiers Artusromanen *Garel vom blühenden Tal* und *Tandareis und Flordibel*. Heidelberg. 2003.

FISCHER, Jens Malte: Phantastische Literatur. In: Moderne Literatur in Grundbegriffen. Herausgegeben von Dieter Borchmeyer und Viktor Žmegač. 2., neu bearbeitete Auflage. Tübingen. 1994, S. 344-346.

FISCHER, Rodney: Räuber, Riesen und die Stimme der Vernunft. In: Deutsche Vierteljahrsschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte (DVjs). 60. 1986, S. 353-374.

FLUDERNIK, Monika: Erzähltheorie. Eine Einführung. 4. Auflage. Darmstadt. 2013.

FORSTER, E. M.: Aspects of the Novel. San Diego u.a. (1927) 1985.

FRANK, Emma: Der Schlangenkuß. Die Geschichte eines Erlösungsmotivs in deutscher Volksdichtung. Leipzig. 1928.

GEBHARDT, Christoph: Gab es im Mittelalter Fabelwesen? In: Wirkendes Wort (WW). 38. 1988, S. 156-171.

GENETTE, Gérard: Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe. Frankfurt a.M. 1993.

GOTTZMANN, Carola L.: Artusdichtung. Stuttgart. 1989.

GOTTZMANN, Carola L.: Wirnts von Gravenberc ‚Wigalois‘. Zur Klassifizierung so genannter epigonaler Artusdichtung. Amsterdamer Beiträge zur älteren Germanistik (ABäG). 14. 1979, S. 99-104.

GREIMAS, Algirdas Julien: Strukturele Semantik. Methodologische Untersuchungen. Autorisierte Übersetzung aus dem Französischen von Jens Ihwe. Braunschweig. 1971.

GRIVEL, Charles: Serien textueller Perzeption. Eine Skizze. In: Dialog der Texte. Hamburger Kolloquium zur Intertextualität. Herausgegeben von Wolf Schmid und Wolf-Dieter Stempel. Wien. 1983, S. 53-83. (Wiener Slawistischer Almanach. Sonderband 11.)

GRUBMÜLLER, Klaus: Artusroman und Heilsbringerethos. Zum ‚Wigalois‘ des Wirnt von Gravenberg. In: Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur (PBB). 107 (Tübingen). 1985, S. 218-239.

GÜRTTLER, Karin R.: ‚Künec Artûs der guote‘. Das Artusbild der höfischen Epik des 12. und 13. Jahrhunderts. Bonn. 1976.

HABIGER-TUCZAY, Christa: Wilde Frau. In: Dämonen, Monster, Fabelwesen. Herausgegeben von Ulrich Müller und Werner Wunderlich. St. Gallen. 1999, S. 603-615.

HABIGER-TUCZAY, Christa: Zwerge und Riesen. In: Dämonen, Monster, Fabelwesen. Herausgegeben von Ulrich Müller und Werner Wunderlich. St. Gallen. 1999, S. 635-658.

HAFERLAND, Harald: Psychologie und Psychologisierung. Thesen zur Konstitution und Rezeption von Figuren – mit einem Blick auf ihre historische Differenz. In: Erzähllogiken in der Literatur des Mittelalters und der Frühen Neuzeit. Herausgegeben von Florian Kragl. Heidelberg. 2013, S. 91-117.

HAHN, Ingrid: Das Ethos der *kraft*. Zur Bedeutung der Massenschlachten in Strickers *Daniel von dem Blühenden Tal*. In: Deutsche Vierteljahrsschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte (DVjs). 59. 1985, S. 173-194.

HARMENING, Dieter: Zauberei im Abendland. Vom Anteil der Gelehrten am Wahn der Leute. Skizzen zur Geschichte des Aberglaubens. Würzburg. 1991.

HARMS, Wolfgang: Der Kampf mit dem Freund oder Verwandten in der deutschen Literatur bis um 1300. München. 1963.

HART, Thomas Elwood: ‚Werkstruktur‘ in Stricker’s Daniel? A Critique by Counterexample. In: Colloquia Germanica. Internationale Zeitschrift für germanische Sprach- und Literaturwissenschaft. 13. 1980, S. 106-141.

HAUG, Walter: Das Land, von welchem niemand wiederkehrt. Mythos, Fiktion und Wahrheit in Chrétien’s ‘Chevalier de la Charrette’, im ‘Lanzelet’ Ulrichs von Zatzikhoven und im ‘Lancelot’-Prosaroman. Tübingen. 1978.

HAUG, Walter: Das Fantastische in der späteren deutschen Artusliteratur. In: Spätmittelalterliche Artusliteratur. Ein Symposium der neusprachlichen Philologien auf der Generalversammlung der Görres-Gesellschaft Bonn. Herausgegeben von Karl Heinz Goller. Paderborn u.a. 1984, S. 133-150.

HAUG, Walter: Die komische Wende des Wunderbaren: Arthurische Grotesken. In: Das Wunderbare in der arthurischen Literatur. Probleme und Perspektiven. Herausgegeben von Friedrich Wolfzettel. Tübingen. 2003, S. 159-174.

HAUG, Walter: Moral, Dämonie und Spiel. Der Übergang zum nachklassischen Artusroman. In: Walter Haug: Literaturtheorie im deutschen Mittelalter. Von den Anfängen bis zum Ende des 13. Jahrhunderts. Eine Einführung. Darmstadt. 1985, S. 250-278.

HAUG, Walter: Paradigmatische Poesie. Der spätere deutsche Artusroman auf dem Weg zu einer ‚nachklassischen‘ Ästhetik. In: Walter Haug: Strukturen als

Schlüssel zur Welt. Kleine Schriften zur Erzählliteratur des Mittelalters. Tübingen. 1989, S. 651-671.

HAUPT, Jürgen: Der Truchseß Keie im Artusroman. Untersuchungen zur Gesellschaftsstruktur im höfischen Roman. Berlin. 1971.

HEINZLE, Joachim: Über den Aufbau des ‚Wigalois‘. In: Euphorion. 67. 1973, S. 261-271.

HELLER, Edmund Kurt: A Vindication of Heinrich von dem Türlîn. Based on a Survey of his Sources. In: Modern Language Quarterly (MLQ). 3. 1942, S. 67-82.

HELLGARDT, Ernst: Zauberspruch. In: Begriffe, Realien, Methoden. Literaturlexikon. Herausgegeben von Walther Killy. Band 14, S. 501/502.

HENDERSON, Ingeborg: Selbstentfremdung im ‚Wigalois‘ Wirnts von Grafenberg. In: Colloquia Germanica. Internationale Zeitschrift für germanistische Sprach- und Literaturwissenschaft. 13. 1980, S. 35-45.

HENDERSON, Ingeborg: Strickers Daniel vom Blühenden Tal. Werksstruktur und Interpretation unter Berücksichtigung der handschriftlichen Überlieferung. Amsterdam. 1976.

HINTZ, Ernst Ralf: Der Wilde Mann. Ein Mythos vom Andersartigen. In: Dämonen, Monster, Fabelwesen. Herausgegeben von Ulrich Müller und Werner Wunderlich. St. Gallen. 1999, S. 616-626.

HOLTHUIS, Susanne: Intertextualität. Aspekte einer rezeptionsorientierten Konzeption. Tübingen. 1993.

HONEGGER, Thomas: Draco litterarius. Some Thoughts on an Imaginary Beast. In: Tiere und Fabelwesen im Mittelalter. Herausgegeben von Sabine Obermaier. Berlin. 2009, S. 131-143.

HONEMANN, Volker: Daniel monologisiert, der Riese berichtet, 3 Damen erzählen. Aspekte der Figurenrede im Daniel. In: Erzählungen in Erzählungen. Herausgegeben von Harald Haferland und Michael Mecklenburg. München. 1996, S. 221-229.

HONEMANN, Volker: Wigalois' Kampf mit dem roten Ritter. Zum Verständnis der Hojir-Aventiure in Wirnts Wigalois. In: German Narrative Literature of the Twelfth and Thirteenth Centuries. Studies presented to Roy Wisbey on his Sixty-fifth Birthday. Herausgegeben von Volker Honemann, M. H. Jones, A. Stevens und D. Wells. Tübingen. 1994, S. 347-362.

