

Universität Stuttgart
Institut für Literaturwissenschaft
Abteilung Germanistische Mediävistik
Sommersemester 2024
Betreuerin: Dr. Stephanie Seidl



Universität Stuttgart

Masterarbeit zum Thema:

Die Schlussaventure im höfischen Roman

Arbeit zur Erlangung des akademischen Grades ‚Master of Arts‘

Stuttgart, 20.08.2024

Stefanie Köpf
Studiengang: Literaturwissenschaft: Germanistik
6. Fachsemester

1. Inhalt

| | | |
|-----|--|----|
| 1. | Einleitung | 3 |
| 2. | Aventiure: Wort und Konzept | 6 |
| 3. | Die Befreiungstat: <i>wan bî den liuten ist sô guot</i> | 18 |
| 3.1 | <i>Erec</i> | 18 |
| 3.2 | <i>Parzival</i> | 23 |
| 3.3 | <i>Wigalois</i> | 29 |
| 4. | Institutionalisierung: <i>nu sî iu Offenlîch geseit ein grôziu âventiure</i> | 36 |
| 4.1 | <i>Erec</i> | 36 |
| 4.2 | <i>Parzival</i> | 41 |
| 4.3 | <i>Wigalois</i> | 48 |
| 5. | Räumliche Exklusivität: <i>gar âventiure ist al diz lant</i> | 53 |
| 5.1 | <i>Erec</i> | 56 |
| 5.2 | <i>Parzival</i> | 62 |
| 5.3 | <i>Wigalois</i> | 73 |
| 6. | Das Schicksal des Helden: <i>nu hât dich got her gesant</i> | 80 |
| 6.1 | <i>Erec</i> | 82 |
| 6.2 | <i>Parzival</i> | 84 |
| 6.3 | <i>Wigalois</i> | 88 |
| 7. | Fazit, Eingrenzung und Ausblick | 92 |
| 8. | Literatur | 95 |
| 9. | Anhang: Belege des mhd. Begriffs <i>âventiure</i> in <i>Erec</i> , <i>Parzival</i> und <i>Wigalois</i> ... | 99 |

1. Einleitung

Vielen Geschichten ist gemein, dass sie einen strukturellen Höhepunkt haben oder einen Schluss, der klar als solcher erkennbar ist.¹ Im klassischen höfischen Roman wird die Position des strukturellen Höhepunkts von der letzten Aventure, also der Schlussaventure, besetzt. Indem der Held des höfischen Romans die Schlussaventure besteht, bringt er eine in Unordnung geratene Welt wieder in Ordnung, erweist sich, mehr als in den vorgelagerten Bewährungsaventuren, die die letzte Heldentat vorbereiten und zu ihr hinführen, als vollkommener Artusritter und erlangt größte *êre*. Die Schlussaventure sticht also in mehreren Hinsichten heraus. Diese Sonderstellung hat ihre Entsprechung in formalen Merkmalen, die den Schlussaventuren in den höfischen Romanen zukommen: Neben ihrer prominenten Position am Ende der Erzählung gibt es weitere Elemente, die die Schlussaventure vor den vorangehenden Aventuren auszeichnen.

Das gilt nicht nur für einen bestimmten Roman, sondern ist für die Gattung des höfischen Romans spezifisch. Wie diese Arbeit zeigen wird, teilen sich die Schlussaventuren in den höfischen Romanen mehrere gemeinsame Kennzeichen, die ihnen die erwähnte Sonderstellung verschaffen. Es wird sich zeigen, dass es in höfischen Romanen gemeinsame Strategien gibt, um die letzte Aventure vor den vorgelagerten auszuzeichnen: Erstens ist sie eine Befreiungstat, das heißt, der Held befreit andere Figuren aus einer durchaus wörtlich und räumlich zu denkenden Gefangenschaft. Zweitens ist sie institutionalisiert, das heißt, sie ist in der erzählten Welt eine feststehende Größe, Figuren wissen um ihre Existenz und können den Artusritter über die zu lösende Aufgabe informieren, wie zuvor schon andere Ritter informiert wurden, die aber daran gescheitert sind. Drittens ist sie räumlich exklusiv, das heißt, sie findet an einem abgeschlossenen Ort statt, der semantisch als Jenseitsreich oder Anderswelt markiert ist. Nur der Held kann, unterstützt von einer Helferfigur, die Grenze zu jener Anderswelt überschreiten; die anderen Figuren müssen draußen bleiben. Viertens ist sie das Schicksal des Helden, sie ist ihm von Gott vorherbestimmt und widerfährt ihm nicht zufällig, sie ist seine persönliche Aufgabe, für die nur er geeignet ist und der er sich allein stellen muss.

¹ Schon Aristoteles spricht davon, dass eine ganze und geschlossene Handlung Anfang, Mitte und Ende haben müsse. Ein Ende einer Handlung folge „natürlicherweise auf etwas anderes [...], und zwar notwendigerweise oder in der Regel, während nach ihm nichts anderes mehr eintritt“ (Poetik. Griechisch/Deutsch. Übers. u. hg. v. Manfred Fuhrmann. Ditzingen 1982, S. 25 (1450b)). Ein Ende muss daher nicht nur ein Schluss, sondern ein erkennbarer Abschluss sein.

Von diesen vier gemeinsamen Merkmalen wurden zwei – die Schlussaventure als Schicksal des Helden² und ihre räumliche Exklusivität³ – in der Forschung bereits für einzelne Romane ausgiebig besprochen; ein weiteres, nämlich ihre Qualität als Befreiungstat,⁴ wurde zumindest wahrgenommen; und das letzte, ihre Institutionalisierung, ist in der Forschung noch nicht präsent. Das Ziel dieser Arbeit ist daher, diese vier Merkmale als spezifische Kennzeichen der Schlussaventure zusammenzubringen und zu analysieren.

Entsprechend ist diese Arbeit aufgebaut: Jedem Merkmal ist ein Kapitel gewidmet. Vorangestellt ist ein Analysekapitel, das einen Überblick über die umfangreiche Forschung zu Begriff und Konzept der Aventure bietet. Dabei bekommen die drei Romane *Erec*,⁵ *Parzival*⁶ und *Wigalois*⁷ besondere Aufmerksamkeit: Nach einem etymologischen Teil, der die Herkunft des Substantivs aus dem Französischen nachvollzieht, werden vor allem Gemeinsamkeiten und Unterschiede der Semantik des Aventurebegriffs in den drei herangezogenen Werken aufgezeigt.

² Vielmehr die Schicksalhaftigkeit der Aventure allgemein, nicht speziell der Schlussaventure, betonen u. a. Erich Köhler: Aventure. Reintegration und Wesenssuche. In: Ders.: Ideal und Wirklichkeit in der höfischen Epik. Studien zur Form der frühen Artus- und Graldichtung. 3. Aufl. Tübingen 2002, S. 66–88; Coralie Rippl: Der Erzähler, die *aventure*/*aventure* und Gott. Narrative Dynamiken in den Erec-Romanen Chrétien de Troyes und Hartmanns von Aue. In: Michael Schwarzbach-Dobson, Franziska Wenzel (Hg.): Aventure. Ereignis und Erzählung, Berlin 2022, S. 169–202, hier S. 186f. Diese Arbeit wird jedoch zeigen, dass der Grad an Schicksalhaftigkeit bei der Schlussaventure höher ist als bei den Bewährungsaventureuren; das sagt in dieser Deutlichkeit jedoch nur Mireille Schnyder: Sieben Thesen zum Begriff der *aventure*. In: Gerd Dicke u. a. (Hg.): Im Wortfeld des Textes. Worthistorische Beiträge zu den Bezeichnungen von Rede und Schrift im Mittelalter. Berlin, New York 2006, S. 369–375, hier S. 371.

³ Vgl. Ernst Trachsler: Der Weg im mittelhochdeutschen Artusroman. Bonn 1979, bes. S. 186–193, sieht den Baumgarten im *Erec* und die Burg Korntin im *Wigalois* als Reiche der Anderswelt, die von einer Grenze umgeben seien, über die es einen Führer brauche, und weitet das auf die ‚Hauptabenteuer‘ in Artusromanen insgesamt aus; Jutta Eming: Funktionswandel des Wunderbaren. Studien zum *Bel Inconnu*, zum *Wigalois* und zum *Wigoleis vom Rade*. Trier 1999. Eming beschreibt Korntin als verschlossene Jenseitswelt (vgl. S. 188); Andrea Glaser: Der Held und sein Raum. Die Konstruktion der erzählten Welt im mittelhochdeutschen Artusroman des 12. und 13. Jahrhunderts. Frankfurt am Main 2004, bespricht unter anderem für den *Erec* und den *Parzival* die Räume Brandigan, Schastel marveile und Munsalwäsche als Gegen- oder Anderswelten, in denen die Naturgesetze teilweise nicht gelten; Judith Klinger: Anderswelten. In: Tilo Renz u. a. (Hg.): Literarische Orte in deutschsprachigen Erzählungen des Mittelalters. Ein Handbuch. Berlin, Boston 2018, S. 13–39, hier S. 34–38, stellt fest, die Anderswelt sei im Artusroman besonders mit der ‚Erlösungs-aventure‘ assoziiert; Thomas Poser: Raum in Bewegung. Mythische Logik und räumliche Ordnung im *Erec* und im *Lanzelet*. Tübingen 2018, bes. S. 95–103, bezeichnet den Weg Erecs in den Baumgarten als Grenzüberschreitung im Sinne Lotmans, bei der der Burgherr Ivreins als Wegweiser fungiere und in deren Verlauf der Held stufenweise isoliert werde, und sieht die Schlussaventure als Metaereignis, das das System der semantischen Räume verändere.

⁴ Vgl. Köhler, Aventure. Reintegration und Wesenssuche, S. 77f.; Albrecht Classen: Kulturhistorische Wortstudien zu vier zentralen Begriffen des Mittelhochdeutschen. In: Leuvense Bijdragen 84 (1995), S. 1–37, hier S. 6, betont die soziale Dimension der *Joie de la curt* im Gegensatz zu Erecs vorangegangenen Kämpfen.

⁵ Hartmann von Aue: *Erec*. Mittelhochdeutsch/Neuhochdeutsch. Hg., übers. u. komm. v. Volker Mertens. Stuttgart 2008. Im Folgenden unter der Sigle E zitiert.

⁶ Wolfram von Eschenbach: *Parzival*. Mittelhochdeutscher Text nach der Ausgabe von Karl Lachmann. Übersetzung und Nachwort von Wolfgang Spiewok. 2 Bde. Berlin 2008. Im Folgenden unter der Sigle P zitiert.

⁷ Wirnt von Grafenberg: *Wigalois*. Text der Ausgabe von J. M. N. Kapteyn. Übers., erläutert u. mit einem Nachwort versehen von Sabine Seelbach und Ulrich Seelbach. 2., überarb. Aufl. Berlin, Boston 2014. Im Folgenden unter der Sigle W zitiert.

Diese Werke – der *Erec* Hartmanns von Aue, der *Parzival* Wolframs von Eschenbach und der *Wigalois* Wirnts von Grafenberg – bilden die Textgrundlage dieser Arbeit. Für die Auswahl war entscheidend, dass der *Erec* als der erste Artusroman deutscher Sprache gilt und für die Zeit steht, als das Konzept der *Aventiure* erst eingeführt wurde. Der *Parzival* entstand eine Generation später. Der *Wigalois* wurde zwar ungefähr gleichzeitig mit dem *Parzival* geschrieben, wird aber aus strukturellen Gründen zu den nachklassischen Romanen gezählt (vgl. Kap. 6.3 dieser Arbeit) und soll diese hier vertreten. Die drei Romane bilden auch dank ihrer intertextuellen Verweise eine gute Reihe: So dient der *Erec* als ‚Grundlagenwerk‘, auf das sich der Erzähler des *Parzivals* an mehreren Stellen bezieht, mit dem er seinen eigenen Roman vergleicht und von dem er sich – mitunter polemisch – abzugrenzen sucht. Der *Wigalois* bezieht sich wiederum auf den *Parzival*, unter anderem durch die Figur des Artusritters Gawein – im *Parzival* Gawan –, der in beiden Romanen eine bedeutende Rolle einnimmt. Die Romane bieten sich also für eine gemeinsame Betrachtung an. Ein weiterer Grund, den *Parzival* heranzuziehen, ist, dass in diesem Roman sogar zwei Schlussaventiuren zu untersuchen sind: Die Bewährungsaufgabe des Titelhelden auf Munsalwäsche sowie Gawans Kämpfe und ‚Leiden‘ auf Schastel marveile.

Um in die Thematik einzuführen, werden zunächst die Herkunft des Substantivs *âventiure* und seine Verwendung im Mittelhochdeutschen, vor allem in den drei besprochenen Romanen, erläutert.

2. Aventure: Wort und Konzept

Das Konzept der *aventure* war den deutschen Rezipienten zur Zeit, als der *Erec* sein Publikum fand, nicht geläufig, denn es wurde damals mit den chrétienschen Romanen aus dem Französischen übernommen. Die etymologische Herkunft liegt im vulgärlateinischen Partizip Futur *adventura*, das ‚was kommen/geschehen wird‘ bedeutet und aus dem das altfranzösische Substantiv *aventure/avanture* abgeleitet wurde. Dieses bedeutete zunächst ‚Zufall, Schicksal‘ und wurde im *Alexiuslied* und in den Chansons de geste verwendet. Nach 1150 kam es in dieser Bedeutung als *aventure* ins Deutsche, belegt im *Grafen Rudolf* um 1170.⁸

Doch was genau bedeutete das Wort im Französischen? Franz Lebsanft systematisiert die Verwendung im Altfranzösischen wie folgt: a) Begebenheit, Ereignis, das jemandem unwillentlich widerfährt; b) Zufall; c) Glück (*bone aventure*) und Unglück (*male aventure, mesaventure*); d) Los, Schicksal; e) Gefahr; f) gefährliches Unternehmen, Heldentat; g) ritterliche Bewährungsprobe; h) Erzählung. Die Metonymie ‚Erzählung (von einem Ereignis)‘ sei zwar stellenweise zu beobachten, habe sich aber im Altfranzösischen nicht etabliert. Als Bezeichnung für einen Erzählstoff trete *aventure* erst im 14. Jahrhundert auf.⁹

Das Altfranzösische kennt auch ein von diesem Substantiv abgeleitetes Adjektiv: *aventuros*. Es bedeutet in Bezug auf Sachen ‚gefährlich‘, wie in *un tertre aventureus*, oder ‚voll ritterlicher Bewährungsproben‘, wie in *forest aventureuse*. In Bezug auf einen Ritter bedeutet es ‚zu Bewährungsproben bestimmt‘.¹⁰

Die Entwicklung der *avanture* zum „Zentralbegriff der Artusdichtung“¹¹ führt die Forschung auf Chrétiens de Troyes Verwendung des Wortes in seinen höfischen Romanen zurück. Hier erscheint die *avanture* erstmals in der Bedeutung ‚gefährvolle ritterliche Bewährung‘, die außerhalb des Artushofs stattfindet und so außergewöhnlich ist, dass sie es

⁸ Vgl. Volker Mertens: [Art.] Aventure. In: Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft. Neubearbeitung des Reallexikons der deutschen Literaturgeschichte. 1997–2003, Bd. 1, Hg. v. Klaus Weimar u. a. Berlin, New York 2007, S. 187–189, hier S. 187; Hartmut Bleumer: Im Feld der *aventure*. Zum begrifflichen Wert der Feldmetapher am Beispiel einer poetischen Leitvokabel. In: Gerd Dicke u. a. (Hg.): Im Wortfeld des Textes. Worthistorische Beiträge zu den Bezeichnungen von Rede und Schrift im Mittelalter. Berlin, New York 2006, S. 345–367, hier S. 354; Classen, Kulturhistorische Wortstudien, S. 3.

⁹ Vgl. Franz Lebsanft: Die Bedeutung von altfranzösisch *aventure*. Ein Beitrag zu Theorie und Methodologie der mediävistischen Wort- und Begriffsgeschichte. In: Gerd Dicke u. a. (Hg.): Im Wortfeld des Textes. Worthistorische Beiträge zu den Bezeichnungen von Rede und Schrift im Mittelalter. Berlin, New York 2006, S. 311–337. Zur Bezeichnung für einen Erzählstoff, vgl. ebd., S. 332.

¹⁰ Vgl. ebd., S. 325, 329f.

¹¹ Mertens, Aventure, S. 187.

wert ist, am Hofe erzählt zu werden.¹² Diese Bewährung ist seit Chrétien, wie Lebsanft herausgearbeitet hat, nicht mehr ein Ereignis, das zufällig – *par aventure* – auf den Ritter zukommt, sondern eines, dem er sich willentlich stellt und das er sucht: Die Wendung *aler querre aventure* – zuerst bei Chrétien überliefert und von ihm spezifisch genutzt – zeigt an, dass der über den Ritter hereinbrechende Zufall sich zu einem Patiens wandelt, dem der Ritter nun als Agens begegnet.¹³ Chrétien setzt das Substantiv laut Coralie Rippl an strukturell relevanten Stellen ein, wo es „auf das Tun des Erzählers, auf seine spezielle Formung der Geschichte verweist“.¹⁴ Zum ersten Mal wird die *aventure* mit größerer Bedeutung aufgeladen. Sie ist in *Erec et Enide* sogar das Thema der Geschichte: *conte d'aventure*.¹⁵

So wie Chrétien den Bedeutungsumfang der *aventure* um die ‚aktiv aufgesuchte Bewährungsprobe‘ erweiterte, hat Hartmann von Aue in seiner Bearbeitung des Erec-Stoffs diesen Bedeutungsumfang übernommen und ihn nochmals ausgeweitet, und zwar um die Metonymie, die sich im Französischen erst einmal nicht etabliert hat: *âventiure* bezeichnet bei Hartmann zum ersten Mal auch die ‚Quelle‘, aus der der Autor seine Informationen über den Helden und seine Erlebnisse und Taten zieht.¹⁶ Das deutsche Publikum lernt die *âventiure*, die es bisher vielleicht aus dem *Grafen Rudolf* als ‚Zufall, Schicksal‘ kannte, also gleichzeitig als ritterliche Bewährungsprobe und als die Erzählung davon kennen. Im *Erec* haftet der *Aventiure* das Element des Zufälligen an, obwohl der Held sie aktiv aufsucht: Um sein Ansehen wiederherzustellen, nachdem er sich *verlegen* hat, reitet Erec mit Enite *nâch âventiure wâne* (E 3111) los; auch nach seiner Zwischeneinkehr bei Artus, als er seine *Aventiure*fahrt wieder aufnimmt, zieht es ihn ganz unbestimmt dorthin, *dâ er âventiure vunde* (E 5292). Er zielt bewusst darauf ab, eine *Aventiure* zu erleben, aber wie genau diese aussehen wird, weiß er nicht; das bleibt dem Zufall oder dem Schicksal überlassen. Als die

¹² Vgl. Selena Rhinisperger: Von *wundern* und *âventiuren* im Artusroman. In: Nicola Gess u. a. (Hg.): Poetiken des Staunens. Narratologische und dichtungstheoretische Perspektiven. Paderborn 2019, S. 69–84, hier S. 71.

¹³ Vgl. Lebsanft, Altfranzösisch *aventure*, S. 326–329. Ähnlich auch: Rippl, Der Erzähler, S. 177.

¹⁴ Rippl, Der Erzähler, S. 202.

¹⁵ Chrétien de Troyes: *Erec et Enide* / *Erec und Enide*. Altfranzösisch/Deutsch. Übers. u. hg. v. Albert Gier. Stuttgart 1987, V. 18. Im Folgenden unter der Sigle EE zitiert.

¹⁶ Vgl. Klaus-Peter Wegera: *Mich en habe diu âventiure betrogen*. Ein Beitrag zur Wort- und Begriffsgeschichte von *âventiure* im Mittelhochdeutschen. In: Vilmos Ágel u. a. (Hg.): Das Wort. Seine strukturelle und kulturelle Dimension. FS Oskar Reichmann. Tübingen 2002, S. 229–244, hier S. 231; vgl. Otfried Ehrismann: *Ehre und Mut, Âventiure und Minne*. Höfische Wortgeschichten aus dem Mittelalter. München 1995, S. 25; Volker Mertens: *Frau Âventiure klopft an die Tür ...*. In: Gerd Dicke u. a. (Hg.): *Im Wortfeld des Textes. Worthistorische Beiträge zu den Bezeichnungen von Rede und Schrift im Mittelalter*. Berlin, New York 2006, S. 339–346, hier S. 339.

beiden auf ihrer Aventurefahrt auf offenem Felde König Guivreiz begegnen, sagt dieser zu Erec, der ihm nicht bekannt ist:

dar zuo sît ir gewâfent wol,
als ein ritter sol
der ze deheinen stunden
werlôs wil werden vunden
und der âventiure suochet. (E 4336–4340)

Ein Ritter, der Aventure sucht, muss gut (aus-)gerüstet sein, denn er kann auf alle möglichen Gegner treffen, seien sie menschlich oder nicht.

Nicht nur den Helden der Erzählung zieht es ins Unbekannte; auch von Guivreiz heißt es, dass er *nâch sîner gewonheit / ze walde nâch âventiure* reitet (E 7398f.). Der Wald als das Gegenteil der höfischen Welt ist nämlich der Ort, an dem Aventure am wahrscheinlichsten zu finden ist.

Das Element des Zufälligen tritt noch mehr in den Hintergrund, wenn klar ist, auf welchen Gegner der Ritter sich einlässt. Nachdem der Zwerg des Ritters Iders Erec mit der Peitsche geschlagen hat, reitet Erec, um sein Ansehen wiederherzustellen, dem Ritter *ûf âventiure nâch* (E 221), mit der Aussicht auf einen Kampf mit einem bekannten Gegner.

Die erwähnte andere Bedeutungsdimension von *âventiure* ist die ‚Quelle‘ des Autors für seine Geschichte. Von den insgesamt 22 Belegstellen im *Erec* haben sieben, also ungefähr ein Drittel, diese Bedeutung.¹⁷ Hartmann betont vor allem zu Beginn seines Werkes (E 185, 281, 743), dass dieses auf einer Quelle beruhe; in der Mitte finden sich diese Verweise auf die Vorlage vereinzelt (E 2239, 2897, 4629,6, 7835) und gegen Ende gar nicht mehr. Sie treten entweder neutral in der Form *als uns diu âventiure zalt* (E 743) oder *nâch der âventiure sage* (E 2239) auf oder schaffen eine Distanz zur Quelle, indem das Substantiv in einen Konditionalsatz gestellt wird: *saget diu âventiure wâr, [...]* (E 158).

Dieses Umschlagen von der eigentlichen Bedeutung in die Metonymie, vom erzählenswerten Ritterkampf in die Erzählung, diese Doppeldeutigkeit, hat bereits Friedrich Benecke hervorgehoben, als er den Wörterbucheintrag zu *âventiure* als einen seiner beiden Beispieleinträge für ein mittelhochdeutsches Wörterbuch veröffentlichte,¹⁸ aus dem später das Mittelhochdeutsche Wörterbuch von Benecke, Müller und Zarncke entstehen sollte. Seitdem ist diese Erkenntnis „eine vielfach zitierte Selbstverständlichkeit der Forschung“,¹⁹

¹⁷ Dieses Verhältnis erwähnt auch Antje Sablotny (Zeit und *âventiure* in Wolframs von Eschenbach *Parzival*. Zur narrativen Identitätskonstruktion des Helden. Berlin, Boston 2020, S. 137 Fußnote). An dieser Stelle sei auf den Anhang verwiesen, der Tabellen mit allen *âventiure*-Belegstellen in den drei untersuchten Romanen enthält.

