

Drei Welten im *Iwein* –

Ein strukturalistisches Modell abseits des Doppelwegs

*Eine Seminararbeit
An der Universität Wien
Bei Prof. Dr. Johannes Keller
Von Robert Roth
(a1107160)*

Inhalt

I. Weg mit dem Doppelweg.....	3
II. Die Szenenfolge im <i>Iwein</i>	4
III. Das Drei-Welten-Modell	7
IV. Die höfische Welt	8
1. Diskurse.....	8
2. Topographie.....	9
3. Aktanten und Symbole	9
a) <i>Artus</i>	9
b) <i>Ginover</i>	10
c) <i>Gawein</i>	11
d) <i>Keie</i>	14
e) <i>Iwein</i>	15
f) <i>Die Burg als Symbol</i>	15
V. Die Feenwelt.....	17
1. Diskurse.....	17
2. Topographie.....	17
3. Aktanten und Symbole	19
a) <i>Laudine</i>	19
b) <i>Lunete</i>	19
c) <i>Riesen</i>	20
d) <i>Der Drache</i>	20
e) <i>Zauberringe</i>	20
f) <i>Die Feensalbe</i>	21
VI. Die Wildnis	23
1. Diskurse.....	23
2. Topographie.....	24
3. Aktanten und Symbole	25
a) <i>Der Waldmann</i>	25
b) <i>Der Einsiedler</i>	26
c) <i>Iwein im Wahnsinn</i>	27
d) <i>Der Löwe</i>	27
VII. Transitorische Prozesse	28
1. Eindringen der Wildnis	28
2. Eindringen der Feenwelt	28
3. Eindringen der höfischen Welt.....	29
4. Assimilation.....	29
VIII. Schlussbetrachtung.....	31
Literaturverzeichnis.....	33

I. Weg mit dem Doppelweg

Wenn man sich mit dem Aufbau des *Iwein* beschäftigt, so kommt man nicht darum herum, sich mit der berühmten Doppelwegstruktur auseinanderzusetzen. Seit Hugo Kuhn kurz nach dem Zweiten Weltkrieg seinen viel zitierten Aufsatz zum *Erec* schrieb, hat sich das Paradigma des Doppelwegs in der Forschung etabliert. Im Laufe der Jahre wurde Kuhns Schema auch auf andere Artusromane angewendet, bis es schließlich als **das** Markenzeichen schlechthin der gesamten Gattung galt.

Bei einigen Wissenschaftlern schlug die Begeisterung für Kuhns strukturalistischen Ansatz, der durchaus interessante Erkenntnisse zu Tage fördert, jedoch in eine Art „Fanatismus“ um. Die Möglichkeit, die Doppelwegstruktur in einem Artusroman postulieren und konstruieren zu können wurde zu einer Qualitätsfrage. Werke, in denen eine derartige Strukturierung nicht möglich war, galten als minderwertig, uninteressant oder schlichtweg „schlecht“.

Eine solch einseitige und subjektive Betrachtung kann wissenschaftlichen Ansprüchen nicht genügen. Nachdem der in der Forschung fest etablierte Doppelweg sich zu einem nahezu unanfechtbaren Paradigma erhoben hatte, begann sich auch erster Widerstand gegen diese Absolutsetzung zu regen. Elisabeth Schmid gehört mit ihrem Aufsatz *Weg mit dem Doppelweg* zu den berühmtesten Kritikern. Mit Recht wird darin die Überhöhung und Absolutsetzung des Doppelwegs bekämpft.

Auch ich habe mich dazu entschlossen, in dieser Arbeit einen alternativen Ansatz jenseits des viel diskutierten Doppelwegs zu verfolgen. Prinzipiell spricht nichts gegen eine strukturalistische Analyse von Artusromanen. Daher soll an dieser Stelle eine andere Möglichkeit der sinnhaften Gliederung eines derartigen Textes erfolgen und zwar am Beispiel von Hartmanns *Iwein*. Dieser weist zahlreiche Ähnlichkeiten zum *Erec* auf und scheint mir als „Klassiker“ unter den Artusromanen dafür gut geeignet zu sein.

Zunächst soll die Struktur des Textes kurz angesprochen werden und die Einteilung der Handlung in einzelne Szenen stattfinden. Im nächsten Kapitel folgt dann das allgemeine theoretische Konzept zum Drei-Welten-Modell. Dabei werden drei grundlegende motivisch-thematische Einheiten des Romans postuliert. Neben dem in der Forschung etablierten Artus- und Feenschema tritt dabei die Wildnis als dritte wichtige Komponente auf. Die darauffolgenden Abschnitte beschäftigen sich detailliert mit den jeweiligen Welten und weisen diese konkret im Text nach. Schließlich folgen ein Kapitel über die Aufweichung der starren Grenzen zwischen den Welten bzw. der Vermischung der drei unterschiedlichen Welten, sowie eine kritische Schlussbetrachtung der anfangs gestellten These und der Forschung allgemein.

II. Die Szenenfolge im *Iwein*

Um die spätere Einteilung des Romans in drei Welten unternehmen zu können, soll zunächst eine Art Szenenfolge oder chronologisch-topologische Gliederung der Handlung erfolgen¹. Diese einzelnen Szenen sind die Grundbausteine, die dann jeweils einer der drei Welten zugeordnet werden sollen.

Iweins Geschichte beginnt während des Pfingstfests am Artushof zu Karidol (Szene 1) und sie führt ihn über die „Burg zur guten Herberge“ (2), die Lichtung des Wildhüters (3), die magische Quelle (4) bis hin zu Laudines Burg (5). Von dort aus reist er zurück zur Quelle, um diese zu verteidigen (6) und kehrt dann zur Laudineburg heim (7). Nach der Hochzeit reitet Iwein mit seinem Freund Gawein in der höfischen Welt umher von Turnier zu Turnier (8) und gelangt schließlich nach Verstreichen der Jahresfrist wieder an den Artushof, wo Lunete im Auftrag ihrer Herrin die Ehe für nichtig erklärt (9).

Iwein flieht daraufhin wahnsinnig in den Wald, wo er komplett verwildert (10). Dienerinnen der Dame von Narison gelingt später die Wiederherstellung des Ritters, welcher daraufhin das Reich der Dame verteidigt (11). Auf der Weiterreise steht Iwein im Wald einem Löwen bei, der gegen einen Drachen kämpft (12). Zusammen mit seinem neuen Gefährten gelangt er abermals an die Quelle, wo er von Lunetes Not erfährt (13). Bevor er diese jedoch lindern kann, kämpft der Ritter mit dem Löwen aber noch nahe einer Burg mit dem Riesen Harpin (14). Siegreich eilt er nun Lunete an der Quelle zu Hilfe und gewinnt auch dort den Kampf gegen die Truchsesse (15).

Danach heilt der Protagonist zunächst seine Wunden auf einer Burg (16), bevor er zu einer weiteren gelangt, wo er zwei Teufelsritter bezwingt (17). Abermals rastet der Held bei einer Burg, wo er gut beherbergt wird (18). Schließlich führt ihn sein Weg erneut an den Artushof, wo er einen Gerichtskampf gegen Gawein bestreitet (19). Am Ende treibt die Sehnsucht Iwein aber zurück an die Quelle, die er begießt (20) und schließlich auch wieder zu Laudines Burg, wo er sich nach langer Irrfahrt wieder mit seiner Frau versöhnt (21).

Diese Szenenfolge ist nicht absolut zu sehen, denn sie ist nur eine Möglichkeit die Geschichte zu unterteilen. Dabei wurde möglichst viel Wert darauf gelegt nichts wegzulassen oder zusammenzufassen. Sicherlich ließen sich Szenen wie die mit dem Waldmenschen oder die Einkehr auf den zahlreichen Burgen, wo Iwein nur übernachtet oder seine Wunden heilt, auch wegekürzen, doch im Zuge des Drei-Welten-Modells ist jede noch so kleine oder kurze

¹ Es sei noch angemerkt, dass sich die hier konstruierte Szenenfolge auf die Erlebnisse des Protagonisten beschränkt, da ein Artusroman wie der *Iwein* oder *Erec* per definitionem schon auf den Haupthelden zentriert ist (Wolframs *Parzival* mag hier als Ausnahme gelten). Eingeschobene Erzählungen wie z.B. Kalogrenants Aventüre, die ohnehin fast deckungsgleich mit Iweins erster Aventüre ist, oder der Raub der Königin fallen dabei weg.

Szene wichtig, weil sie einer der drei Welten zugeordnet werden soll. Schematisch könnte eine Szenenfolge für den *Iwein* also in etwa so aussehen²:

Nr.	Ort / Szene	Beschreibung
1	Artushof 1	Pfingstfest zu Karidol
2	Gute Herberge 1 ³	Iwein beim freundlichen Burgherrn
3	Lichtung, Wildhüter	Iwein beim Waldmann
4	Quelle 1	Iwein besiegt Ascalon
5	Laudineburg 1	Iwein verliebt sich in Laudine
6	Quelle 2	Iwein besiegt Keie
7	Laudineburg 2	Iwein heiratet Laudine
8	Turniere	Iwein und Gawein reisen umher
9	Artushof 2	Lunete nimmt Iwein den Ehering
10	Wahnsinn	Iwein verwildert im Wald
11	Narison	Iwein besiegt Graf Aliers
12	Lichtung, Drache	Iwein besiegt den Drachen
13	Quelle 3	Iwein verspricht Lunete Hilfe
14	Harpin	Iwein besiegt Harpin
15	Quelle 4	Iwein besiegt die Truchsesse
16	Gute Herberge 2	Iwein heilt seine Wunden
17	Burg zum schlimmen Abenteuer	Iwein besiegt die Teufelsritter
18	Gute Herberge 3	Iwein trifft die Schwester vom Schwarzen Dorn
19	Artushof 3	Iwein kämpft vor Gericht gegen Gawein
20	Quelle 5	Iwein begießt die Quelle
21	Laudineburg 3	Iwein und Laudine versöhnen sich

Die rot markierten Szenen können der höfischen, die blau markierten der Feenwelt zugerechnet werden, während die grünen der Wildnis zugeordnet sind. Was dabei vor allem auffällt ist, dass 7 von 21 Szenen in der höfischen Welt, 12 in der Feenwelt und nur 2 in der Wildnis angesiedelt sind. Diese Einteilung ist jedoch in mehrerer Hinsicht problematisch und wird daher später in Kapitel VII nochmals kritisch reflektiert werden. So könnte man die Narison- und Harpin-Episoden (11 und 14) auch in der höfischen Welt ansetzen, da die Szenerie (Burgen) hauptsächlich eine höfische ist und lediglich durch das Auftauchen von Wesen aus der Feenwelt gestört wird. Dies gilt mit einigen Abstrichen auch für die Burg zu schlimmen Abenteuer (17), wobei dort mit dem wunderbaren Baumgarten zusätzlich zu den Teufelsrittern aus der Feenwelt auch die Wildnis in das höfische Setting übergeht. Außerdem könnte

² Vgl. auch die Skizze zur Szenenzuordnung und imaginierten Topographie der Romanwelt im Anhang.

³ Der Begriff „Burg zur guten Herberge“ hat sich vor allem für Iweins erste Station auf dem Weg zur Quelle eingebürgert. In der imaginierten Topographie der Romanwelt ist das also eine ganz konkrete, bestimmte Burg, die irgendwo zwischen Karidol und Laudines Reich liegt. Strukturalistisch gesehen gibt es aber viel mehr solcher Burgen im ganzen Roman, da Iwein mehrfach auf Burgen einkehrt, wo er gut bewirtet und versorgt wird. Es ist dabei unerheblich, ob es tatsächlich ein und dieselbe Burg ist oder nicht. Vielmehr geht es darum, dass diese innerhalb der Erzählung stets dieselbe Funktion erfüllen. So gibt es also mindestens drei Szenen, in denen der Protagonist in einer Burg zur guten Herberge einkehrt, nämlich 2, 16 und 18. Man könnte gar noch die Harpin-Episode (14) und die „Burg zum schlimmen Abenteuer“ (17) dazuzählen, da Iwein dort ebenfalls gut unterkommt und freundlich bewirtet wird, allerdings muss er im Anschluss daran jeweils einen gefährlichen Kampf bestreiten, weswegen diese Szenen keine wirklichen Zwischenepisoden, sondern vielmehr echte Aventüren sind.

man die Lichtung, auf der Drache und Löwe miteinander kämpfen (12), in der Wildnis statt in der Feenwelt ansetzen, denn die Begegnung findet im Wald statt und der Drache ist ein Feenwesen, das aus einer anderen Welt stammt und eigentlich nicht dorthin gehört.