HORN, András: Theorie der literarischen Gattungen. Ein Handbuch für Studierende der Literaturwissenschaft. Würzburg. 1998.

HUBY, Michel: Remarques sur la structure du Lanzelet. In: *Mélanges pour Jean Fourquet*. Herausgegeben von Paul Valentin. Berlin/Paris. 1969, S. 147-56.

HUIZINGA, Johan: Herbst des Mittelalters. Studien über Lebens- und Geistesformen des 14. und 15. Jahrhunderts in Frankreich und in den Niederlanden. Herausgegeben von Kurt Köster. 12. Auflage. Stuttgart. 2006.

HUR, Tschang-Un: Die Darstellung der großen Schlachten in der deutschen Literatur des 12. und 13. Jahrhunderts (am Beispiel von Lamprechts Alexanderlied, Veldekes Eneide, Wolframs Willehalm, des Pleiers Garel von dem Blühenden Tal und dem Lohengrin). München. 1971.

JÄCKEL, Dirk: Der Herrscher als Löwe. Ursprung und Gebrauch eines politischen Symbols im Früh- und Hochmittelalter. Bochum. 2002.

JACKSON, W. H.: Ulrich von Zatzikhoven's ‚Lanzelet‘ and the Theme of Resistance to Royal Power. In: *German Life and Letters*. 28. 1974, S. 285-297.

JAHN, Silke: Einführung in die Erzähltextanalyse. Stuttgart. 2013.

JANNIDIS, Fotis: Figur und Person. Beitrag zu einer historischen Narratologie. Berlin. 2004.

JEITTELES, Adalbert: Gauriel von Montavel von Konrad von Stoffeln. Im Auszuge bearbeitet. In: *Germania. Vierteljahrschriften für Deutsche Alterthumskunde*. 6. 1861, S. 385-411.

JILLINGS, Lewis: *Diu Crône* of Heinrich von dem Türlin. The Attempted Emancipation of Secular Narrative. Göppingen. 1980.

JILLINGS, Lewis: The Abduction of Arthur's Queen in ‚*Diu Crône*‘. In: *Nottingham Medieval Studies*. 19. 1975, S. 16-34.

JOHN, Renate: Zur Figurencharakteristik im antiken Roman. In: *Der antike Roman. Untersuchungen zur literarischen Kommunikation und Gattungsgeschichte*. Herausgegeben von Heinrich Kuch. Berlin. 1989, S. 150-177.

JONES, Martin H.: Schutzwaffen und Höflichkeit. Zu den Kampfausgängen im ‚*Erec*‘ Hartmanns von Aue. In: *Spannungen und Konflikte menschlichen Zusammenlebens in der deutschen Literatur des Mittelalters*. Herausgegeben von Kurt Gärtner u.a. Tübingen. 1996, S. 74-90.

KAISER, Gerd: Der Wigalois des Wirnt von Grâvenberc. Zur Bedeutung des Territorialisierungsprozesses für die höfisch-ritterliche Literatur des 13. Jahrhunderts. In: Euphorion. 69. 1975, S. 410-433.

KAISER, Gert: Artushof und Liebe. In: Höfische Literatur, Hofgesellschaft, Höfische Lebensformen um 1200. Herausgegeben von Gert Kaiser und Jan-Dirk Müller. Düsseldorf. 1986, S. 243-251.

KAISER, Gerd und Jan-Dirk Müller (Hrsg.): Höfische Literatur, Hofgesellschaft, Höfische Lebensformen um 1200. Düsseldorf. 1986.

KEEN, Maurice: Das Rittertum. München und Zürich. 1987.

KELLER, Thomas L.: Iwein and the Lion. In: Amsterdamer Beiträge zur älteren Germanistik (ABäG). 15. 1980, S. 59-75.

KERN, Peter: Die Artusromane des Pleier. Untersuchungen über den Zusammenhang von Dichtung und literarischer Situation. Berlin. 1981.

KERN, Peter: Rezeption und Genese des Artusromans. Überlegungen zu Strickers ‚Daniel vom blühenden Tal‘. In: Zeitschrift für deutsche Philologie (ZfdPh). 93. 1974. Sonderheft, S. 18-42.

KHULL, Ferdinand: Zu Wigamur. In: Zeitschrift für Deutsches Altertum und Deutsche Literatur (ZfdA). 24. 1880, S. 97-124.

KIECKHEFER, Richard: Magie im Mittelalter. München. 1992.

KLARMANN, Irma: Heinrich von dem Türlin. Diu Krône. Untersuchungen der Quellen. (Diss. Masch.) Tübingen. 1944.

KNAPP, Fritz Peter: Hartmann von Aue und die Tradition der platonischen Anthropologie im Mittelalter. In: Deutsche Vierteljahrsschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte (DVjs). 46. 1972, S. 213-247.

KÖPPE, Tilmann und Tom Kindt: Erzähltheorie. Eine Einführung. Stuttgart. 2014.

KÖPPE, Walter: Ideologiekritische Aspekte im Werk des Stricker. In: Acta Germanica (AG). 10. 1977, S. 143-151.

KRATZ, Bernd: Die ‚Crône‘ Heinrichs von dem Türlin und die ‚Enfances Gauvain‘. In: Germanisch-Romanische Monatsschrift (GRM). N.F. 22. Heft 4. 1972, S. 351-356.

KRATZ, Bernd: Zur Kompositionstechnik Heinrichs von dem Türlin. In: *Amsterdamer Beiträge zur älteren Germanistik (ABäG)*. 5. 1973, S. 141-153.

KRISTEVA, Julia: *Die Revolution der poetischen Sprache*. Aus dem Französischen übersetzt und mit einer Einleitung versehen von Reinhold Werner. 8. Auflage. Frankfurt a.M. 2007.

KRISTEVA, Julia: Bachtin, das Wort, der Dialog und der Roman. In: *Literaturwissenschaft und Linguistik. Ergebnisse und Perspektiven*. Band 3: *Zur linguistischen Basis der Literaturwissenschaft*, II. Herausgegeben von Jens Ihwe. Frankfurt a.M. 1972, S. 345-375.

KUHN, Hugo: Die Klassik des Rittertums in der Stauferzeit. 1170 bis 1230. In: *Annalen der deutschen Literatur. Geschichte der deutschen Literatur von den Anfängen bis zur Gegenwart*. Eine Gemeinschaftsarbeit zahlreicher Fachgelehrter. Herausgegeben von Heinz Otto Burger. 1952, S. 99-177.

KUHN, Hugo: Erec. In: *Dichtung und Welt im Mittelalter*. Herausgegeben von Hugo Kuhn. Stuttgart. 1959, S. 133-150.

LACHMANN, Renate: *Gedächtnis und Literatur. Intertextualität in der russischen Moderne*. Frankfurt a.M. 1990.

LECOUTEUX, Claude: Das bauchlose Ungeheuer. Des Strickers ‚Daniel vom blühenden Tal‘, 1879ff. In: *Euphorion*. 1977, S. 272-276.

LECOUTEUX, Claude: Der Drache. In: *Zeitschrift für Deutsches Altertum und Deutsche Literatur (ZfdA)*. 108. 1979, S. 13-31.

LECOUTEUX, Claude: *Eine Welt im Abseits. Zur niederen Mythologie und Glaubenswelt des Mittelalters*. Dettelbach. 2000.

LECOUTEUX, Claude: *Geschichte der Gespenster und Wiedergänger im Mittelalter*. Böhlau. 1987.

LECOUTEUX, Claude: Le ‚merwunder‘. Contribution à l'étude d'un concept ambigu. In: *Etudes Germanique*. 32. 1977, S. 1-11.

LECOUTEUX, Claude: Les monstres dans la littérature allemande du moyen âge. Contribution à l'étude du merveilleux médiéval. Band 2. Dictionnaire. Göppingen. 1982.

LECOUTEUX, Claude: Zwerge und Verwandte. In: *Euphorion*. 75. 1981, S. 366-378.

LERNER, Luise: Studien zur Komposition des höfischen Romans im 13. Jahrhundert. Münster. 1936.