¹⁸ Vgl. Georg Friedrich Benecke: Über ein mittelhochdeutsches Wörterbuch. In: *ZfdA* 1 (1841), S. 39–56.

¹⁹ Michael Schwarzbach-Dobson, Franziska Wenzel: Aventure. Ereignis und Erzählung – Präliminarien. In: Dies. (Hg.): *Aventure. Ereignis und Erzählung*. Berlin 2022, S. 7–27, hier S. 8.

wie Michael Schwarzbach-Dobson und Franziska Wenzel konstatieren. Doch woher kommt die Doppeldeutigkeit? Wenn die *aventure* bei Chrétien die Leitvokabel seines *Erec*-Romans ist, dann ist das Konzept dahinter das bestimmende Merkmal, dann ist dieser Roman eine Erzählung von *aventure*, eine *aventure*-Erzählung (*conte d'aventure*). Und so ist der Schritt für Hartmann klein, seine Quelle als *âventiure* zu bezeichnen. Volker Mertens führt die Entstehung der Metonymie darauf zurück, dass sich bereits Chrétien mit der Vokabel der *aventure* auf eine existierende Stofftradition, nämlich mündlich weitererzählte *Erec*-Geschichten, berufen habe: Aus einem mündlichen *conte d'aventure* wolle Chrétien – wie er im Prolog von *Erec et Enide* erkläre – eine *molt bele conjointure*, also eine verschriftlichte sowie kohärente und sinnvolle Erzählung, herstellen (vgl. EE 13f.). Hartmann könne sich aber nicht auf eine solche mündliche Tradition berufen, da es diese im deutschsprachigen Raum nicht gegeben habe, nutze die Vokabel *âventiure* aber trotzdem als Umschreibung für seine Quelle.²⁰

Der *Iwein* ist Hartmanns anderer Roman, der von einem Artusritter handelt. Was im *Erec* noch nicht stattgefunden hat, ist eine Diskussion des *Aventiure*begriffs. Die liefert der Erzähler nun; und deshalb sei ein kleiner Exkurs zur berühmten *Aventiure*definition des Kalogreant erlaubt, auch wenn der *Iwein* ansonsten nicht im Fokus dieser Arbeit steht. Als der Artusritter Kalogreant ausreitet, um eine *Aventiure* zu erleben, trifft er einen *ungefuegen man*[],²¹ der eine ganze Wiese voller wilder Tiere hütet und ihn fragt, was er suche. Kalogreant antwortet, er suche *Aventiure*. Auf die Gegenfrage, was das sei, antwortet der Ritter:

daz wil ich dir bescheiden baz.
 nû sich wie ich gewâfent bin.
 ich heizze ein rîter und hân den sin,
 daz ich suochende rîte
 einen man, der mit mir strîte,
 und der gewâfent sî als ich.
 daz prîset in und sleht er mich.
 gesige aber ich im an,
 sô hât man mich fur einen man
 und wirde werder danne ich sî. (I 529–537)

Hier wird die *Aventiure* in ihrer Erscheinung als ‚ritterliche Bewährungsprobe‘ erklärt, die die Ritter in der unhöfischen Welt des Waldes gut ausgerüstet suchen und finden und in der es *êre* zu gewinnen und zu verlieren gibt. Der Gegner ist dabei ausdrücklich ebenbürtig und gleichfalls ein Ritter, was Kalogreants Bemerkung, dass er *gewâfent sî als ich*, ausdrückt.

²⁰ Vgl. Mertens, *Frau Âventiure klopft an die Tür*, S. 341.

²¹ Hartmann von Aue: *Iwein*. Mittelhochdeutsch/Neuhochdeutsch. Hg. u. übers. v. Rüdiger Krohn. Komm. v. Mireille Schnyder. Bibliographisch aktualisierte Ausg. Stuttgart 2023, V. 444. Im Folgenden unter der Sigle I zitiert.

Wie Dietmar Peil betont, ist diese Definition mindestens problematisch, da sie bei Weitem nicht auf alle Kämpfe zutrifft, denen sich die Helden der Hartmann'schen höfischen Romane stellen²² – und auf die spätere Zeit sei hier noch gar nicht eingegangen. In seinen eigenen Romanen beschreibt Hartmann Bewährungsproben für die Helden, die diesem Schema nicht entsprechen. So bestreitet Erec zwar die großen Ritterkämpfe gegen Iders und Mabonagrín, hat aber auch mit vermutlich schlecht ausgerüsteten Räufern zu tun und mit Riesen, die Keulen statt Schwerter mit sich führen. Und von Iweins Kämpfen entspricht laut Peil kein einziger der Definition; zum Beispiel kämpft er bei der Befreiung des Löwen nicht etwa gegen einen anderen Ritter, sondern gegen ein Untier, auf der Burg mit den gefangenen Jungfrauen gegen zwei Riesen, und im Gerichtskampf um Lunete kämpft er gegen mehr als einen Mann. Die explizite und die implizite Definition divergieren hier also. Um der Bedeutung des *âventiure*-Begriffs näherzukommen, scheint es angebracht, seine weiteren Verwendungsweisen einzubeziehen.

Mit dem *Parzival* entwickelt sich das Konzept weiter. Nachdem Chrétien der *aventure* größere Bedeutung verliehen und sie zum Thema des Erec-Romans gemacht hat und Hartmann den Begriff zum ersten Mal auf die Quelle seines Erzählstoffs angewandt hat, reiht sich auch Wolfram unter die Autoren ein, die dessen Bedeutung erweitern. Dennis Howard Green hat in einem ausführlichen Aufsatz untersucht, wie *âventiure* im *Parzival* verwendet wird, und hat die Einzelbedeutungen in den entsprechenden Kontexten systematisch erfasst. Dabei bespricht er alle 109 Belegstellen. Die einzelnen Bedeutungsdimensionen sind: a) *knightly exploit*: auf alle Ritter der Tafelrunde anwendbar, sogar auf die nicht-arthurische Welt, ethisch neutral; b) *risk, danger*; c) *miracle, wonder*; d) *the supernatural*; e) *chance, hazard, fortune*; f) *divine providence*; g) *news*; h) *story, account*; i) *the poet's source*; j) *the poet's own story*; k) *frou Aventure*. Davon ist *knightly exploit* mit 44 Belegen am häufigsten.²³

Von diesen Dimensionen finden sich die ersten fünf schon im Französischen; *the poet's source* ist diejenige, die Hartmann neu eingeführt hat, aber *divine providence, news, story, the poet's own story*²⁴ und die Personifikation *Frou Aventure* gehen auf Wolfram selbst zurück. Wolframs Neuerungen seien nun nacheinander durchgegangen. Wie Green sagt, ist

²² Vgl. Dietmar Peil: *âventiure, was ist daz?* Überlegungen zur *âventiure*-Definition des Kalogrenant. In: Deutsch-französisches Germanistentreffen Berlin, 30.09. bis 04.10. 1987. Dokumentation der Tagungsbeiträge. Bonn 1988, S. 55–77, hier S. 59–63.

²³ Vgl. Dennis Howard Green: *The Concept Âventiure in Parzival*. In: Ders., Leslie Peter Johnson: *Approaches to Wolfram von Eschenbach. Five Essays*. Bern 1978, S. 83–162.

²⁴ Die Innovation Wolframs, mit *âventiure* auch die eigene Erzählung zu bezeichnen, betont besonders Volker Mertens (vgl. *Frau Aventure klopft an die Tür*, S. 344).

der Weg von der Bedeutung ‚ritterliches Ereignis‘ zu ‚Bericht eines solchen Ereignisses‘ nicht weit.²⁵ Und so nimmt *âventiure* im *Parzival* vereinzelt die Bedeutung ‚Neuigkeit‘ an. In folgender Textstelle schickt die Königin Ginover Gawans Boten mit einer Nachricht zu seinem Herrn zurück:

dâ von soltu balde gên
aldâ die werden ritter stên.
die vrâgent dich âventiure. (P 647,3–5)

Die Nachricht solle er aber keinem anderen überbringen, sondern nur Gawan. Wenig später kommt der Bote tatsächlich am Hofe an; der Kontext ist also der gleiche:

der knappe huop sich balde dan,
dâ die werden ritter stuonden,
die vrâgen in begunden
von âventiure maere. (P 648,14–17)

Hier ist *âventiure* beinahe synonym zu *maere*. Die Ritter fragen wörtlich gesehen nach einem ‚Bericht der Neuigkeiten‘.²⁶ Diese beiden Wörter kommen schon früher in der Handlung gemeinsam vor, und zwar kurz nachdem Cundry Parzival verflucht hat und die Artusgesellschaft, unter anderem die Heidin Ecuba, ihn trösten möchten. Nach ihren Trostworten berichtet die Heidin von ihren Beweggründen, nach Europa zu reisen: *ich kom ouch her durch maere / unt ze erkennen âventiure* (P 329,2f.). Sie ist also wegen der Geschichten hergereist und um Neues oder Seltsames zu sehen.²⁷

Nah an die Bedeutung g) ‚Neuigkeit‘ schließt sich die Bedeutung h) ‚Bericht‘ an. Eindeutig als ‚Bericht‘ tritt *âventiure* laut Green nur einmal auf, und zwar, als Orilus unerwartet erfährt, dass Artus sich samt Gefolge in seiner Nähe befindet. Es spricht der Erzähler zum Publikum:

ruochet ir nu hoeren (wie
Orilus des innen wart)
âventiure von Artûses vart? (P 272,28–30)

Wörtlich gesehen fragt er, ob das Publikum den Bericht nun hören wolle, wie Orilus von Artus’ Aufbruch erfuhr.²⁸

Nun folgt eine Bedeutungsdimension, die etwas weiter von diesen beiden recht nahe beieinander liegenden entfernt ist. Es geht um die Verschiebung von *âventiure* als ‚Quelle‘ des Autors zu *âventiure* als ‚die vorliegende Erzählung‘. Es ist oft nicht mit letzter Sicherheit zu sagen, ob Wolfram mit *âventiure* nun seine Quelle oder seine eigene Erzählung meint,

²⁵ Vgl. Green, *Âventiure* in *Parzival*, S. 108.

²⁶ Vgl. Green, *Âventiure* in *Parzival*, S. 108.

²⁷ Vgl. ebd., S. 108f.

²⁸ Vgl. ebd., S. 109.

weil die Bedeutungen ineinander übergehen, was auch Green einräumt.²⁹ Zur Erläuterung seien hier einige Textstellen aufgeführt, in denen dies klar ist. Weil es so viele sind, seien hier nicht alle, sondern nur eine Auswahl daraus besprochen. Die erste stammt aus einem Erzählerkommentar, der nach Parzivals Geburt eingeschaltet ist:

hetens wîp niht vür ein smeichen,
ich sollte iu vürbaz reichen
an disem maere unkundiu wort,
ich spraeche iu die âventiure vort. (P 115,21–24)

Da Wolfram von sich selbst als dem Erzähler der *âventiure* spricht, ist es hier plausibel, anzunehmen, er meine seine eigene Erzählung und nicht die Vorlage. Doch es könnte auch die Vorlage, die er in seinen eigenen Worten erzähle, im Vordergrund stehen.³⁰ Eindeutiger ist die Stelle, die direkt auf die obige folgt:

swer des von mir geruoche,
der enzel si ze keinem buoche.
ichne kan deheinen buochstap.
dâ nement genuoge ir urhap:
disiu âventiure
vert âne der buoche stiure. (P 115,25–30)

Wenn der Erzähler sagt, keinen Buchstaben zu kennen, und das Publikum anweist, den *Parzival* nicht als gelehrtes Buch aufzufassen, dann kann er damit nicht Chrétiens *Perceval* meinen, denn im ganzen Absatz spricht er ausdrücklich von sich selbst, also wird er auch seine eigene Geschichte meinen.³¹

Ein letztes Beispiel sei hier noch aufgeführt:

Der nie gewarp nâch schanden,
ein wîle zuo sînen handen
sol nu diese âventiure hân
der werde erkande Gâwân. (P 338,1–4)

Diese Passage eröffnet das siebte Buch, das nicht Parzivals Geschichte weitererzählt, sondern sich Gawân, dem anderen Helden des Romans, widmet. Wer annähme, dass *âventiure* hier die Quelle bezeichnet, müsste erklären, wie es sein kann, dass Wolfram darüber bestimmen kann, um wen es nun weiterhin in der Geschichte gehen soll. Der Erzähler kann nämlich nur über seine eigene Geschichte bestimmen; auf das, was in der Quelle steht, hat er keinen Einfluss.

Die letzte Bedeutungsdimension, die Wolfram dem etablierten *Aventiure*begriff hinzufügt, ist die Personifikation der Frau *Aventiure*. Personifikationen der *Aventiure* sind auch aus dem Französischen bekannt, wobei sie dort in der Bedeutung ‚Zufall‘ oder auch in

²⁹ Vgl. ebd., S. 119.

³⁰ Vgl. Green, *Âventiure* in *Parzival*, S. 120.

³¹ Vgl. ebd., S. 122.

der Bedeutung ‚Los, Schicksal‘ als eine Figur auftritt, die der Fortuna ähnelt.³² Bei Wolfram ist das etwas anders gelagert: Hier hat die Aventure nichts mit Fortuna zu tun, sondern erscheint eher als die Personifikation der Erzählung oder der Quelle, die über den Verlauf der Handlung Bescheid weiß. Sie tritt zu Beginn des achten Buches auf und führt einen Dialog mit dem Erzähler:

‚Tuot ûf.‘ ‚wem? wer sît ir?‘
‚ich wil inz herze hin zuo dir.‘
‚sô gert ir ze engem rûme.‘
‚waz denne, belibe ich kûme?
mîn dringen soltu selten clagen:
ich wil dir nu von wunder sagen.‘
‚jâ sît irz, vrou Âventiure?
wie vert der gehiure?
ich meine den werden Parzival [...]. (P 433,1–9).

Und die Aventure antwortet dem Erzähler. Auf seine Bitte um Auskunft, wie es dem Helden gehe, gibt sie bereitwillig Antwort: *nu tuot uns diu âventiure bekant, / er habe erstrichen manec lant* [...] (P 434,11f.). Diese Formulierung ist eindeutig auf die Personifikation zu beziehen, weil sie als Antwort auf die vom Erzähler gestellte Frage fungiert, aber sie ähnelt bereits denjenigen Formulierungen, mit denen der Erzähler auf seine Quelle verweist; und im weiteren Verlauf ist es manchmal schwer zu sagen, ob nun noch die personifizierte Aventure oder wieder schlicht die Quelle gemeint ist.

Nachdem die zusätzlichen Bedeutungsdimensionen, die das Substantiv *âventiure* im *Parzival* bekommt, besprochen sind, zeigt sich deren große Vielfalt und Differenziertheit. Der *Parzival* stellt in der Reihe der drei hier besprochenen Romane den Höhepunkt der Bedeutungsauffächerung dar. Klaus-Peter Wegera spricht von einer „erhebliche[n] semantische[n] Anreicherung“,³³ die dem Begriff im *Parzival* widerfähre. Das Urteil Antje Sablotnys: „Alles kann im *Parzival* zur *âventiure* werden“³⁴ ist zwar gewiss pauschalisierend, aber eine „Inflationierungstendenz“³⁵ ist nicht zu bestreiten.

Dieses virtuose Spiel mit den Bedeutungsdimensionen erscheint auch im *Wigalois*, aber abgeschwächt im direkten Vergleich mit dem *Parzival*. In der alten Bedeutung ‚seltsame Begebenheit‘, ‚wunderliche Begegnung‘ oder ‚Wunder‘ erscheint *âventiure* im gesamten Roman nur dreimal (W 360: *ein âventiure ist mir geschehen*; W 5825: *als mir der schoene man jach, den ich zer âventiure sach*; W 8885: *des wunsches âventiure*). Einen ‚Bewährungskampf‘ bezeichnet das Wort insgesamt 46-mal. In dieser Bedeutung kommt es

³² Vgl. Lebsanft, Altfranzösisch *aventure*, S. 318 u. 324.

³³ Wegera, *mich enhabe diu âventiure betrogen*, S. 231.

³⁴ Sablotny, Zeit und *âventiure* im *Parzival*, S. 134.

³⁵ Ebd.

auch im *Wigalois* mit Abstand am häufigsten vor, weshalb dies eindeutig die Hauptbedeutung ist. Die *Aventiure* kann auf die Artusritter allgemein bezogen sein:

ez was der rîter gewin
und ir aller bestez spil
daz si âventiure vil
dâ zallen zîten vunden. (W 181–184)

Sie kann auch auf einen einzelnen Ritter bezogen sein, hier auf Joram:

sol ich niht zebrechen
mîn sper vor der porte hie,
sôn geschah hie âventiure nie. (W 438–440)

In den allermeisten dieser Belege ist *âventiure* aber auf einen Kampf bezogen, den der Held der Erzählung bestreitet. Hier drei Beispiele:

des hêt ich mich vil gar bewegen
zer grôzen âventiure. (W 5829f.)
[...] ob er den sic genaeme
zer selben âventiure. (W 6218f.)
die âventiure hêt entrant
von hôher art eins heldes hant. (W 8676f.)

Ein einziges Mal bezeichnet das Wort eine Bewährung, mit der aber kein Kampf verbunden ist. Es ist die Stelle, als *Wigalois* am Artushof erscheint, um Ritter zu werden, und sich ahnungslos auf einen Stein im Hof setzt und ohne Absicht die Tugendprobe besteht; denn wer unredlich ist, kann den Stein nicht berühren. Hier teilt ein Ritter dem König Artus mit, was er gesehen hat:

ein âventiure ist hie geschehen:
ich hân ûf dem steine ersehen
sitzen einen jungelinc. (W 1522–1524)

Das Substantiv *âventiure* schillert hier zwischen den Bedeutungsdimensionen ‚Bewährung‘ und ‚wundersames Ereignis‘.

Wie Hartmann verwendet auch Wirnt das Wort zur Bezeichnung seiner Quelle, und zwar 13-mal. Wieder sind es Phrasen wie *als uns diu âventiure seit* (W 199, 742, 6301, 7917, 10439, 10529), *als uns diu âventiure giht* (W 6941, 9069) oder *sus sagt diu âventiure mir* (W 9242), die, wie die Versangaben zeigen, mitunter mehrfach identisch vorkommen.

Auch Bedeutungsdimensionen, die bereits in der Liste der Neuerungen in Wolframs *Parzival* standen, erscheinen im *Wigalois*. So tritt *âventiure* einmal explizit in der Bedeutung ‚Nachricht‘ auf. In der Belegstelle geht es um den Boten, der *Wigalois* die Nachricht vom Angriff Lions auf Liamere und Amire überbringt und ihn auffordert, Amires Tod zu rächen. Von diesem Boten heißt es: *der brâht âventiure* (W 9812). Außerdem bezeichnet *âventiure* auch im *Wigalois* die eigene Erzählung des Autors. Nach einer ausführlichen Betrachtung über Japhites Tod beschließt der Erzähler, diese nicht fortzuführen, sondern zum Geschehen,

zur eigentlichen Erzählung zurückzukehren: *dâ von ich mich niht sûmen wil / an der âventiure* (W 7898f.). Ebenfalls in der Bedeutungsdimension ‚Erzählung‘ bleiben jene Belege, in denen *âventiure* weder die Quelle noch die eigene Erzählung, sondern eine andere Geschichte meint, nämlich die Geschichte von Lifort Gawanides, Wigalois‘ Sohn. Diese könne ein verständiger Dichter aus dem Französischen übersetzen:

dise âventiure nem sich an
ein sô künstiger man
der wildiu wort künne zamen. (W 11653–11655)

Insgesamt viermal erscheint *âventiure* in der Bedeutung ‚Geschichte von Lifort Gawanides‘ (W 11628, 11640, 11653, 11657). Das könnte als Wirnts Neuerung in der Verwendung gesehen werden, läge die Bedeutung nicht so nah an ‚Quelle‘, was ja schon von Hartmann bekannt ist. Also verwendet Wirnt den Begriff nicht wirklich innovativ, im Gegensatz zu Chrétien, Hartmann und Wolfram. Im weiteren Vergleich fällt auf, dass Bedeutungsdimensionen wie ‚Zufall‘, ‚Schicksal‘ oder die Personifikation der Frau *Aventiure*, die bei Wolfram immer wieder auftreten oder zumindest durchscheinen, im *Wigalois* nicht vorhanden sind. Der Begriff erscheint – mit Ausnahmen – weitaus festgelegter in der Bedeutung. Das Spiel mit den Bedeutungsdimensionen ist nicht so ausgeprägt, erscheint *âventiure* doch meist als ‚Bewährungskampf‘.

Bei genauerer Betrachtung fällt auf, dass *âventiure* im *Wigalois* nicht nur allgemein auf ‚Bewährungskämpfe‘ festgelegt ist, sondern spezifisch auf einen ganz bestimmten, nämlich auf den Kampf gegen Roaz. Zwar bezeichnet das Substantiv auch – nur zu Beginn der Erzählung – Kämpfe anderer Ritter, doch heißt von den Kämpfen, die Wigalois bestreitet, ausschließlich der Kampf gegen Roaz *âventiure*.³⁶ Die Kämpfe etwa gegen Schaffilun, gegen Ruel, sogar der Kampf gegen den Drachen Pfetan verdienen es anscheinend nicht, *âventiure* genannt zu werden. Eine mögliche Erklärung für dieses Phänomen wäre, dass die Suche nach der *Aventiure* im *Wigalois* keine ‚offene Suche‘ ist wie etwa Erecs Fahrt, die er nach der *verligen*-Szene antritt, um sein Ansehen wiederherzustellen. Im *Wigalois* ist das Ziel der *Aventiure*fahrt – Korntin – von Anfang an bekannt; es handelt sich um eine ‚geschlossene Suche‘.³⁷ Nun könnte diese Fixierung auf den Roaz-Kampf darin begründet

³⁶ Vgl. Cora Dietl: Wunder und *zouber* als Merkmal der *âventiure* in Wirnts *Wigalois*? In: Friedrich Wolfzettel (Hg.): Das Wunderbare in der arthurischen Literatur. Probleme und Perspektiven. Tübingen 2003, S. 297–311, hier S. 300.

³⁷ Die Termini ‚offene Suche‘ und ‚geschlossene Suche‘ stammen von Michael Schwarzbach-Dobson. Die offene Suche habe einen Zweck, aber kein Ziel; die geschlossene Suche habe beides. Der Autor nennt als Beispiele u. a. die Suchen im *Erec* und im *Wigalois* (Vgl. Michael Schwarzbach-Dobson: Vom Suchen und Finden der *Aventiure* im Artusroman. In: Ders., Franziska Wenzel (Hg.): *Aventiure. Ereignis und Erzählung*. Berlin 2022, S. 83–108, hier S. 98).

sein, dass schon zu Beginn bekannt ist, dass die Geschichte auf ihn hinauslaufen wird und er deshalb von Anfang an als ‚die‘ Aventure erscheint. Diese Erklärung führt jedoch nicht weit. Zweimal wird der Roaz-Kampf als *grôziu âventiure* (W 1762, 5830) bezeichnet; und so könnten die Kämpfe, die für Wigalois auf dem Wege liegen, doch zumindest ‚kleine‘ *âventiuren* sein. Aber sie werden nicht Aventure genannt.