Ebenfalls auffällig ist die Häufung von Szenen, die am selben Ort spielen. Die Zaubерquelle, die der Eingang ins Brunnenreich und damit Übergangstor in die Feenwelt ist, steht eindeutig im Zentrum der Romanhandlung und -welt. 5 von 21, also fast ein Viertel der Episoden, spielen an der Quelle. Der Wunderbrunnen wird mehrfach begossen (von Kalogrenant, Iwein, Artus und am Ende erneut Iwein) und es finden zahlreiche Kämpfe dort statt (Ascalon gegen Kalogrenant, Ascalon gegen Iwein, Iwein gegen Keie, Iwein gegen die Truchsesse). Es ist also ersichtlich, dass diesem Ort eine besondere Rolle und Bedeutung im Roman zukommt.

Interessant ist auch, dass Artushof, Laudineburg und Gute Herberge jeweils dreimal vorkommen und sich somit numerisch im Gleichgewicht befinden. Das Problem der Burg zur Guten Herberge wurde bereits in Fußnote 2 kurz angeschnitten und soll daher an dieser Stelle nicht weiter diskutiert werden. Wenn Artus- und Laudinehof sich aber die Waage halten, dann wäre die Erzählung also zu gleichen Teilen in der höfischen, wie auch in der Feenwelt angesetzt.

Dies ist jedoch mitnichten der Fall. Der Prolog (1)⁴ und Iweins Zwischeneinkkehr am Artushof (9)⁵ sind eher kurz gehalten. Lediglich der Gerichtskampf mit Gawein (19), da dieser eine Art furioses Finale und eigentlicher Höhepunkt des Romans ist, fällt verhältnismäßig lang aus⁶. Die genauen Zahlen sind unwesentlich, es soll lediglich die Relation deutlich gemacht werden. Am Artushof spielen also etwa 1437 von 8166 Versen (rund 17,6%).

Das Ende auf der Laudineburg (21)⁷ und die Hochzeit des Protagonisten (7)⁸ fallen eher kürzer aus, während Iweins erster Besuch im Brunnenreich (5) die längste Episode des ganzen Romans ist⁹. In und um Laudines Burg spielen somit 2037 Verse (rund 25%). In dieser Hinsicht gibt es also ein deutliches erzählerische Übergewicht gegenüber dem Artushof.

⁴ Kalogrenants Aventüre, die ja nur am Artushof *erzählt* wird, aber nicht dort *handelt*, wurde hierbei nicht berücksichtigt, sodass sich der Prolog auf die Verse 31-259 und 803-944, also lediglich 369 Verse, beschränkt.

⁵ Das entspricht ungefähr V. 3067-3238, also etwa 171 Versen.

⁶ Hierfür könnte man beispielsweise V. 6883-7780 (897 Verse) ansetzen.

⁷ Das wären 349 Verse (7810-8159).

⁸ Vgl. V. 2653-2970 (317 Verse).

⁹ Vgl. V. 1074-2445 (1371 Verse).

III. Das Drei-Welten-Modell

Wenn man die Romanwelt betrachtet, so ist diese zunächst einmal auf der obersten Abstraktionsebene eine abgeschlossene, vom Text klar definierte Einheit und fiktive Größe. Sie besteht aber auch aus zahlreichen einzelnen Bausteinen, aus Untereinheiten. Letztere sind dann auf der nächst niedrigeren Ebene anzusiedeln.

An dieser Stelle setzt das Drei-Welten-Modell an. **Die Grundthese**, die in dieser Arbeit untersucht werden soll, **ist, dass sich die Romanwelt in drei kleinere Welten unterteilen lässt**, nämlich in die **höfische Welt** (repräsentiert durch den Artushof), die **Feenwelt** (hauptsächlich das Brunnenreich) und die **Wildnis** (meist der Wald von Brenziljan, durch den Iwein oft reitet).

Auf der nächst niedrigeren, der zweiten, Textebene befinden sich die im vorigen Kapitel aufgezählten einzelnen 21 Szenen. Jede von ihnen ist – vereinfacht dargestellt – aus einem der drei oben genannten Grundbausteine zusammengesetzt. Eine erste Zuordnung der Szenen zu den jeweiligen Welten erfolgte ebenfalls bereits im Kapitel zuvor.

Bevor die drei Welten im einzelnen kurz besprochen werden sollen, ist es jedoch wichtig, die Terminologie etwas zu klarifizieren. Das Onlinewörterbuch des Duden¹⁰ liefert folgende Definitionen des Wortes „Welt“:

1. Erde, Lebensraum des Menschen
2. **a.** Gesamtheit der Menschen
b. (gehoben veraltend) größere Gruppe von Menschen, Lebewesen, die durch bestimmte Gemeinsamkeiten verbunden sind, besonders gesellschaftliche Schicht, Gruppe
3. (gesamtes) Leben, Dasein, (gesamte) Verhältnisse [auf der Erde]
4. in sich geschlossener [Lebens]bereich; Sphäre
5. **a.** Weltall, Universum
b. Stern-, Planetensystem

Besonders die Punkte 2b und 4 sind für meine Verwendung des Wortes „Welt“ zentral. Wenn von der „höfischen Welt“ die Rede ist, dann ist damit nicht nur beispielsweise der Artushof gemeint, sondern es geht dabei um die höfische Gesellschaft an sich. Jeder Ort, an dem gewisse Sitten und Gebräuche herrschen und adelige Bewohner und Bedienstete leben, kann als der höfischen Welt zugehörig angesehen werden. Das Weltenkonzept ist nicht rein örtlich-lokal zu verstehen. **Eine Welt ist eine motivisch-thematische Einheit im Roman.**

Jede der drei Welten konstituiert sich aus den typischerweise in ihr verhandelten Konflikten, Themen und Regeln (**Diskurse**), den Orten, die ihr zugeordnet werden können (**Topographie**) und bestimmten Personen und Dingen, die diese Welt figural oder bildhaft repräsentieren (**Aktanten und Symbole**).

¹⁰ <http://www.duden.de/rechtschreibung/Welt>, abgerufen am 06.09.2013 um 14:26 Uhr.

IV. Die höfische Welt¹¹

Wie in allen Artusromanen¹² ist die höfische Welt auch im *Iwein* ein zentraler Aspekt. Nicht nur ist der Beginn der Handlung traditionell dort angesetzt, sondern auch während seiner langen Reise gelangt der Protagonist immer wieder an Orte, die dieser Sphäre angehören. Doch was macht die höfische Welt aus und welche Romanszenen könnte man ihr zuordnen?

1. Diskurse

Ruhm, Ehre, Ritterlichkeit, Tapferkeit, Mut, Stärke und Schönheit sind die wichtigsten Ideal der höfischen Welt. Dies sind die Werte, nach denen alle (männlichen) Personen, die ihr angehören, streben. Die höfische Welt ist die Welt des Adels und des Reichtums. Sie wird von Männern dominiert und von mächtigen Feudalherrschern regiert. Ihre typischen Bewohner und Vertreter sind Knappen, Ritter und Könige, aber auch schöne Jungfrauen, hochadlige Damen, Burgfräulein, sowie verschiedene Arten von Bediensteten.

Außerdem ist die höfische Welt im Artusroman der Sitz der Zivilisation und der Innbegriff hoher Kultur. Alles Positive wird mit der höfischen Welt assoziiert. Nur die Adeligen sind schön, während alle anderen Menschen schmutzig und hässlich sind. Iwein selbst hält sich nach seiner Verwahrlosung im Wald, da er dreckig und nackt ist, für einen einfachen Bauern („swie gar ich ein gebûre bin“; V. 3573) statt für einen Königssohn. Die Adeligen sind kultiviert und gebildet („saz ein magt, diu [...] wälsch lesen kunde“; V. 6455ff.), während die übrigen Leute nur tumbe Barbaren (vgl. Beschreibung des Waldmenschen V. 425ff.) sind.

Das ideale Frauenbild der höfischen Welt umfasst unter anderem Bildung, Schönheit, Adel, Jugend, Tugend und Keuschheit („zuht unde schœne, hôhe geburt und jugent, gewizzen unde ganze tugent, kiusche unde wîse rede“; V. 6464ff.). Der männliche Idealtypus ist der Artusritter, der meist vom strahlenden Vorzeigehelden Gawein verkörpert wird.

Festzuhalten ist noch, dass die höfische und die arturische Welt nicht exakt ein und dasselbe sind. Die Artuswelt ist ein außergewöhnlicher Teil der höfischen Welt, quasi deren absolute Perfektion. So ist ein normaler Ritter innerhalb der höfischen Welt durchaus als Ideal anzusehen, während der Artusritter jedoch nochmals eine Stufe darüber anzusiedeln ist¹³. Mit

¹¹ Auf die Verhältnisse der höfischen Gesellschaft im Mittelalter, wie sie zum Zeitpunkt der Entstehung des Romans in Deutschland anzutreffen waren, kann an dieser Stelle nicht detailliert eingegangen werden. Für einen genaueren Einblick empfehlen sich die zahlreich vorhandenen Publikationen zu diesem Thema wie beispielsweise Köhler, Erich: *Ideal und Wirklichkeit in der höfischen Epik*, Tübingen 1970, 2. Auflage. Ich verwende den Begriff „höfische Welt“ in dieser Arbeit synonym zum in der Forschung etablierten Begriff „Artusschema“.

¹² Der Begriff Artusroman an sich ist teilweise durchaus problematisch. Wenn ich ihn in dieser Arbeit verwende, dann ist damit genau genommen der „klassische Artusroman“ gemeint. Diese Begriffsfindung ist in der Forschung durchaus nicht unumstritten und ich werde am Ende der Arbeit auch kritisch darauf eingehen. Zunächst jedoch sollen Werke wie Hartmanns *Erec* und *Iwein* und Wolframs *Parzival* als repräsentative Klassiker gelten.

¹³ Theoretisch gäbe es noch eine höhere Ebene über der des generischen Artusritters, nämlich Gawein. Er nimmt gegenüber der Artusritterschaft eine ähnlich erhöhte Position ein wie ein Artusritter gegenüber normalen Rittern.

der Artuswelt schafft sich die ohnehin schon ideell überhöhte höfische Welt somit eine nochmal stärker exponierte moralische Werteinstanz, die über allen Dingen zu stehen scheint. Diese Sonderstellung des Königs Artus und seines Hofes wird bereits im Prolog vom Erzähler deutlich gemacht: „küneec Artûs der guote, der mit rîters muote nâch lobe kunde strîten. er hât bî sînen zîten gelebt alsô schône daz er der êren krône dô truoc unde noch sîn nam treit.“ (V. 5–11).

2. Topographie

Typische Szenen der höfischen Welt sind Feste (vgl. z.B. den Prolog am Artushof) oder andere gesellschaftliche Zusammenkünfte. Dort wird die Gemeinschaft des Adels zelebriert. Der Hausherr demonstriert seinen Reichtum, bewirtet die Anwesenden gastfreundlich (vgl. z.B. die „Burg zur guten Herberge“ V. 976-978), gibt Almosen und macht seinen Freunden wertvolle Geschenke.

Ein weiterer wichtiger Aspekt sind Turniere („wir suln turnieren“; V. 2803) oder Gerichtskämpfe (vgl. den Kampf zwischen Gawein und Iwein). Dabei treten die Ritter im Zweikampf gegeneinander an. In dem Wettstreit geht es entweder darum, als siegreicher Streiter Stärke zu beweisen und Ruhm, Ehre und Ansehen zu erringen oder um die Beilegung eines Rechtsstreits oder Konfliktes zwischen Adeligen.