LEVACK, Brian P.: Hexenjagd. Die Geschichte der Hexenverfolgung in Europa. 2. Auflage. München. 1999.

LOHBECK, Gisela: Wigalois. Struktur der ‚bezeichnungen‘. Frankfurt a.M. 1991.

LUGOWSKI, Clemens: Die Form der Individualität im Roman. Studien zur inneren Struktur der frühen deutschen Prosaerzählung. Berlin. 1932.

LÜTJENS, August: Der Zwerg in der deutschen Heldenepik. Breslau. 1911.

MARTIN, Ann G.: Shame and Disgrace at King Arthur's Court. A Study in the Meaning of Ignominy in German Arthurian Literature to 1300. Göttingen. 1984.

MARTIN, Ann G.: The Concept of *reht* in *Wigamur*. In: Colloquia Germanica. 20. 1987, S. 1-14.

MARTÍNEZ, Matías und Michael Scheffel: Einführung in die Erzähltheorie. 7. Auflage. München. 2007.

MARTÍNEZ, Matías: Handbuch Erzählliteratur. Theorie, Analyse, Geschichte. Stuttgart. 2011.

MASSER, Achim: Menschenbild und Menschendarstellung in der deutschen Literatur des Mittelalters. In: Deutsche Sprache und Literatur in Ägypten (Kairoer Germanistische Studien). 6. 1991, S. 295-310.

MAYER, Maximilian: Das Verhältnis des Strickers zu Hartmann von Aue, untersucht am Gebrauche des Epithetons. Siebenter Jahresbericht des K.K. Deutschen Staatsgymnasiums in der Stadt Kgl. Weinberge für das Schuljahr 1904/05. Weinberge. 1905. (Online-Ressource: urn:nbn:de:hbz:061:1-254551)

MAYER, Maximilian: Das Verhältnis des Strickers zu Hartmann von Aue, untersucht am Gebrauche des Epithetons. II. ‚Karl der Große‘ von dem Stricker. Siebenter Jahresbericht des K.K. Deutschen Staatsgymnasiums in der Stadt Kgl. Weinberge für das Schuljahr 1905/06. Weinberge. 1906. (Online-Ressource: urn:nbn:de:hbz:061:1-254574)

MCCONNELL, Winder: Mythos Drache. In: Dämonen, Monster, Fabelwesen. Herausgegeben von Ulrich Müller und Werner Wunderlich. St. Gallen. 1999, S. 171-183.

MCLELLAND, Nicola: Ulrich von Zatzikhoven's Lanzelet. Narrative Style and Entertainment. Cambridge. 2000.

MEISER, Heinrich: Wirnts von Gravenberg Verhältnis zu seinen Vorbildern. In: Germania. Vierteljahrschriften für Deutsche Alterthumskunde. 20. Wien. 1875, S. 421-432.

MENTZEL-REUTERS, Arno: Vröude. Frankfurt u.a. 1989.

MERTENS, Volker: Der deutsche Artusroman. Stuttgart. 1998.

MERTENS, Volker: *gewisse lêre*. Zum Verhältnis von Fiktion und Didaxe im späten deutschen Artusroman. In: Artusroman und Intertextualität. Beiträge der Deutschen Sektionstagung der Internationalen Artusgesellschaft vom 16. bis 19. November 1989 an der Johann Wolfgang Goethe-Universität Frankfurt a.M. Herausgegeben von Friedrich Wolfzettel. Gießen. 1990, S. 85-106.

MERTENS, Volker: Iwein und Gwigalois – der Weg zur Landesherrschaft. In: Germanistisch-Romanische Monatsschrift (GRM). NF. 31. 1981, S. 14-31.

MEYER, Elard Hugo: Über Tandarois und Flordibel, ein Artusgedicht des Pleiers. In: Zeitschrift für Deutsches Altertum und Deutsche Literatur (ZfdA). 12. 1865. S. 470-514.

MEYER, Matthias: Die Verfügbarkeit der Fiktion. Interpretation und poetologische Untersuchungen zum Artusroman und zur aventiurehaften Dietrichsepiik des 13. Jahrhunderts. Heidelberg. 1994.

MEYER, Matthias: Wenn Gattungsmischung scheitert. Oder: Warum finden manche Geschichten kein adäquates Ende. In: Erzähllogiken in der Literatur des Mittelalters und der Frühen Neuzeit. Herausgegeben von Florian Kragl. Heidelberg. 2013, S. 243-259.

MITGAU, Wolfgang: Nachahmung und Selbständigkeit Wirnts von Gravenberg in seinem Wigalois. In: Zeitschrift für deutsche Philologie (ZfdPh). 82. 1963, S. 326-331.

MODE, Heinz: Fabeltiere und Dämonen. Die phantastische Welt der Mischwesen. Leipzig. 1973.

MOELLEKEN, Wolfgang W. und Ingeborg Henderson: Die Bedeutung der *liste* im ‚Daniel‘ des Strickers. In: Amsterdamer Beiträge zur älteren Germanistik (ABäG). 4. 1973, S. 187-201.

MOELLEKEN, Wolfgang W.: Die Bedeutung der Riesenvaterepisode in Strickers 'Daniel von dem Blühenden Tal'. In: Spectrum Medii Aevi. Essays in Early German Literature in Honor of George Fenwick Jones. Herausgegeben von William C. McDonald. Göppingen. 1983, S. 347-359.

MOELLEKEN, Wolfgang W.: Minne und Ehe in Strickers ‚Daniel von dem Blühenden Tal‘. Strukturanalytische Ergebnisse. In: Zeitschrift für deutsche Philologie (ZfdPh). 93. Sonderheft. 1974, S. 42-50.

MÜLLER, Dorothea: 'Daniel vom blühenden Tal' und 'Garel vom blühenden Tal'. Die Artusromane des Stricker und des Pleier unter gattungsgeschichtlichen Aspekten. Göppingen. 1981.

MÜLLER-UKENA, Elke: Rex Humilis – Rex Superbus. Zum Herrschertum der Könige Artus von Britanien und Matur von Cluse in Strickers ‚Daniel von dem blühenden Tal‘. In: Zeitschrift für deutsche Philologie (ZfdPh). 103. 1984, S. 27-51.

NAUMANN, Hans: Der wilde und der edle Heide. Versuch über die höfische Toleranz. In: Vom Werden des deutschen Geistes. Festgabe für Gustav Ehrismann zum 8. Oktober 1925 dargebracht von Freunden und Schülern. Herausgegeben von Paul Merker und Wolfgang Stammeler. Berlin/Leipzig. 1925, S. 80-101.

NEUGART, Isolde: Beobachtungen zum 'Gauriel von Muntabel'. In: Festschrift für Walter Haug und Burghart Wachinger. Band 2. Herausgegeben von Johannes Janota. Tübingen. 1992, S. 603-616.

OBERMAIER, Sabine: Auf den Spuren des Löwen. Zum Bild vom Tier in Mittelalter und Neuzeit. In: Imprimatur. Ein Jahrbuch für den Bücherfreund. Herausgegeben von Ute Schneider im Auftrag der Gesellschaft der Bibliophilen. Folge XXI. 2009, S. 9-32.

OBERMAIER, Sabine: Löwe, Adler, Bock. Das Tierrittermotiv und seine Verwandlungen im späthöfischen Roman. In: Tierepik und Tierallegorese. Studien zur Poetologie und historischen Anthropologie vormoderner Literatur. Herausgegeben von Bernhard Jahn und Otto Neudeck. Frankfurt a.M. u.a. 2004, S. 121-139.

O'CONNOR WALSHE, Maurice: Heinrich von dem Türlin. Chrétien and Wolfram. In: Medieval German Studies. London. 1965, S. 204-218.

OHLY, Friedrich: Vom geistigen Sinn des Wortes im Mittelalter. In: Zeitschrift für Deutsches Altertum und Deutsche Literatur (ZfdA). 89. 1958/59, S. 1-23.

Wieder in: Friedrich Ohly: Schriften zur mittelalterlichen Bedeutungsforschung. Darmstadt. 1977, S. 1-31.