Diese Fixierung auf den letzten Kampf ist keine Spezialität des *Wigalois*. Wer sich die Belegstellen für *âventiure* im *Parzival* und im *Erec* ansieht und nachzählt, wo sich dieses Wort in der Bedeutung ‚Bewährungskampf‘ auf den letzte große Aventure bezieht – an dieser Stelle sei auf die drei Tabellen im Anhang verwiesen –, stellt fest, dass auch diese anderen beiden Romane die Schlussaventure besonders oft als *âventiure* bezeichnen.³⁸ Im *Erec* beziehen sich von den 14 Belegen, die ‚Bewährungsprobe‘ bedeuten, sieben auf den Kampf gegen Mabonagrin (E 7962, 7975, 7999, 8384, 8398, 8414, 8481). Von den anderen sieben beziehen sich drei auf den Sperberkampf (E 221, 492, 1528³⁹); die restlichen vier bezeichnen unspezifisch die Suche nach Aventure (E 3111, 4340, 5292) oder einen bestandenen Kampf (E 9898). Im *Parzival* sieht die Situation zumindest in Bezug auf den Titelhelden anders aus: Keinen einzigen Kampf Parzivals, den der Erzähler tatsächlich beschreibt, bezeichnet er ausdrücklich als *âventiure*. Das stellt auch Green fest:

Parzival is seen in the context of *âventiure* only on his travels, never in connection with any particular exploit, as was the case with Gawan. We are told in general terms of his search for adventures when he leaves Condwiramurs (223,23), of the adventures which are meant as a tribute to his wife when he departs from the Round Table (333,16 and 26), and of the many adventures which he has undergone in the course of his travels when he approaches Sigune's retreat (435,11) and, a little later, Trevrizent's hermitage (446,5). A final retrospective allusion is given when Parzival comes across Gawan in Book XIV (679,12).⁴⁰

Auf diese sechs Belege beschränkt sich die Verwendung des Wortes, wenn es Ritterkämpfe Parzivals bezeichnet. Laut Antje Sablotny ist das Aventure-Konzept, das Wolfram für Parzival entwirft, „durch die einsame Suche definiert“.⁴¹ Sablotny zeigt zwar, dass auch seine Suche nach dem Gral in den Kontext der Aventure rückt, indem sie sich auf die Verse P 333,16–30 bezieht, wo Parzivals Kämpfe als *schildes ambet umbe den grâl* (P 333,27)

³⁸ Für Hartmanns *Erec* sowie auch für Chrétien's *Erec et Enide* hat Dietmar Peil diese Konzentration des Begriffs auf die *Joie de la curt* festgestellt (vgl. *âventiure, waz ist daz*, S. 63 u. 67).

³⁹ Im Vers *sîner âventiure was si* [die Königin] *vrô* bedeutet *âventiure* wahrscheinlich nicht ‚Ankunft‘, wie Hartmut Bleumer vermutet (Im Feld der *âventiure*, S. 355), sondern bezieht sich auf den Sperberkampf, was auch Albrecht Classen vertritt (Kulturhistorische Wortstudien, S. 6), siehe auch die Übersetzung von Volker Mertens: „Froh über seinen ritterlichen Erfolg [im Sperberkampf]“. Ein Indiz sind Formulierungen bei Chrétien; hier freut sich zwar nicht die Königin, sondern Erec, aber die Situation ist vergleichbar, denn vorausgegangen ist der Sperberkampf: *De s' aventure s' esjoïst; / molt estoit liez de s'avanture* (EE 1462f). Hier meint *avanture* ‚das Erlebte‘, ‚das, was ihm widerfahren ist‘, also den gewonnenen Kampf.

⁴⁰ Green, *Âventiure in Parzival*, S. 146.

⁴¹ Sablotny, *Zeit und âventiure im Parzival*, S. 118.

erscheinen, in das er sich zu Ehren seiner Frau Condwiramurs begibt.⁴² Doch die Funktion der Episode auf Munsalwäsche als Schlusspunkt, als Schlussaventure seiner Bemühungen um den Gral wird nicht durch den Erzähler offengelegt, indem dieser die Mitleidsfrage als *âventiure* bezeichnen würde. Vielmehr ergibt sie sich aus der Struktur des Romans, wie gezeigt werden wird.

Während die Parzival-Handlung aus dem oben an *Wigalois* und *Erec* aufgezeigten Muster der Konzentration des Aventurebegriffs auf die Schlussaventure herausfällt, fügt sich die Gawan-Handlung nur zu gut in dieses ein. Green zählt das Wort *âventiure* 15-mal in Bezug auf einen Ritterkampf Gawans, davon sei es dreimal auf andere Kämpfe und zwölfmal auf die Aventure im Schastel marveile bezogen.⁴³ Einen der Belege, die Green der Schlussaventure zuordnet, nämlich *âventiure* in der Warnung des Fährmanns Plippalinot (*ist iu âventiure bekant, swaz ie gestreit iuwer hant, daz was noch gar ein kindes spil*, P 557,11–13), bezieht Sablotny aber auf die bisherigen Kampferfahrungen Gawans. Doch es erscheint hier durch den Vergleich auch die Bewährungsprobe auf Schastel marveile als *âventiure*. Für diese Arbeit müssen zusätzlich zu den 12 Belegen Greens zwei erwähnt werden, in denen es nicht um Gawan, aber um die Schlussaventure geht. In P 334,1–3 (*Dô vuor der massnê vil / gein dem arbeitlichen zil, / ein âventiure ze schouwen*) wird thematisiert, dass sich viele Artusritter gleichzeitig auf die Suche nach Schastel marveile machen; und in P 617,29f. (*het er die âventiure geholt, / sô müese er sterben hân gedolt*) ist von Gramoflanz die Rede. Insgesamt werden die Kämpfe auf Schastel marveile also 14-mal als *âventiure* bezeichnet.

Die drei Romane *Erec*, *Parzival* (zumindest für die Gawan-Handlung) und *Wigalois* gestehen der Schlussaventure also bereits durch die Verteilung des Wortes zu, die ‚aventurehafteste‘ der Aventuren zu sein. Schon die Betrachtung der Semantik und der Häufigkeit des Wortes *âventiure* in den drei Romanen hat schließlich ergeben, dass die Schlussaventure sich in dieser Hinsicht von den anderen Aventuren abhebt. Und genau das führt zum eigentlichen Thema der Arbeit: In den folgenden Kapiteln sollen die vier Merkmale, die die Sonderstellung der Schlussaventure auf struktureller Ebene erzeugen, einzeln betrachtet werden.

⁴² Vgl. ebd., S. 122.

⁴³ Vgl. Green: *Âventiure in Parzival*, S. 90–92. Sablotny ist auf dieses Verhältnis, welches Green aufzeigt, aufmerksam geworden und weist darauf hin, dass „im Gawan-Kontext *âventiure* nämlich überwiegend die kämpferischen Auseinandersetzungen im Schastel marveile bezeichnet“ (*Zeit und âventiure im Parzival*, S. 118).

3. Die Befreiungstat: *wan bî den liuten ist sô guot*

Laut Erich Köhler befreien die Ritter der höfischen Romane, wenn sie die letzte oder entscheidende Aventure bestreiten, andere Figuren aus einer Gefangenschaft. Köhler zählt hier mehrere Romane auf:

Die entscheidenden Abenteuer Erecs („Joie de la Cort“), Lancelots (Befreiung Guenievres, zugleich Befreiung zahlreicher Gefangener aus Gorre), Yvains (Befreiung der „demoiseles“ aus unwürdiger Arbeitssklaverei) sind bedeutsame Stationen im Läuterungsgang des Helden und zu gleicher Zeit politisch-soziale Befreiungstaten, durch die eine gestörte Ordnung wiederhergestellt wird.⁴⁴

Dass ihre soziale Bedeutsamkeit die Schlussaventure vor den anderen Aventuren auszeichne, hat auch Albrecht Classen zumindest für den *Erec* herausgearbeitet:

Hartmann differenziert freilich, wenn er die Kämpfe Erecs gegen die Räuber oder gegen den Zwergenkönig Guivreiz als *âventiuren* minderen Grades charakterisiert, wogegen die Joie-de-la-court-Szene sich als das angemessene Forum herauschält, wo die *âventiure* zur sozialen Tat und Unterstützung des hilfsbedürftigen Mitmenschen wird.⁴⁵

Die folgenden Unterkapitel enthalten Analysen, inwiefern die Schlussaventure der zu untersuchenden Romane als besondere Befreiungstaten charakterisiert werden. Denn – das Offensichtliche sei vorweg eingeräumt – nicht nur im Zuge der Schlussaventure werden andere Figuren befreit.

3.1 *Erec*

Im *Erec* etwa befreit der Held den Ritter Cadoc aus der Gewalt zweier Riesen, die ihn davor gefoltert haben. Außerdem rettet er seine Frau Enite nach seinem Scheintod vor dem zudringlichen Grafen Oringles, der die vermeintliche Witwe als Ehefrau gewinnen möchte. Klar ist, auch das sind soziale Taten. Wer seine eigene Frau aus der Gewalt eines Konkurrenten befreit, wird zwar schließlich auch zu einem gewissen Grad ein Eigeninteresse verfolgen, doch Cadoc vor den Riesen zu retten, ist ohne den geringsten Zweifel eine soziale Tat. Aber in beiden Fällen sind es einzelne Figuren, die befreit werden. Die soziale Tat, die Erec begeht, wenn er die *Joie de la curt* bestreitet, ist eine deutliche Steigerung dessen. Zuerst sei diese Aventure für eine leichtere Einordnung kurz beschrieben.

Erec und Enite brechen mit dem Gastgeber Guivreiz von dessen Burg auf – eigentlich in Richtung Artushof. Erec möchte seine Aventurefahrt beenden oder zumindest unterbrechen, im Gegensatz zu seiner ersten Einkehr bei Artus, zu der ihn Gawein nur mit einer List hat bringen können. Erec hat sein Ansehen als gering eingeschätzt, da er sich mit Enite in die Zweisamkeit der Minne zurückgezogen und seinen Hof vernachlässigt hatte, und wollte mit weiteren Aventuren erst sein Ansehen wiederherstellen. Nun glaubt er

⁴⁴ Köhler, *Aventure. Reintegration und Wesenssuche*, S. 77f.

⁴⁵ Classen, *Kulturhistorische Wortstudien*, S. 6.

vermutlich, das erreicht zu haben. Doch das Schicksal hält noch eine weitere Aventure für ihn bereit. An einer Weggabelung angekommen, weiß die Reisegruppe nicht, in welcher Richtung es nach Britannien geht. Auf gut Glück wählen sie den Weg, der nach links führt. Das wird sich aber gerade als die falsche Richtung herausstellen. Nach einer Weile erblicken sie eine Burg, die Guivreiz als die Burg Brandigan mit der Aventure ‚*Joie de la curt*‘ erkennt. Nachdem Erec darauf bestanden hat, dass Guivreiz ihn über die Burg und die angedeuteten Gefahren aufklärt – es sei eine Aventure gegen einen einzelnen Ritter zu bestreiten –, entscheidet sich Erec dafür, auf der Burg einzukehren und sich an der Aventure zu versuchen. Er trifft auf 80 Witwen, die dort leben, weil ihre Ehemänner sich der Aventure gestellt und dabei den Tod gefunden haben. Das hält ihn aber nicht davon ab, sie trotz aller Warnungen als Einundachtzigster zu versuchen. Der Burgherr Ivreins teilt ihm mit, im Baumgarten der Burg lebe ein Ritter mit seiner Freundin. Gegen diesen Ritter gelte es, im Zweikampf anzutreten.

Am nächsten Morgen führt der Burgherr seinen Gast Erec und dessen Begleiter zum verborgenen Eingang des herrlichen, von einer Wolke umschlossenen Baumgartens. Da sehen sie zu einem Kreis aufgestellte Eichenpfähle, auf deren Spitzen die Häupter der unterlegenen Ritter gesetzt sind. Einer der Pfähle ist noch leer. Nach einer letzten Warnung des Burgherrn und der Anweisung, falls es ihm doch gelinge, den Ritter im Baumgarten zu besiegen, in ein bereitstehendes Horn zu blasen, bleiben die Begleiter zurück, und Erec begibt sich über einen schmalen Pfad alleine ins Innere des Baumgartens. Dort trifft er zuerst auf die Freundin des Ritters. Als sie ihn mit warnenden Worten empfängt, stößt ihr Freund, der rote Ritter und Herr des Baumgartens, dazu. Da beginnt der entscheidende Teil der Aventure: Zuerst kämpfen sie zu Pferd mit Speeren, anschließend zu Fuß mit Schwertern. Der Kampf dauert bis in den Nachmittag. Als Erecs Schwert zerbricht, muss er sich allein mit Körperkraft zur Wehr setzen. Im Ringkampf bringt er den Gegner zu Boden, wirft sich auf ihn und lässt ihn nicht mehr aufstehen.

Der rote Ritter ergibt sich Erec. Sie sagen einander ihre Namen und schließen Freundschaft. Der rote Ritter heißt Mabonagrin. Der Burgherr Ivreins ist sein Onkel. Der Ritter erzählt, er sei wegen seiner Freundin im Baumgarten eingeschlossen. Als sie beide Kinder gewesen seien, habe er um ihre Liebe geworben, und sie sei mit ihm aus der Obhut ihrer Mutter geflohen. Er habe sie nach Brandigan auf seine heimatliche Burg gebracht. Hier habe er ihr versprechen müssen, mit ihr allein, getrennt vom Hof, in diesem Baumgarten zu leben, weil sie gefürchtet habe, eine andere Frau könnte ihr ihren Freund streitig machen. Sie habe ihm aber einen Ausweg gelassen: Wenn eines Tages ein Ritter komme, der

Mabonagrín im Zweikampf besiege, würden sie den Baumgarten verlassen. Sie habe nicht damit gerechnet, dass es einen Ritter geben könnte, der ihren Freund besiege. Mabonagrín gesteht Erec, froh über seine Niederlage zu sein, denn nun könne er reiten, wohin er wolle. Die *Joie de la curt* – die Freude des Hofes – habe ohne ihn darnieder gelegen und sei nun wiederhergestellt. Erec bläst in das Horn, und die Leute, die draußen gewartet haben, stürmen zu den beiden Rittern. Sie loben Erec, dass er zu ihrem Trost in ihr Land gekommen sei. Enite tröstet Mabonagríns Freundin, und auch die beiden Damen freunden sich an und stellen fest, dass sie verwandt sind. Als sich die Nachricht von Erecs Sieg im Lande verbreitet, ziehen die Edelleute wieder an den Hof, und es gibt ein Fest. Die 80 Witwen dürfen Brandigan verlassen und werden an den Artushof gebracht.

In welcher Hinsicht ist das nun eine Befreiungstat? Offensichtlich befreit Erec die 80 Witwen aus ihrer traurigen Lage am Hofe:

doch begunde er in râten,
daz si vil gerne tâten,
daz si dâ niht mê beliben
und si ir jâr baz vertriben
und daz si urloup næmen
unde mit im kæmen
ze dem kûnege Artûse,
wan si dâ ze hûse
nimmer wolden werden vrô. (E 9826–9834)

Ivreins gibt ihnen Trauerkleider und schwarze Pferde, auf denen sie in Begleitung Erecs zum Artushof reiten. Dort angekommen, leisten Erec und Artus den Witwen in den Frauengemächern Gesellschaft. Offenbar zeigen die Bemühungen um die Witwen Wirkung:

si wurden überwunden,
diu vil riuwigen wîp,
daz si ir muot und ir lîp
ze vreuden verkêrten
und den kûnec dar an êrten
daz er in die wât nam
diu in ze vreuden niht gezam,
und kleite si mit selher wât
sô si ze vreuden beste stât,
von sîden und von golde. (E 9953–9962)

Die Seide und das Gold der Kleidung drücken die wiedergewonnene Freude der Witwen aus. Erec hat diese Frauen zwar nicht im wörtlichen Sinn aus einer Gefangenschaft befreit, denn auf Brandigan waren sie nicht wie Gefangene eingesperrt, aber sie hatten keinen anderen Ort, an den sie gehen konnten, und waren in ihrer Trauer gefangen, die durch den Aufenthalt an einem Ort, an dem ihnen Schlimmes widerfahren war, immer wieder erneuert wurde – insbesondere dann, wenn eine weitere Frau ihre Schar vergrößerte. Die Zahl 80 soll zum einen die Kampfkraft Mabonagríns, aber auch Erecs herausstellen: 80 Männer hat Mabonagrín besiegt; und indem Erec sich als besser als Mabonagrín herausstellt, wird seine

Kampfkraft gleichsam über die der 80 Ritter gestellt. Zum anderen zeigt sich an dieser Zahl auch die außerordentliche Wohltat, die Erec ihnen erweist. Sein soziales Handeln erscheint umso größer, je größer der Kreis derjenigen ist, denen seine Wohltat zugutekommt.

Am Ende des Romans sind diese Witwen, die abgesondert von der Freude und dem Rest des Hofes leben mussten, wieder in eine Hofgesellschaft integriert, und auch die Freude am Artushof ist durch ihre Ankunft gesteigert, denn Artus sagt Erec, er habe damit, die Witwen hergeführt zu haben, des *hoves wünne gemêret* (vgl. E 9947f.). Doch ist die Befreiung der 80 Witwen nur eine Nebensache neben der eigentlichen Befreiungstat Erecs, die Mabonagrins, dessen Freundin und den ganzen Hof betrifft. Nachdem er Erec im Zweikampf unterlegen ist, sagt Mabonagrin:

ich enhân mir diz leben
von deheinem vrîen muote erkorn,
wan er nie wart geborn
der liute gerner sâhe. (E 9445–9448)

Nachdem er ihm seine Geschichte erzählt hat, fügt er hinzu:

ich wæne hiute erworben hân
ein schadelôse schande,
sît mich von disem bande
hât erlœset iuwer hant. (E 9583–9586)

Auch Mabonagrin, der Unterlegene, ist froh darüber, wie der Kampf ausgegangen ist. Dass er nun aus dem Baumgarten befreit ist, bedeutet Mabonagrin mehr, als seine Niederlage ihn schmerzt. In der agonalen arthurischen Welt, in der eine Niederlage im Zweikampf mit Schande verbunden ist, sticht diese Einstellung heraus. Der Wunsch, an den Hof zurückzukehren, überwiegt offenbar den Schmerz über die Niederlage.

Was für den roten Ritter eine nachvollziehbare Verbesserung seiner Situation ist, scheint für seine Freundin hingegen zuerst einmal ein schwerer Schlag: Sie weint über die Niederlage ihres Mannes und darüber, nun mit ihm den Baumgarten verlassen und an den Hof zurückkehren zu müssen. Aber Enite tröstet sie, und im Gespräch finden die beiden heraus, dass sie Cousinen sind. Nun hat Mabonagrins Freundin in Enite eine Verwandte und Freundin gefunden und legt ihren Widerwillen ab, zum Hof zurückzukehren.

Auch der Hof insgesamt ist nun aus seiner Freudlosigkeit befreit. Bei Erecs Ankunft sind in der Stadt unter der Burg zwar *vreuden vil* und *aller slahte spil* (E 8062f.), aber diese *vreude* ist eine „Schein-*vreude*“.⁴⁶ Als die Leute erkennen, dass Erec wegen der *Aventiure* gekommen ist, schlägt die Hochstimmung in Schmerz um (vgl. E 8076–8085). Der Text

⁴⁶ Poser, Raum in Bewegung, S. 82.

macht klar, dass die Freude des Hofes explizit von der Anwesenheit Mabonagrins abhängt.

Dieser sagt zu Erec:

ir sît ze grôzer sælikeit
disem hove her komen,
wan mit mir was im benomen
elliu sîn wunne gar
und was eht schoener vreuden bar.
sît daz in mîn abe gie
sô enwart eht hie nie
deheiner slahte spil erhaben:
durch daz in lebende was begraben
mîn jugent unde mîn geburt,
sô ist eht Joie de la curt
genzlîchen nider gelegen. (E 9591–9602)

Die Menge, die nach der Aventure in den Baumgarten stürmt, begrüßt Erec freudig, und er bekommt zu hören:

ritter, gêret sî dîn lîp!
mit sælden müezestû immer leben!
got hât dich uns ze trôste gegeben
und in daz lant gewîset. (E 9669–9672)

In die allgemeine Hochstimmung über die Befreiung fügt sich auch Erecs und Enites Glück ein. So wie die Witwen aus Brandigan befreit sind, Mabonagrin und seine Freundin den Baumgarten verlassen können, so sind auch Erec und Enite von ihrer durch das *verligen* entstandenen Schande befreit. Dazu haben auch die vorher erlebten Aventuren beigetragen, aber hauptsächlich die Schlussaventure stellt das Ansehen wieder her und macht es größer als je zuvor. Denn erst in der Schlussaventure spiegelt sich Erecs eigenes Problem, nämlich, dass er sich mit seiner Frau in die Zweisamkeit zurückgezogen hat. Aufschlussreich ist hier die folgende Textstelle. Kurz nachdem Erec den roten Ritter besiegt hat, fragt er ihn:

sô lange ir hinne gewesen sît,
saget, wie vertribet ir die zît,
iu enwære mē der liute bî?
swie wūneclîch eht hinne sî
und swie deheiner slahte guot
sô sēre ringe den muot
sô dâ liep bî liebe lît,
als ir und iuwer wîp sît,
sô sol man wærlîchen
den wîben doch entwîchen
ze etelîcher stunde.
[...]
ouch zæme disiu vrouwe baz,
diu disiu jâr hinne saz,
under anderen wîben.
wie ir mohtet belîben
ein alsô wætlîcher man,
wie mich des niht verwundern kan!
wan bî den liuten ist sô guot. (E 9414–9438)

Was Erec Mabonagrin hier fragt – wie er, ein derart stattlicher Mann, es in diesem Baumgarten ausgehalten habe – und was er ihm aufzeigt – dass man die Frauen von Zeit zu

Zeit allein lassen solle, weil es für sie besser sei, auch in Gesellschaft anderer Frauen zu sein –, zeigt, dass Erec eine Erkenntnis erlangt hat: *bî den liuten ist sô guot*. Ein Adliger hat nicht nur Verpflichtungen gegenüber seiner Frau, sondern auch gegenüber seinem Hof. So wie Erec die Freude auf Brandigan wiederhergestellt hat, hat er auch die Freude an seinem eigenen Hof wiederhergestellt:⁴⁷ In Zukunft wird er nach dem Tod seines Vaters seine Rolle als König vortrefflich ausüben und der Ehe wie auch den gesellschaftlichen Verpflichtungen gerecht werden.