Die Szenen **1** (Artushof 1), **2** (Gute Herberge 1), **8** (Turniere), **9** (Artushof 2), **16** (Gute Herberge 2), **18** (Gute Herberge 3) und **19** (Artushof 3) können der höfischen Welt zugeordnet werden. Aus der Benennung der Szenen wird bereits ersichtlich, dass die drei zentralen Kriterien für die Zuordnung zur höfischen Welt die schon erwähnten typischen Orte Artushof, Turniere und Burgen, in denen es gute Herberge und Bewirtung gibt, sind.

3. Aktanten und Symbole

a) Artus

Artus ist ganz klar **der** Repräsentant der arturischen (und damit auch der höfischen) Welt. Sein Einfluss und seine Macht werden bereits in den vielen mit seinem Namen verbundenen Begriffen sichtbar: Artushof, Artusritter, arturische Welt, Artusroman etc. Außerdem ist er der einzige König, der im Roman vorkommt und somit die höchste auftretende Adelsinstanz. Obwohl Ascalon formal ja der Herrscher und König des Brunnenreiches ist, wird dieser vom Erzähler niemals mit einem solchen Titel ausgestattet. Auch der Protagonist Iwein, der der Sohn eines Königs ist, führt niemals selbst den Königstitel.

Artus steht also an der Spitze der Adelshierarchie und stellt die personifizierte Macht des höfischen Herrschers dar. Zwar ist der König formell ein *primus inter pares*, dennoch kommt ihm eine außerordentliche Stellung zu. Er führt den Artushof in den Kampf (z.B. als er

zur Quelle reist und diese begießt, um Kalogrenants Schmach zu rächen) und seine Ritter folgen ihm als Vasallen und kommen durch Kriegsdienste ihrer Pflicht der Heeresfolge nach.

Bei höfischen Festen fällt ihm die wichtige Aufgabe des Gastgebers zu. Artus organisiert diese gesellschaftlichen Treffen, stellt die entsprechenden Ressourcen zur Verfügung und gewährleistet den störungsfreien Ablauf. Außerdem vertritt er die arturische Gesellschaft dabei auch außenpolitisch. So muss sich beispielsweise Lunete als Abgesandte eines anderen Herrschers zunächst an König Artus wenden, bevor sie die Anklage im Namen ihrer Herrin Laudine gegen Iwein richten darf.

Der letzte und ebenfalls sehr wichtige Aspekt, der von Artus verkörpert wird und sinnbildlich für die Idealität der höfischen Welt steht, ist das Amt des Richters. Im Streit der Schwestern vom Schwarzen Dorn wird dies deutlich. Der König fungiert hier als oberste irdische Rechtsinstanz. Nachdem der Gerichtskampf ohne Ergebnis zu Ende geht, ist es Artus' Wort, das die Entscheidung über das umstrittene Erbe fällt. Dabei erweist sich der König als weiser Herrscher, der zudem der Gerechtigkeit zum Sieg verhilft, indem er der betrogenen Schwestern den ihr zustehenden Anteil sichert. Artus bewirkt durch seine geschickt gewählten Worte, dass die Übeltäterin sich selbst in aller Öffentlichkeit bloßstellt (vgl. V. 7655ff.). Der König fungiert hierbei also als Vorzeigeobjekt für Weisheit und gerechtes Handeln.

b) Ginover

Während Artus als König eindeutig die männlichen Ideale der höfischen Gesellschaft repräsentiert, steht die Königin Ginover als Paradebeispiel für alle weiblichen Tugenden da. Was ihre weltlichen Macht angeht, so hat sie zwar nicht das Recht wie ihr Mann zu richten, dennoch tritt sie jedoch zumindest als Streitschlichterin (z.B. zwischen Kalogrenant und Keie am Pfingstfest) auf und versucht so die Ordnung und Harmonie innerhalb der arturischen Welt zu wahren bzw. wiederherzustellen.

Überhaupt kann man sagen, dass **nur Artus und Ginover zusammen die heile arturische Welt bilden**. Dies zeigt sich besonders in der Episode, in der die Königin entführt wird. Es ist also nicht nur ein Zeichen persönlicher Liebe und Wertschätzung, wenn der König all seine Ritter (und letztlich mit Gawein auch seinen besten Mann) aussendet, um sie zurückzuholen. Letztlich ist das auch der Beweis dafür, dass ein Artushof ohne Königin (also ein Königreich ohne Herrscherpaar) defizitär und nicht funktionierend ist. Ein solcher Zustand wird als unerträglich für die Gesellschaft empfunden und es werden alle Anstrengungen unternommen, um ihn zu überwinden und die ursprüngliche Ordnung zu restaurieren¹⁴. Gino-

¹⁴ In der Beziehung zwischen Ascalon bzw. Iwein als Beschützer der Quelle und Laudine als Herrscherin des Brunnenreichs spiegelt sich diese Wichtigkeit eines intakten Herrscherpaares, das über Land und Leute wacht

ver kann quasi als weibliches Komplementärteil zu Artus gesehen werden. Die eine Hälfte ist ohne die andere jeweils unvollständig und für sich alleine gesehen unbedeutend. Gemeinsam jedoch bilden sie das große Ganze und vertreten die arturische Welt.

c) Gawein

Gawein ist der Vorzeigeritter schlechthin im Artusroman. Er wird teilweise bis zu einem solchen Grad hin glorifiziert und als Symbol für Perfektion dargestellt, dass er oftmals mehr eine wandelnde Allegorie als noch eine tatsächliche Romanfigur im herkömmlichen Sinne ist. Damit ist auch seine Funktion im Artusroman klar bestimmt: Gawein ist die Messlatte für alle anderen Ritter. Mit ihm muss man sich messen, wenn man etwas in der höfischen Welt gelten will. Gawein ist derjenige, dem alle nacheifern, denn jeder will so sein wie er.

Alles was Gawein verkörpert gilt somit als Ideal in der höfischen Welt. Oder umgekehrt formuliert: Die Figur des Gawein ist so konzipiert, dass sie all diese höfischen Ideale inkorporiert und immer wieder durch ihr Auftreten zur Schau stellt. Sie ist explizit als Positivbeispiel, als überzeichnete, wandelnde Superlative ausgelegt. Was bei Artus bezüglich des *primus inter pares* gesagt wurde gilt somit auch für Gaweins Stellung im Vergleich zu den übrigen Artusrittern. Seine exaltierte Position wird zudem noch durch die enge Blutsverwandtschaft zu Artus (Gawein ist der Neffe des Königs) weiter unterstrichen.

Im *Iwein* zeigt sich Gaweins herausragende Rolle als „erster Ritter“ insbesondere an drei Stellen¹⁵. Erstens ist es Gawein, der seinen Freund mit der *verligen*-Problematik konfrontiert und Iwein dazu überredet mit ihm auf Turniere zu gehen, statt bei seiner neu gewonnenen Frau und dem Reich, dessen Beschützer er dadurch geworden ist, zu bleiben (vgl. V. 2787ff.). Gawein tritt hier nicht nur als persönlicher Freund und Ratgeber Iweins auf. Vielmehr wird, indem er eindeutig auf die Erec-Problematik verweist, deutlich, dass die Figur an dieser Stelle auch eine diskursive Funktion erfüllt. Höfische Werte werden in der Person Gaweins (und mittels seiner Rede) somit zur Disposition gestellt und verhandelt. Letztlich beugt sich der Protagonist diesem gesellschaftlichen Druck, der auf ihn ausgeübt wird, und macht genau das, was der Artushof (in Person von Gawein) von ihm fordert und erwartet.

Das zweite wichtige Auftreten Gaweins ist in der Königinnen-Episode. Neben der bereits erwähnten Tatsache, dass es – der internen Logik des Artusromans folgend – nur ihm als

ebenfalls wieder. Mehrmals führt der Text eindringlich vor Augen, welches Chaos in die Romanwelt einbricht (vgl. z.B. V. 7808ff.), wenn das Verhältnis zwischen den beiden ersten Menschen im Staat defizitär ist.

¹⁵ Man könnte noch eine vierte Stelle hinzunehmen und sogar so weit gehen und sagen, dass Gawein als „Super-ritter“ und perfekter Repräsentant des Artushofes die entscheidende treibende Kraft für die gesamte Romanhandlung ist. Schließlich bricht Iwein nur deswegen allein und heimlich von Karidol auf, damit Gawein ihm nicht zuvorkommt. Wäre der Protagonist mit dem König und den anderen Rittern zur Quelle geritten, so hätte sicherlich Gawein den Kampf mit Ascalon bestritten, ihn nach der Logik des Artusromans zwingend gewonnen und Kalogrenants Schmach wäre somit gerächt gewesen. Die gesamte restliche Romanhandlung wäre weggefallen.

dem besten aller Artusritter gelingen kann dem Hof das wertvollste, was letzterem abhanden kommen kann, nämlich Ginover, wiederzubeschaffen, ist vor allem ein weiterer Aspekt dabei wichtig: Abwesenheit.

Wie bereits in der Fußnote zuvor kurz angeschnitten ist Gaweins exaltierter Status geradezu übermächtig und erdrückend für die anderen Ritter. Ein junger aufstrebender Recke wie Iwein hat normalerweise gar keine Gelegenheit dazu, sich zu beweisen, weil stets der Vorzeigeritter sämtlichen Ruhm am Artushof für sich beansprucht. Es ist der natürliche Gang der Dinge, dass Gawein derjenige Kämpfer ist, der den Artushof gewöhnlich vertritt.

Gawein ist der Champion des Artushofes. Er ist quasi omnipräsent. Seine Anwesenheit schwebt durch die mit ihm assoziierte Idealität sozusagen überall in der höfischen Welt mit. Dadurch negiert Gawein allerdings die Möglichkeit für andere Ritter, sich ebenfalls auszuzeichnen, denn neben einem derart überhöhten und unantastbaren Ideal wirkt jede noch so große Heldentat eines gewöhnlichen Artusritters unbedeutend und klein.

Dies ist auf der Textebene auch ein erzählerisches Problem. Hartmann hat das erkannt. Ihm war bewusst, dass er, wenn er den Haupthelden seines Romans, also Iwein, einen ähnlich hohen Status wie der schier unerreichbar hohe Gawein erreichen lassen will, dafür den Vorzeigeritter – zu einem gewissen Grade aus der Haupthandlung der Geschichte zumindest – eliminieren muss. Genau diesen Zweck erfüllt die Königinnen-Episode. Mit ihr wird beispielsweise legitimiert, warum Iwein gegen den Riesen Harpin kämpft und nicht Gawein. Mit ihr wird erklärt, warum die Botin, die einen Kämpfer für den Streit der Schwestern vom Schwarzen Dorn sucht, nicht Gawein, sondern den Löwenritter finden will.

Durch Gaweins Abwesenheit während der Queste zur Rückführung Ginovers wird ein gewisses Zeitfenster geschaffen, in der durch das Nichtvorhandensein des Vorzeigeritters eine Lücke in der arturischen Welt entsteht. Der Romanheld kann in diese zeitlich limitierte Brezche springen, so selbst einmal als eine Art „erster Ritter“ glänzen und sich seine 15 Minuten Ruhm sichern. Die währenddessen absolvierten Taten des Helden haben auch nach Gaweins Rückkehr noch Bestand und verblassen dann nicht, da der Protagonist ja quasi als Ersatz-Gawein oder als eine Art Stellvertreter fungiert hat.

Die dritte Szene im *Iwein*, wo Gawein eine wichtige Rolle spielt, ist der Gerichtskampf mit dem Protagonisten. Es ist der letzte und größte Kampf des Romans und das Gefecht bildet – literarisch und handlungstechnisch – den Höhepunkt und das Finale der Geschichte. Das Ende und die Versöhnung mit Laudine werden vergleichsweise kurz abgehandelt, während der Zweikampf der beiden Freunde einen signifikanten Teil des Textes ausmacht. Allein darin also zeigt sich bereits die enorme Wichtigkeit der Szene.