Ó RIAIN-RAEDEL, Dagmar: Untersuchungen zur mythischen Struktur der mittelhochdeutschen Artusepen. Ulrich von Zatzikhoven, ‚Lanzelet‘ – Hartmann von Aue, ‚Erec‘ und ‚Iwein‘. Bonn. 1974.

OTERO VILLENA, Almudena: Zeitauffassung und Figurenidentität im ‚Daniel von dem Blühenden Tal‘ und ‚Gauriel von Muntabel‘. Göttingen. 2007.

PASTRÉ, Jean-Marc: ‚L’ornement difficile‘ et la datation du ‚Lanzelet‘ d’Ulrich de Zatzikhoven. In: Lancelot. Actes du colloque des 14 et 15 janvier 1984. Herausgegeben von Danielle Buschinger. Göppingen. 1984, S. 149-162.

PÉRENNEC, René: Artusroman und Familie. *Daz welsche buoch von Lanzelet*. In: Acta Germanica (AG). 11. 1979, S. 1-51.

PETÖFI, János S. und Terry Olivi: Understanding Literary Texts. In: Comprehension of Literary Discourse. Results and Problems of Interdisciplinary Approachs. Herausgegeben von Dietrich Meutsch und Reinhold Viehoff. Berlin/New York. 1989, S. 190-225.

PETZOLDT, Leander: Magie. In: Enzyklopädie des Märchens. Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung. Herausgegeben von Kurt Ranke u.a. Band 9. Berlin/New York. 1999, S. 2-14.

PROPP, Vladimir: Morphologie des Märchens. Frankfurt. 1975.

PÜTZ, Horst Peter: Pleiers ‚Garel von dem blühenden Tal‘. Protest oder Anpassung? In: Literatur und bildende Kunst im Tiroler Mittelalter. Herausgegeben von Egon Kühebacher. Innsbruck. 1982, S. 22-44.

RAGOTZKY, Hedda: Das Handlungsmodell der *list* und die Thematisierung von *guot*. Zum Problem einer sozialgeschichtlich orientierten Interpretation von Strickers ‚Daniel vom blühenden Tal‘ und ‚Pfaffen Amis‘. In: Literatur – Publikum – historischer Kontext. Herausgegeben von Gerd Kaiser. Bern, Frankfurt a.M. und Las Vegas. 1977, S. 183-203.

REISEL, Johanna: Zeitgeschichtliche und theologisch-scholastische Aspekte im ‚Daniel von dem blühenden Tal‘ des Strickers. Kiel. 1986.

REUVEKAMP, Silvia: Hölzerne Bilder – mentale Modelle? Mittelalterliche Figuren als Gegenstand einer historischen Narratologie. In: DIEGESIS. 3.2. 2014, S. 112-130.

RIECKE, Jörg: Die Frühgeschichte der mittelalterlichen Fachsprache im Deutschen. 2 Bde. Berlin/New York. 2004.

RIEGER, Dietmar: ‚Il est a moi et je a lui‘. Yvains Löwe – ein Zeichen und seine Deutung. In: Die Romane von dem Ritter mit dem Löwen. Herausgegeben von Xenja Ertzdorff und unter redaktioneller Mitarbeit von Rudolf Schulz. Amsterdam. 1994, S. 245-285. (Chloe 20)

RIFFATERRE, Michael: L'intertexte inconnu. In: Littérature. 41. 1981, S. 4-7.

RIFFATERRE, Michael: La syllepse intertextuelle. In: Poétique. 40. 1979.

RIFFATERRE, Michael: La trace de l'intertexte. In: La pensée. 215/Okttober. 1980, S. 4-18.

RIORDAN, John Lancaster: A Vindication of the Pleier. In: The Journal of English and Germanic Philology. 47/1. 1948, S. 29-43.

RIORDAN, John Lancaster: The Pleier's Place in German Arthurian Literature. Berkeley. 1944.

RESLER, Michael: Zur Datierung von Strickers *Daniel von dem Blühenden Tal*. In: Euphorion. 78. 1984, S. 17-30.

ROCHER, Daniel: Das Spiel mit den ritterlichen Werten im späten Artusroman. In: Liebe und Aventure im Artusroman des Mittelalters. Beiträge der Triester Tagung 1988. Herausgegeben von Paolo Schulze-Belli und Michael Dallapiazza. Göppingen. 1990, S. 83-92.

RÖHRICH, Lutz: Drache. In: Enzyklopädie des Märchens. Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung. Herausgegeben von Kurt Ranke u.a. Band 3. Berlin/New York. 1981, S. 787-819.

RÖHRICH, Lutz: Riese, Riesin. In: Enzyklopädie des Märchens. Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung. Herausgegeben von Kurt Ranke u.a. Band 11. Berlin/New York. 2004, S. 667-682.

ROSENHAGEN, Gustav: Untersuchungen über Daniel vom Blühenden Tal vom Stricker. Kiel. 1890.

ROßBACHER, Roland Franz: Artusroman und Herrschaftsnachfolge. Darstellungsform und Aussagekategorien in Ulrichs von Zatzikhoven „Lanzelet“, Strickers "Daniel von dem Blühenden Tal" und Pleiers "Garel von dem Blühenden Tal". Göppingen. 1998.

ROßNAGEL, Frank: Die deutsche Artusepik im Wandel. Die Entwicklung von Hartmann von Aue bis zum Pleier. Stuttgart. 1996.

ROSZKO, Emanuel von: Untersuchungen über das epische Gedicht ‚Gauriel von Muntabel‘. Programm des K.K. Franz-Josef-Gymnasiums. Lemberg. 1903.

RUH, Kurt: Der ‚Lanzelet‘ Ulrichs von Zatzikhoven. Modell oder Kompilation? In: Deutsche Literatur des späten Mittelalters. Hamburger Colloquium 1973. Herausgegeben von Wolfgang Harms und L. Peter Johnson. Berlin. 1975, S. 47-55.

RUH, Kurt: Höfische Epik des deutschen Mittelalters. Band I. 2. Auflage. Berlin. 1977.

RUH, Kurt: Zur Interpretation von Hartmanns Iwein. In: Philologia Deutsch. Festschrift zum 70. Geburtstag von Walter Henzen. Herausgegeben von Werner Kohlschmidt und Paul Zinsli. Bern. 1965, S. 39-61.

SARAN, Franz: Über Wirnt von Grafenberg und den Wigalois. In: Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur (PBB). 21. 1896, S. 253-420.

SARAZIN, Gregor: Wigamur. Eine literaturhistorische Untersuchung. Straßburg. 1879.

SCHILLING, Michael: Der Stricker am Wiener Hof? Überlegungen zur historischen Situierung des *Daniel von dem Blühenden Tal*. (Mit einem Exkurs zum *Karl*.) In: Euphorion. 85. 1991, S. 273-291.

SCHMID, Elisabeth: Mutterrecht und Vaterliebe. Spekulationen über Eltern und Kinder im ‚Lanzelet‘ des Ulrich von Zatzikhoven. In: Archiv für das Studium neuerer Sprachen und Literaturen. 144. 1992, S. 242-254.

SCHMID, Elisabeth: Text über Texte. Zur ‚Crône‘ des Heinrich von dem Türlîn. In: Germanisch-Romanische Monatsschrift (GRM). NF 44. 1994, S. 266-287.

SCHMITT, Jean-Claude: Heidenspaß und Höllenangst. Aberglaube im Mittelalter. Frankfurt. 1993.

SCHMITT, Kerstin: Kontrollverlust und Fragmentierung. Männlichkeit und Monster in Strickers ‚Daniel von dem Blühenden Tal‘. In: Aventiuren des Geschlechts. Modelle von Männlichkeit in der Literatur des 13. Jahrhunderts. Herausgegeben von Martin Baisch u.a. Göttingen. 2003, S. 51-76.

SCHNEIDER, Guido: er nam den spiegel in die hant, als in sîn wîsheit lête. Zum Einfluß klerikaler Hofkritik und Herrschaftslehren auf den Wandel höfischer Epik in groß- und kleinepischen Dichtungen des Strickers. Essen. 1994.

SCHONERT, Christiane: Figurenspiel. Identität und Rollen Keies in Heinrichs von dem Türlin ‚Crône‘. Berlin. 2009.