Obwohl die *Joie de la curt* nicht die einzige Befreiungstat ist, ist sie es in besonderer Weise. Während bis dahin nur Einzelpersonen gerettet worden sind, wird nun einem ganzen Hof die Freude wiedergegeben – eigentlich zwei Höfen, denn auch Karnant blüht bei Erecs und Enites Wiederkehr auf. Darüber hinaus befreit Erec im Zuge dieser Aventure auch noch 80 Witwen aus ihrer Trauer. Die Sonderstellung der Schlussaventure entsteht hier nicht etwa durch eine neue Qualität dieser Rittertat, sondern durch die Steigerung einer in den vorangehenden Aventure bereits aufgeschienenen sozialen Wirksamkeit des Helden.

3.2 *Parzival*

Im nächsten hier untersuchten Roman, dem *Parzival*, gibt es zwei Hauptfiguren: Parzival und Gawan. In diesem Kapitel und auch in den folgenden, die sich diesem Roman widmen, werden die Handlungsstränge der beiden Hauptfiguren getrennt voneinander untersucht, weil beide eine je eigene Schlussaventure zu bestehen haben.

Die Betrachtung des *Erec* hat gezeigt, dass nicht nur die *Joie de la curt* eine Befreiungstat ist, sondern auch andere, vorangehende Aventure diese Eigenschaft aufweisen. Im *Parzival* gilt das auch für die Bewährungsreise des Titelhelden: Er rettet seine spätere Frau Condwiramurs, die in ihrer Stadt Pelrapeire von König Clamide belagert wird, dessen Werbung sie abgewiesen hat, indem er erst dessen Seneschall Kingrun und dann Clamide selbst im Zweikampf besiegt. Damit erlöst er auch die Bewohner der Stadt vom Hunger, den sie durch die Belagerung erdulden mussten. Außerdem bringt er Orilus dazu,

⁴⁷ Diese Deutung der *Joie de la curt* findet sich zuerst bei Hugo Kuhn („Was sich in der *Joie de la curt* allegorisch spiegelt, ist des Paares eigener Weg: Zerstörung und Wiedergewinn der Minne und damit der höfischen Freude.“ Hugo Kuhn: *Erec*. In: Festschrift Paul Kluckhohn und Hermann Schneider. Tübingen 1948, S. 122–147, hier S. 138), später greift Kurt Ruh sie auf: „Zerstörung der *hoves vreude* durch selbstsüchtige Minne in bloßer Zweisamkeit und Wiederherstellung der *hoves vreude* durch Rückkehr in die verpflichtenden Ordnungen der Gesellschaft. Das aber ist der Weg Erecs und Enites!“ „Erec besiegt in Mabonagrín, der nur der Minne lebte, sich selbst, das ist den Königsohn in Karnant“ (Kurt Ruh: *Höfische Epik des deutschen Mittelalters. Erster Teil: Von den Anfängen bis zu Hartmann von Aue. 2.*, verb. Aufl. Berlin 1977, Zitate: S. 138 u. 139). Diese Deutung verwendet auch Ernst Trachsler: „Erec erkennt im Paar, das den Baumgarten bewohnt, die eigene Situation des ‚verligens‘ in Karnant, ins Dämonische gesteigert, und mit seinem Sieg über Mabonagrín überwindet er jenen unheilvollen Zustand der Isolation und Stagnation endgültig“ (Der Weg, S. 205).

sich mit seiner Gemahlin Jeschute zu versöhnen, indem er ihn im Zweikampf besiegt. Orilus hat Jeschute in Armut leben lassen, weil er sie verdächtigte, mit Parzival die Ehe gebrochen zu haben, der sie schlafend in ihrem Zelt gefunden und ihr einen Ring entwendet hatte. Damit macht Parzival seinen Fehler wieder gut.

Wie verhält sich das Ganze bei der Schlussaventure? Zur besseren Einordnung seien auch Parzivals Aufenthalte auf der Gralsburg zuerst kurz beschrieben. Als Parzival Condwiramurs verlässt, um in Erfahrung zu bringen, wie es um seine Mutter stehe, gibt er seinem Pferd keine Richtung vor. Nachdem er an nur einem Tag eine gewaltige Wegstrecke zurückgelegt hat, gelangt er am Abend an einen See, wo er in einem Boot einen prächtig gekleideten Mann sieht und ihn für einen Fischer hält. Diesen vermeintlichen Fischer fragt er nach einer Herberge für die Nacht. Der Mann weist ihm den Weg zur einzigen Burg in diesem Landstrich und warnt ihn vor Irrwegen. Parzival gelangt in die Burg, wo die Bewohner für sein Wohl sorgen. Als es heißt, der Fischer sei gekommen, wird Parzival zu ihm gebeten. Es stellt sich heraus, dass dieser Fischer der Herr dieser Burg und schwer krank ist, denn er hat sich im Saal auf einem Ruhelager niedergelassen und ist sichtlich von Schmerzen gequält. Hier wäre der Zeitpunkt für Parzival gekommen, zu fragen, was dem Burgherrn fehle. Aber er bleibt vor all dem Wunderbaren, das er auf der Burg sieht, stumm; auch als der Gral hereingetragen wird und durch seine Wunderkraft ein ganzes Festmahl für die Gralsgesellschaft aufischt; auch als der Burgherr ihm sein Schwert schenkt. Denn Parzival erinnert sich seiner höfischen Erziehung bei Gurnemanz und daran, dass er keine überflüssigen Fragen stellen soll. Schließlich wird Parzival ein Nachtlager bereitet, und als er am nächsten Morgen erwacht, findet er sich in der Burg allein wieder.

Erst als er auf seinem Rückweg seine Cousine Sigune trifft, erfährt er, dass er den Burgherrn Anfortas hätte fragen müssen, was ihn plagt. Nach und nach wird er von verschiedenen Figuren in die Geheimnisse der Gralswelt eingeweiht. So erfährt er, dass Anfortas' Wunde von einem Ritterkampf stamme, auf den er sich um der Minne willen eingelassen habe. Ein Gralsherrscher sollte aber nur diejenige lieben, die ihm vom Gral als Gemahlin bestimmt werde. Gott lasse keine Genesung zu, und erst ein mitleidig fragender Ritter könne für Erlösung sorgen.

Nachdem Parzival unter die Artusritter aufgenommen worden ist, stößt die Gralsbotin Cundry zur Artusgesellschaft und verflucht Parzival, weil er nicht gefragt hat. Daraufhin verlässt er den König und begibt sich auf Aventurefahrt in die Welt. Erst als er sich in vielen Kämpfen bewährt und frühere Fehler wiedergutmacht hat, erscheint Cundry erneut in der Artusrunde und verkündet, Parzival sei zum Gralsherrscher berufen worden. Sie, Parzival

und sein Halbbruder Feirefiz brechen nach Munsalwäsche auf. Die Gralsgesellschaft freut sich ihrer Ankunft. Nachdem Parzival vor dem Gral um Hilfe für den Gralskönig Anfortas gebetet hat, stellt er ihm endlich die Frage, was ihm fehle. Da erlangt Anfortas wieder seine volle Gesundheit und Schönheit, und die Gralsgesellschaft erhebt Parzival zu ihrem neuen Herrscher.

Dass es sich bei Parzivals Frage nach Anfortas' Befinden um eine Erlösungstat handelt, ist klar. Wie der Gralskönig leidet, schildert der Erzähler eindrücklich:

daz tete an sîner wunden wê
Anfortase, der sô qual,
magede und ritter hôrten schal
von sîme geschreie dicke,
unt die jâmerlîchen blicke
tet er in mit den ougen kunt. (P 798,11–15)

Seine Schmerzen sind so stark, dass er seine Gralsritter bittet, ihn zu erlösen:

sît ir vor untriuwen bewart,
sô læset mich durch des helmes art
unt durch des schildes orden. (P 787,19–21)

Doch mit Parzival naht Hilfe, als auf dem Gral zu lesen ist, dass er zum neuen Gralsherrscher berufen ist. Parzival, durch die christliche Erziehung bei Trevrizent und durch weltliche Aventiuren gereift, holt nach, was er bei seinem ersten Besuch auf der Gralsburg versäumt hat, und fragt Anfortas nach seinem Befinden. Hier sei die Textstelle zitiert, die Anfortas' Erlösung enthält:

sîn venje er [Parzival] viel des endes dar
drîstunt ze êrn der Trinitât:
er warp daz müese werden rât
des trûrgen mannes herzesêr.
er rihte sich ûf und sprach dô mêr
,oeheim, waz wirret dir?'
der durch sant Silvestern einen stier
Von tôde lebendec dan hiez gên,
unt der Lazarum bat ûf stên,
der selbe half daz Anfortas
wart gesunt unt wol genas.
swaz der Franzoys heizet flôri,
der glast kom sînem velle bî. (P 795,24–796,6)

Nicht nur Anfortas ist erlöst, auch das Gralsgeschlecht, das nun einen neuen König hat und unter diesem nicht mehr in Trauer leben muss. Der Anführer der Tempelherren, die Cundry mit ihren Begleitern Parzival und Feirefiz an der Grenze zum Gralsbezirk empfangen, ruft aus:

unser sorge ein ende hât:
mit des grâles insigel hie
kumt uns des wir gerten ie,
Sît uns der jâmerstric beslôz.
habt stille: uns naehet vröude grôz. (P 792,28–793,2)

Zu guter Letzt hat sich Parzival mit seiner Mitleidsfrage selbst von seiner Suche nach dem Gral und der Aventiurefahrt befreit. Er hat Frieden mit Gott geschlossen, sein Streben hat sein Ziel gefunden. Auch hier bei Parzival gibt es eine Steigerung des Befreiungsmotivs. Die Befreiungstaten der vorangehenden Aventiuren steigern sich in der Gralsaventiure zur menschlichen Befreiung, die eine göttliche Erlösung zur Folge hat. Der Vergleich mit der Befreiungstat von Pelrapeire zeigt, dass Parzival auch dort eine große Schar an Menschen aus dem Elend rettet, aber die geistliche Komponente ist nicht vorhanden. Somit liegt hier weniger eine Steigerung in der Anzahl der Figuren vor, die von seiner Tat profitieren; vielmehr erreicht Parzivals Schlussaventiure mit der geistlichen Komponente eine neue und höhere Qualität.

Wie sieht das Ganze beim anderen Helden des Romans, bei Gawan, aus? Auch hier gibt es vorangehende Aventiuren, die Befreiungstaten sind. Gawan bewahrt mit seinen medizinischen Kenntnissen den innerlich verblutenden Ritter Urians vor dem Tod. Das ist zwar keine Befreiung im engeren Sinn, aber immerhin eine soziale Tat. Außerdem zeigt er sich an mehreren Stellen diplomatisch und schlichtet Streit,⁴⁸ zum Beispiel als Segramors und Keye Parzival angreifen, der wegen der drei Blutstropfen im Schnee, die ihn an Condwiramurs erinnert haben, in einer Art Trancezustand gefangen ist. Hier erkennt Gawan die Ursache von Parzivals Zustand und verdeckt die Blutstropfen. Auch das ist eine Befreiung, nämlich eine Befreiung aus der Trance. Außerdem begibt sich Gawan in den Dienst Obilots und verteidigt die Stadt Bearosche gegen Meljanz, der aus Zorn über seine zurückgewiesene Werbung um Obie, Obilots ältere Schwester, mit seinem Heer angreift.

Als Gawan seine Schlussaventiure besteht, befindet er sich im Dienst der Herzogin Orgeluse, der er so lange dienen will, bis sie ihm seinen Dienst lohnt. Die Minne lässt ihm hier keine Wahl. Orgeluse verhöhnt ihn zwar, aber reitet mit ihm mit. Sie gelangen vor eine Burg, in deren Fensternischen vierhundert Damen und vier Königinnen sitzen. Nach einem Kampf gegen Lischoy's Gwelljus, der vor dieser Burg stattfindet, kehrt Gawan für die Nacht beim Fährmann Plippalinot ein, dessen Haus am Fluss steht, der vor der Burg entlangfließt. Der Fährmann gibt ihm erste Informationen über dieses Land, etwa dass es *gar âventiure* (P 548,10) sei. Am nächsten Morgen fragt Gawan Bene, die Tochter des Fährmanns, was es mit den Frauen auf der Burg auf sich habe, doch sie antwortet ihm, sie dürfe ihm keine

⁴⁸ Zu Gawan als Diplomat vgl. Tina Terrahe: Streiter, Denker, Diplomat. Gawan und die Dekonstruktion des *âventiure*-Ritters im *Parzival* Wolframs von Eschenbach. In: Anna Kathrin Bleuler, Manfred Kern (Hg.): Poesie des Widerstreits. Etablierung und Polemik in den Literaturen des Mittelalters. Heidelberg 2020, S. 319–342.

Auskunft geben. Auch der Fährmann selbst lässt den Gast nur ungern Näheres wissen, denn wenn er ihm von der Burg erzähle, beschwöre er eine große Gefahr herauf. Nachdem Gawan nachgefragt hat, wird ihm erklärt, das Land heiße Terre marveile, die Frauen auf der Burg namens Schastel marveile würden durch einen Zauber gefangen gehalten und bisher habe niemand die Aventure auf dieser Burg überlebt. Trotzdem gibt er ihm Anweisungen, wie die Aventure zu bestehen sei, und rüstet ihn aus.

Gawan hält sich an diese Anweisungen und lässt sein Pferd bei einem Krämer, der seine kostbaren Waren vor der Burg feilbietet. Innen angekommen, findet er das Gemach, in dem das *Lit marveile*, das Wunderbett, steht, wie der Fährmann ihm gesagt hat. Da beginnt Gawans Jagd über den rutschigen Boden des Gemachs nach dem Bett, das ihm immer wieder davonrollt. Schließlich gelingt es Gawan, mit einem großen Sprung darauf zu landen. Damit beginnt das eigentliche *erliden* der Aventure. Er muss sich festhalten und legt sein Schicksal in Gottes Hand, denn das Bett rast weiter durch den Raum. Als es plötzlich stehen bleibt, wird der Ritter erst von 500 Stockschleudern und dann von 500 Armbrüsten beschossen. Danach erscheint ein Riese, der ihm weitere Schrecknisse ankündigt. Es kommt ein hungriger Löwe zur Tür herein, den Gawan mit seinem Schwert tötet; im Anschluss wird er wegen der erlittenen Verletzungen ohnmächtig. Damit ist der Zauber anscheinend gelöst, denn es kommen endlich die Königin Arnive und andere Damen hinzu, die davor verborgen waren. Sie nehmen sich des Verwundeten an. Er muss sich ausruhen und sehnt sich nach Orgeluse.

Mit den Schrecken der Zauberburg sind die Prüfungen in Terre marveile noch nicht vorbei. Es folgen Gawans Kampf gegen den Turkoiten und seine Auseinandersetzung mit Gramoflanz. Erst danach gesteht Orgeluse Gawan ihre Liebe.

Später erfährt Gawan von Arnive einiges über die Hintergründe der Aventure, die vom Zauberer Clinschor konstruiert worden sei. Dieser habe einst der Königin Iblis gedient, was sie ihm mit ihrer Liebe gelohnt habe. Iblis' Mann habe Clinschor dafür kastriert. Daraufhin habe Clinschor die Zauberei erlernt und Männer wie Frauen verfolgt, um ihr Glück zu zerstören. So sei das Land in seinen Besitz gelangt, das später Terre marveile werden sollte, in dem er zahlreiche Menschen gefangen gehalten habe. Wer aber das Abenteuer auf der Burg bestünde, der solle ganz Terre marveile erhalten. Auf sein Wort sei Verlass.

Dass Gawans Bestehen der Aventure auf Schastel marveile eine Befreiungstat ist, ist nach ihrer Beschreibung hier unzweifelhaft. Die gefangen gehaltenen vier Königinnen Arnive, Sangive, Itonje und Cundrie – Gawans Großmutter, Mutter und seine Schwestern –

sowie die 400 Damen⁴⁹ sind nun aus der Gewalt Clinschors befreit. Die befreiende Wirkung von Gawans Tat zeigt sich bereits auf dem Fest, das nach der bestandenen Aventure auf der Burg gegeben wird:

si mohten dô wol wirtschaft jehen.
ez was in selten ê geschehen,
den vrouwen unt der ritterschaft,
sît si Clinschores craft
mit sînen listen überwant.
si wâren ein ander unbekant,
unt beslôz si doch ein porte,
daz si ze gegenworte
nie kômen, vrouwen noch die man.
dô schuof mîn hêr Gâwân
daz diz volc ein ander sach,
dar an in liebes vil geschach. (P 637,15–26)

Die Bewohner der Burg hat der von der Minne enttäuschte und rachsüchtige Clinschor streng nach Geschlechtern getrennt. So ist die Liebe auf der Burg verhindert worden. Doch der in der Minne erfahrene Gawan bringt der Gesellschaft auf der Burg die Liebe mit seinem Ritt auf dem *Lît marveile* zurück.⁵⁰ Auf dem Fest, das Gawan nach seinem Triumph ausrichtet, können die Geschlechter endlich wieder gemeinsam feiern:

ez was den vröuden dâ gelîch.
alsus mit vröudehafter ger,
die ritter dar, die vrouwen her,
dicke an ein ander blicten. (P 638,24–27)

manec vrouwe wol gevar
giengen vür in tanzen dar.
sus wart ir tanz gezieret,
wol underparrieret
die ritter under daz vrouwen her:
gein der riuwe kômen si ze wer.
ouch mohte man dâ schouwen
ie zwischen zwein vrouwen
einen clâren ritter gên:
man mohte vröude an in verstên.
swelh ritter pflac der sinne,
daz er dienst bôt nâch minne,
diu bete was urlouplîch.
die sorgen arm und vröuden rîch
mit rede vertriben die stunde
gein manegem süezem munde. (P 639,15–30)

Nicht nur die Leute auf der Burg sind befreit. Die soziale Tat Gawans wirkt sich auch auf das Umland aus. Der Zauberer Clinschor hat sich nämlich einen Teil des Landes widerrechtlich genommen, das dem König Irot gehört hatte:

ein küneec der hiez Irôt,
der ervorhte im die selben nôt,
von Rosche Sabînes.

⁴⁹ Die 400 befreiten Damen von Schastel marveile sind eine Parallele zu den 80 Witwen auf Brandigan im *Erec* und gleichzeitig eine immense Steigerung des Motivs.

⁵⁰ Zur erotischen Konnotation des *Lît marveile* vgl. Sonja Emmerling: Geschlechterbeziehungen in den Gawan-Büchern des *Parzival*. Wolframs Arbeit an einem literarischen Modell. Tübingen 2003, S. 122.

der bôt im des sînes
ze gebenne swaz er wolde,
daz er vride haben solde.
Clinschor enpfienç von sîner hant
disen berc veste erkant
und an der selben zîle
alumbe aht mîle. (P 658,9–18)

Dieses Land hat mit Gawan, in dessen Gewalt es nach seinem Erfolg übergegangen ist, einen neuen, rechtmäßigen Herrscher. Was Clinschor in Unordnung gebracht hat – er hat Christen wie Heiden entführt und gegen ihren Willen auf seinem Land angesiedelt –, das wird Gawan in Ordnung bringen. Arnive erklärt ihm:

swaz er gesach der werden
ûf cristenlicher erden,
ez waere magt wîp oder man,
der ist iu hie vil undertân:
manc heiden unde heidenîn
muose ouch bî uns hie ûf sîn.
nu lât daz volc wider komen
dâ nâch uns sorge sî vernomen. (P 659,11–18)

So sind Schastel marveile mit seinem Umland sowie seine unfreiwilligen Bewohner befreit, *vreude* und *minne* sind zu ihnen zurückgekehrt, und sie sind wieder in die höfische Welt integriert.

Von Gawans vorangegangenen Aventiuren ähnelt am ehesten sein Eingreifen in den Kampf um Bearosche seiner Schlussaventiure. Auch hier wird zwar eine Burg samt Bewohnern befreit, aber nur von einem belagernden Heer und nicht aus jahrelanger Isolation. Das Außergewöhnliche an der Befreiung von Schastel marveile ist, dass eine lange Zeit der Gefangenschaft und Abgeschiedenheit, die durch einen Zauber zustande kam, beendet wurde.

3.3 *Wigalois*

Den Protagonisten der bisher thematisierten Romane ist gemein, dass sie zu Beginn ihrer Aventiurefahrt noch nicht wissen, wohin die Reise gehen wird. Erec bricht *nâch âventiure wâne* (E 3111) auf, um seine Ehre wiederherzustellen, Parzival verlässt Condwiramurs, um zu sehen, wie es seiner Mutter geht und auch allgemein *durch âventiure zil* (P 223,23), Gawan bricht eigentlich nach Ascalun auf, um sich Kingrimursel im Zweikampf zu stellen. Anders Wigalois: Nachdem er sich ahnungslos auf den Stein in Artus' Burghof gesetzt und damit die Tugendprobe bestanden hat, wird er unter die Artusritter aufgenommen. Schon wenig später, bevor Wigalois seine ritterlichen Qualitäten irgendwie bewiesen hätte, erscheint die Botin Nereja am Artushof und bittet um Hilfe für ihre Herrin in einer schrecklichen Aventiure. Unter den Rittern meldet sich der unerfahrene Wigalois und begleitet sie – gegen ihren Wunsch, denn sie hat sich den bewährten Gawan als Helfer in der

Angelegenheit erhofft. Auf der Reise zur Aventure muss Wigalois weitere kleinere Kämpfe bestehen, in denen er sich bewährt und Nereja von seinen Qualitäten überzeugt, bevor er endlich in Korntin zur großen Schlussaventure antritt.

Nun ähnelt der Roman den anderen in der Hinsicht, dass es bereits unter den Bewährungsaventureuren – in Wigalois' Fall ist deren Sinn als Bewährung vor Nereja offensichtlich – Befreiungstaten gibt. So rettet er eine Jungfrau vor zwei Riesen sowie später den Grafen Moral und drei seiner Ritter vor dem Drachen Pftan, was Wigalois beinahe das Leben kostet. Beide Kämpfe sind soziale Taten, und bei einem etwas weiteren Verständnis des Merkmals ‚Befreiungstat‘ fällt auch Wigalois' Eintreten für Elamie darunter, die von Hojir um den ihr rechtmäßig zustehenden Schönheitspreis betrogen worden ist: In einem Kampf stellt Wigalois die rechtmäßigen Verhältnisse wieder her und ‚befreit‘ Elamie von der erlittenen Kränkung.

Eine weitere Befreiungstat findet sich nach der Korntin-Aventure. Es handelt sich um die Namur-Episode, deren Einordnung in den strukturellen Aufbau des Romans die Forschung vor Schwierigkeiten gestellt hat.⁵¹ Hier zieht Wigalois nicht als einzelner Aventureurritter, sondern vielmehr als Herrscher gemeinsam mit seinem Heer aus, um den Mord an König Amire von Libia zu rächen. Joachim Heinzle sieht den Namur-Feldzug außerhalb der beiden davor verlaufenden Aventureketten und damit als ‚Achtergewicht‘ des Romans,⁵² in dem sich zeige, dass „Wigalois in der Tat der geeignete Landesherr ist, der Frieden und Recht zu wahren versteht“.⁵³ Der Feldzug habe also „bestätigende Funktion“.⁵⁴ Schwer nachvollziehbar ist allerdings, dass Heinzle diese Episode mit der *Joie de la curt* aus dem *Erec* parallel setzt, die auch ein solches bestätigendes Achtergewicht sei.⁵⁵ Der These, dass sich Erecs Reife, die er in den Bewährungsaventureuren erworben habe, in der *Joie de la curt* bestätige, ist zwar zuzustimmen. Denn diese Reife zeigt sich dort an seiner Erkenntnis, dass es *bî den liuten [...] sô guot* ist (E 9438) – dass es also besser ist, sich nicht zu *verligen*. Aber strukturell weisen die *Joie de la curt* und der Namur-Feldzug zu viele Unterschiede sowie die *Joie de la curt* und die Aventure in Korntin zu viele Gemeinsamkeiten auf, als dass es sinnvoll wäre, den Namur-Feldzug statt der Aventure in Korntin mit der *Joie de la curt* zu parallelisieren. Wie sehr die Aventure in Korntin der Aventure in Brandigan ähnelt,

⁵¹ Vgl. Joachim Heinzle: Über den Aufbau des *Wigalois*. In: *Euphorion* 67 (1973), S. 261–271, hier S. 263.