Auch hier stellt sich wieder die Frage danach, welche Funktion Gawein hier einnimmt? Man könnte sagen, dass der erste Ritter des Artushofes hier tatsächlich als Gradmesser für die fast abgeschlossene Entwicklung Iweins zur angestrebten Idealität hin fungiert. In der ersten in diesem Kapitel erwähnten Szene ist Iwein noch Gaweins Mitstreiter. Gemeinsam ziehen die beiden auf Turniere aus. In der zweiten Episode, beim Raub der Königin, entwickelt sich Iwein vom Juniorpartner zum kurzzeitigen und gleichwertigen Ersatz des Vorzeigeritters. Am Ende dieser Klimax steht folgerichtig die direkte Auseinandersetzung Iweins mit seinem Idol, welche zur absoluten Gleichstellung der beiden führt.

Nur durch einen Zweikampf Mann gegen Mann kann der Protagonist mit dem Idealritter exakt verglichen werden. Auffällig betont der Erzähler immer wieder die Gleichwertigkeit der beiden Kontrahenten („ezn wart nie gelicher kampf gesehen.“; V. 7272) und schmückt diese auch literarisch adäquat mit bildhafter Sprache und metaphorischen Vergleichen aus (vgl. z.B. V. 7143ff.).

Obwohl der Kampf de facto unentschieden und ohne eigentlichen Sieger endet (weil Gawein laut Logik des Artusromans eigentlich nicht verlieren kann oder darf), ist eindeutig erkennbar, dass es dem Erzähler die Vermittlung eines Ergebnisses wichtig ist. Zu explizit wird auf die konkrete Zahl an Schlägen, die jeder der Kontrahenten noch hätte ertragen können, verwiesen, als dass diese nicht von Bedeutung sein könnten. Iwein gibt zu, dass Gawein nurmehr drei Schläge zum Sieg gefehlt hätten („unde wærer langer drîer slege, die heten iu den sic gegeben“; V. 7406f.). Letzterer räumt im Gegenzug jedoch ein, dass der Löwenritter lediglich noch zwei Schläge gebraucht hätte, um zu gewinnen („unde möht ir vor der naht zu zwein slegen hân gesehen, sô müese ich iu des siges jehen.“; V.7446-7448)¹⁶.

Es wird also im Text eindeutig ein Gradmesser mit mathematisch fassbaren Größen und Zahlen angegeben, vor dessen Hintergrund man Iweins Tüchtigkeit im Kampf mit der Gaweins vergleichen kann. Gawein fungiert hier also als Schablone, als Muster und Vergleichsobjekt. Außerdem ist das Eingeständnis von Iweins Fast-Sieg aus dem Munde des Vorzeigeritters mit der höchstmöglichen Respektsbekundung seitens des Artushofes gleichzu-

¹⁶ Beide Sätze sind im Konjunktiv formuliert und spiegeln somit nicht den **tatsächlichen**, sondern lediglich einen **möglichen** bzw. wahrscheinlichen Ausgang des Kampfes wieder. Streng genommen hat also niemand den Kampf gewonnen. Dennoch gehe ich in meiner Argumentation davon aus, dass Iwein der Sieger des Duells ist. Dies liegt daran, dass Gawein meiner Meinung nach nur deswegen nicht unterliegt, weil der Erzähler nicht mit einer Konvention des Artusromans brechen kann oder will. Nicht Gaweins Kampfkraft verhindert seine Niederlage, sondern das Hereinbrechen der Nacht. Oder anders formuliert: Ohne den Eingriff des Erzählers, der im letzten Moment zu Hilfe eilen muss, damit der Vorzeigeritter nicht durch eine Niederlage beschädigt wird, hätte Gawein wohl eine knappe Niederlage erleiden müssen. Ich werte Iwein daher als eigentlichen Sieger, denn das Unentschieden kommt nur dadurch zustande, weil per definitionem Gawein im Artusroman nicht unterliegen darf. Iwein beweist letztlich, dass er der bessere Kämpfer ist, wird aber durch die Grenzen des Genres in die Schranken verwiesen und kann den verdienten Lohn in Form eines Sieges nur bedingt für sich beanspruchen.

setzen. Durch Gaweins Aussage erhält Iwein unsterblichen Ruhm innerhalb der höfischen Welt, denn er wird damit mindestens auf dieselbe Stufe wie sein Freund gestellt und diese ist der Konvention des Artusromans nach die höchste, die man nur erreichen kann.

d) Keie

Keie erfüllt eine ähnliche Funktion wie Gawein. Im Prinzip ist er dessen Spiegelung oder „böser Zwilling“, ein absoluter Anti-Gawein sozusagen. Wo der Musterritter mit Perfektion glänzt, da ist Keie die exakte Umkehrung. Der Truchsess des Artushofes ist das Gegenteil des idealen Ritters und ein Abbild von Scheitern und Schlechtigkeit schlechthin.

Ähnlich wie Ginover und Artus komplementär zueinander und als großes Ganzes zu verstehen sind, verhält es sich auch mit Keie und Gawein. Sie bilden durch ihre Opposition ein Personenpaar, zwischen dem sich alle anderen Artusritter einreihen müssen. Wie Gawein ist Keie also auch ein Gradmesser. Während ersterer jedoch alle erstrebenswerten Ideale der arturischen Welt verkörpert, fungiert letzterer als warnendes und abschreckendes Beispiel der Fehlerhaftigkeit. Keie und Gawein sind die beiden Extremen oder Gegenpole auf der Skala der *höveschkeit*.

So wie der Vorzeigeritter Gawein niemals scheitern kann oder darf, so **muss** Keie eben genau das tun. Die Funktion der Keie-Figur ist somit die der Darstellung des defizitären Artusritters. Immer wenn der eigentlich ideale Artushof verlieren oder eine gewisse Niederlage erleiden muss (vgl. z.B. Iweins Kampf als Quellenverteidiger gegen den Artushof), dann ist Keie zur Stelle. Dies ist seine funktionale Aufgabe im Artusroman.

Insbesondere zeigt sich das an oben erwähnter Stelle. Artus hat die Quelle begossen und damit großes Unheil im Brunnenreich angerichtet. Iwein als neuer Landesherr muss dieses Vergehen bestrafen und eilt wie einst Ascalon herbei, um den Übeltäter zu Rechenschaft zu ziehen. Nun würde man normalerweise erwarten, dass der erste Ritter Gawein den anstehenden Kampf bestreitet. Dies ist aber mitnichten der Fall. Da der Plot vorsieht, dass Iwein siegreich aus dieser Konfrontation hervorgehen soll, darf der unbezwingbare Gawein nicht zum Kampf antreten. Vielmehr muss also der defizitäre Keie dafür herhalten, der als einziger ein solches Gefecht verlieren darf, ohne dass der Artushof dadurch in seiner Idealität und Vorbildfunktion beschädigt wird.

Vergleicht man diese Szene mit einer Episode aus dem *Erec*, so wird deutlich, dass Keies Niederlage kein Einzelfall ist, sondern eben dem oben beschriebenen Schema des notwendigen Scheiterns folgt. Weil die Protagonisten der Artusromane in der Regel eben nicht gegen Gawein bestehen können, müssen sie stattdessen Keie überwinden. Im *Erec* zeigt sich

dies in der Aventüre, in der der Romanheld gegen Keie kämpft und diesem nach seinem Sieg sogar Gaweins Pferd als Trophäe abnimmt.

e) Iwein

Iwein als der Protagonist der Geschichte ist der Hauptvertreter der höfischen Welt im Text. Die Erzählung ist mit wenigen Ausnahmen (Prolog, Ginover-Episode, Geschichte der Botin, Minne-Hartmann-Dialoge) meist auf Iwein zentriert. Der Leser folgt dem Helden also von einer Station zur nächsten durch die Romanwelt. Da der Aventüreritter stets ein Reisender ist (denn es gibt fast keine eigentlichen Aventüren am Artushof oder in der höfischen Welt), zieht also im Artusroman immer ein Vertreter der höfischen Welt, nämlich der Protagonist, durch die Lande. Damit trägt er die höfischen Ideale und Diskurse aber auch automatisch in andere Welten, in die er gelangt, hinaus.

Genau das ist auch die Funktion der Iwein-Figur im gleichnamigen Roman. Durch den Helden gelangt die höfische Sphäre in den Kontakt mit der Feenwelt und der Sphäre der Wildnis. Dadurch kommt es zu Vermischungen (vgl. Kap VII) und zu Konflikten. In letzteren stehen sich dann unterschiedliche Ideale und Prinzipien antagonistisch gegenüber. Durch den reisenden Artusritter, in diesem Falle also Iwein, werden verschiedene Diskurse miteinander in Kontakt gebracht und literarisch verhandelt.

Der umherziehende Aventüreritter ist dabei aber eigentlich nur ein kleiner Teil eines großen Ganzen, denn der gesamte Artushof ist als reisende Institution angelegt. Das heißt, dass mit dem Begriff Artushof weniger ein konkreter Ort oder eine bestimmte topographisch fassbare Lokalität gemeint ist, sondern vielmehr eine oftmals ihre Position verändernde soziale Gruppe von bestimmten Personen.

So ist das im *Iwein* anfangs erwähnte Karidol lediglich eine von vielen Burgen, die der König Artus besitzt. Ähnlich wie mit dem mittelalterlichen deutschen Reisekönigtum, in dem der Regent von Pfalz zu Pfalz zog und dort jeweils einige Zeit residierte, verhält es sich auch mit Artus und seinem Gefolge. Der einzeln reisende Aventüreritter (z.B. Iwein oder Erec) durchlebt also in „seinem“ Roman im Mikrokosmos exakt das, was der Artushof als Makrokosmos generell vorgibt.

f) Die Burg als Symbol

Die Burg ist, nicht nur konkret topographisch, sondern vor allem auch symbolisch, **der** Ort der höfischen Welt. Ritter und andere Vertreter der höfischen Welt leben nicht nur ganz pragmatisch meist auf einer Burg. Vielmehr kann man sagen, dass jegliche Burg im *Iwein* auch ein Sinnbild ist, das zunächst einmal für Adel, Rittertum, Landesherrschaft, militärische Stärke, weltliche Macht und für Gesellschaft überhaupt steht. Die Burg ist der Ort, an dem

Könige, Landesherrn, Ritter und adelige Damen zusammenkommen. Gemeinsam feiert man dann Feste, veranstaltet Turniere oder trägt Rechtstreitigkeiten öffentlich in Gerichtskämpfen aus. Auf den meisten Burgen wird also vor allem die Gemeinschaft des Adels zelebriert¹⁷ und darum ist die Burg auch der typische Ort der höfischen Welt und das Symbol für diese schlechthin.

Doch es gibt auch andere Arten von Burgen: magische oder verwunschene. Viele der oben genannten Aspekte treffen auch auf diese zu, doch eben nicht alle. Diese anderen Burgen sind samt und sonders irgendwie eigenartig und wunderlich. Es geht dort meist nicht mit rechten Dingen zu. Zauberei oder bössartige Wesenheiten wie z.B. Riesen sind keine Seltenheit. Die gewohnte Ordnung ist gestört.

Aus diesen Gründen sind die oben erwähnten Orte wohl eher der Feenwelt als der höfischen zuzurechnen. Im Gegensatz zu den gewöhnlichen Burgen sind solche verzauberte Lokalitäten daher auch Schauplätze von Aventüren. Es bedarf eines reisenden Artusritters, der vorbeikommt und die Probleme löst. Erst danach wird die Burg wieder in einen normalen Ort der höfischen Welt zurücktransformiert.

¹⁷ Dies ist vor allem bei der/den Burg/en zur guten Herberge im *Iwein* der Fall. Für die eigentlichen Handlung des Romans sind diese oftmals sehr kurzen Episoden nahezu irrelevant, man könnte sie auch einfach weglassen, ohne dass sich die Geschichte wirklich verändern würde. Dennoch hat Hartmann von Aue diese Stellen bewusst in seinen Text hineingeschrieben, sodass sie nicht gänzlich unbedeutend sein können. Meiner Ansicht nach dienen die besagten Passagen eben genau dazu, den Protagonisten wieder kurzzeitig in die Sphäre der höfischen Welt zurückzusetzen, bevor er seine Aventüren in der Feenwelt und Wildnis fortsetzt. Die gute Beherbergung bringt Ruhe und Sicherheit, vor allem aber auch Ehre und Anerkennung (z.B. Geschenke) durch andere Adelige.