SCHRÖDER, Werner: Der synkretische Raum. Unerledigte Fragen an den Wigalois. In: Euphorion. 80. 1986, S. 235-277.

SCHRÖDER, Werner: Zur Literaturverarbeitung durch Heinrich von dem Türlin in seinem Gawein-Roman ‚Diu Crône‘. In: Zeitschrift für Deutsches Altertum und Deutsche Literatur (ZfdA). 121. 1992, S. 131-174.

SCHU, Cornelia: Intertextualität und Bedeutung. Zur Frage der Kohärenz der Gasozein-Handlung in der ‚Crône‘. In: Zeitschrift für deutsche Philologie (ZfdPh). 118. 1999, S. 336-353.

SCHULZ, Armin: Erzähltheorie in mediävistischer Perspektive. Studienausgabe. 2. Auflage. Berlin, München und Boston. 2015.

SCHÜPPERT, Helga: Minneszenen und Struktur im 'Lanzelet' Ulrichs von Zatzikhoven. In: Würzburger Prosastudien II. Untersuchungen zur Literatur und Sprache des Mittelalters. Kurt Ruh zum 60. Geburtstag. Herausgegeben von Peter Kesting. München. 1975, S. 123-138.

SEIDEL, Otto: Der Schwan von der Salzach. Nachahmung und Motivmischung bei dem Pleier. Dortmund. 1909.

SIMON, Ralf: Einführung in die strukturalistische Poetik des mittelalterlichen Romans. Würzburg, Königshausen und Neumann. 1990.

SINGER, Samuel: Textkritisches zur Krone. In: Zeitschrift für Deutsches Altertum und Deutsche Literatur (ZfdA). 38. NF 26. Berlin. 1894, S. 250-272.

SOUDEK, Ernst: Die Funktion der Namensuche und der Zweikämpfe in Ulrich von Zatzikhovens Lanzelet. In: Amsterdamer Beiträge zur älteren Germanistik (ABäG). 2. 1972, S. 173-185.

SPRENGER, Robert: Die Benutzung des Parzivals durch Wirnt von Gravenberg. In: Germania. Vierteljahrsschriften für Deutsche Alterthumskunde. 20. Wien. 1875, S. 432-437.

STARK, Isolde: Strukturen des griechischen Abenteuer- und Liebesromans. In: Der antike Roman. Untersuchungen zur literarischen Kommunikation und Gattungsgeschichte. Herausgegeben von Heinrich Kuch. Berlin. 1989, S. 82-106.

STEIN, Peter: Integration – Variation – Destruktion. Die ‚Crône‘ Heinrichs von dem Türlin innerhalb der Gattungsgeschichte des deutschen Artusromans. Bern, u.a. 2000.

STEMPEL, Wolf-Dieter: Intertextualität und Rezeption. In: Dialog der Texte. Hamburger Kolloquium zur Intertextualität. Herausgegeben von Wolf Schmid und Wolf-Dieter Stempel. Wien. 1983, S. 85-109. (Wiener Slawistischer Almanach. Sonderband 11.)

STIERLE, Karlheinz: Werk und Intertextualität. In: Das Gespräch. Herausgegeben von Karlheinz Stierle und Rainer Warning. München. 1984, S. 139-150.

STOCK, Markus: Figur. Zu einem Kernproblem historischer Narratologie. In: Historische Narratologie. Mediävistische Perspektiven. Herausgegeben von Harald Haferland und Matthias Meyer. Tübingen/Berlin. 2010, S. 187-203.

STOCKER, Peter: Theorie der intertextuellen Lektüre. Modelle und Fallstudien. Paderborn u.a. 1998.

STRASSER, Ingrid: Das Ende der Aventure. Erzählen und Erzählstruktur im 'Garel' des Pleier. In: Liebe und Aventure im Artusroman des Mittelalters. Beiträge der Triester Tagung 1988. Herausgegeben von Paola Schulze-Belli und Michael Dallapiazza. Göppingen. 1990, S. 133-150.

THOMAS, Neil: A German View of Camelot. Wirnt von Gravenberg's Wigalois and Arthurian Tradition. Frankfurt a.M. u.a. 1987.

THOMAS, Neil: Konrad von Stoffeln's Gauriel von Muntabel. A Comment on Harman's Iwein? In: Oxford German Studies. 17. 1988, S. 1-9.

THOMAS, Neil: The Defence of Camelot. Ideology and Intertextuality in the 'Post-Classical' German Romances of the Matter of Britain Cycle. Bern u.a. 1992.

THOMAS, Neil: The Sources of 'Wigamur' and the German Reception of the Fair Unknown Tradition. In: Reading Medieval Studies. 19. 1993, S. 97-111.

THORAN, Barbara: Zur Struktur des 'Lanzelet' Ulrichs von Zatzikhoven. In: Zeitschrift für Deutsche Philologie (ZfdPh). 103. 1984, S. 52-77.

TODOROV, Tzvetan: Einführung in die fantastische Literatur. München. 1972.

TRENDELENBURG, Armgard von: Aufbau und Funktion der Motive im ‚Lanzelet‘ Ulrichs von Zatzikhoven im Vergleich mit den deutschen Artusromanen um 1200. (Diss. Masch.) Tübingen. 1953.

UEHLINGER, Christoph: Leviathan. In: Dictionary of Deities and Demons in the Bible. Herausgegeben von Karel van der Toorn, Bob Becking und Pieter Willem van der Horst. 2. Auflage. Leiden. 1999, S. 511-515.

VOGT, Friedrich: Rezension der Garel-Ausgabe von Walz. In: Zeitschrift für deutsche Philologie (ZfdPh). 26. 1894, S. 122-126.

WAGNER-HARKEN, Annegret: Märchenelemente und ihre Funktion in der *Crône* Heinrichs von dem Türlin. Ein Beitrag zur Unterscheidung zwischen ‚klassischer‘ und ‚nachklassischer‘ Artusepik. Bern u.a. 1995.

WAILES, Stephen L.: Wolfram's Parzivâl and Der Stricker's Daniel von dem Blühenden Tal. In: Colloquia Germanica. 26. 1993, S. 299-315.

WALLBANK, Rosemary: The Composition of ‚Diu Krône‘. Heinrich von dem Türlin's Narrative Technique. In: Medieval Miscellany. Herausgegeben von Frederick Whitehead. Manchester. 1965, S. 300-320.

WEDDIGE, Hilbert: Einführung in die germanistische Mediävistik. 6. Auflage. München. 2006.

WEHRLI, Max: Iweins Erwachen. In: Hartmann von Aue. Herausgegeben von Hugo Kuhn und Christoph Cormeau. Darmstadt. 1973, S. 491-510.

WENNERHOLD, Markus: Späte mittelhochdeutsche Artusromane. ‚Lanzelet‘, ‚Wigalois‘, ‚Daniel von dem Blühenden Tal‘, ‚Diu Crône‘. Bilanz der Forschung 1960-2000. Würzburg. 2005.

WHITE, Hayden: The Forms of Wilderness. Archaeology of an Idea. In: Hayden White: Tropics of Discourse. Essays in Cultural Criticism. Baltimore. 1978, S. 156-182.

WISBEY, Roy A.: Die Darstellung des Hässlichen im Hoch- und Spätmittelalter. In: Deutsche Literatur des späten Mittelalters. Herausgegeben von Wolfgang Harms und L. Peter Johnson. Berlin. 1975, S. 9-34.

WITTE, Sandra: *Zouber*. Magiepraxis und die geschlechtsspezifische Darstellung magiekundiger Figuren in der höfischen Epik des 12. und 13. Jahrhunderts. Hamburg. 2007.

WOHLGEMUTH, Fritz: Riesen und Zwerge in der altfranzösischen erzählenden Dichtung. Stuttgart. 1906.

WOLFF, Armin: Untersuchungen zu Garel von dem blühenden Tal von dem Pleier. München. 1967.

WOLFZETTEL, Friedlich: Zur Stellung und Bedeutung der Enfances in der altfranzösischen Epik. In: Zeitschrift für französische Sprache und Literatur. 83. 1973, S. 317-348.