⁵² Heinzle sieht in der Einkehr auf Roimunt und Wigalois' erster Begegnung mit Larie die für die Doppelwegstruktur typische Zäsur zwischen den beiden Aventureketten (vgl. ebd., S. 262f.).

⁵³ Ebd., S. 263.

⁵⁴ Ebd.

⁵⁵ Vgl. ebd.

wird sich im Verlauf der Arbeit in allen drei folgenden Kapiteln zeigen. Der Namur-Feldzug ist also tatsächlich ein ‚Achtergewicht‘, aber nicht in Heinzles Verständnis des Wortes, sondern er ist den Kämpfen des Aventurieritters Wigalois⁵⁶ als Bestätigung in seiner Funktion als Landesherrscher angehängt und hat in den klassischen Artusromanen keine Entsprechung. Diese enden, nachdem sich der jeweilige Held als Aventurieritter bewährt hat und die Landesherrschaft antritt. Die über bestandene Aventiuren erworbene Auszeichnung gewährleistet dort gleichzeitig seine Qualität als Landesherrscher.

Wie läuft nun Wigalois' Schlusssaventure, der Kampf gegen Roaz in Korntin, ab? Dieser Kampf bietet sich dem Helden nicht spontan, sondern Wigalois reist gut ausgerüstet mit dem Ziel, den Gegner zu besiegen, an einen ihm zwar nicht bekannten, aber doch klar feststehenden Ort: die Burg Glois. Auf der Fahrt hat ihm die Botin Nereja mitgeteilt, dass es bei dieser Aventiure auch eine Frau zu gewinnen gebe, nämlich ihre Herrin Larie, die Tochter des Königs Lar von Korntin. Als Larie noch ein Kind gewesen sei, seien sie und ihre Mutter vom Teufelsbündler Roaz, dessen eigener Herrschaftsbereich dem Königreich benachbart sei, vertrieben und ihr Vater getötet worden. Einzig die uneinnehmbare Burg Roimunt sei ihnen geblieben. Roaz habe sich in der Burg Glois niedergelassen. Zehn Jahre schon würden Larie und ihre Mutter im Exil ausharren. Sie hoffen auf Befreiung, und Larie werde nur denjenigen heiraten, der das bewerkstelligen könne.

Der Befreiungskampf auf der Burg Glois ist in mehrere Kämpfe gestaffelt, deren Schwierigkeit und Schrecken sich steigern: Nachdem Wigalois mit seinem Pferd einen Fluss überquert hat, erreicht er den Wächter der Aventiure, den Zwerg Karrioz. Als dieser im Kampf tödlich getroffen ist, sieht Wigalois aus dem Sumpf, vor dem er steht, schwarzen Nebel aufsteigen und die Burg umschließen. Karrioz flieht in den Nebel, wird von diesem bedeckt und stirbt. Wigalois reitet erst weiter über einen als Brücke angelegten Weg in den Sumpf, als sich der Nebel wieder gesenkt hat. Auf der Brücke befindet sich ein Tor mit einem sich drehenden Rad. Dieses wird durch den Bach angetrieben, der durch den Sumpf fließt, und dient dazu, den Eingang zur Burg zu versperren. Zu diesem Zweck sind auf dem Rad Schwerter und Kolben angebracht. Da steigt der Nebel wieder aus dem Sumpf auf und setzt Wigalois auf der Brücke fest. Er bittet Gott, ihn aus dieser Lage zu befreien, und schläft

⁵⁶ Dass sich Wigalois vom Aventurieritter zum Herrscher wandelt und dass der Namur-Feldzug außerhalb der Aventiureketten steht, deutet sich in der Verwendung des Wortes *âventiure* an: Als nämlich Lion, der König Amire von Libia erschlagen hat, davon erfährt, dass Wigalois mit seinem Heer gegen ihn zieht, um Amire zu rächen, sagt er: *daz weiz ich wol und ist mir kunt / daz er den helt [Roaz] mit zouber sluoc* (W 10168f.), davon lasse er sich nicht beeindrucken, hier gebe es keine Aventiure für Wigalois (*hie enist niht âventiure!*, W 10182). ‚Aventiure‘ wird hier mit *zouber* oder göttlicher Hilfe assoziiert. So funktioniert aber der Namur-Feldzug nicht. Zwar ist das ‚nur‘ Figurenrede, aber auch diese Figurenrede gibt dem Leser oder Hörer den Hinweis, dass der folgende Kampf anders funktionieren wird als die vorangegangenen und außerhalb der Reihe steht.

ein. Während seines Schlafes kommt Christus ihm zu Hilfe und sendet ihm Wind. Dadurch wird der Nebel zurück in den Sumpf getrieben, wodurch das Wasser erstarrt und das Rad zum Stehen kommt. Als der Ritter erwacht, können er und sein Pferd die Brücke passieren. Danach steigt der Nebel wieder auf, und der Eingang ist wieder unpassierbar. In der Dunkelheit der Nacht muss Wigalois anschließend gegen das Ungeheuer Marrien kämpfen. Dabei stirbt sein Pferd, aber er besiegt den Gegner. Es folgt ein Kampf gegen zwei weitere Wächter der Aventure, diesmal zwei Ritter: die beiden Torwächter Garel und Adan. Den einen tötet er, aber Adan ergibt sich ihm und weist ihn an, wie er durch die verschlossene Tür ins Innere der Burg gelangen werde.

Drinne trifft er auf Roaz selbst. Vor Roaz läuft der Teufel, dem er sich geschworen hat, in einen schwarzen Rauch gehüllt, doch Wigalois sieht ihn nicht. Nun folgt der Kampf gegen den Teufelsbündler vor dessen tugendhafter Gemahlin Japhite und ihren zwölf Jungfrauen. Nach langem Kampf, in dem Roaz mehrere Wunden von Wigalois' Schwert empfangen hat, wird er besiegt, und seine liebende Gemahlin stirbt ihm aus Kummer nach. Adan hört das Wehklagen von Roaz' Gefolge, eilt herbei und rettet den ohnmächtigen Wigalois vor Japhites Jungfrauen, die ihn töten wollen. Ihm gelingt es, sie zu überzeugen, Wigalois als ihren neuen Herrn zu akzeptieren. Roaz wird von einer Teufelsschar mitgenommen, Japhite wird begraben, und Wigalois' Wunden werden gesäubert. Wigalois reitet zum Grafen Moral, den er vor dem Drachen Pftan gerettet hat. Schließlich gibt es ein Hoffest in Morals Stadt Joraphas, auf dem alle Fürsten sowie Larie und ihre Mutter anwesend sind. Nach Wigalois' Krönung darf sich das Paar vermählen. Das Königreich Korntin hat wieder einen rechtmäßigen Herrscher.

Von allen besprochenen Schlussaventureuren ist diese sicherlich die offensichtlichste Befreiungstat. Gleich zu Beginn ist klar, dass dies nicht nur eine Aufgabe ist, die dem Ritter, der sich an ihr versucht, zu größerem Ansehen verhelfen soll. Ein ganzes Königreich wurde besetzt, der König getötet und die rechtmäßige Königin vertrieben. Larie's Gefolge erhofft sich viel von dem Ritter, der vom Artushof angereist ist, um ihm zu helfen:

si sprächen alle ,ist er daz
den der künic Artûs
mîner vrouwen her ze hûs
ze helfe hât gesant,
und der uns daz reine lant
erledigen sol ze Korntîn?
der sol hie willekomen sîn
uns allen ze trôste!
der mangle sêle erlôste
ûz der helle mit sîner kraft
und der âne meisterschaft
die werlt alle werden hiez

und der den vâlant verstiez
von dem himelrîche
durch daz er im gelîche
wolde setzen sînen stuol –
er warf in in der helle pfuol:
alsô müez vallen von sîner hant
der heidenische vâlant
der mangan rîter hât erslagen! [...]‘ (W 3980–4001)

Die Leute auf Roimunt setzen ihre – später dann erfolgende – Befreiung mit der christlichen Erlösung gleich. Der Heide Roaz nimmt die Stelle des Teufels selbst ein, der nach seiner Anmaßung, gottgleich zu sein, in die Hölle gestürzt wird, und Wigalois soll wie Christus ein Befreiungs- oder gar Erlösungswerk an den Leuten von Korntin vollbringen.⁵⁷ Hier sieht man, dass die Befreiung von Korntin kein rein weltlicher Sieg über einen bloß unrechtmäßigen und schlechten Herrscher ist. Ähnlich wie bei Parzival spielt hier also auch die geistliche Komponente eine Rolle.

Larie und ihre Mutter sind auf Roimunt gefangen; diese Burg ist ihnen als einzige von ihrem Königreich geblieben. Mit seinem Sieg über den Okkupator Roaz befreit Wigalois die Damen und ihren Hof aus ihrem Exil, also auch aus räumlicher Gefangenschaft. Als Larie einen Brief von Wigalois nach seinem Sieg erhält, sagt sie: *ich hêt in mir ze liebe erkorn; / er wart ze trôste mir geborn* (W 8804f.). Seine Braut sieht ihn also als ihren Retter und Befreier. Auch der ganze Hof freut sich mit Larie, dass sie nun endlich wieder nach Korntin reisen können:

si begunden alle gâhen
und bereiten sich zer heimvart.
vil manger sprach ‚o wol mich wart,
daz ich sol ze lande varn!
got müeze sînen lîp bewarn
der uns daz lant geoffent hât!‘ (W 8837–8842)

Der Hof reist nach Joraphas zu Wigalois’ neuem Vasallen Moral, wo ein Hoftag angesetzt ist, auf dem Wigalois als der neue Herrscher bestätigt und auf dem gebührend gefeiert wird. Hier bestätigt sich, dass sich die Burg Korntin von einem Ort des Jammers in einen Ort der Freude gewandelt hat. Der Grund ist das neue Herrscherpaar, das dank der großen Tat des Königs nun vereint ist:

Korntîn, der vreuden zil,
wart daz hûs dâ genant,
wan man dâ zallen zîten vant
vreude nâch des herzen gir –
sus sagt diu âventiure mir –
sît daz sîn begunde pflegen

⁵⁷ Vgl. zur Parallelsetzung von Roaz mit dem Teufel und Wigalois’ Unterfangen mit dem *descensus Christi ad inferos*: Claudia Brinker: *Hie ist diu âventiure geholt!* Die Jenseitsreise im Wigalois des Wirnt von Grafenberg: Kreuzzugspropaganda und unterhaltsame Glaubenslehre? In: Dies. u. a. (Hg.): *Contemplata aliis tradere. Studien zum Verhältnis von Literatur und Spiritualität.* FS Alois Haas. Bern u. a. 1995, S. 87–110, hier S. 89.

Gwîgâlois, der werde degen,
und mîn vrouwe Lârîe. (W 9238–9245)

Von Joraphas ziehen sie zur Burg Korntin, und die Leute freuen sich über ihren neuen König
und die rechtmäßige Königin:

mit vreuden si dô stôrten
ir vil jâmerlîche tage,
die si mit riuwiclîcher klage
hêten gehabt wol zehen jâr;
die verkêrten sich nu gar
ze vreuden von ir zweier ê. (W 9331–9336)

Vom eigentlichen Einzug in Korntin heißt es schlicht: *sus besaz dô Korntîn / her Gwîgâlois mit rîcheit* (W 9343f.). Das Publikum erinnert sich aber noch der Ritter, die einst von Roaz in einem heimlichen Angriff getötet wurden und die vor Wigalois' Erlösungstat auf dem Rasen vor der Burg Korntin ein Turnier veranstalten, in das der Held eingreifen möchte. Doch seine Lanze fängt Feuer, und er erkennt, dass diese Ritter mit Kummer beladen sind, denn ihr Turnierruf ist ‚wê!, wê!‘ (vgl. W 4553). Sie scheinen ihm keine richtigen Menschen zu sein, und ihr Kampf scheint ihm nicht wirklich. Von diesen Rittern schweigt die Erzählung am Ende. Offenbar sind auch sie beim Sieg des Helden aus ihrem unwirklichen Turnier befreit worden.

Was zeichnet nun diese Befreiungstat vor den anderen Befreiungstaten des Romans aus? Wie im *Erec* ist der Unterschied zu den vorgelagerten Aventiuren graduell: Während Wigalois zuerst ‚nur‘ Einzelpersonen – eine Jungfrau, einen Grafen und vier seiner Ritter – vor unhöfischen Kreaturen – zwei Riesen, einem Drachen – rettet, befreit er mit seinem Sieg über Roaz gleich ein ganzes Königreich mit Königin, Vasallen und Volk. Außerdem wird die Befreiungsqualität der Korntin-Aventiure in die Nähe der christlichen Erlösung gerückt und damit ausgezeichnet. Diese Qualität unterscheidet die Korntin-Aventiure auch vom nachfolgenden Namur-Feldzug. Dieser ist nur eine weitere Bewährung, diesmal nicht des Ritters, sondern des jungen Herrschers, die weltlich-politisch bleibt.

Aus diesem ersten Kapitel der eigentlichen Analyse lassen sich die folgenden Schlüsse ziehen: Eine Befreiungstat zu sein, ist zwar keine hinreichende Bedingung für eine Schlussaventiure, aber anscheinend eine notwendige. Befreiungstaten gibt es in den drei untersuchten Romanen viele, zum Beispiel die typische Befreiung einzelner Figuren aus der Gewalt von Riesen. Aber jede der Schlussaventiuren ist eine Befreiungstat. Daher ist der Forschung, die die besondere Qualität der Schlussaventiure darin sieht, dass diese eine Befreiungstat sei, zumindest in Teilen zuzustimmen. Schließlich gibt es doch graduelle Unterschiede zwischen den Bewährungsaventiuren und der Schlussaventiure, so werden im

Zuge der Schlussaventure wesentlich mehr Figuren befreit – wie von Erec und von Wigalois – oder es gibt Unterschiede in der Qualität der Befreiung, das heißt, die Befreiung ist zur Erlösung erhöht – wie bei Parzival und bei Wigalois. Jedenfalls wird eine lange Zeit der Gefangenschaft beendet: Zumindest dieses Alleinstellungsmerkmal besitzt Gawans Aventure in Schastel marveile.

Außerdem gewinnt die Schlussaventure dadurch Bedeutung, dass ein ganzer Hof – mitunter durch einen neuen Herrscher – aus einer wie auch immer gearteten Trauer und von falschen Gebräuchen befreit wird. So behandelt das große Finale des höfischen Romans Themen, die für den Hof von Interesse sind.

4. Institutionalisierung: *nu sî iu offenklich geseit ein grôziu âventiure*

Das Merkmal der Schlussaventure, das jetzt besprochen wird, nämlich ihre Institutionalisierung, hat die Forschung noch nicht berücksichtigt. In dieser Arbeit wird unter Institutionalisierung verstanden, dass die Aventure in der erzählten Welt eine feststehende Größe ist. Das heißt, Figuren wissen um die Existenz der Aventure, sie können vom anfänglich unkundigen Helden nach ihr gefragt werden. Dass institutionalisierte Aventuren in der erzählten Welt bekannt sind, liegt daran, dass sich andere Ritter schon an ihnen versucht haben und gescheitert sind. Deshalb wollen andere Figuren den Helden oft davon abbringen, die Aventure zu bestreiten.⁵⁸ Außerdem hat eine institutionalisierte Aventure einen festen Ort, zu dem der Ritter von anderen Figuren geführt werden kann. Die zu bewältigende Aufgabe ist immer die gleiche; der Gegner wartet auf die zur Aventure antretenden Ritter. Der Held beendet schließlich, indem er die Aventure besteht, diese Institution: Der Kampf ist gewonnen, niemand muss mehr antreten.

Den Gegensatz dazu bilden die Bewährungsaventuren, die der Schlussaventure vorgelagert sind. Diese sind oft mobile Aventuren, das soll heißen, sie erscheinen dem Ritter irgendwo zufällig auf dem Weg, wie beispielsweise Kämpfe gegen Räuber oder Riesen. Wer sie sucht, muss nicht etwa einen festen Ort finden, sondern reitet auf gut Glück los, zum Beispiel in den Wald. Solche Aventuren sind in der erzählten Welt dementsprechend nicht fest etabliert. Wie sich zeigen wird, stellen die besprochenen Romane die Institutionalisierung auf sehr ähnliche Weise dar.

4.1 *Erec*

Von den vorgelagerten Aventuren im *Erec* sind fast alle mobil. Die Räuber, der treulose Burggraf, Guivreiz, die Riesen und Oringles sind jeweils Gegner, die dem Helden zufällig auf seinem Weg begegnen. Nur Erecs allererste Aventure, der Sperberkampf gegen Iders, ist zumindest zu einem gewissen Grad institutionalisiert: Herzog Imain, der Herr der Burg Tulmein, richtet seit zwei Jahren einen Wettbewerb aus, zu dem Ritter und ihre Freundinnen eingeladen sind und bei dem es darum geht, welche der anwesenden Damen die schönste sei. Die Gewinnerin bekommt dabei einen Sperber geschenkt:

ich sage iu durch waz er [Iders] kam
mit sîner vriundîn.
ez hete der herzoge Îmâîn
hôchzît dâ vor zwei jâr:
saget diu âventiure wâr,
sô hete er si dô zem dritten.

⁵⁸ Dass Warnungen anderer Figuren ein wiederkehrendes Motiv vor Aventuren sind, hat Ernst Trachsler schon bemerkt (vgl. *Der Weg*, S. 111).

an eine wise enmitten
 hete er hôhe an eine stat
 einen sperwære ûf gesat
 ûf eine stange silberîn.
 diz muoste jærliche sîn
 ze vreuden sîner lantdiet.
 [...]

swes vriundinne den strît
 behielte ze sîner hôchzît
 daz si diu schœniste wære,
 diu næme den sperwære.
 den hete der ritter genomen
 zwir, ouch was er komen
 daz er in ze dem dritten næme:
 und ob ez alsô kæme,
 sô hete er in immer mêre
 âne strît mit voller êre. (E 181–209)

Iders' Freundin ist aber nicht die Schönste; ihr Freund hat den Sperber die beiden Jahre zuvor mit Gewalt für sie erstritten. Wenn er den Sperber nun im dritten Jahr auch bekäme, hätte er in Zukunft ein Recht darauf – es droht die Etablierung einer Unrechtmäßigkeit. Doch Erec kann diese Entwicklung aufhalten, weil er in diesem dritten Jahr des Wettbewerbs gemeinsam mit Enite daran teilnimmt. Enite ist die Schönste von allen, und Erec setzt ihren Anspruch auf den Sperber im Kampf gegen Iders durch.

Hier finden sich durchaus Elemente der Institutionalisierung: Der Wettbewerb um den Sperber ist eine öffentlich bekannte Veranstaltung – Enites Vater Koralus klärt Erec über ihn auf –, die regelmäßig stattfindet – allerdings erst seit zwei Jahren –, der Ort steht fest, die Aufgabe ist für die Frauen immer die gleiche. Außerdem beendet Erec die unheilvolle Tradition, dass der Sperber an das falsche Paar geht, bevor sie sich verstetigt. Doch ganz ins Schema passt der Sperberkampf nicht: Nicht der Schönheitspreis an sich wird mit Erecs Sieg über Iders abgeschafft, sondern nur die Vergabe des Sperbers an die unrechtmäßigen Sieger. Der Wettbewerb an sich scheint fortgeführt zu werden, und außerdem versucht im Vorfeld niemand, Erec von seinem Vorhaben abzubringen.

Dass der Sperberkampf mit seiner Teilinstitutionalisierung einen Zug einer Schlussaventure trägt, ist aber nicht verwunderlich und macht auch die Argumentation dieser Arbeit nicht zunichte, ist er doch der erste Höhepunkt des Romans und führt, wenn man das Doppelwegschema zugrunde legt, direkt zu Erecs Hochzeit und ans Ende des ersten Bewährungswegs. Auch spiegelt diese Vorrangstellung die Verteilung des Wortes *aventure*, denn – wie in Kapitel 2 ausgeführt – bezeichnet es von allen Kämpfen, die Erec bestreitet, nur die *Joie de la curt* und den Sperberkampf, und zwar diesen nicht so häufig wie jene.