V. Die Feenwelt

Der Begriff „Feenschema“ hat sich in der mediävistischen Forschung etabliert¹⁸. Dort taucht er vor allem im Gegensatz zum Artusschema auf. Diese Opposition lässt sich auch in das Drei-Welten-Modell integrieren. Dabei ist das Artusschema dann mit der bereits beschriebenen höfischen Welt gleichzusetzen, während das Feenschema die Feenwelt repräsentiert.

Bevor die Diskurse, Topographie, Aktanten und Symbole der Feenwelt genauer analysiert werden sollen, ist zunächst jedoch noch eine terminologische Präzisierung erforderlich. Im Großen und Ganzen verwende ich die Begriffe Feenschema und Feenwelt in dieser Arbeit synonym. Es ist jedoch noch wichtig anzumerken, dass alles Fantastische, alles Wunderbare, alles rational nicht Fassbare im *Iwein* für mich automatisch der Sphäre der Feenwelt zuzuordnen ist.

1. Diskurse

Magie, Wunder, Monster und Matriarchat sind die zentralen Aspekte dieser Sphäre. Darin zeigt sich besonders der keltische Ursprung der Sagen um König Artus, denn mythische Wesen wie der Riese Harpin, der Drache oder die Teufelsritter sind typische Kreaturen der Feenwelt. Sie stehen im Gegensatz zu Iweins Löwen oder den „normalen“ Tieren des Waldes.

Doch auch starke weibliche Figuren wie Laudine und Lunete oder die Dame von Narison gelten als stereotype Vertreter der Feenwelt. Die Aspekte Zauberei und Weiblichkeit sind dabei bestimmend, weil sie Gegensätze zum männlich geprägten Artushof darstellen. Magische Gegenstände (Lunetes Unsichtbarkeitsring, Feimorgans Zaubersalbe, Laudines Hochzeitsring) oder auch der Zauberbrunnen an der Quelle sind eindeutige Elemente der Feenwelt.

Generell kann man also sagen, dass diese Sphäre des Romans alles Wunderliche, Mythische, Magische und Andersartige umfasst, womit sie automatisch immer ein Stück weit in Opposition zur durch den Artushof und seine Ritter repräsentierten höfischen Welt steht.

2. Topographie

Von den einzelnen Episoden des *Iwein* kann man alle als der Feenwelt zugehörig ansehen, die an der Quelle oder im Brunnenreich spielen. Hinzu kommen dann noch das Reich der Dame von Narison, die Burg zum schlimmen Abenteuer, die Harpin-Burg und die Lichtung mit dem Drachen. Der Nummerierung von Kapitel II folgend wären das also die Szenen 4–7, 11–15, 17, 20 und 21.

¹⁸ Vgl. hierzu v.a. Simon, Ralf: *Einführung in die strukturalistische Poetik des mittelalterlichen Romans: Analysen zu deutschen Romanen der matière de Bretagne*, Würzburg 1990.

Woran aber ist diese Zuordnung festgemacht? Wie bereits erwähnt ist das primäre Kriterium für die Zugehörigkeit eines Ortes oder einer Person zur Feenwelt das Wunderbare oder Fantastische. Anders als bei der höfischen Welt, die hauptsächlich durch gewisse Ideale und die diese Prinzipien vertretenden Personen repräsentiert wird, hat die Feenwelt lediglich die Gemeinsamkeit des Wunderbaren.

Zunächst einmal zur Quelle: Dass es sich bei dieser nicht um eine gewöhnliche, sondern vielmehr um einen magischen Zauberbrunnen handelt, zeigt sich an vielen Stellen im Text. Eindrucksvoll schildert beispielsweise Kalogrenant in seiner Erzählung den locus amoenus (vgl. V. 568ff.). Bereits die Beschreibung macht deutlich, dass es sich um einen ziemlich surrealen, fantastischen Ort handelt, der eigentlich zu schön ist, um wahr zu sein. Paradiesische Zustände werden heraufbeschworen und man assoziiert die Szenerie eher mit einem jenseitigen Garten Eden als mit einem gewöhnlichen irdischen Ort mitten im Wald.

Doch selbst wenn man diese Idylle für prinzipiell möglich und nicht fantastisch hält, so muss man spätestens beim Ritual des Begießens der Quelle zugeben, dass hier Magie oder andere rational nicht erklärbare Kräfte am Werk sind. In der realen Welt ist es schließlich physikalisch unmöglich, dass sich nach einer solchen Handlung urplötzlich ein gewaltiger Sturm, der alles rundum verwüstet, manifestiert. Die Quelle ist also eindeutig ein Zauberort.

Weit weniger einfach erfolgt die Zuordnung von Laudines Burg. Wie im vorigen Kapitel erwähnt ist eine Burg ja eigentlich ein deutliches Symbol für die höfische Sphäre. Laudines Herrschaftssitz ist jedoch keine gewöhnliche Burg. Wie bei der Quelle wird auch hier eine außerordentliche, fast schon überirdische Schönheit vom Erzähler attestiert („ez was, als der künec sît selbe jach, daz er schoenerz nie gesach weder dâ vor noch sît, hôch veste unde wît, gemâlt gar von golde.“; V. 1135-1141).

Hinzu kommt dann noch Lunetes Auftritt mit dem Zauberring, der Iwein unsichtbar macht. Orte, an denen es magische Gegenstände gibt und die dort scheinbar selbstverständlich sind, können meiner Ansicht nach durchaus der Feenwelt zugerechnet werden.

Als letzter Aspekt sei noch die seltsame Einrichtung der Burg erwähnt, die gewisse magische Züge trägt. Immer wieder tauchen plötzlich Gegenstände auf, die vorher scheinbar nicht da waren („nû stuont ein bette dâ bî in.“; V. 1212). Nicht nur ein Bett erscheint aus dem Nichts. Wo der Erzähler anfangs versichert hat, dass es keinen Ausweg für Iwein gibt („enzwischen disen porten zwein beslozen unde gevangen.“; V. 1128f.), manifestiert sich später scheinbar wie aus heiterem Himmel plötzlich ein Fenster („wande si nâch sîner bette ein vens-ter ob im ûf tete“; V. 1449f.). Möglicherweise handelt es sich bei der seltsamen Art der Beschreibung um ein Spezifikum mittelalterlichen Erzählens, welches einen modernen Leser

befremden mag. Dennoch kann man die Eigenheiten der Laudineburg auch als Argument dafür anführen, dass es sich dabei eben nicht nur um eine gewöhnliche Burg handelt.

Die Burg zum schlimmen Abenteuer, die Harpin-Burg, das Reich der Dame von Narison und die Lichtung mit dem Drachen kann man allesamt deswegen als der Feenwelt zugehörig bezeichnen, weil Aktanten (Riese, Teufelsritter, Drache) oder Symbole (die magische Salbe) der Feenwelt die jeweiligen Orte und Szenen entscheidend beeinflussen und prägen.

3. Aktanten und Symbole

a) Laudine

Auf den ersten Blick hat Laudine nichts Magisches oder Feenhaftes an sich und wirkt nicht großartig anders als eine normale Landesherrin der höfischen Welt. Dennoch gibt es wichtige Aspekte im Text, die sie mit der Feenwelt in Verbindung bringen. Zum einen ist ein bestimmtes wunderliches Ritual an der Quelle nötig, um in ihr Reich zu gelangen. Zum anderen ist die Burg, auf der sie lebt und von der aus sie das Umland beherrscht, wie bereits erwähnt eine Art magischer Ort. Wenngleich Laudine also selbst nicht direkt eine Zauberin oder Fee ist, so ist sie doch die Königin eines verzauberten Reiches und somit die Herrin einer Feenwelt.

Hinzu kommt auch noch die quasi-magische Wirkung, die Laudine auf Iwein entfaltet. Während man die plötzlich ausbrechende Liebe des Artusritters noch als typisch literarisches Phänomen erklären könnte, fällt es beim Ehering, den Laudine Iwein nach der Hochzeit gibt, schon schwerer, ihn als nicht wunderbares Phänomen abzutun (vgl. S. 21). Man könnte also durchaus sagen, dass Laudine Iwein regelrecht verzaubert und seine Liebe durch Magie gewinnt.

Diese beiden Aspekte machen Laudine also zu einer Vertreterin der Feenwelt.

b) Lunete

Ähnlich wie mit Laudine verhält es sich auch mit Lunete. Zunächst einmal ist sie scheinbar nur eine einfache Frau. Dennoch gibt es bei genauerer Betrachtung zwei Argumente dafür, dass es sich bei dem Mädchen um eine Vertreterin der Feenwelt handelt: Erstens besitzt sie wie Laudine ebenfalls einen Zauberring, was Lunete wiederum selbst in die Sphäre des Magischen rückt, auch wenn der Gegenstand und nicht sie selbst direkt für Iweins Unsichtbarkeit verantwortlich ist.

Zweitens ist Lunete Laudines engste Vertraute und Botin. Wenn eine Landesherrin also eine Art Fee oder Wesenheit der Feenwelt ist, so gilt selbiges bis zu einem gewissen Grad auch für das von ihr regierte Land und deren Untertanen. Dies gilt insbesondere für Personen, die der Herrscherin so nahe stehen wie Lunete es tut.

c) Riesen

Eine der klassischen Wesenheit, die der Held einer mittelalterlichen Geschichte überwinden muss ist ein Riese. Im *Erec* beispielsweise muss der Protagonist sich einer solchen Kreatur stellen, um sich zu beweisen. Riesen sind typische Vertreter der Feenwelt. Sie werden bewusst übermenschlich dargestellt. Sie sind monströs groß, meist äußerst hässlich und stets gewalttätig und übernatürlich stark. Kurzum: Riesen sind klassische Gegner des Protagonisten im Artusroman. Sie sind dem Aventüreritter eigentlich an Stärke und Kampfeskraft weit überlegen. Genau daher aber muss dieser sie überwinden, um sich durch eine derartig herausragende Leistung auszuzeichnen.

Im Iwein tauchen drei derartige Riesengestalten auf, nämlich Harpin und die beiden Teufelsritter auf der Burg zum schlimmen Abenteuer. Auf sie alle trifft obige Beschreibung zu und daher sind sie als typische Vertreter und Bewohner der Feenwelt zu betrachten.

d) Der Drache

Ähnlich wie mit den Riesen verhält es sich auch mit dem Drachen oder Lindwurm. Auch hier handelt es sich um ein klassisches Monster, das mittelalterliche Helden für gewöhnlich überwinden müssen, um ihre Stärke und Tüchtigkeit im Kampf unter Beweis zu stellen¹⁹.

Während die Riesen zwar als groß, grotesk und ungemein stark dargestellt sind, erinnern sie dennoch entfernt an Menschen. Drachen hingegen sind durch und durch monströse und magische Kreaturen, denen keinerlei humanoide Züge mehr anhaften. Neben ihrer natürlichen Stärke und Größe besitzen sie beispielsweise auch noch einen Feueratem („der wurm was starc unde grôz: daz viur im ûz dem munde schôz.“; V. 3841f.), der sie zu noch gefährlicheren Kontrahenten macht.