ZACH, Christine: Die Erzählmotive der Crône Heinrichs von dem Türlin und ihre altfranzösischen Quellen. Ein kommentiertes Register. Passau. 1990.

ZENKER, Rudolf: Forschungen zur Artusepik I. Ivainstudien. Halle. 1921.

ZIMMERMANN, Günter: Die Verwendung heldenepischen Materials im 'Garel' von dem Pleier. In: Zeitschrift für Deutsches Altertum und Deutsche Literatur (ZfdA). 113. 1984, S. 42-60.

ZIMMERMANN, Günter: Neue Helden, alte Gefahren? Zur Konfliktstrukturierung beim Pleier. In: Ir sult sprechen willekommen. Herausgegeben von Christa Tuczay. Bern. 1998, S. 734-753.

ZUDRELL, Lena: Gawein und die historische Narratologie. Zur Rede von Figuren am Beispiel von Hartmanns von Aue ‚Erec‘ und ‚Iwein‘. In: Aktuelle Tendenzen der Artusforschung. Herausgegeben von Brigitte Burrichter. Berlin. 2013, S. 101-112.

ZWIERZINA, Konrad: Garel von dem blühenden tal, ein höfischer Roman aus dem Artussagenkreise von dem Pleier, mit den Fresken des Garelsaales auf Runkelstein herausgegeben von Dr. M. Walz (Rezension). In: Zeitschrift für Deutsches Altertum und Deutsche Literatur (ZfdA). 40. 1896, S. 353-363.

A.3. Germanistische Hilfsmittel

HENNING, Beate: Kleines Mittelhochdeutsches Wörterbuch. Tübingen. 2001.

Anhang B: Tabellen

Im Folgenden finden sich Zusammenstellungen der in den Texten untersuchten Gegnerfiguren unter verschiedenen Gesichtspunkten zusammengestellt. Für den Aufbau der Tabellen sind folgende Punkte allgemein gültig:

- Figuren ohne Namen sind mit (NN) gekennzeichnet.
- Die Versangabe entspricht stets dem ersten Vers, in welchem die Figur erwähnt wird. Es handelt sich nicht (immer) auch um den Beginn der dazugehörigen *âventiure*. Diese Art der Versangabe dient in erster Linie der Nachvollziehbarkeit der Zuordnung der Figuren in Fällen, in welchen es sich um namenlose Menschen oder Tiere und wunderbare Wesen handelt, welche nicht über einen eindeutigen Namen deutlich gekennzeichnet werden können.
- In Ausnahmefällen werden mehrere Figuren in der Auflistung zusammengefasst. Dies ist dann der Fall, wenn diese Figuren im Text wie eine einzelne behandelt werden und keine der zusammengefassten Figuren eigenständig handelt oder eigene Textstellen besitzt.

Tabelle B.1: Erec: Verzeichnis der untersuchten Gegnerfiguren

Nr.	Name	Gattung	Vers
1	Boidurant	Ritter	2693
2	Entreferich	Ritter	2234
3	Graf (NN)	Ritter	3480
4	Guivreiz	Zwerg	4279
5	Iders	Ritter	10
6	Keie	Ritter	1153
7	Lando	Ritter	2576
8	Mabonagrín	Ritter	8012
9	Meliz	Ritter	2235
10	Meljadoc	Ritter	2235
11	Oringles	Ritter	6115
12	Räuber (NN – 1/2)	Räuber	3298
13	Räuber (NN – 1/3)	Räuber	3116
14	Räuber (NN – 2/2)	Räuber	3298
15	Räuber (NN – 2/3)	Räuber	3116
16	Räuber (NN – 3/3)	Räuber	3116
17	Riese (NN – 1/2)	Riese	5356
18	Riese (NN – 2)	Riese	5356
19	Ritter (NN – 1/2)	Ritter	2423
20	Ritter (NN – 2/2)	Ritter	2423
21	Roiderodes	Ritter	2770
22	Tenebroc	Ritter	2234

Tabelle B.2: Iwein: Verzeichnis der untersuchten Gegnerfiguren

Nr.	Name	Gattung	Vers
1	Aliers	Ritter	3410
2	Ascalon	Ritter	695
3	Bruder des Truchsesses (NN – 1/2)	Ritter	4085
4	Bruder des Truchsesses (NN – 2/2)	Ritter	4085
5	Drache	Drache	3840
6	Gawein	Ritter	73
7	Harpin	Riese	4462
8	Keie	Ritter	74
9	Riese (NN – 1/2)	Riese	6338
10	Riese (NN – 2/2)	Riese	6338
11	Truchsess	Ritter	2388

Tabelle B.3: Parzival: Verzeichnis der untersuchten Gegnerfiguren

Nr.	Name	Gattung	Vers
1	Brandelidelin	Ritter	67/16
2	Clamide	Ritter	178/3
3	Feirefiz	Ritter	55/15
4	Florant (der Turkoyte)	Ritter	334/14
5	Gaschier	Ritter	25/14
6	Gramoflanz	Ritter	445/23
7	Hardiz	Ritter	65/5
8	Hiuteger	Ritter	25/8
9	Ipomidon	Ritter	14/4
10	Ither	Ritter	145/15
11	Keie	Ritter	150/13
12	Kingrun	Ritter	178/3
13	König von Avendroyn	Ritter	354/22
14	Laheduman	Ritter	359/6
15	Lehelin	Ritter	67/18
16	Lisavander	Ritter	348/13
17	Lischoys Gwelljus	Ritter	507/2
18	Löwe	Löwe/Leopard	571/12
19	Marangliez	Ritter	354/12
20	Meljakanz	Ritter	121/18
21	Meljanz	Ritter	344/15
22	Orilus (Burgunjoys)	Ritter	129/27
23	Poytwin	Ritter	72/10
24	Razalic	Ritter	41/9
25	Ritter (NN – 1/2)	Ritter	174/18
26	Ritter (NN – 2/2)	Ritter	174/19

27	Schafillor	Ritter	67/14
28	Schirniel	Ritter	354/20
29	Segramors	Ritter	284/30
30	Templeise (NN)	Ritter	443/7

Tabelle B.4: Lanzelet: Verzeichnis der untersuchten Gegnerfiguren

Nr.	Name	Gattung	Vers
1	Erec	Ritter	2264
2	Galagandreiz	Ritter	723
3	Gawein (Walwein)	Ritter	2297
4	Iwan	Ritter	2934
5	Iweret	Ritter	331
6	Karjet	Ritter	3185
7	Keie	Ritter	2890
8	Linier	Ritter	1522
9	Lot	Ritter	2628
10	Löwe (1/2)	Löwe/Leopard	1732
11	Löwe (2/2)	Löwe/Leopard	1732
12	Mabuz	Ritter	3542
13	Malduc	Zauberer	6990
14	Markgraf von Lile	Ritter	2952
15	Ratgeber Liniers (NN)	Ritter	1518
16	Riese (NN)	Riese	1727
17	Ritter an der Furt (NN)	Ritter	5146
18	Ritter Iwerets (NN – 1/2)	Ritter	3790
19	Ritter Iwerets (NN – 2/2)	Ritter	3794
20	Torfilaret	Ritter	3196
21	Valerin	Ritter/Zauberer	4980

Tabelle B.5: Wigalois: Verzeichnis der untersuchten Gegnerfiguren

Nr.	Name	Gattung	Vers
1	Adan	Ritter	7090
2	Azzadac	Ritter	3889
3	Burgherr (NN)	Ritter	1932
4	Fürst (NN)	Ritter	11013
5	Galopear	Ritter	11027
6	Garel	Ritter	7090
7	Herzog von Serbien (NN)	Ritter	11117
8	Hojir	Ritter	2577
9	Hundebesitzer (NN)	Ritter	2226
10	Joram	Ritter	261

11	Karrioz	Zwerg	6549
12	Lion	Ritter	9821
13	Marrien	<i>merwunder</i>	6932
14	Pfetan	Drache	4692
15	Riese (NN – 1/2)	Riesen	2065
16	Riese (NN – 2/2)	Riesen	2065
17	Ritter von Korntin (NN)	Ritter	4545
18	Roaz	Ritter	3652
19	Ruel	Wilde Leute	6286
20	Salin	Ritter	11070
21	Schaffilun	Ritter	3329