Nun zur Institutionalisierung der Schlussaventure des *Erec*, der *Joie de la curt*. Wenn eine Aventure in der erzählten Welt eine feste Größe ist und andere Figuren um deren

Existenz wissen und deren Beschaffenheit kennen, kann der Held diese Figuren befragen und auf diese Weise mehr über die Bewährungsprobe herausfinden. Als die Reisegesellschaft, bestehend aus Erec, Enite und Guivreiz, auf ihrem Weg die falsche Abzweigung nimmt und nicht an ihr Ziel, den Artushof, sondern zu einer anderen Burg gelangt, scheint Guivreiz diese Burg zu erkennen:

[...] und als si Guivreiz ersach,
daz wart im vil ungemach
und begunde in vaste beswæren
daz si dar komen wæren. (E 7822–7825)

Doch Erec möchte die schöne Burg gern besichtigen, obwohl Guivreiz an ihr erkennt, dass sie den falschen Weg genommen haben. Guivreiz antwortet kryptisch, es wäre ihm lieber, der Burg keinen Besuch abzustatten:

,[...] ich wil daz hûs erkunnen:
des sult ir mir wol gunnen.‘
,mirst leit daz ich ius gunnen sol.
wê dan sô irz bevindet woll!‘ (E 7924–7927)

Es entspinnt sich ein Dialog zwischen den beiden, in dessen Verlauf Erec den Freund mehrmals bittet, ihm doch zu erklären, was er mit seinen Worten meine:

,waz meinest ir, künec Guivreiz?‘
,ich enmeine niht wan daz ich weiz.‘
,durch got, nû saget waz?‘
,nû kêret wider. daz kumt uns baz.‘
,mich wundert waz ir meinest.‘
,ez wirt iu wol erscheinet,
und welt ir niht erwinden.‘
,ich muoz ez benamen ervinden.
ez enist niht wirsers dan der tût.‘
,sô kumt ir lîhte in die nôt
die iuwer vriunt niht mugen verklagen.‘
,muget ir mirz durch got nû sagen?
mich wundert waz ez müge sîn.‘ (E 7928–7940)

Dieses ausführliche Wechselspiel von Frage und Verweigerung der Antwort endet nach einem letzten Versuch Guivreiz‘, Erec von seiner Neugier abzubringen – *dâ erwindet durch die liebe mîn* (E 7941) –, mit Erecs Versicherung, er werde umkehren, falls die zu erwartende Gefahr zu groß sei; Guivreiz könne ihm also ruhig sagen, was es mit der Burg auf sich habe:

ouch enist dehein vreise
ir enmôhtet si mich wizen lân:
und wære si danne sô getân
dar umbe ich solde erwinden,
daz lieze ich an mir vinden. (E 7947–7951)

Ähnliches spielt sich ab, als die Reisegesellschaft auf der Burg eingekehrt ist und der Burgherr Ivreins die Gäste standesgemäß bewirtet. Auch dieser sorgt sich um Erec, weil die Aventure solch große Gefahr birgt:

liep unde swære
was er im ze gaste.

er vorhte eht des vil vaste,
im würde der lîp dâ benomen [...]. (E 8179–8182)

Beim Essen fragt Erec diesmal den Burgherrn nach der Aventure:

ouch ist mir mære geseit
daz hie ein âventiure bî
mit starkem gewinne sî
von einem guoten knehte.
nû weste ich gerne rehte
wiez hier umbe wære gewant:
daz tuot mir, herre wirt, erkant. (E 8383–8389)

Doch auch dieser möchte seinen Gast vom Vorhaben, die Aventure zu bestreiten, abbringen. Während Guivreiz noch mittels wiederholter Bitten und Fragen umzustimmen war, muss Erec bei Ivreins zu einer List greifen. Er gibt vor, nur deswegen an der Beschaffenheit der Aventure interessiert zu sein, weil er anderen von seinem Besuch auf Brandigan erzählen und nicht als unglaubwürdig dastehen wolle, wenn er nichts Näheres zu berichten habe:

daz ich dar nâch gevrâget hân,
dazn hân ich niht dar ûf getân
daz ich des iht gesinne
daz ich dar an gewinne
sunderen prîs vür alle die
die noch her kâmen ie,
waz daz mich des betrâget,
swenne man mich dâ von vrâget,
beide wîp unde man,
daz ich ins niht gesagen kan,
und ich doch hie gewesen bin:
dar an velschent si mînen sin. (E 8446–8457)

Der Burgherr fällt auf diese List herein und erzählt ihm, was er bereits von Guivreiz erfahren hat, und noch mehr. Da Guivreiz und Ivreins die Gefahr für Erec als sehr groß einschätzen, wollen beide ihn, als er die Aufgabe schon kennt, immer noch davon abbringen, die Aventure zu bestreiten.

Insgesamt erhält Erec acht wörtliche Warnungen vor der Aventure, die mitunter redundant sind: 1. *dâ erwindet durch die liebe mîn* (Guivreiz, E 7941); 2. *daz ir erwindet durch mînen rât* (Guivreiz, E 7974); 3. *noch erwindet durch die liebe mîn* (Guivreiz, E 8027); 4. *herre, ich wil iu râten wol, / [...] daz ir der vrâge habet rât / und si gar ûz der ahte lât / umb diese âventiure* (Ivreins, E 8408–8414); 5. *sône durfet irz niht versuochen* (Ivreins, E 8508); 6. *sô gibe ich iu den besten rât, / deist daz ir des vehtens abe stât* (Ivreins, E 8512f.); 7. *doch râte ich iu mit triuwen daz / daz ir iuch noch bedenket baz* (Ivreins, E 8582f.); 8. *dâ warez iu bezzet verlân / [...] und mac iuch riuwen vaste / daz ir her komen sît* (Ivreins, E 8779–8782). Das letzte Beispiel ist zwar vor allem ein Ausdruck von Ivreins' Bedauern, doch den Charakter einer Warnung haben auch diese Verse.

Die wörtlichen Aufforderungen, sich nicht an der Aventure zu versuchen, sind nicht die einzigen Warnungen, die Erec erhält. Auch das Verhalten der Bewohner der Stadt unter

der Burg – die Leute verlieren ihre Freude, als sie den schönen Ritter Erec heranreiten sehen – kann als Warnung gesehen werden, des Weiteren die Existenz der 80 versammelten Witwen und der Ring aus Pfählen, auf denen – bis auf einen – jeweils ein abgeschlagener Menschenkopf sitzt. Die Eichenpfähle mit den abgeschlagenen Köpfen darauf dienen nicht nur der Abschreckung, sondern sind als Archiv des vergangenen Schreckens ein Zeichen für die Institutionalisierung der Aventure: Alle Köpfe sind an einem Ort versammelt und führen dem Betrachter vor Augen, dass hier immer wieder ähnliche Kämpfe mit dem gleichen Ausgang stattfinden. Das Pendant zu den Köpfen sind die 80 Witwen. Wie die Pfähle zu einem Kreis angeordnet sind, so ist auch das Gemach der Witwen rund. Wie die Häupter auf den Pfählen jeweils noch einen Helm tragen, so sind auch die Witwen in die gleichen Trauergewänder gekleidet. Auch diese traurige Schar zeigt, dass sich seit Jahren der gleiche Kampf abspielt.

Da das Wissen um die Aventure bei höfisch gebildeten Figuren vorhanden ist, können diese dem Helden auch Näheres darüber mitteilen. Die Kunde vom zu bestreitenden Kampf gegen den roten Ritter Mabonagrin ist bis zu Erecs Freund Guivreiz gedrungen, der jenem daher nach erfolgreicher Überzeugungsarbeit Folgendes berichten kann:

„nû wil ich iuch wizzen lân
wie diu âventiure ist getân,
und rehte wiez dar umbe stât,
sît irz niht wellet haben rât.
sist Joie de la curt genant.“
[...]
er sprach: „muget ir warten?
seht ir den boumgarten
der under dem hûse lît?
dâ hât sich nû vil manege zît
ein ritter gehalten inne.
si stât ze selhem gewinne
als ich iu rehte wil sagen.
swer si hie sol bejagen,
daz hât er im ze rehte
daz er si an im ervehte.
der wirt ist sîn œheim. [...]“ (E 7998–8018)

Der Burgherr Ivreins erzählt Erec später, dass die Aventure schon lange bestehe:

ez ist vert und hiure
unde nû wol zwelf jâr,
als ich iu sage vür wâr,
michel schade dâ von geschehen [...]. (E 8415–8418)

Doch es hat sich wohl auch herumgesprochen, dass sie sehr schwer zu bestehen sei, und so, das berichtet Ivreins, sei im letzten halben Jahr kein Ritter mehr zur Aventure angetreten:

wol ein halp jâr oder mê
ist des daz im niemen kam,
sît daz er den lîp benam
rittern die ich genennen kan. (E 8495–8498)

Die hohe Schwierigkeit der zu bewältigenden Aufgabe wird verdeutlicht, indem die Namen anderer Ritter genannt werden, die sich daran versucht haben und daran gescheitert sind:

er [Mabonagrîn] sluoc benamen hie drî man
sô man si beste erkande
in deheinem lande.
der eine Venegus hiez,
der eht niht des enliez
daz ze manheit gezôch,
Opinâus der nie gevlôch,
Tibaut der dritte man,
der vordes manegen prîs gewan,
der was von Winden geborn.
sît die den lîp hânt verlorn,
sône durfet irz niht versuochen. (E 8499–8508)

Diese Ritter seien ausgezeichnete Kämpfer gewesen, und da selbst diese keinen Erfolg hatten, rückt das die Aufgabe in den Bereich des schier Unmöglichen.

Doch davon lässt sich Erec nicht abschrecken. Er lässt sich den Weg zu dem Ort weisen, an dem die Aventure stattfindet. Ein Merkmal des Gegners in den untersuchten Romanen ist, dass er auf die antretenden Ritter wartet und nur zu existieren scheint, damit sie gegen ihn kämpfen können. Der Gegner bewegt sich nicht vom Ort der Aventure weg: Mabonagrîn ist, wie bereits erwähnt, im Baumgarten gefangen. Die *Joie de la curt* ist institutionalisiert.

4.2 *Parzival*

Auch Parzival begegnen seine großen Kämpfe unvorhergesehen auf seinem Weg. Auf seine Gegner Kingrun, Clamide, Orilus, Segramors, Keye, Gawan und Feirefiz trifft er mehr oder weniger ungeplant. Nur der Kampf gegen Gramoflanz ist angesetzt, findet aber nur einmal statt. Deshalb gibt es für die Parzival-Handlung auch nicht wie im *Erec* Aventuren vor der Schlussaventure, die institutionalisiert wären.

Während im *Erec* Fragen auf dem Weg zur Schlussaventure eine wichtige Rolle spielen, besteht Parzivals Schlussaventure darin, eine ganz bestimmte Frage zu stellen, und zwar die Mitleidsfrage an den von Siechtum geplagten Gralskönig Anfortas. Im ersten Anlauf scheitert Parzival aber daran, denn er weiß nicht, was von ihm erwartet wird. Er wundert sich zwar über die seltsamen Geschehnisse auf der Gralsburg, aber er hält sich mit Fragen bewusst zurück, denn Gurnemanz, bei dem er eine höfische Erziehung genossen hat, hat ihn ausdrücklich davor gewarnt, zu viele Fragen zu stellen. Daran erinnert sich Parzival auf der Gralsburg:

wol gemarcte Parzivâl
die rîcheit unt daz wunder grôz:
durch zuht in vrâgens doch verdrôz.
er dâhte, mir riet Gurnamanz
mit grôzen triuwen âne schranz,
ich solte vil gevragen niht.

waz ob mîn wesen hie geschicht
die mâze als dort bî im? (P 239,10–15)

Den Weg zur Aventure aber muss sich Parzival nicht wie Erec mühsam erfragen. Sein erster Besuch auf Munsalwäsche findet von ihm ungeplant statt; nur sein Schicksal lässt ihn auf den Fischer auf dem See treffen, der sich später als Anfortas herausstellen wird. Diesen muss er nach dem Weg zu einer Übernachtungsmöglichkeit fragen, aber diese Frage stellt Parzival ja nicht mit der Absicht, eine Aventure aufzusuchen.

Später jedoch, nach seinem ersten, ungeplanten Besuch auf Munsalwäsche, muss er andere Figuren doch ausfragen, um mehr über den Gral und über seine eigene Rolle als potenzieller neuer Gralskönig zu erfahren. Sigune ist die erste wissende Figur, die ihn über seine Rolle aufklärt. Als Angehörige des Gralsgeschlechts ist sie über die Vorgänge auf der Burg informiert und kennt auch die Gralsritter, die den Bezirk bewachen. Sie warnt Parzival:

unkudem gaste
mac hie wol grôzer schade geschehen.
ich hânz gehôrt und gesehen
daz hie vil liute ir lîp verlurn,
die werlîche den tôt erkurn.
kêrt hinnen, ob ir welt genesen. (P 250,6–11)

Sigune ist es auch, die Parzival den Namen der Burg und des Landes mitteilt:

Munsalvaesche ist si genant.
der bürge wirtes royâm,
Terre de Salvaesche ist sîn nam. (P 251,2–4)

Sie weiß nicht nur um die Gepflogenheiten des Gralsgeschlechts und die Lage des Geländes, sondern auch um Anfortas' Krankheit und die Prophezeiung des Grals. Als Parzival ihr erzählt, er sei auf der Burg gewesen, glaubt sie ihm zuerst nicht:

si sprach ,hêr, waert ir komen dar
zuo der jaemerlîchen schar,
sô waere dem wirtes worden rât
vil kumbers den er lange hât. (P 251,21–24)

Aber als sie erkennt, dass es sich bei ihrem Gegenüber um Parzival handelt, fordert sie ihn auf, Weiteres zu erzählen:

lâ hoeren liebiu maere.
ob wendec ist sîn vreise,
wol dich der saelden reise!
wan swaz die lûfte hânt beslagen,
dar ob muostu hoehe tragen:
dir dienet zam unde wilt,
ze rîcheit ist dir wunsch gezilt. (P 252,2–8)

Parzival kann hier noch nicht verstehen, was Sigune damit meint, dass ihm nach seinem Besuch auf der Gralsburg alles auf Erden untertan sein und Anfortas von seinen Qualen erlöst sein müsse. Von diesem Gespräch mit Sigune nimmt er nur mit, dass es ein schreckliches Versäumnis gewesen sei, jene entscheidende Frage nicht zu stellen:

iuch solt iuwer wirt erbarmet hân,
an dem got wunder hât getân,
und het gevrȧget sîner nôt.
ir lebt, und sît an saelden tôt. (P 255,17–20)

Betrübt zieht Parzival weiter. Sein Versagen in der Gralswelt behindert seinen Erfolg in der Artuswelt nicht, schließlich wird er in die Tafelrunde aufgenommen. Direkt danach erscheint aber die Gralsbotin Cundry bei der Artusgesellschaft und verflucht Parzival.

hêr Parzivâl, wan sagt ir mir
unt bescheidet mich einer maere,
dô der trûrige vischaere
saz âne vröude und âne trôst,
war umb ir in niht siufzens hât erlôst?
Er truog iu vür den jâmers last.
ir vil ungetriuwer gast!
sîn nôt iuch solte erbarmet hân. (P 315,26–316,3)

Da spätestens wissen alle, worum es bei seinem Besuch auf Munsalwäsche gegangen wäre – sie kennen Parzivals Aufgabe, sie ist also öffentlich. Von der Botin Cundry erfährt Parzival aber nichts, was ihm nicht auch schon Sigune gesagt hätte. Weiteres Wissen gewinnt er erst vom Einsiedler Trevrizent, dem Bruder des Anfortas. Dieser gibt ihm sein Vertrauen in Gott zurück, den er angefangen hat zu hassen, weil sein Schicksal seit seinem Frageversäumnis eine schlechte Wendung genommen hat. Als Parzival Trevrizent erzählt, er sehne sich danach, den Gral zu erringen, weiht Trevrizent ihn in dessen Geheimnisse ein:

ir jeht, ir sent iuch umbe den grâl:
ir tumber man, daz muoz ich clagen.
jane mac den grâl nieman bejagen,
wan der ze himel ist sô bekant
daz er zem grâle sî benant.
des muoz ich vome grâle jehen:
ich weiz ez und hânz vür wâr gesehen. (P 468,10–16)

Von Trevrizent erfährt Parzival auch, dass es der Gral sei, der die Bewohner der Burg Munsalwäsche ernähre und der dafür Sorge, dass nicht altere, wer ihn erblicke. Außerdem erfährt Parzival, dass Anfortas' Wunde, die ihn so sehr plage, von einem Ritterkampf stamme, den er um der Minne willen bestritten habe. Doch das sei ihm als Gralskönig verboten gewesen. Er dürfe nur eine Frau lieben, die ihm vom Gral bestimmt sei. Doch Gott habe ihn nicht genesen lassen. Stattdessen sei auf dem Gral ein Schriftzug erschienen:

dar an gesâhen wir ze einem mâl
geschriben, dar solde ein ritter komen:
wurde des vrâge aldâ vernomen,
sô solde der kumber ende hân:
ez waere kint magt oder man,
daz in der vrâge warnet iht,
sone solt diu vrâge helfen niht,
wan daz der schade stüende als ê
und herzelicher taete wê.
diu schrift sprach ‚habt ir daz vernomen?
iuwer warnen mac ze schaden komen.
Vrâgt er niht bî der êrsten naht,

sô zergêt sîner vrâge maht.
wirt sîn vrâge an rechter zît getân,
sô sol er daz künecrîche hân,
unt hât der kumber ende
von der hôhsten hende.
dâ mit ist Anfortas genesen,
ern sol aber niemer künec wesen.‘ (P 483,20–484,8)

Nicht nur Figuren, die dem Gralsgeschlecht angehören, wissen um Munsalwäsche und den Grenzwald. Auch König Artus hat diesbezüglich einiges Wissen. Doch ist ihm die genaue Lage der Burg unbekannt.

wir nâhen Anfortases her,
daz von Munsalvaesche vert
unt daz fôrest mit strîte wert:
sît wir niht wizzen wâ diu stêt,
ze arbeit ez uns lîhte ergêt. (P 286,10–14)

Er zählt zwar nicht zu den besonders eingeweihten Figuren, doch auch er hat zumindest Kenntnis von der Existenz des Gralskönigs und womöglich auch von seinem Leiden.

Zur Institutionalisierung einer Aventure zählt auch, dass diese schon lange besteht und dass andere Ritter an ihr gescheitert sind. Wie lange Anfortas in seinem unerlösten Zustand ausharrt, sagt die Erzählung dem Publikum nicht, doch einige Zeit muss bereits seit seiner Verwundung vergangen sein. Er sucht den See unter der Burg nämlich auf, weil die Luft dort den üblen Geruch der Wunde verweht, und so ist das Gerücht entstanden, er sei ein Fischer (*dâ von kom ûz ein maere, / er waere ein vischaere*, P 491,13f.). Dafür muss er seine Gewohnheit über eine längere Zeit gepflegt haben. Außerdem klagt Trevrizent, dieser Zustand dauere nun schon zu lange an: *got hât zorn behalten / gein in alze lange dâ* (P 493,28f.).

Aus dem *Erec* ist die Schlussaventure als Aufgabe bekannt, an der die anderen Ritter, die sie versucht haben, kläglich gescheitert sind. Auch Trevrizent kann von einem Ritter berichten, der kläglich versagt hat, als von ihm erhofft wurde, dass er fragt, was Anfortas fehle.

sît kom ein ritter dar geriten:
der möhte ez gerne hân vermiten;
von dem ich dir ê sagte,
unprîs der dâ bejagte,
sît er den rechten kumber sach,
daz er niht zuo dem wirte sprach
,hêrre, wie stêt iuwer nôt?‘ (P 484,21–27)

Bei diesem Ritter handelt es sich um Parzival, wie Trevrizent wenig später erfährt. Der Held übernimmt hier also beide Funktionen: Er ist der schmachvoll Scheiternde und der glänzend Siegende in einer Person. Damit bildet die Parzival-Handlung die Ausnahme der hier behandelten Romane. Sonst sind es immer andere Ritter – seien sie namentlich genannt oder

nicht – die an einer schwierigen Aventure scheitern, bevor sich der Held selbst daran versucht und höchstes Ansehen gewinnt.

Auch Parzival muss wie Erec einen feststehenden Ort aufsuchen, um seine Aventure zu bestehen. Was für Erec der Baumgarten ist, ist für Parzival die Burg Munsalwäsche. Auch der andere Ritter, an dem die Aventure zu erringen ist, wartet im *Parzival* auf die Ankunft des Helden. Wie Mabonagrín im Baumgarten wartet, so wartet Anfortas auf Munsalwäsche. Anfortas erscheint hier strukturell als der ‚Gegner‘, den es zu bezwingen gilt. Er ist immobil und hat vom Gral die Anweisung bekommen, auf den Ritter zu warten, der ihm Erlösung von seiner Krankheit bringen wird. Doch eigentlich muss Parzival nicht Anfortas besiegen, sondern vielmehr sich selbst. Er muss seinen zuvor begangenen Fehler, die unterlassene Frage, korrigieren. Ähnliches ist auch im *Erec* der Fall: Hier überwindet der Held, indem er den in der Liebeszweisamkeit mit seiner Freundin lebenden Mabonagrín besiegt, auch sich selbst.

Auch Gawans Schlussaventure, die Kämpfe in Schastel marveile, sind institutionalisiert. Auch hier ist die Institutionalisierung ein Alleinstellungsmerkmal dieser Aventure. Die vorgelagerten Kämpfe – die Schlacht vor Bearosche, die Verteidigung des Turmes in Ascalun mit Antikonie, der Kampf gegen Lischoy's Gwelljus – kommen auf seinem Weg durch Zufall zustande.

Anders die Kämpfe in Schastel marveile: Das erste Anzeichen für Institutionalisierung sind die Fragen, mit denen der Held den Weg zur Aventure und etwas über deren Beschaffenheit erfährt. Wissende Figuren sind hier der Fährmann Plippalinot und dessen Tochter Bene. Der Fährmann hat sein Haus an dem Fluss, der an der Burg vorbeifließt. Nach Gawans Kampf gegen Lischoy's setzt ihn der Fährmann über und quartiert ihn für die Nacht bei sich ein. Früh am nächsten Morgen blickt Gawan zur Burg empor und sieht zahlreiche Damen dort oben, die anscheinend nicht schlafen. Er fragt Bene, was es mit diesen Damen auf sich habe. Bene erschrickt ob dieser Frage:

do erschrac daz juncvröuwelîn,
si sprach ‚hêr, nu vrâgt es niht:
ich bin diu es nimmer iu vergiht.
ichn kan iu nicht von in gesagen:
ob ichz halt weiz, ich solz verdagen. (P 555,2–6)

Gawan lässt sich aber mit dieser Antwort nicht abspeisen und fragt nach. Bene beginnt zu weinen. Da kommt der Fährmann hinzu, und Gawan erklärt ihm, er habe der Tochter eine Frage gestellt, auf die sie die Antwort nicht geben wollte. Nachdem Gawan von Bene nichts erfahren hat, fragt er nun ihren Vater:

ob iuch des niht verdrieze,
sô lât mîn dienst umb iuch bejagen,
wirt, daz ir mirz ruochet sagen,
umb die vrouwen ob uns hie. (P 556,6–9)

Der Vater reagiert ähnlich wie die Tochter:

der wirt want sîne hende:
dô sprach er ‚vrâget es niht durch got:
hêr, dâ ist nôt ob aller nôt.‘ (P 556,14–16)

Zweimal muss Gawan noch nachhaken, bevor der Fährmann ihm von der Burg und ihren Bewohnern erzählt. Dass dieses Nachfragen eine strukturelle Parallele zu Erecs Insistieren vor der *Joie de la curt* aufweist, wurde von der Forschung schon bemerkt.⁵⁹ Auch der Grund für die Geheimniskrämerei ist der gleiche, und zwar die Gefahr, die auf der Burg droht. Doch Gawan will unbedingt wissen, wie es um die Burg bestellt ist, und so schlägt auch ein letzter Versuch des Fährmanns fehl, ihn von einem Kampf dort oben abzuhalten:

sîme gaste er dô sagete
,aller kumber ist ein niht,
wan dem ze lîden geschiht
disiu âventiure:
diu ist scharpf und ungehiure
vür wâr und âne liegen.
hêrre, ichn kan niht triegen.‘ (P 557,25–30)

Gawan bittet den Fährmann, ihm seinen Rat für den Kampf zu geben. Daraufhin deutet dieser ihm endlich an, was es bei dieser Aventure zu tun gebe:

ob daz got erzeige
daz ir niht sît veige,
sô wert ir hêr dises landes:
swaz vrouwen hie stêt pfandes,
die starkez wunder her betwanc,
daz noch nie ritters prîs erranc,
manc sarjant, edeliu ritterschaft,
ob die hie erloeset iuwer craft,
sô sît ir prîses gehêret
und hât iuch got wol gêret [...]. (P 558,15–24).

Es geht also darum, Edelfrauen zu befreien, die von einem Zauber auf der Burg gefangen gehalten werden, und dadurch Landesherr zu werden. Vielen Rittern und Knappen, die das schon versucht hätten, sei es nicht möglich gewesen, das zu vollbringen. Später gibt der Fährmann Gawan seinen Rat, wie er die Aventure bestehen könne. Sein Wissen um die Aventure unterstreicht deren Institutionalisierung.