Interessant ist auch, dass Drachen scheinbar nicht nur als monströs, sondern auch durchweg als böse angesehen werden. So erwähnt der Erzähler Iweins Gewissenskonflikt, als der Ritter den Kampf zwischen Löwe und Drache beobachtet. Zunächst ist der Protagonist sich nicht sicher, ob und wenn ja auf wessen Seite, er sich in den Streit einmischen soll, doch dann wird explizit erwähnt, dass der Ritter dem edleren Tier, nämlich dem Löwen, hilft („dem hern Îwein tet der zwîvel wê wederm er helfen solde, doch gedâht er daz er wolde helfen dem edeln tiere.“; V. 3846-3849).

e) Zauberringe

Zauberringe und magische Gegenstände sind typische Elemente des Märchens und der fantastischen Geschichte. Aus diesem Grund eignen sie sich auch im mittelalterlichen Artus-

¹⁹ Man denke beispielsweise an Siegfried aus der Nibelungensage, der ein berühmter Drachentöter ist.

roman hervorragend als Indikator für das Vorhandensein des Wunderbaren, welches wiederum ja eingangs als einer der wichtigsten Aspekte der Feenwelt definiert wurde. Im *Iwein* gibt es zwei Zauberringe:

Der erste ist eindeutig jener, welchen Iwein in Laudines Burg von Lunete erhält. Die besondere Zauberkraft, die der Ring hat, ist die, dass sie den Träger, wenn dieser den Gegenstand auf bestimmte Art und Weise aktiviert, unsichtbar macht („ez ist umbe den stein alsô gewant: swer in hât in blôzer hant, den mac niemen, al die vrist unz er in blôzer hant ist gesehen noch vinden.“; V. 1203-1207). Tatsächlich funktioniert der Ring auch so wie von Lunete angekündigt und Iwein wird von den Häschern nicht gefunden („unde envunden doch nieman“; V. 1264). Auffällig ist dabei insbesondere die Tatsache, dass die Suchenden genau wissen, dass der Mörder nicht entkommen sein kann. Dennoch sind sie aber nicht in der Lage in aufzuspüren. Sofort wird die Schlussfolgerung gezogen, dass es sich dabei nur um Zauberei handeln kann („wie ist uns dirre man benomen? [...] mit sînem zoubériste“; V. 1282ff.).

Mit dem zweiten Ring verhält es sich nicht ganz so eindeutig. Es handelt sich dabei um das Geschenk, das Laudine ihrem frisch angetrauten Gatten Iwein zur Hochzeit macht. Wie der erste Zauberring stammt also auch dieser zweite eindeutig aus der Domäne Laudines, die ja bereits als Ort der Feenwelt identifiziert wurde. Doch es gibt noch zwei weitere Indizien im Text dafür, dass der Ring magische Kräfte haben könnte.

Erstens spricht Laudine selbst davon: „sîns steines kraft diu ist guot: er gît gelücke unde senften muot: er ist sælec der in treit.“ (V. 2953-2955). Das Kleinod segnet den Träger also mit Glück und Wohlbefinden. Doch eben nur so lange er es trägt. Eindringlich warnt Laudine ihren Mann davor, es zu verlieren: „herre Îwein, verlieset ez niht.“ (V. 2952). Wie man bei der zweiten wichtigen Textstelle, nämlich der, in der Lunete Iwein den Ring demonstrativ wieder abnimmt, sieht, hat Laudine vollkommen recht. Kaum hat der Ritter das Geschenk seiner Frau nicht mehr, wird sein Glück völlig vernichtet und er verfällt dem Wahnsinn („die benâmen sînem lîbe vil gar die vreude unde den sîn.“; V. 3214f.). Es gibt also im Text genug Argumente, um auch den zweiten Ring als magisch zu bezeichnen.

f) Die Feensalbe

Ähnlich wie mit den Ringen verhält es sich mit der geheimnisvollen Feensalbe. Auch bei dieser handelt es sich eindeutig um einen wunderbaren Gegenstand, der eher einem Märchen als einem klassischen Ritterroman entstammen könnte. Hier sind die Verweise auf die Zauberkraft des Gegenstands im Text absolut eindeutig: „wand ich noch einer salben hân die dâ Feimorgân machte mit ir selber hant.“ (V. 3423-3425). Laut keltischem Ursprung der Artussage ist Morgana die Halbschwester des König Artus und eine mächtige Zauberin. Doch

auch ohne dieses Wissen ist der Bezug zur Feenwelt rein über den Text eindeutig herstellbar: Das Wort „Fei“, das hier Teil des Personennamens ist, ist von der Etymologie her nichts anderes als die Vorstufe des neuhochdeutschen Wortes „Fee“²⁰. Allein damit wäre also schon klar, dass es sich dabei um einen zauberkräftigen Gegenstand aus der Feenwelt handelt.

Allerdings könnte man noch ein weiteres Argument dafür anbringen: Wenn man davon ausgeht, dass Iweins Wahnsinn nur oder hauptsächlich durch den Verlust des verzauberten Eherings bedingt ist, so ist es nicht abwegig, die These aufzustellen, dass die magisch bedingte Geisteskrankheiten des Protagonisten auch nicht auf herkömmlichen Wege geheilt werden kann. Eine gewöhnliche Behandlung würde gegen Laudines Zauber oder Fluch keinerlei Wirkung entfalten. Die Zauberkraft einer weiteren Fee hingegen wäre dazu durchaus in der Lage. So zumindest ist es in zahlreichen Märchen und Geschichten, in denen das Wunderbare eine große Rolle spielt, oftmals der Fall. Aufgrund der Ähnlichkeit solcher literarischer Motive mag es also durchaus legitim sein auch die Idee eines nötigen Gegenzaubers auf den *Iwein* zu übertragen, womit – da die Feensalbe ja tatsächlich wirkt und den Wahnsinn heilt – hinreichend bewiesen wäre, dass die Salbe tatsächlich aus einem magischen Feenreich stammt.

²⁰ Für die Auslegung des Namens „Feimorgân“ als Fee Morgana spricht auch der *Erec*: Dort ist ein magisches Wundpflaster erwähnt, dessen Herkunft ebenfalls mit besagter Person in Verbindung gebracht wird. Die Analogie beschränkt sich nicht nur auf den Namen der Erschafferin des Gegenstandes. Vielmehr ist die Wirkung äußerst ähnlich. Während Iwein durch die Salbe vom Wahnsinn kuriert wird, entfaltet das magische Pflaster bei Erec die wundersame Wirkung, dass all seine im Kampf erlittenen schweren Wunden sehr schnell verheilen.

VI. Die Wildnis

Während es sich bei der höfischen und der Feenwelt um zwei in der Forschung bereits etablierte Modelle handelt, kommt mit der Sphäre der Wildnis im Drei-Welten-Modell nun noch eine neue Komponente hinzu, die bislang noch kaum erforscht ist. Im *Iwein* jedenfalls ist der Wald von Brenziljan von einiger Bedeutung²¹.

Nicht nur, dass einige Episoden direkt darin angesiedelt sind. Noch viel entscheidender ist, dass er das verbindende Element zwischen den einzelnen Szenen ist. Wenn Iwein vom Artushof zur Quelle reitet, gelangt er dabei durch den dichten Wald. Auf dem Weg von einem Handlungsort zum nächsten muss sich der Artusritter stets durch die Wildnis kämpfen. Dieser dritten „Welt“ kommen im Roman also verschiedene Funktionen zu.

1. Diskurse

Einerseits ist der Wald ein Hindernis, dass die Reise beschwerlich („daz ich sô grôze arbeit [...] erleit“; V. 271f.) und gefährlich macht. Der fahrende Ritter muss es überwinden, um an sein Ziel zu gelangen. Andererseits ist der Wald auch nicht völlig unwegsam und undurchdringlich. Immer wieder gibt es darin Pfade und Lichtungen („dâ wâren die wege man-eecvalt“; V. 264). Die Wildnis ist also auch gleichzeitig Weg.

Dieses Paradoxon lässt sich vielleicht nur durch die topografische Gestalt Deutschlands im Mittelalter erklären, denn der Großteil des Landes bestand aus dichtem Wald. Systematisch begannen die Menschen damals zu roden, Wege in den Forst zu schlagen und das Land damit urbar zu machen. Hartmanns Publikum war diese Ambivalenz des Waldes zwischen undurchdringlicher Wildnis und vom Menschen gebahnten Wegen sicherlich weitaus bewusster als heutigen Lesern. Von daher sind diese beiden Aspekte nicht unwichtig.

Mit der Gefahr und Unwirtlichkeit des Waldes einher geht auch eine weitere Funktion: die Wildnis ist der Ort der Aventüre. Der höfische Roman handelt nicht – jedenfalls nicht primär – vom Leben am Artushof. Intrigen und gesellschaftliche Geschehnisse (z.B. Ginovers Entführung) sind, wenn überhaupt, nur Randepisoden. Im Zentrum der Geschichte steht meist ein fahrender Ritter, der in die Welt (und zwar in die Wildnis!) auszieht, um dort Abenteuer zu erleben. Man kann also sagen, dass der Wald in gewisser Weise den Rahmen oder das Gerüst des Artusromans bildet. Oder noch stärker formuliert: Ohne die Wildnis gäbe es keine Aventüre und ohne die auch keinen Artusroman.

Die Sphäre der Wildnis ist also ein fast allgegenwärtiges Element. Ihr kommt eine zentrale Bedeutung zu, denn sie hält die ganze Handlung wie ein Skelett in ihrem Innersten

²¹ Es wäre sicherlich interessant, die Konzeption von Wildnis vs. Zivilisation und generell die Beschreibung der Natur im klassischen Artusroman genauer zu analysieren und daraus eine eigenständige Theorie zu entwickeln.

zusammen. Außerdem fungiert sie als Brücke und ermöglicht den Übergang von der höfischen in die Feenwelt, der nie nahtlos ohne den Wald dazwischen erfolgt und funktioniert.

Als letztes sei noch erwähnt, dass der Wald in doppelter Opposition zur höfischen Welt steht: Einerseits als Verkörperung von Natürlichkeit (die negativ konnotiert ist, weil der Arthushof ja für Kultur und Zivilisation steht) und andererseits durch seine Bewohner, nämlich die Wilden, Einsiedler und Rodungsbauern, die als einfache Menschen sozial weit unter den Adligen stehen. Die Wildnis bildet somit, ähnlich wie das Feenreich, eine Art Gegenwelt zur höfischen Sphäre.

2. Topographie

Obwohl wie bereits erwähnt ein Großteil der Romanhandlung irgendwie in und um den Wald von Brenziljan spielt, fällt es dennoch ziemlich schwer, einzelne Szenen des Textes vollkommen der Sphäre der Wildnis zuzuordnen. Eigentlich kann man nur bei der Begegnung mit dem Waldmann (3) und der Wahnsinns-Episode (10) von typischen Diskursen der Wildnis, die darin verhandelt werden, sprechen.

Dies liegt eben hauptsächlich an der bereits erwähnten zentralen „Skelett-Funktion“ dieser Sphäre im *Iwein*. Es ist auffällig, wie immer wieder zwischen den Episoden vom Erzähler kurz, aber doch merklich vorhanden, Beschreibungen von Iweins Ritt durch den Wald eingestreut werden²².

Bereits auf dem Weg zum Brunnenreich wird einerseits explizit die Wildnis erwähnt („er erstreich grôze wilde, walt unde gevilde“; V. 969f.), andererseits aber eben auch die Wege, die hindurchführen („unz er den selben stîc vant“; V. 971). Dennoch ist es für den Aventüreritter sehr mühsam („nâch wâne in michel arbeit“; V. 968) und beschwerlich („ouch leit er grôzen ungemach unz daz er ûz ze velde quam“; V. 974f.).

Weitere dieser Übergangspassagen im Wald – um nur einige zu nennen – wären beispielsweise der gemeinsame Auszug mit dem Löwen von der Lichtung aus, auf der Iwein gegen den Drachen gekämpft hat („diz was ir beider arbeit, daz er nâch âventiure reit volle vierzehn tage“; V. 3917-3919) oder überhaupt der Weg zu jenem Ort („unde suochte dâ zehant den nêhsten walt den er vant, unde volget einer strâze; V. 3825-3827“). Man könnte auch noch mehr solche Stellen finden, denn der Roman ist voll von diesen kurzen Passagen, die beschreiben wie der Held sich mühsam von einer Szene durch die Wildnis zur nächsten Aventüre kämpft. Da die Wildnis in der anfangs gestellten Forschungsthese aber nur einer von drei Aspekten ist, kann nicht auf alle Textstellen detailliert eingegangen werden.

²² Dennoch kommen auch die Ebene oder das offene Land als Aspekte der Wildnis manchmal vor. So heißt es zu Beginn des Romans, als Iwein vom Artushof aufbricht beispielsweise: „er wolde ze velde rîten“ (V. 955).