Tabelle B.6: Wigamur: Verzeichnis der untersuchten Gegnerfiguren

Nr.	Name	Gattung	Vers
1	Diatorforgrant	Ritter	1786
2	Drasbarun	Ritter	2894
3	Fraort	Ritter	3245
4	Geier	Tier	1461
5	Gemielder	Ritter	3738
6	Glakotelesfloir	Ritter	555
7	Gletechleflors	Ritter	2079
8	Grimuras	Ritter	2892
9	Herzog von Dudel (NN)	Ritter	2098
10	Joriol	Ritter	2126
11	Liplagar	Ritter	4782
12	Lipondrigun	Ritter	4866
13	Marroch	Ritter	2755
14	Offratin	Ritter	3256
15	Paltriot	Ritter	5
16	Pliopleerin	Ritter	2064
17	Tugat	Ritter	2087
18	Turbart	Ritter	2894
19	Unarc	Ritter	1999

Tabelle B.7: Dii Crône: Verzeichnis der untersuchten Gegnerfiguren

Nr.	Name	Gattung	Vers
1	Aamanz	Ritter	16503
2	Ansgavin	Ritter	7007
3	Ansgü	Ritter	20161
4	Assiles	Riese	5470
5	Baingranz von Ainsgalt	Riese	26510

6	Belianz	Ritter	5872
7	Berhardis	Ritter	13320
8	Bruder des Wirts (NN)	Ritter	26117
9	Drache (1/2)	Drache	13401
10	Drache (2/2)	Drache	13401
11	Drache (3)	Drache	15039
12	Drache (4)	Drache	26636
13	Eumenides	Ritter	5872
14	Fiers	Ritter	17833
15	Fimbeus	Ritter	3888
16	Galaas	Ritter	5486
17	Gansguoter	Zauberer	8307
18	Gasozein	Ritter	3396
19	Gaumerans	Ritter	2332
20	Giremelanz	Ritter	21416
21	Laamorz	Ritter	15260
22	Leigmar	Ritter	17577
23	Löwe (1/2)	Löwe/Leopard	13199
24	Löwe (2/2)	Löwe/Leopard	13199
25	Löwe (3)	Löwe/Leopard	20878
26	Mancipicelles Freund	Ritter	20494
27	Meereszwerg (NN)	Zwerg	934
28	Reimambram	Riese	9587
29	Ritter mit Bock (NN)	Ritter	24727
30	Ritter von Baingranz (NN – 1/3)	Ritter	26853
31	Ritter von Baingranz (NN – 2/3)	Ritter	26853
32	Ritter von Baingranz (NN – 3/3)	Ritter	26853
33	Ritter von Fimbeus (NN – 1/2)	Ritter	27897
34	Ritter von Fimbeus (NN – 2/2)	Ritter	27897
35	Salmanide	Ritter	7007
36	Sandarap	Ritter	5872
37	Schwarzer Ritter (NN)	Ritter	18963
38	Varuch	Ritter	18060
39	Wassermann (NN – 1/2)	Wilde Leute	9168
40	Wassermann (NN – 2/2)	Wilde Leute	9307
41	Wilde Frau (NN)	Wilde Leute	9340
42	Wirt (NN)	Ritter	26117

Tabelle B.8: Daniel: Verzeichnis der untersuchten Gegnerfiguren

Nr.	Name	Gattung	Vers
1	Alom	Ritter	249
2	Bauchloses Ungeheuer	Bauchloses Ungeheuer	1879

3	Belamis	Ritter	250
4	Botenriese (NN)	Riese	411
5	Gawein	Ritter	255
6	Gengemors	Ritter	248
7	Graf von der Grünen Aue (NN)	Ritter	2445
8	Gressamant	Ritter	246
9	Iwein	Ritter	255
10	Juran	Zwerg	1226
11	Kahle Sieche (NN)	Zauberer	4335
12	Keie	Ritter	147
13	Linval	Ritter	248
14	Matur	Ritter	440
15	Parzival	Ritter	288
16	Pribandron	Ritter	250
17	Riesenvater (NN)	Zauberer	761
18	Schaitis	Ritter	249
19	Troiman	Ritter	244
20	Wächterriese (NN)	Riese	763

Tabelle B.9: Garell: Verzeichnis der untersuchten Gegnerfiguren

Nr.	Name	Gattung	Vers
1	Amilot	Ritter	13674
2	Angenise	Ritter	377
3	Ardan	Ritter	370
4	Ekunaver	Ritter	296
5	Eskilabon	Ritter	2488
6	Fidegart	Riese	5478
7	Galvan	Ritter	12790
8	Gerhart	Ritter	1011
9	Gilam	Ritter	2142
10	Helpherich	Ritter	368
11	Keie	Ritter	595
12	Malseron	Riese	384
13	Marschall Eskilabons (NN)	Ritter	3487
14	Purdan	Riese	5471
15	Rialt	Ritter	1349
16	Rubert	Ritter	374
17	Salatrias	Ritter	365
18	Wlганus	<i>merwunder</i>	7208

Tabelle B.10: Meleranz: Verzeichnis der untersuchten Gegnerfiguren

Nr.	Name	Gattung	Vers
1	Cursun	Ritter	4541
2	Godonas	Ritter	4437
3	Libers	Ritter	7695
4	Libyal	Ritter	3210
5	Maculin	Ritter	9938
6	Ritter Libers (NN – 1/12)	Ritter	9437
7	Ritter Libers (NN – 2/12)	Ritter	9437
8	Ritter Libers (NN – 3/12)	Ritter	9484
9	Ritter Libers (NN – 4/12)	Ritter	9484
10	Ritter Libers (NN – 5/12)	Ritter	9484
11	Ritter Libers (NN – 6/12)	Ritter	9484
12	Ritter Libers (NN – 7/12)	Ritter	9542
13	Ritter Libers (NN – 8/12)	Ritter	9542
14	Ritter Libers (NN – 9/12)	Ritter	9724
15	Ritter Libers (NN – 10/12)	Ritter	9724
16	Ritter Libers (NN – 11/12)	Ritter	9728
17	Ritter Libers (NN – 12/12)	Ritter	9728
18	Ritter von Verangoz (NN)	Ritter	8573
19	Verangoz	Ritter	4853

Tabelle B.11: Tandareis: Verzeichnis der untersuchten Gegnerfiguren

Nr.	Name	Gattung	Vers
1	Dodines	Ritter	2207
2	Durkion	Riese	5435
3	Graf von Schampan (NN)	Ritter	11925
4	Iwanet	Ritter	2207
5	Kalogreant	Ritter	2207
6	Kalubin	Ritter	10272
7	Kandaljon	Ritter	10737
8	Karedoz	Riese	4163
9	Keie	Ritter	358
10	König von Arragun (NN)	Ritter	11902
11	König von Frankreich (NN)	Ritter	11896
12	König von Irland (NN)	Ritter	11899
13	König von Patrigalt (NN)	Ritter	11908
14	Kurion	Ritter	8584
15	Leopard (1/2)	Löwe/Leopard	9105
16	Leopard (2/2)	Löwe/Leopard	9105
17	Margon	Riese	5434
18	Pförtner von Karedoz (NN)	Ritter	6458

19	Räuber (1/3)	Räuber	4225
20	Räuber (2/3)	Räuber	4942
21	Räuber (3/3)	Räuber	5017
22	Ritter Kandaljons (NN)	Ritter	11280
23	Ritter von Gramoflanz (NN)	Ritter	2662
24	Ulian	Riese	5433