Dass die Aventure nicht nur in ihrer unmittelbaren Umgebung bekannt ist, zeigt Cundrys öffentlicher Aufruf zu ihr. Nachdem sie Parzival in Gegenwart der Artusgesellschaft verflucht hat, hat sie den Anwesenden noch eine andere Mitteilung zu machen:

⁵⁹ Vgl. Rhinisperger, Von *wundern* und *âventiuren*, S. 77; Schnyder, Sieben Thesen, S. 372.

si sprach ‚ist hie kein ritter wert,
des ellen prîses hât gegert,
unt dar zuo hôher minne?
ich weiz vier kûneginne
unt vier hundert juncvrouwen,
die man gerne môhte schouwen.
ze Schastel marveile die sint:
al âventiure ist ein wint,
wan die man dâ bezalen mac,
hôher minne wert bejac. (P 318,13–22)

Die Kunde von den vierhundert Jungfrauen und den vier Königinnen auf Schastel marveile ist also bis in die Gralswelt gedrungen und nun auch an den Artushof gelangt. Kurz darauf brechen viele Artusritter auf, um diese Aventure zu suchen:

Dô vuor der massnîe vil
gein dem arbeitlîchen zil,
ein âventiure ze schouwen,
dâ vier hundert juncvrouwen
und vier kûneginne
gevangen wâren inne,
ze Schastel marveile. (P 334,1–7)

Einer der anwesenden Ritter, Klias, berichtet den anderen sogar, die Aventure selbst versucht zu haben und gescheitert zu sein.

‚ich bin der dâ versûmet was.‘
vor in allen er des jach.
‚der turkoyte mich dâ stach
hinderz ors, ich muoz mich schamen.
doch sagte er mir vier vrouwen namen,
die dâ crônebaere sint.
zwuo sint alt, zwuo sint noch kint.
der heizet einiu Itonjê,
die ander heizet Cundrfê,
diu dritte heizt Arnîve,
diu vierde Sangîve.‘ (P 334,12–22)

Sogar Detailwissen ist also in der erzählten Welt einigermaßen weit verbreitet. Und alle diese Ritter, die die Aventure schon aufgesucht haben, sind an ihr gescheitert. Dazu kommt die Zahl derer, die sich zwar auf den Weg dorthin gemacht, sie aber nicht gefunden haben.

Das kommentiert der Erzähler lapidar:

daz [die Aventure] wolt ieslîcher dâ besehen.
ez enmohte ir reise niht volspehen:
si muosen schaden dâ bejagen. (P 334,23–25)

Wenn derart viele Ritter an der Aventure scheitern oder sie noch nicht einmal finden, genießt Gawan, der sie erfolgreich besteht, ein umso größeres Ansehen.

Auch diese Aventure findet an einem festen Ort statt. Obwohl er offenbar schwer zu finden ist, steht er fest und ist immer derselbe: Schastel marveile. Und auch hier wartet der Kampf auf den antretenden Ritter. Das *Lît marveile*, die Steinschleudern und die Armbrüste wurden eigens dafür gebaut, dass ein Ritter seine Aventure an ihnen bestehen kann. Der Riese und der Löwe, die im Fortgang der Aventure auftreten, sind geplanter Teil des

Ablaufs. Der Zauberer Clinschor hat seine Aventiure bewusst konstruiert und muss sie darauf ausgelegt haben, dass sie eines Tages jemand besteht. Denn warum sonst hätte er verfügen sollen, dass die Burg und das umliegende Land an denjenigen fallen sollen, der all dies übersteht? Diese Aventiure weist dieses Merkmal, dass der Gegner auf den Ritter wartet, von allen besprochenen am deutlichsten auf.

4.3 *Wigalois*

Wie in den anderen Romanen ist im *Wigalois* die Schlussaventüre die einzige, die wirklich institutionalisiert ist. Zuerst kurz zu den vorgelagerten Aventüren: Der erste Kampf, den Wigalois bestreitet, ist der um die Herberge. Auf der Burg, an der Wigalois und Nereja auf ihrer Reise nach Korntin vorbeikommen, wird Vorbeikommenden nur eine Unterkunft gewährt, wenn sie den Burgherrn im Kampf besiegen. Außerdem warnt Nereja Wigalois vor dem Kampf. Aber die drängenden Fragen des Helden und die Beteuerungen anderer Figuren, es seien bereits viele andere Ritter an diesem Gegner gescheitert und seien beim Versuch gestorben, sind nicht vorhanden. Dieser Kampf ist schließlich keiner auf Leben und Tod. Eine zweite Aventüre, die in gewisser Weise institutionalisiert ist, ist der Kampf gegen den Drachen Pftan. Seit zehn Jahren verwüstet dieser das Land, wie Wigalois von König Lar erfährt, und viele Kämpfer sind gegen ihn zugrunde gegangen. Aber der Drache befindet sich nicht an einem festen Ort, Wigalois wird nicht vor einem Kampf gegen den Drachen gewarnt; Lar fordert ihn gar zu diesem Kampf auf, und Wigalois muss dementsprechend keine Fragen stellen. Außerdem ist der einzige Daseinsgrund des Drachen nicht, auf zum Kampf antretende Ritter zu warten. Er ist schließlich vor allem damit beschäftigt, das Land zu verwüsten. Die anderen Aventüren – die Rettung einer Jungfrau vor zwei Riesen, der Kampf gegen den Roten Ritter Hoyer, der Kampf gegen Schaffilun um das Recht, Korntin befreien zu dürfen, der Kampf gegen den Truchsess und der gegen Ruel – geschehen Wigalois zufällig auf seinem Weg.

Es ist durchaus aufschlussreich, zu untersuchen, welche Kämpfe institutionalisiert sind und zu welchem Grad sie dies sind. Der Kampf gegen den Drachen findet bereits im Lande Korntin statt und wird von den Kämpfen auf der Burg Glois nur durch die Ruel- und die Fischerepisode getrennt. Dieser Kampf dient als erster Höhepunkt und deutet darauf hin, dass die Schlussaventüre kurz bevorsteht. Der Kampf um die Herberge markiert den Beginn der Reise des Helden. Diese Struktur ähnelt der im *Erec*: Auch dort trägt der erste Kampf, die Sperberaventüre, Züge der Institutionalisierung und ist damit als besonderer Kampf gekennzeichnet. Institutionalisierung, so lässt sich festhalten, kennzeichnet oft strukturell

wichtige Aventiuren; und am wichtigsten ist natürlich die Schlussaventüre. Deshalb ist ihr Grad an Institutionalisierung am höchsten.

Aus der Tatsache, dass im *Wigalois* bereits zu Beginn der Aventürefahrt des Helden das Ziel bekannt ist, ergibt sich, im Gegensatz zum *Erec* und zur Parzival-Handlung, wo die Helden gar nicht um die bestehende Aventüre wissen, eine ähnliche Struktur wie in der Gawan-Handlung: Zur Aventüre wird öffentlich von einer Botenfigur aufgerufen. Die Funktion, die Cundry im *Parzival* als Verkünderin der Schastel-marveile-Aventüre erfüllt, erfüllt im *Wigalois* die Botin Nereja, die an den Artushof reitet und die versammelte Gesellschaft auf eine sehr gefährliche Aventüre hinweist:

nu sî iu offenlîch geseit
ein grôziu âventiure;
diu ist vil ungehiure
und bitter, gelîch dem tôde gar.
wer vehten welle, der hebe sich dar!
des vindet er dâ vil guot stat.
er wirt sîn âne zwîvel sat,
wan dâ ist manger tôt gelegen. (W 1761–1768)

Hier erfährt das Publikum, dass es diese Aventüre gibt, und kann gleich an mehreren Elementen der Institutionalisierung erkennen, dass es sich hierbei um eine strukturell besondere handeln muss:⁶⁰ *Offenlîch* verkündet die Botin sie; spätestens jetzt ist sie den Rittern der Tafelrunde bekannt.

Die Fragen, die der Held stellt, um Wissen über die institutionalisierte Aventüre zu erlangen, stehen in diesem Roman an späterer Stelle. Nereja ist nämlich nicht begeistert davon, dass sich ausgerechnet der unerfahrene Wigalois gemeldet hat. Auf ihrer Reise muss er sie von seinen Qualitäten überzeugen und erfährt erst spät, worum genau es bei dieser Aventüre gehen soll. Nereja ist die Figur, die Wigalois von der Aventüre abhalten will, sie übernimmt die Funktion des Hindernisses, das es mit Fragen zu überwinden gilt. Allerdings will sie ihn nicht aus Freundschaft davon abhalten, sondern weil sie glaubt, er sei kein geeigneter Kandidat, der Roaz gewachsen sein könnte. Erst nach dem gewonnenen Kampf gegen Schaffilun berichtet Nereja ihrem Begleiter von der Vorgeschichte Korntins. Die vertriebene rechtmäßige Königin Larie würde nur denjenigen heiraten, der ihr das Land zurückerobere:

wirn wellen die juncvrouwen mîn
ân daz lant ze Korntîn
nieman geben ze wîbe,
wan der mit sînem lîbe

⁶⁰ Natürlich wird erst richtig klar, dass es sich um eine strukturell besondere Aventüre handelt, als Wigalois sich zum Kampf bereiterklärt. Davor bleibt zumindest die Möglichkeit, dass dies eine Aventüre für einen anderen Ritter sein wird. Doch da dies Wigalois' Geschichte ist, geht das Publikum davon aus, dass diese Aufgabe der Held bestreiten wird und kein anderer.

daz guote lant erwerben mac [...]. (W 3786–3790)

So viel erzählt Nereja von sich aus. Doch erst auf Wigalois' Nachfrage

„juncvrouwe, nu sagt mir mê
wiez umb die âventiure stê
und wer mich dar bringe
od mit welhem dinge
ich si vinde; daz tuot mir kunt.“ (W 3842–3846)

erklärt sie ihm, wie genau er ins Land Korntin gelange. Nämlich müsse er jenem ungewöhnlichen Tier folgen, das täglich vor der Burg Roimunt erscheine. Davor hat sie ihm aber deutlich zu verstehen gegeben, dass diese Aventure sehr gefährlich und – nach ihrer Ansicht – für ihn unmöglich zu bestehen sei, denn zahlreiche erprobte Ritter hätten beim Versuch den Tod gefunden:

mich dunket des: ir sît ze kint;
iuwer kraft diu ist ein wint
zer selben âventiure,
wan sie ist ze holen tiure,
als ich iu nu sagen wil:
ich hân dâ gesellen vil
verloren von der selben nôt;
ez sint dâ gelegen tôt
die tiursten von dem lande,
an den ich wol erkande
ganze manheit unde kraft,
und die ir zît mit rîterschaft
grôzen prîs erwurben. (W 3384–3396)

Derlei Beteuerungen, wie groß doch die Zahl der erfolglosen Ritter sei, kehren immer wieder. Hier seien noch einige beispielhaft angeführt:

durch ir [Laries] schœne hât manic man
ze Korntîn den lîp verlân
und lît ouch noch vil manger tôt. (W 3777–3779)

vrumer rîter hât ez [das schöne Tier] vil
mit im geleitet in den tôt. (W 3873f.)

wirn gesehen ir deheinen [keinen der Ritter] nimmer mê. (W 4342)

ez ist manic zierre degen
von sîner hant hie tôt gelegen
die nâch der âventiure riten;
sie habent hie alsô gestriten
daz sie ir êre gar verlurn
und ouch den tôt von im kurn. (W 4723–4728)

Auch diese Aventure ist schon seit langem in der erzählten Welt etabliert. Larie ist zu der Zeit, als Roaz ihr Königreich besetzt hat, *niwan drêr jâr alt* (W 3763) gewesen. Zur Zeit der Handlung ist sie so alt, dass sie einen Mann heiraten kann. Außerdem sieht Wigalois von der Burg Roimunt aus, wo er eine Nacht verbringt, ein Feuer im Schloss von Korntin brennen. Mit diesem Feuer hat es die besondere Bewandnis, dass es jede Nacht das Schloss vernichtet, dieses aber am nächsten Tag wieder unbeschädigt an seinem Platz steht:

ez hâtz getriben wol zehen jâr:

des nahtes sô verbrinnet ez gar
und stêt iedoch des tages dâ. (W 4316–4318)

Auch der feste Ort als Merkmal der Institutionalisierung ist gegeben. Es handelt sich um die Burg Glois, auf der der Teufelsbündler Roaz mit seinem Gefolge wohnt. Diese Burg ist darauf ausgelegt, auf ihr einen Angreifer zu erwarten, der die Aventure bestehen will. Sie ist mit mehreren gestaffelten Hindernissen versehen, die es zuerst zu überwinden gilt, bevor der Weg zum eigentlichen Gegner Roaz frei ist. Wer den Zwerg Karrioz, der die Brücke zur Burg bewacht, besiegt hat, muss erst das sich drehende Schwertrud überwinden, welches den Eingang zur Burg versperrt; dann darf er sich aber weder vom feuerspeienden Ungeheuer Marrien noch von den zwei menschlichen Torwächtern aufhalten lassen. Erst dann ist der Weg zum Palas geebnet. Roaz hat sich also gut vorbereitet und möchte es den angreifenden Rittern nicht zu leicht machen. Dem entspricht auch, dass er Wigalois gerüstet und bewaffnet entgegentritt. Er lässt sich also nicht überraschen. Auch die Damen wurden nicht etwa vom Angreifer Wigalois überrascht – es ist immerhin Nacht –, sondern sind höfisch zurechtgemacht:

eine kerzen ir ieslîchiu truoc,
grôz, gwunden, diu vaste bran.
guotiu kleider hêtens an
von pfelle, roc unde dach;
gefurrieret man darunder sach
luter veder die wâr̄n bunt.
[...]
ie zwô und zwô gelîche
neben ein ander giengen.
über die mântel hiengen
ir zöpfe verre hin zetal,
wol bewunden über al
mit borten und mit sîden. (W 7399–7414)

Neben den Damen gehen Spielmänner, die auf ihren Fiedeln musizieren. Japhite tritt als Letzte ein und lässt sich auf einem Hochsitz nieder, um den Kampf zu verfolgen. Dieser Einzug wirkt gut konzertiert und gibt ein festliches Bild ab. Dies ist also ein Kampf, der nicht zufällig geschieht, sondern auf den sich beide Parteien gut vorbereitet haben. Roaz' primäre Aufgabe scheint es zu sein, auf angreifende Ritter zu warten. Er sitzt auf Glois und scheint sich nicht aus seiner Burg zu bewegen, um im Lande direkt seine Herrschaft auszuüben.

Institutionalisierung ist eines der Merkmale, die die Schlussaventure als besonders kennzeichnen. Wie das erste Merkmal – die Schlussaventure als Befreiungstat – kann das zweite Merkmal, die Institutionalisierung, mehr oder weniger ausgeprägt sein. Es ist aber kein Alleinstellungsmerkmal. Auch andere Aventuren können Teilmerkmale aufweisen.

Doch bei den Schlussaventuren sind in jedem der drei Romane alle Teilmerkmale gegeben: Im *Erec*, im *Parzival* und im *Wigalois* muss der Held Fragen stellen, um an das Wissen über die zu bestehende Aventure zu gelangen, das in der erzählten Welt vorhanden ist. Weil diese Figuren aber so gut Bescheid wissen, ist ihnen auch bekannt, dass die Aventure schon lange besteht und für viele ausgezeichnete Ritter tödlich geendet hat. Die einzige Ausnahme ist Parzivals Aventure. Andere Figuren versuchen wegen der bestehenden Gefahr, den Helden der Erzählung davon abzuhalten, die Aventure zu versuchen, indem sie ihm das Wissen über sie vorenthalten. Doch der Held der Erzählung wäre nicht der Held, wenn er sich von dieser Abwehrhaltung entmutigen ließe, weiter nachzufragen und sich der Aventure schließlich zu stellen. Dies tut er an einem festen Ort, an dem der Gegner, der schon andere besiegt hat, auf ihn wartet. Die Beschaffenheit dieses Ortes und seine enge Verbindung mit der Aventure sollen Gegenstand des folgenden Kapitels sein.

5. Räumliche Exklusivität: *gar âventiure ist al diz lant*

Dem Raum im höfischen Roman hat sich die Forschung bereits ausführlich gewidmet.⁶¹ So sind auch abgeschlossene Orte erkannt worden, die mitunter Anderswelt- oder Jenseitscharakter haben. Die Bezeichnung ‚Anderswelt‘ ist „der anglophonen Mediävistik entlehnt, wo sich die (ursprünglich keltologische) Bezeichnung *otherworld* eingebürgert hat“.⁶² Für diese Arbeit eignet sich, um dieses Phänomen zu bezeichnen, der Begriff ‚Gegenwelt‘, den Andrea Glaser verwendet, besser, weil er nicht nur abgeschlossene Orte mit spezifisch keltischer Prägung meint, sondern auch Orte mit Elementen des christlichen Jenseits einschließt. Glaser bezeichnet als ‚Gegenwelten‘ im höfischen Roman diejenigen Orte, die den Residenzen von König Artus entgegengesetzt sind. Sie erwähnt – bis auf die Burg Glois – genau diejenigen, die auch in dieser Arbeit behandelt werden:

Dieser höfische, zivilisierte Bereich kontrastiert grundsätzlich mit den Bereichen, in denen die Ritter Abenteuer bestehen, also mit Sphären der Natur (zum Beispiel wilder Wald) oder mit ‚magischen‘ Sphären, die häufig auf die keltische Vorstellung von der ‚Anderen Welt‘ als einem für Lebende nur schwer erreichbaren Totenreich zurückgehen. Beispiele für magische Sphären bzw. ‚Andere Welten‘ sind die Burg Brandigan im ‚Erec‘ sowie die Burg Schastel marveile und der Gralsbereich um die Burg Munsalvaesche im ‚Parzival‘. [...] Alle Gegenwelten haben aber eines gemeinsam: Sie sind Sphären, in denen die Naturgesetze zumindest teilweise außer Kraft gesetzt sind, Sphären mit eigenen Gesetzen, Sphären, in denen Leben und Tod oft nicht genau voneinander zu unterscheiden sind. So wird gerade die Unberechenbarkeit zu einem wichtigen Merkmal der Gegenwelten.⁶³

Außerdem entstehe durch semantische Verunsicherungen ein „Schwellenraum“⁶⁴ um die Gegenwelt herum: „Die Besonderheit der Anderen Welt wird auch und gerade durch den auffälligen Zugang markiert“.⁶⁵ Glaser beschäftigt sich in ihrer Arbeit mit dem *Erec*, dem *Parzival*, dem *Iwein* und der *Crône*. Doch ihre Ausführungen zu den Gegenwelten und Schwellenräumen lassen sich auf den dritten hier behandelten Roman, den *Wigalois*, übertragen.

Nach Jurij Lotman kann die Aktion des Helden, der in die Gegenwelt eindringt, als Grenzüberschreitung in einen anders semantisierten Raum bezeichnet werden. Nach seiner Terminologie sind die höfischen Romane mit einer solchen Grenze, die verschieden semantisierte Bereiche voneinander trennt und die vom Helden überschritten wird, als sujethafte Texte einzuordnen.⁶⁶ Die Grenze ist bei Lotman das „wichtigste[] topologische[]

⁶¹ Einen Forschungsüberblick zum Raum im höfischen Roman allgemein gibt Andrea Glaser, *Der Held und sein Raum*, S. 29–47.

⁶² Klinger, *Anderswelten*, hier S. 14.

⁶³ Glaser, *Der Held und sein Raum*, S. 49f.

⁶⁴ Ebd., S. 50.

⁶⁵ Ebd.

⁶⁶ Vgl. Jurij M. Lotman: *Die Struktur literarischer Texte*. Übers. v. Rolf-Dietrich Keil. München 1972, S. 341.

Merkmal des Raumes“.⁶⁷ Sie muss „unüberwindlich sein und die innere Struktur der beiden Teile verschieden.“⁶⁸ Wenn eine solche semantische Grenze überschritten wird, spricht Lotman von einem Ereignis. Es ist als „kleinste unzerlegbare Einheit des Sujetaufbaus“⁶⁹ „die Versetzung einer Figur über die Grenze eines semantischen Feldes“.⁷⁰ Weiter führt Lotman aus: „Das Ereignis wird gedacht als etwas, was geschehen ist, obwohl es auch nicht hätte zu geschehen brauchen. Je geringer die Wahrscheinlichkeit ist, daß ein bestimmtes Ereignis eintritt [...], desto höher rangiert es auf der Skala der Sujethaftigkeit“.⁷¹ Sujethaftigkeit ist also als steigerbarer Begriff definiert. Wenn es also sehr unwahrscheinlich ist, dass ein Ritter die große Aventure auf der Burg Glois besteht, ja überhaupt die Burg betritt – denn zahlreiche Ritter sind schon daran gescheitert –, dann erhöht dieser Sachverhalt die Sujethaftigkeit von Wigalois’ Grenzüberschreitung. Das Gleiche gilt natürlich auch für die anderen Romane, in denen betont wird, wie zahlreich die erfolglosen Ritter seien. Ein Ereignis – eine Grenzüberschreitung – ist immer die Übertretung eines Verbots, etwas, das nicht vorgesehen war.⁷² Den Gegensatz zu Texten mit Grenzüberschreitung – sujethaften Texten – bilden jene Texte, in denen es keine Grenzüberschreitung gibt. Lotman nennt sie sujetlos. In sujethaften Texten hingegen gibt es eine Figur oder eine Gruppe von Figuren, für die das erwähnte Verbot der Grenzüberschreitung nicht gilt, Lotman nennt diese Figuren „beweglich“.⁷³ Die Helden der höfischen Romane sind solche beweglichen Figuren. Wenn die Grenze überwunden ist, kann sich die bewegliche Figur entweder in eine unbewegliche verwandeln und im anderen semantischen Raum verbleiben, oder sie kann die Grenze ein zweites Mal überschreiten und die Gegenwelt verlassen.⁷⁴

Die Verbindung der Gegenräume zur Schlussaventure⁷⁵ zieht Ernst Trachsler: „Es ist offenkundig, daß vorzüglich das Hauptabenteuer eine besondere Affinität zum Schauplatz

⁶⁷ Lotman, *Die Struktur*, S. 327.

⁶⁸ Ebd.

⁶⁹ Ebd., S. 330.

⁷⁰ Ebd., S. 332.

⁷¹ Ebd., S. 336.

⁷² Vgl. ebd.

⁷³ Ebd., S. 338.

⁷⁴ Vgl. ebd., S. 342f.