3. Aktanten und Symbole

a) Der Waldmann

Kalogrenants und Iweins Begegnungen mit dem Wildhüter sind typisch für die Beschreibung und Darstellung der Wildnis und ihrer Bewohner aus Sicht von Personen, die der höfischen Welt angehören. Grotesk und monströs wird der Mann geschildert und Iwein bekreuzigt sich bei dessen schrecklichen Anblick gar mehrfach: „unde vant den grülichen man ûf einem gevilde stên bî sînem wilde: unde vor sînem anblicke segent er sich dicke“ (V. 980-984). Kalogrenant erzählt sogar noch genauer von dem Wilden, wie er inmitten der streitenden Tiere lebt:

„dô gesach ich sitzen einen man in almitten under in: [...] dô ich [...] sîn rehte war genam, dô vorht ich ich in alsô sêre sam diu tier ode mêre. sîn menschlich bilde was anders harte wilde: er was einem môre gelich, michel unde als eislich daz ez niemen geloubet. zwære im was sîn houbet græzer danne einem ûre. ez het der gebûre ein ragendez hâr ruoz var: daz was im vaste unde gar verwalken zuo der swarte an haupte unde an barte, sîn antlûte was wol ellen breit mit grôzen runzen beleit. ouch wâren im diu ôren als einem walttôren vermieset zwære mit spanne langem hâre breit als ein wann.“ (V. 418-443)

Der Fremde wird als übergroß und verwahrlost geschildert und mit einem Mohr verglichen. Er ist durch und durch hässlich und unheimlich. Vermutlich könnte der Waldmann die Hauptrolle spielen in einem typischen mittelalterlichen Ammenmärchen, das man unartigen adeligen Kindern erzählt, um sie zu erschrecken. Und genau das ist auch hier die Funktion, die diese Figur erfüllt. Sie steht in krassem Kontrast zu den beiden Artusrittern.

Während Kalogrenant und Iwein als Angehörige der höfischen Gesellschaft schöne, zivilisierte Adelige mit makellos reiner und weißer Haut sind, handelt es sich bei dem Wildhüter um einen abstoßenden Widerling, einen Bauern, der eher wie ein schwarzer Waldschrat, denn wie ein Mensch auf den Leser wirkt.

Tatsächlich wird er sogar mit Tieren verglichen und hat auch teilweise das Aussehen von diesen, was ihn nur noch monströser wirken lässt. So ist beispielsweise von der Nase eines Ochsen die Rede („diu nase als einem ohsen grôz“; V. 447) und sein Körperbau gleicht eher dem eines Ebers („er was stark unde gezan, als ein eber, niht als ein man“; V. 455f.). Die Kleidung besteht aus primitiven Fellen („er truoc an seltsæniu cleit: zwô hiute het er an geleit“; V. 465f.) und auch seine Bewaffnung ist entsprechend archaisch: Er hat kein Schwert wie ein Ritter, sondern eine gewaltige Keule, was eher an Riesen wie Harpin erinnert.

Doch nicht nur der Kontrast zur höfischen Welt und die Funktion als Schreckgespenst sind hinsichtlich des Waldmanns wichtig. Im Dialog mit Kalogrenant nutzt Hartmann die Figur, um höfische Werte zu verhandeln. So fragt der Ritter den Wildhüter nicht nur nach dem Weg, sondern vielmehr berichtet dieser auch, dass er auf der Suche nach Aventüre sei („ich sprach: ›ich wil dichz wizzen lân, ich suoche âventiure.‹“; V. 524f.). Die darauffolgende

Antwort des Waldmanns ist wenig verwunderlich: „>âventiure? waz ist daz?<“ (V. 527), denn woher sollte ein Wilder auch dieses höfische Konzept kennen. Hartman nutzt diese Stelle also, um das Aventüre-Prinzip zunächst einmal zu erklären, denn Kalogrenant gibt folgende Definition an:

„Nû sich wie ich gewâfent bin: ich heize ein rîter unde hân den sin daz ich suochende rîte einen man der mit mir strîte unde der gewâfent sî als ich. daz priset in unde sleht er mich. gesige aber ich im an, sô hât man mich vûr einen man unde wirde werder danne ich sî.“ (V. 529-537)

Doch es geht nicht nur um die bloße Präsentation eines ritterlichen Ideals. Vielmehr wird der Begriff ja auch problematisiert. Selbst der ungebildete Wilde erkennt die Fehler des obigen Konzepts. Durch die Aussage des Waldmanns wird die von Kalogrenant vertretene „Haudegenmentalität“ in Frage gestellt, denn er konfrontiert den Artusritter damit, dass er sein Leben eigentlich sinnlos aufs Spiel setzt (vgl. V. 544ff.).

Genau das, nämlich die Problematik des Aventüre-Begriffes darzustellen, ist die zweite wichtige Funktion des Waldmanns. Denn nur wenn man die anfängliche Definition von Kalogrenant kennt, kann man Iweins Fehlverhalten (z.B. gegenüber Ascalon) auch richtig verstehen und einordnen. Erst vor dem Hintergrund dieser Aussagen wird deutlich, warum Iwein sich verändern muss. Desweiteren kann man nur so den Wandel des Protagonisten vom herumreisenden „Schläger“ zu einem Vertreter einer neuen Aventüre-Definition verstehen: Der Löwenritter reist durch die Lande und hilft Menschen in Not. Sein Ruhmgewinn basiert also nicht mehr auf männlichem Alphetiergehave, sondern vielmehr auf gesellschaftlicher Notwendigkeit. Iwein wird vom Gewaltverursacher zum Beschützer vor Gewalt.

b) Der Einsiedler

Wie der Waldmann, so ist auch der Einsiedler, den Iwein während seines Wahnsinns im Wald trifft, eine kontrastive Figur. Hier geht es jedoch nicht darum, die Vorzüge höfischer Werte aufzuzeigen. Vielmehr ist die eigentliche Aufgabe des Einsiedlers die, die tragische Fallhöhe des Protagonisten zu veranschaulichen²³.

Der Fremde lebt zwar allein und von der Zivilisation abgeschottet mitten im Wald, dennoch ist er nicht völlig ohne Kultur. Er wird weder verwahrlost, noch monströs dargestellt wie der Wildhüter. Vielmehr scheint es sich um jemanden zu handeln, der zwar unter bescheidenen Verhältnissen sein Tagewerk vollrichten muss, der aber dennoch kein schlechtes Leben hat und diverse Vorzüge der Zivilisation durchaus zu schätzen weiß²⁴.

²³ Die oftmals (z.B. im Parzival) den in der Wildnis lebenden Einsiedlern zukommende Funktion des Lehrers und Vorbilds kommt hierbei nicht zum Tragen, da es sich bei dem Mann nicht um einen religiösen Eremiten, sondern um eine Art Rodungsbauer oder Jäger handelt.

²⁴ Der Einsiedler scheint eine Art Bindeglied zwischen höfischer Gesellschaft und Wildnis, zwischen Zivilisation und Natur zu sein. Er lebt zwar im Wald, aber dennoch begibt er sich manchmal auf den Markt, um die Erzeug-

c) *Iwein im Wahnsinn*

Ganz anders verhält es sich jedoch mit Iwein. Nach seiner Flucht aus der arturisch-höfischen Welt wird er selbst zu dem, was er zuvor beim Waldmann so sehr verachtet und gefürchtet hat: ein primitiver „Mohr“ („gelich wart einem môre“; V. 3348). Der Verlust der von Ross, Waffen und Rüstung (vgl. V. 3235ff.) symbolisiert diese Verwandlung, denn später bei der Rückkehr in die höfische Welt ist die Neueinkleidung ein wichtiger Schritt auf dem Weg der Rehabilitierung des Helden.

Während der Einsiedler das erjagte Wild kocht und mit Gewürzen den Geschmack verbessert, isst Iwein sein Fleisch roh („dône het er kezzel noch smalz, weder pfeffer noch salz“; V. 3277f.). Außerdem hat er die höfische Tugend der *mâze* verloren, denn er jagt völlig maßlos und mehr als er braucht („des schôz er ûz der mâze vil“; V. 3274) und begibt sich sogar auf die Ebene eines Diebes herab, als er einem Knappen Bogen und Pfeile stiehlt (vgl. V. 3264ff.). Der wahnsinnige Iwein ist also ein noch stärker überzeichneter Vertreter der Sphäre der Wildnis als der schreckliche Waldmann oder der Einsiedler.

d) *Der Löwe*

Der Löwe ist – neben diversen Pferden, auf denen die Ritter reiten – das einzige Tier, das im *Iwein* explizit erwähnt wird und eine relevante Rolle spielt. Der bereits angesprochene Drache ist ein Wesen aus der Feenwelt und daher im eigentlichen Sinne kein normales Tier.

Einerseits wird die Wildheit und Stärke des Löwen immer wieder vom Erzähler betont und das Tier fungiert in diversen Kämpfen als wertvoller Mitstreiter des Protagonisten. Besonders in den ungleichen Kämpfen gegen Harpin und die Teufelsritter ist Iweins Begleiter für die Zurechtrückung der Kräfteverhältnisse zugunsten des eigentlich benachteiligten Ritters verantwortlich. Aber auch gegen die drei Truchsesse gleicht das Tier die zahlenmäßige Überlegenheit des Feindes durch Treue und Kampfstärke aus, sodass der Held siegreich aus dem Kampf hervorgehen kann.

Neben der Funktion als Kampfgefährte dient der Löwe Iwein aber andererseits auch als eine Art Jagdhund. Das eigentlich wilde Tier wird durch den Ritter so gezähmt, dass es aufs Wort gehorcht, Wild für ihn aufspürt und erlegt (vgl. V. 3886ff.) und nachts über seinen Herren wacht (vgl. V. 3911ff.). Trotz dieser Domestizierung durch Iwein bleibt der Löwe als Tier aber noch immer primär ein typischer Vertreter der Sphäre der Wildnis.

nisse der Jagd gegen andere Güter einzutauschen oder zu verkaufen. Er scheint eine Art Pionierrolle einzunehmen, die im mittelalterlichen Deutschland bei der Urbarmachung des Landes nicht unüblich war.

VII. Transitorische Prozesse

Die Darstellung der drei Welten und die Zuordnung einzelner Szenen zu je einer der Welten ist ein Modell, eine gedankliche Hilfskonstruktion. Die Prinzipien der Abstraktion, der Verallgemeinerung und Vereinfachung kommen dabei zum Tragen. Dies muss man sich bewusst machen, damit einem klar wird, dass die scheinbar so fest gezogenen Grenzen zwischen den Welten mitnichten völlig solide und undurchlässig sind.

Ähnlich wie bei einem Epochenmodell, das in der Regel nicht von einem festen Start- und Enddatum einer Ära, sondern von fließenden Übergängen ausgeht, gibt es im *Iwein* Überlappungen zwischen den drei Welten. Der Hauptgrund dafür ist der, dass die Weltendefinition (vgl. S. 7) nicht rein örtlich zu verstehen ist.

So wird die Feenwelt beispielsweise durch mythische Wesen repräsentiert und die höfische durch die Artusritter. Iwein als umherziehender Aventüreheld bringt somit quasi automatisch durch seine eigene Anwesenheit immer ein Stück vom Arthushof in die Wildnis und die Feenwelt. In den folgenden Abschnitten soll kurz erläutert werden, inwiefern die einzelnen Sphären jeweils in die beiden anderen eindringen.

1. Eindringen der Wildnis

Der Löwe, der Iwein treu folgt, reist als Repräsentant der Wildnis mit seinem Herrn umher und gelangt damit in die höfische und die Feenwelt. In beiden wird er sofort als Eindringling identifiziert und man verlangt mehrfach, dass er eingesperrt wird („iu ne vihtet hie niemen mite, der leu enwerde ê in getân“; V. 6696f.) oder dass er Iwein in Kämpfen nicht zur Seite stehen darf (vgl. V. 5287ff.).