Tabelle B.12: Gauriel: Verzeichnis der untersuchten Gegnerfiguren

Nr.	Name	Gattung	Vers
1	Brantivier	Mensch	797
2	Dodines	Mensch	1339
3	Drache (1/2)	Drache	2599
4	Drache (2/2)	Drache	2599
5	Gawan	Mensch	891
6	Geldipant	Mensch	4683
7	Heide (NN)	Mensch	3431
8	Henet	Mensch	786
9	Iwein	Mensch	665
10	Jorant	Mensch/Riese	3880
11	Karidant	Mensch	787
12	Keie	Mensch	457
13	Linval	Mensch	1348
14	Löwe	Löwe/Leopard	313
15	Meljanz	Mensch	1247
16	Pliamin	Mensch	681
17	Riese (NN – 1/2)	Riese	2802
18	Riese (NN – 2/2)	Riese	2802
19	Ritter Geldipants (NN – 1/2)	Mensch	4691
20	Ritter Geldipants (NN – 2/2)	Mensch	4691
21	Schenk (NN)	Mensch	1503
22	Segremors	Mensch	729
23	Tristan	Mensch	1341
24	Walwan	Mensch	701
25	Wirt (NN)	Mensch	3970

Tabelle B.13: Überblick über die Ritter der Tafelrunde

Übersicht über alle als Gegner auftretenden Artusritter in allen Werken, welche Artusritter als Gegner kennen. Die Kombination aus x (zutreffend) und o (nicht zutreffend) gibt folgende drei Kriterien an:

1. Wird die Figur im Werk genannt?
2. Ist die Figur ein Gegner?
3. Wird der Gegner besiegt?

Artusritter	Iw	Er	Pz	Lanz	Dan	Ga	Tan	Gau	Wgm
Keie	xxx	xxx	xxx	xxx	xxx	xxx	xxx	xxx	xoo
Gawein	xxo	xoo	xxo	xxo	xxo	xoo	xoo	xxx	ooo
Segremors	xoo	xoo	xxx	ooo	ooo	ooo	ooo	xxx	xoo
Iwein	–	xoo	xoo	ooo	xxo	xoo	ooo	xxx	xoo
Linval	ooo	xoo	ooo	ooo	xxx	ooo	ooo	xxx	ooo
Dodines	xoo	xoo	xoo	xoo	ooo	ooo	xxx	xxx	ooo

Artusritter	Iw	Er	Pz	Lanz	Dan	Ga	Tan	Gau	Wgm
Erec	xoo	–	xoo	xxo	xoo	xoo	xoo	xoo	xoo
Iwan	ooo	xoo	xoo	xxx	ooo	ooo	xoo	ooo	ooo
Parzival	ooo	ooo	–	ooo	xxo	xoo	xoo	xoo	ooo
Troiman	ooo	xoo	ooo	ooo	xxx	ooo	ooo	ooo	ooo
Kalogreant	xoo	ooo	ooo	ooo	ooo	ooo	xxx	xoo	ooo
Iwanet	ooo	ooo	xoo	ooo	ooo	ooo	xxx	ooo	ooo
Brantivier	ooo	xoo	ooo	ooo	ooo	ooo	ooo	xxx!	ooo
Henet	xoo	xoo	ooo	ooo	ooo	ooo	ooo	xxx	ooo
Meljanz	ooo	xoo	xoo	ooo	ooo	xoo	xoo	xxx	ooo
Tristan	ooo	xoo	ooo	xoo	ooo	xoo	ooo	xxx	ooo
Phycoplerin	xoo	ooo	xoo	ooo	ooo	ooo	ooo	ooo	xxx

[illegible]

Tabelle B.14: Zusammenfassung der Gegnerarten nach Kategorien

Reale Welt	Ritter	Gute Ritter: • Adelige • Helfende Gegner • Artusritter	Moralisch fragwürdige Ritter	,Teuflich-Wunderbares'
	Räuber	Gute Räuber: zu ihrem Tun von Anderen gezwungen	Raubritter	
Märchen Sage	Riesen	Ritterriesen	Wilde Riesen	
	Zwerge	Zwergenritter	Wunderbare Zwerge	
	Wunderbare Menschen	andersweltliche Ritter	Zauberer	
Enzyklopädie Natur	Tiere	Tierbegleiter	Teuflische Tiere	
	Drachen	Drachentiere	Drache als Teufelsbote	
	Wilde Leute	(Herr der Tiere)	Wilde Leute	
	<i>merwunder</i>	(Zivilisierte und ,zahme' <i>merwunder</i>)	<i>merwunder</i>	
	Sonderwesen	(Figuren aus ,Wunderkette' und ,Monsterparade')	Bauchloses Ungeheuer	

Andrea Schott

Akademische Ausbildung

06/2017	Promotion zum Dr. phil. an der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz
WS 2004/05 – 06/2017	Promotionsstudium im Fach Deutsche Philologie an der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz
02/2000	Magister Artium im Fach Deutsche Philologie (Nebenfächer: Publizistik und Deutsche Volkskunde) an der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz
SS 1995 – WS 1999/2000	Studium im Fach Deutsche Philologie an der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz
06/1994	Abitur am Gymnasium Michelstadt

Berufliche Laufbahn

Seit 09/2016	Gastgewerbliche Mitarbeiterin bei Michael Kaup Systemgastronomie e.K. (Hamburg)
11/2011 – 07/2016	Gastgewerbliche Mitarbeiterin bei McDonald's Mario Feiler Systemgastronomie e. K. (Michelstadt)
09/2009 – 12/2012	Freie Journalistin bei der freenet.de GmbH (Hamburg)
01/2005 – 08/2008	Freie Journalistin bei der meome AG (Hamburg)
01/2001 – 12/2004	Online-Redakteurin bei der freenet.de GmbH (Hamburg)

Zusammenfassung

Kein Artusroman ohne Held. Kein Held ohne Gegner. Die Gestaltung dieser Figuren unterliegt den Spezifika der jeweiligen Gattung. Änderungen durch Wandel im Gattungsverständnis führen zu Änderungen der Figurendarstellung. Besonderheiten in der Figurendarstellung können zu Änderungen dessen führen, was in einer Gattung als typisch oder gar zulässig angesehen wird. Gattung und Einzelwerk beeinflussen sich gegenseitig in einer stetigen Entwicklung der Literatur.

Diese Arbeit versucht Mechanismen, Entwicklungsmöglichkeiten und Grenzen dieser Wechselwirkung anhand der Gegnerfiguren in den ‚nachklassischen‘ Artusromanen *Lanzelet*, *Wigalois*, *Daniel*, *Garel*, *Meleranz*, *Tandareiz*, *Gauriel*, *Wigamur* und der *Crône* aufzuzeigen und mit jenen der literarischen Vorgänger *Erec*, *Iwein* und *Parzival* zu vergleichen.

Dabei spielen Gattungsfragen ebenso eine Rolle wie narratologische Ansätze. Die Werke in ihrer Gesamtheit als Gattung interessiert ebenso wie das Einzelwerk mit seinen erzählerischen Besonderheiten. Untersucht werden die Auswirkungen literarischer Strukturen, deren Veränderungen oder Wegfall. Betrachtet werden die bekannten Mechanismen der Nachahmung von Figuren und Figurenrollen/Typen und jene der Variation, der Veränderung der Vorgänger. Ein besonderer Schwerpunkt liegt dabei auf dem verstärkt in Erscheinung tretenden Wunderbaren und den literarischen Verweisen auf vorhergehende Werke (Intertextualität).

Bei der Untersuchung zeigt sich eine Verschiebung von der sinntragenden Symbolstruktur zu einer (erzählerischer) Kausalität, welche die Figuren verkettet und zusammen mit dem Verweischarakter der Erzählung und den Übernahmen von gattungsfremdem Material zu einer weitaus breiteren Darstellung der Figuren führt, die dadurch mehr Raum einnehmen und wie moderne Charaktere wirken. Gleichzeitig gibt es aber auch eine Art ‚Rückbewegung‘ hin zu einer stärkeren Höfisierung der Gegner auch und gerade im Bereich des Wunderbaren. Gegner werden schwieriger zu bestehen, der Held kann eine sinnstiftende Niederlage erleiden.

Es zeigt sich, dass die Gegnerfiguren neue Rollen übernehmen und ihre Geschichten eine Art ‚Eigenleben‘ entwickeln, das über ihre reine Funktion im Text hinaus geht. Dadurch zeigt sich der ‚nachklassische‘ Gegner in einer Entwicklung von der Tradition hin zu einem neuen Figurenverständnis, eine Entwicklung, die literarisch allerdings nicht mehr im Artusroman selbst abgeschlossen werden konnte.