2. Eindringen der Feenwelt

Auch aus der Feenwelt dringen Dinge und Bewohner in andere Welten vor. Lunete kommt z.B. an den Artushof, um die Nachricht ihrer Herrin zu überbringen und die Ehe mit Iwein aufzulösen. Der Drache taucht im Wald auf und stört die Harmonie unter den Tieren in der Wildnis, die der Hüter bis dahin aufrecht erhalten hat. Mit dem Riesen Harpin erfolgt quasi ein direkter Angriff durch die Feenwelt auf die höfische Sphäre, denn zu letzterer könnte man die Burg zur guten Herberge ja rechnen. Ähnlich verhält es sich auch mit den Teufelsrittern und der Burg zum schlimmen Abenteuer.

Ebenso sei noch Laudines Ehering, der ja als magischer Gegenstand und Bestandteil der Feenwelt definiert wurde, erwähnt. Nach der Hochzeit nimmt Iwein diesen nämlich mit, während er über ein Jahr lang mit Gawein auf Turnieren in der höfischen Welt und am Artushof verweilt. Ähnlich verhält es sich mit Feimurgans Zaubersalbe, die durch Dienerinnen der Dame von Narison in die Wildnis gelangt.

Desweiteren könnte man noch anführen, dass der Einfluss von Laudines Feenreich auf den es umgebenden Wald durch die seltsame Quelle sichtbar wird. Was sonst vielleicht nur ein gewöhnlicher Brunnen oder eine schöne Lichtung wäre, wird durch die Nähe der Feenwelt zu einem verzauberten Ort, in dem die gewöhnlichen Naturgesetze nur noch bedingt gelten.

3. Eindringen der höfischen Welt

Die höfische Welt dringt besonders durch den umherziehenden Aventüreritter Iwein, aber auch durch den reisenden Artushof in die beiden anderen Sphären vor. So ist die Wildnis ja wie bereits erwähnt der typische Ort, an dem sich ein Ritter beweisen muss. Da die Abenteuer für gewöhnlich nicht in die höfische Welt kommen, kommt letztere also – vertreten durch Iwein – in die Wildnis. Die Ankunft des gesamten Artushofes an der Quelle und im Brunnenreich sind schließlich die höchste Form des Eindringens der höfischen Welt in die Sphäre des Feenreiches.

Weiterhin kann man noch festhalten, dass selbst die Wildnis des Waldes von Brenzilian mehrfach durch die Zivilisation der höfischen Sphäre infiltriert wird. Der Einsiedler als Rodungsbauer und Pionier könnte hierbei beispielsweise als Vorbote einer stückweisen Assimilation der beiden Welten angesehen werden. Außerdem ist festzustellen, dass, obwohl der Wald meist als gefährlich und schwer zu passieren beschrieben wird, es dennoch erstaunlich viele Wege und Straßen darin gibt. In dem Chaos der Wildnis gibt es also durchaus auch Elemente der Ordnung, welche wiederum eher mit der höfischen Sphäre in Verbindung zu bringen wären.

Interessant ist außerdem festzustellen, dass das Laudinereich zwar eigentlich eine Feenwelt ist, diese jedoch massiv von höfischen Aspekten durchdrungen ist. Es ist eine Tatsache, dass mit Ascalon und Iwein zwei Ritter die männlichen Herrscher des Landes sind. Dies ist insofern verwunderlich, weil man ja eigentlich eher eine Art Elfenkönig oder Zauberer als Gemahl der „Fee“ Laudine erwarten würde.

4. Assimilation

Aufgrund der hohen Durchdringung der Welten durch Personen aus anderen Bereichen bleibt festzuhalten, dass es zu diversen Prozessen der Assimilation zwischen den drei Sphären auf der Ebene des Textes kommt.

So werden beispielsweise die Teufel in der Burg zum schlimmen Abenteuer vom Erzähler und auch Harpin von Iwein („rîter, waz touc disiu drô?“, V. 5008) als Ritter – und damit Vertreter der höfischen Welt – bezeichnet.

Iweins Löwe wird zwar als wildes Tier dargestellt, andererseits aber auch oft anthropomorphisiert. Als sein Herr an der Quelle ohnmächtig wird, will er sich beispielsweise ins

Schwert stürzen und Selbstmord begehen (V. 3942ff). Durch die Gesellschaft von Iwein wird das wilde Tier also vermenschlicht. Oder anders gesagt: Der Einfluss der höfischen Welt auf die Natur führt zu einer Kultursteigerung, sodass das primitive Tier fast zum Menschen wird.

Doch auch umgekehrt kann ein Vertreter des Artushofes auf eine „niedrigere“ Daseinsstufe herabfallen. Iwein verwandelt sich während seinem Wahnsinn im Wald zu einem Wilden. Er ist nackt, maßlos, schmutzig, isst sein Essen roh und ohne Gewürze usw. Der Löwenritter verliert somit alle Attribute, die ihn zur höfischen Welt zugehörig machen. Stattdessen nimmt er die an, die ihn als einen Bewohner der Wildnis auszeichnen und er ähnelt jetzt vielmehr dem tierhaften Wildhüter, den er auf dem Weg zur Quelle einst traf, als einem adeligen Königssohn.

Insbesondere in Laudines Herrschaftsgebiet ist der Prozess der Assimilation am stärksten vorangeschritten. Hier finden sich zahlreiche Merkmale, die man eher der höfischen Welt, als dem Feenreich zuordnen würde. Obwohl das Land weiblich geprägt ist und eine Landesherrin hat, braucht letztere doch einen männlichen Beschützer für ihr Territorium. Laudine selbst wird als Frau von hohem Adel bezeichnet („mîn vrouwe ist ein sô edel wîp“; V. 4203) und in ihrem Regnum gibt es wie am Artushof auch Truchsesse, die ihr zur Seite stehen. Außerdem muss sie erst die Mächtigen ihres Reiches befragen, bevor sie Iwein heiraten kann.

Die ganze Struktur und Beschreibung ihres Hoheitsgebietes unterscheiden sich also in vielen Punkten nur unwesentlich von denen von Karidol. Somit zeigt sich darin insbesondere die Verschmelzung von höfischer Welt und Feenreich.

VIII. Schlussbetrachtung

Nach den zahlreichen Untersuchungen und gewonnenen Resultaten, soll nun wieder zur anfangs aufgestellten Forschungsthese, dass sich die Romanwelt im *Iwein* im wesentlichen durch die drei Sphären der höfischen, der Feenwelt und der Wildnis konstituiert, zurückgekehrt werden. Dabei soll die These kritisch hinterfragt werden.

In den Kapiteln IV bis VI wurde versucht, die drei postulierten Welten konkret im Roman nachzuweisen, sie hinsichtlich ihrer Funktion genauer zu erklären und sie konzeptionell insofern zu präzisieren, dass man sie grundlegend voneinander unterscheiden kann. Die Nachweisbarkeit der drei postulierten Sphären im Text kann als gelungen angesehen werden.

Problematisch wurde das Modell, das auf einer strikten Dreiteilung der Welten beruht, aber hinsichtlich der Unterscheidbarkeit der einzelnen Domänen voneinander. Die in Kapitel VII behandelten Assimilationsprozesse brachten schließlich ein unerwartetes Ergebnis zum Vorschein, welches die scharfe Trennung der drei Welten – zumindest in der ursprünglich angedachten Absolutheit und Radikalität – in manchen Fällen als unhaltbare These entlarvte.

So bleibt also zu hinterfragen, welche Schlüsse dennoch aus den Erkenntnissen dieser Arbeit gezogen werden können. Während Artus- und Feenschema in der Forschung etablierte Begriffe sind, wurde versucht mit der Sphäre der Wildnis eine dritte Welt innerhalb des arturischen Romans zu postulieren.

Vielleicht aber ist eine derartige Dreiteilung eines Artusromans gar nicht möglich oder sinnvoll? Um diese Frage beantworten zu können, müsste man sich eingehender mit Funktion und Bedeutung der Wildnis im *Iwein* und im klassischen Artusroman auseinandersetzen. Insbesondere wären dabei die Aspekte der Wildnis als Bindeglied zwischen Artus- und Feenschema, als Ort des Übergangs zwischen den Welten und als Schauplatz der Aventüre zu untersuchen.

Möglicherweise liegt auch in der unterschiedlichen Konzeption der jeweiligen Sphären das Problem des Drei-Welten-Modells. Die höfische Welt wird hauptsächlich durch das Artusschema repräsentiert. Dabei handelt es sich um eine ideologisch fest definierte und abgegrenzte Einheit. Die arturisch-höfische Welt ist durch die in ihr etablierten gesellschaftlichen Regeln, Gesetze und Diskurse fest definiert.

Bei der Wildnis und der Feenwelt jedoch wird es schwer bis nahezu unmöglich dies zu sagen. Das verbindende und konstitutive Merkmal der Feenwelt ist nämlich das Vorhandensein des Fantastischen, Magischen oder Wunderbaren. Einerseits ist das also ein viel vageres und allgemeineres Merkmal und andererseits erfolgt diese Zuordnung auf einer ganz anderen Ebene. Von daher ist die Feenwelt prinzipiell schon einmal nicht mit der arturischen Welt

vergleichbar, denn sie ist in sich schon gespalten und uneinheitlich. Laudines Zauberring hat mit dem Drachen oder dem Riesen Harpin eigentlich so gut wie gar nichts gemein.

An dieser Stelle zeigt sich aber der eigentliche Kern des Problems: Abstraktion. In der wissenschaftlichen Forschung ist dies eine gängige und vielgenutzte Praktik. Grundsätzlich hat diese durchaus einen Sinn und ihre Berechtigung. So profitiert die Germanistik sicherlich sehr von der Einteilung der Literatur in Gattungen und Epochen. Ohne derartige Hilfskonstruktionen wäre literaturwissenschaftliche Arbeit vermutlich völlig undenkbar.

Dennoch birgt aber die Anwendung derartiger Methoden eben immer auch eine gewisse Gefahr. Das eingangs im Zusammenhang mit Hugo Kuhns Doppelweg-Modell diskutierte Problem ist dafür ein gutes Beispiel. Eine anhand des *Erec*, also eines Einzelstücks, gewonnene Erkenntnis wurde stark verallgemeinert und so zu einem generell anwendbaren grundlegenden System gemacht.

Diesem Vorgang lag das völlig verständliche und nur allzu menschliche Bedürfnis nach Vereinfachung und Verallgemeinerung zugrunde. Das gewünschte Ziel wurde auch erreicht, doch eben auf Kosten von Präzision und Schärfe. Durch zu starke Generalisierung bleibt die Genauigkeit auf der Strecke.

Entweder es werden scheinbar unüberwindliche Grenzen gezogen, wo sie in der Realität vielleicht nicht oder nur minimal existieren oder aber es ist das genaue Gegenteil der Fall und es werden Dinge vermischt und zusammen geworfen, die sich lediglich entfernt ähneln und vielleicht sogar mehr Unterschiede als Gemeinsamkeiten besitzen.

Es bleibt also festzuhalten, dass die Forschung sich bei starken Verallgemeinerungen stets den damit einhergehenden Problemen bewusst sein muss. Insbesondere bei strukturalistischen Ansätzen, die in der Regel einen hohen Grad an Abstraktion aufweisen, ist die Gefahr einer Übergeneralisierung und zu starken Simplifizierung in hohem Maße gegeben.

Literaturverzeichnis

Um die Lesbarkeit der Arbeit zu erhöhen, wurden Zitate aus dem Primärtext (s.u.) nur durch Versangaben gekennzeichnet.

Primärtext

Hartmann von Aue: *Iwein*. In: Mertens, Volker (Hrsg.): *Hartmann von Aue Gregorius Der Arme Heinrich Iwein*, Deutscher Klassiker Verlag, Frankfurt am Main 2008, S. 317-767.

Sekundärliteratur

- Köhler, Erich: *Ideal und Wirklichkeit in der höfischen Epik*, Tübingen 1970, 2. Auflage.
- Simon, Ralf: *Einführung in die strukturalistische Poetik des mittelalterlichen Romans. Analysen zu deutschen Romanen der matière de Bretagne*, Würzburg 1990.

Szenenzuordnung und Topographie der Romanwelt