⁷⁵ Eine Gegenwelt, in der keine Schlussaventure stattfindet, ist Jorams Feenreich im *Wigalois*, wohin Gawein entführt wird und wo sein Sohn, der Held des Romans, seine Kindheit verlebt. Klassische Elemente der abgeschlossenen Gegenwelt, wie sie in diesem Kapitel im Folgenden beschrieben werden, sind auch hier vorhanden (vgl. Trachsler, *Der Weg*, S. 190; Eming, *Funktionswandel des Wunderbaren*, S. 151–154): Eine Führerfigur bringt den Helden (hier Gawein) über eine Grenze (Schlucht, Steilwand, Fluss) in ein wunderschönes, paradiesähnliches Land. Hier heiratet er die Jungfrau Florie, die dann von ihm schwanger wird. Später betont der Erzähler, niemand könne ohne König Jorams Geleit in dieses Land gelangen (W 1096f.). Als ihn das Heimweh nach dem Artushof plagt und er aufbricht, braucht er für denselben Weg, für den er auf der Hinreise mit Joram zwölf Tage gebraucht hat, ein halbes Jahr (W 1129f.). Ähnliche Zeitverhältnisse finden sich im *Parzival*, als der Titelheld unverhofft nach Munsalwäsche gelangt. Hier legt er

der ‚Andern Welt‘ hat; der numinose Reiz des Abenteuers gründet in dieser Bedeutungsschicht“.⁷⁶ Ähnliches konstatiert Judith Klinger, die aber von der ‚Erlösungs-*âventiure*‘ spricht: „Mehrdeutige Zeichen- und Motivkonglomerate begleiten die häufig variierte ‚Erlösungs-*âventiure*‘, in deren Verlauf der Ritter ein magisch versperrtes Gebiet für die Verfügungsansprüche der höfischen Welt erschließt“.⁷⁷

Neben den räumlichen Merkmalen der Gegenwelt – nämlich der sie als Kreis umschließenden Grenze,⁷⁸ die unzuverlässig scheint, aber zuverlässig ist und aus Wasser besteht oder zumindest Wasser in ihrer Nähe hat,⁷⁹ und ihrer Qualität als Anderswelt oder Jenseitsort – geht sie eine enge Verbindung mit der *Aventiure* ein, die so weit geht, dass der Begriff auf sie übertragbar ist. Wichtig in diesem Zusammenhang ist außerdem, dass nur der Held die Grenze in die Gegenwelt überschreiten kann: Eine Helferfigur weist ihm den Weg, seine Begleiter bleiben aber draußen, denn die *Aventiure* ist eine Herausforderung, der er sich allein zu stellen hat.

Diese Helferfiguren erfüllen nach Algirdas Julien Greimas’ Aktantentheorie die Funktion des Adjuvanten.⁸⁰ Der Adjuvant ist einer von sechs Aktanten (Subjekt, Objekt, Adressant, Adressat, Adjuvant, Opponent), die verschiedene Funktionen innerhalb der Handlung übernehmen.⁸¹ Aktanten dürfen nicht mit Figuren in einem Text gleichgesetzt werden, auch wenn sich ein Aktant oft in genau einer Figur konstituiert. Es kommt nämlich auch oft zu einem Synkretismus der Aktanten: Mehr als ein Aktant kann in einer einzigen Figur realisiert sein.⁸²

Ein weiteres Merkmal dieser Gegenwelten samt Schwellenräumen ist, dass sie ihre besondere Qualität verlieren, sobald der Held die *Aventiure* bestanden hat. In Glasers Worten: „Sobald das Abenteuer bestanden wurde, ist der Zauber gebrochen, und der Raum verliert seinen Hindernis- bzw. Grenzcharakter“.⁸³ Die Gegenwelt scheint in die höfische Welt integriert zu werden. Das ist der Grund, wieso Ernst Trachsler bemerkt: „Der Rückweg

zu Pferd eine beachtliche Strecke innerhalb kürzester Zeit zurück. Als Gawein schließlich zu seiner Gemahlin zurückkehren will, findet er den Weg nicht mehr. Die Berge scheinen eine zuverlässige Grenze zu bilden. All diese Elemente sind zwar vorhanden, aber die Schluss*âventiure* findet in dem anderen abgeschlossenen Bereich statt, dem Königreich Korntin und der Burg Glois. Die Existenz einer Gegenwelt ohne Schluss*âventiure* im *Wigalois* ist eine Besonderheit in der Reihe der drei hier untersuchten Romane.

⁷⁶ Trachsler, *Der Weg*, S. 193.

⁷⁷ Klinger, *Anderswelten*, S. 34.

⁷⁸ Vgl. Trachsler, *Der Weg*, S. 191.

⁷⁹ Ebd., S. 190: „Flüsse bilden oft die Grenze, Brücken oder gefährliche Furten führen über die Jenseitsschwelle.“

⁸⁰ Vgl. Algirdas Julien Greimas: *Strukturelle Semantik. Methodologische Untersuchungen*. Autorisierte Übers. aus dem Französischen von Jens Ihwe. Braunschweig 1971, S. 157–177.

⁸¹ Für ein Schema dieser sechs Aktanten s. ebd., S. 165.

⁸² Vgl. ebd., S. 169.

⁸³ Glaser, *Der Held und sein Raum*, S. 99.

entbehrt jeglicher Problematik, es ist kein Abenteuerweg mehr“.⁸⁴ Thomas Poser nennt die Aufhebung eines solchen Raumes in Anlehnung an Lotmans Terminologie „Metaereignis“:⁸⁵ Nach der Aventure ist das System der semantischen Räume nicht mehr das gleiche wie davor.

5.1 *Erec*

Erec bewegt sich in beiden großen Sphären der Welt des höfischen Romans: Er bewegt sich in der höfischen, regulierten, zivilisierten Sphäre sowie in der wilden, gefährvollen Sphäre des Waldes und der freien Natur, in der Aventuren zu bestehen sind. Diese zweite Sphäre ist zwar gefährvoll, aber meist nicht als ‚wunderbar‘ semantisiert. „Elemente des Wunderbaren“ hat nur Brandigan und insbesondere der Baumgarten, der unterhalb der Burg angelegt ist.⁸⁶ Nur dieser Ort ist aufgrund seiner abweichenden Semantik eine Gegenwelt. Zur Gegenwelt macht diesen Ort auch die seltsame Grenze, die ihn umgibt. Als Erec mit seinen Begleitern Guivreiz und Enite auf die Burg Brandigan zureitet, bekommt er den ersten Teil dieser Grenze zu Gesicht:

ein wazzer drunder hin vlöz,
des val gap michelen dôz,
wan ez durch ein gevelle lief.
daz selbe tal was alsô tief,
swer ûf die zinnen sitzen gie
und er ze tal diu ougen lie,
den dûhte daz gevelle
sam er sæhe in die helle:
der swindel in ze tal zôch,
sô daz er wider in vlôch. (E 7874–7883)

Der Zugang zur Burg wird durch ein Tal erschwert, das den ersten Teil der Grenze bildet. Wer dieses überschreitet, befindet sich in den ersten Ausläufern des Schwellenraums.⁸⁷ Bezeichnenderweise fließt ein tosender Bach durch dieses Tal – muss man doch in der keltischen Mythologie einen Fluss überschreiten, wenn man in die Anderswelt gelangen möchte.⁸⁸ Die schwindelerregende Tiefe und das tosende Wasser, so beschreibt es der Erzähler, rufen in einem imaginären Betrachter, der sich auf die Zinnen der Burg setzt, den Eindruck hervor, in die Hölle zu schauen. Hier wird das Jenseits erstmals nicht nur durch

⁸⁴ Trachsler, *Der Weg*, S. 133.

⁸⁵ Poser, *Raum in Bewegung*, S. 103.

⁸⁶ Vgl. Ruh, *Höfische Epik*, S. 137. Für Hartmanns Vorlage, Chrétien *Erec et Enide*, hat dies Reto Bezzola erkannt: „Das Abenteuer der ‚Hofesfreude‘ unterscheidet sich von den vorangehenden Abenteuern durch diesen geheimnisvollen Charakter, zu dem ein zweites Element hinzutritt, das die Erzählung vorher kaum kannte: das Wunderbare, das Übernatürliche“ (Reto Bezzola: *Liebe und Abenteuer im höfischen Roman [Chrétien de Troyes]*. Aus dem Französischen übers. v. Hanns Studniczka. Reinbek 1961, S. 192).

⁸⁷ Vgl. Glaser, *Der Held und sein Raum*, S. 57.

⁸⁸ Das betont besonders Glaser: „In der keltischen Mythologie kehrt immer wieder die Vorstellung eines tiefen Flusses wieder, der die Andere Welt von der Welt der Sterblichen trennt“ (ebd., S. 90).

die Semantik angedeutet, sondern tritt in einem Vergleich auf. Schon als Erec und seine Begleiter heranreiten, gibt der Erzähler dem Publikum also einen Hinweis, dass es sich bei den Ereignissen, die auf dieser Burg stattfinden werden, um gefährvolle Unternehmungen handeln werde, die sehr leicht tödlich ausgehen könne.⁸⁹

Die Grenze scheint an diesem Ort das Wichtigste zu sein, denn als der Burgherr Ivreins die Aventure beschreibt, erwähnt er die Grenze zuallererst:⁹⁰

er sagete, der boumgarte
der wære gevestent harte,
und wie er wære umbegeben.
dar in dorfte doch niemen streben
dem ze ihte mære
lîp und êre wære. (E 8468–8473)

Noch vor die Beteuerungen, man dürfe nicht in diesen Baumgarten gehen, wenn einem Leben und Ansehen etwas wert seien – hier wird der Baumgarten wieder als Reich des Todes semantisiert –, setzt Ivreins eine Beschreibung von dessen Befestigung, die der Erzähler hier aber nicht wiedergibt. Eine genaue Beschreibung folgt erst, als sich Erec samt Enite, Guivreiz, dem Burgherrn und dem Volk von Brandigan am nächsten Tag vor den Baumgarten begibt:

ich sage iu, daz dar umbe
weder mûre noch grabe engie
noch in dehein zûn umbevie,
weder wazzer noch hac,
noch iht daz man begrîfen mac.
dâ gienc alumbe ein eben ban
und enkunde doch dehein man
dar in gân noch gerîten,
niuwan ze einer sîten,
an einer vil verholnen stat.
dâ gienc ein engez phat:
daz enweste der liute niht vil. (E 8703–8714)

Der Baumgarten ist also verschlossen, aber womit? Das gibt der Erzähler an dieser Stelle noch nicht preis. Nur ein Fluss oder eine Hecke sind es nicht. Erst nach einer Beschreibung, wie es im Inneren des Gartens aussieht, folgt eine Präzisierung:

hœret ir iht gerne sagen
wâ mite der boumgarte
beslozen wære so harte?
ich weiz wol daz unmanec man
den list ze disen zîten kan
dâ mite diz was getân.
man sach ein wolken drumbe gân
dâ niemen durch mohte komen,
wan als ir dâ habet vernomen. (E 8745–8753)

⁸⁹ Vgl. Glaser, *Der Held und sein Raum*, S. 55.

⁹⁰ Vgl. ebd., S. 59.

Es gibt hier also eine gestaffelte Grenze mit mehreren Einzelgrenzen. Die äußere ist der tosende Fluss um Brandigan und die innere die Wolke um den Baumgarten, welcher sich auf dem Territorium der Burg befindet. Besonders ist hier die Natur der Grenze: Sie ist nicht etwa fest wie eine Mauer, sie scheint auf den ersten Blick unzuverlässig. Es ist schließlich möglich, eine Wolke zu durchqueren. Doch sie erweist sich als äußerst zuverlässig, denn niemand gelangt hindurch, außer an einer einzigen Stelle, an der ein Pfad ins Innere des Gartens führt. Außerdem erinnert diese Wolke an die Grenze zur keltischen Anderswelt. Wenn die Anderswelt nämlich über das Meer erreicht werde, verändere es sich und werde „gläsern, nebel- oder wolkenförmig“, schreibt Judith Klinger.⁹¹

Die seltsame Undurchlässigkeit dieser Grenze zeigt sich auch an einem Detail, das der Erzähler in die Beschreibung des Baumgartens einflieht. Hier geht es um das Obst, das die Bäume dort tragen, welches nicht über die Grenze getragen werden kann:

des obezes mohte man ezzen
swie vil oder swâ er wolde:
er muoste unde solde
daz ander dâ belîben lân.
ez was dar umbe alsô getân,
ez enmohte niemen ûz getragen. (E 8739–8744)

Ein Spezifikum der Gegenwelten, in denen die Schlussaventuren der untersuchten Romane stattfinden, ist ihre runde Form.⁹² Wie in Kapitel 4.1 erwähnt, erscheint die Kreisform auf Brandigan bereits im kreisförmigen Gemach der 80 Witwen sowie in dem Ring aus Pfählen, auf denen die Köpfe ihrer im Kampf gegen Mabonagrîn zu Tode gekommenen Männer stecken. Sie tritt außerdem in der Anlage des gesamten Bezirks Brandigan auf:

vil guot was daz burcstal:
als uns der âventiure zal
urkûnde dâ von gît,
sô was ez zwelf huoben wît.
ez was ein sineweller stein
dâ niender bûhel ane schein,
ebene sam er wære gedrân [...]. (E 7834–7840)

Der gänzlich runde Stein, auf dem die Burg errichtet ist, hat auf seiner Oberseite keine Buckel und sieht damit aus, als wäre er gedrechselt worden. Dieser unnatürliche Charakter, den das *burcstal* dadurch bekommt, ist ein weiteres Indiz dafür, dass der Ort dort oben von einer anderen Qualität ist als das Umland. Es ist zwar nicht gesichert, aber wahrscheinlich, dass die runde Form auch im Baumgarten selbst wieder erscheint, denn ein Weg und die

⁹¹ Klinger, Anderswelten, S. 21.

⁹² Vgl. zur Kreisform der Jenseitsbereiche Trachsler, Der Weg, S. 191.

erwähnte Wolke schließen ihn *alumbe* ab.⁹³ Die Vorstellung, die sich das Publikum hier machen wird, wird eher die einer runden, organisch geformten Wolke sein als einer, die ein eckiges Gebiet umschließt.

Die Gegenwelt ist nicht nur abgeschlossen, sondern auch anders semantisiert als die restliche erzählte Welt. Während magische Elemente an den Höfen und im Wald keine Rolle gespielt haben – mit Ausnahme von Famurgans Pflaster –, sind sie wesentlicher Teil der Semantik des Baumgartens.⁹⁴ Was durch den gedrechselt wirkenden Felsen und die tiefe Schlucht, die ihn umgibt, bereits in der Gesamtanlage der Burg anklingt, tritt im Baumgarten selbst noch stärker auf: das Übernatürliche. Das bedrohlich-höllische Element, das sich noch in der Beschreibung des Äußeren der Burg findet, wird im Inneren des Gartens gänzlich von einer Semantik des Zeitlosen und des Paradieses abgelöst. Der Garten präsentiert sich als scheinbar vollkommener Ort der Freude, in dem Blumen blühen und Vögel singen:

hie was der wâz alsô guot
von dem obeze und von der bluot
und der vogele widerstrît
den si uopten ze aller zît
und selh diu ougenweide,
swer mit herzeleide
wære bevangen,
kæme er dar in gegangen,
er müeste ir dâ vergezzen. (E 8730–8738)

In diesem wunderschönen Garten scheint die Zeit nicht normal zu verlaufen. Ersichtlich wird das an den Bäumen: Diese werden beschrieben als

boume maneger slahte,
die einhalb obez bâren
und andersît wâren
mit wünneclicher blüete. (E 8719–8722)

Wo die Bäume gleichzeitig Blüten und Obst tragen, da muss Frühling, Sommer und Herbst zugleich sein. Und denkt man an das Paar, das ganzjährig dort lebt – der Erzähler berichtet uns nur von einem Zelt als Behausung –, dann ist dieses Leben nur in den warmen Monaten angenehm. Dieser Baumgarten scheint den Wechsel der Jahreszeiten nicht zu kennen; die Zeit scheint in ihm stillzustehen.⁹⁵ Damit ist Lotmans Bedingung für einen zweiten semantischen Raum erfüllt: Es gelten andere Naturgesetze als auf der anderen Seite der Grenze. Insgesamt erinnert dieser Ort an den Paradiesgarten, und Mabonagrins Freundin

⁹³ Matthias Lexer gibt im Mittelhochdeutschen Handwörterbuch als Übersetzung von *alle umbe* ‚ringsum‘ an. (Vgl.: Matthias Lexer: *umbe*. In: Ders.: *Mittelhochdeutsches Handwörterbuch*. 3 Bde. Leipzig 1872–1878, Bd. II, Sp. 1721.) Die runde Form scheint mitgedacht worden zu sein.

⁹⁴ Ulrich Hoffmann formuliert: „Wie an keiner anderen Stelle weist der Roman hier [in der *Joie de la curt*] Mythisches inhaltlicher wie struktureller Art auf, die den Baumgarten insgesamt als eine Gegenwelt erscheinen lassen“ (*Arbeit an der Literatur. Zur Mythizität der Artusromane Hartmanns von Aue*. Berlin 2012, S. 193).

⁹⁵ Vgl. Glaser, *Der Held und sein Raum*, S. 62.

nennt ihn sogar ihr *ander paradïse* (E 9542). Und doch ist es keine Nachahmung des Gartens Eden, wie Bruno Quast schreibt, sondern eher eine „Kontrafaktur“.⁹⁶ Hier dürften alle Früchte gegessen werden, keine sei verboten. Außerdem unterliege hier der Teufel, der *vâlant* – so wird Mabonagrïn genannt –, der im biblischen Paradies gesiegt habe.⁹⁷ Zu einem ähnlichen Urteil gelangt Mireille Schnyder, die die Vorgeschichte Mabonagrïns und seiner Freundin „eine Art pervertierte Geschichte des Sündenfalls“⁹⁸ nennt, denn das Begehren ziehe das Paar in den Garten und sorge nicht etwa für seine Vertreibung.

Ein Ort, der an das Jenseits erinnert,⁹⁹ eignet sich vortrefflich als Kulisse für einen Kampf auf Leben und Tod. Und so erstaunt es nicht, dass die Bedeutung von *âventiure* an Stellen, an denen speziell die Schlussâventiure gemeint ist, mitunter zwischen der ursprünglichen Bedeutungsdimension ‚Bewährungskampf‘ und der spezifischeren Dimension ‚Ort des Bewährungskampfes‘ schwankt. Ansätze dieses Phänomens finden sich im *Erec*; und es zieht sich durch die anderen untersuchten Romane. Wenn eine *Aventiure* institutionalisiert ist, ist ihr Ort bekannt, und wenn ein Ritter sie sucht, dann muss er nach diesem Ort fragen:

ouch ist mir maere geseit
daz hie ein âventiure bî
mit starkem gewinne sî
von einem guoten knehte. (E 8383–8386)

Noch deutlicher zeigt sich dies an folgendem Beleg:

[...] daz eht er mit sîner kraft
alle die erslagen hât
die des niht wolden haben rât
von tumbes herzen stiure,
sine suochten die âventiure. (E 8477–8481)

Wer den Kampf gegen Mabonagrïn sucht, sucht auch den Ort dieses Kampfes – und umgekehrt.

Dazu muss er aber erst einmal die Grenze in die Gegenwelt überschreiten. Der Held des höfischen Romans, dem das möglich ist, ist demnach eine bewegliche Figur. Die anderen Figuren hingegen werden nach und nach im Schwellenraum aufgehalten. Wie sich gleich

⁹⁶ Bruno Quast: *daz ander paradïse*. Mythos und Norm in den Artusromanen Hartmanns von Aue. In: Elke Brüggem u. a. (Hg.): Text und Normativität im deutschen Mittelalter. XX. Anglo-German Colloquium. Berlin, Boston 2012, S. 65–77, hier S. 68.

⁹⁷ Vgl. ebd., S. 67f.

⁹⁸ Mireille Schnyder: *Daz ander paradïse*. Künstliche Paradiese in der Literatur des Mittelalters. In: Claudia Benthien, Manuela Gerlof (Hg.): Paradies. Topografien der Sehnsucht. Köln u. a. 2010, S. 63–75, hier S. 65.

⁹⁹ Darauf, dass der Baumgarten nicht nur dem christlichen Paradies, sondern auch dem keltischen Jenseitsbereich der ‚Insel der Freude‘ ähnelt – vor allem mit der Wolkenwand, die ihn umschließt und als Grenze zwischen profaner und jenseitiger Welt fungiert –, weist Ernst Trachsler, *Der Weg*, S. 186f., hin.

zeigen wird, ist die Grenzüberschreitung des Helden nicht in einem einzigen Moment vollzogen, sondern zieht sich, bedingt durch ihre Staffelung, über einige Zeit.

So beschreibt Ivreins, Erecs Gastgeber und Helfer – er realisiert den Adjuvanten –,¹⁰⁰ den Weg in den Baumgarten:

ich sage iu, swelh ritter guot
her kumt ûf den selben muot,
der suoche wan die porte:
bî dem êrsten worte
sô vindet er si offen stân.
er mac drin rîten oder gân:
die andern belîbent hie vor.
sô besliuzet sich daz tor [...]. (E 8482–8489)

Hier bereits wird betont, dass der Ritter keine Begleiter mit hineinnehmen dürfe und dass diese ihm auch nicht später durch das Tor folgen könnten, denn es verschließe sich, nachdem er eingetreten sei. Als Erec schließlich vor dem Baumgarten steht, begleiten ihn Ivreins – sein „Wegweiser“¹⁰¹ und Helfer –, seine Gemahlin Enite und sein Freund Guivreiz sowie das Volk von Brandigan. Ivreins reitet hier noch vorneweg:

nû reit der wirt selbe vor in
gegen dem boumgarten hin,
daz er in bewîste an die stat
zuo dem ritter als Êrec bat,
hin zem verholnen bûrgetor.
hie beleip daz volc allez vor
âne vrouwen Êniten.
ouch muoste mite rîten
Guivreiz der herre:
ir menige wart niht merre
niuwan dise viere. (E 8754–8764)

Hier hilft Ivreins Erec, indem er ihm den Weg zum Tor weist, das in den Baumgarten führt. Zuerst scheidet sich die Vierergruppe vom Volk, welches schon an dieser Station zurückbleiben muss. Die Vier betreten den Baumgarten und gelangen kurz darauf zum Ring aus Eichenpfählen. Nach einer letzten Warnung des Burgherrn vor der Gefahr für Erec fällt Enite vor Angst in Ohnmacht. Nachdem Erec seine Frau beruhigt hat, geht seine Reise ins Innere des Baumgartens weiter:

hie muoste er sich scheiden
von sînen gesellen beiden
und eine rîten vûrbaz. (E 8874–8876)

Dies ist der zweite Schritt der Vereinzelung des Helden.¹⁰² Nun ist er auf sich gestellt. Doch ein letztes Mal bekommt er Hilfe von seinem Gastgeber, indem dieser ihm den Weg weist:

¹⁰⁰ Andrea Glaser beschreibt exakt diese Rolle des Ivreins, nutzt aber eine andere Terminologie. Sie nennt ihn einen „Wegweiser zur Anderen Welt“ (Der Held und sein Raum, S. 65).

¹⁰¹ Poser, Raum in Bewegung, S. 98.

¹⁰² Auch Glaser (Der Held und sein Raum, S. 64), Trachsler (Der Weg, S. 201) und Poser (Raum in Bewegung, S. 95) betonen, dass Erec den Kampf allein bestreiten müsse und die Vereinzelung, die in zwei Schritten stattfindet.

in wîste vür die stecken
der wirt selbe mit der hant
ûf einen stîc den er dâ vant:
der was grasic und niht breit.
si beliben alle, er eine reit. (E 8881–8885)

Dass der Pfad grasbewachsen ist, lässt darauf schließen, dass er länger nicht genutzt wurde, und dass er schmal ist, sorgt dafür, dass nur einer dort reiten kann. Der Baumgarten selbst scheint keine Begleiter des Ritters zuzulassen. Allein kämpft Erec gegen Mabonagrín, gewinnt und bläst in das für diesen Fall bereitliegende Horn. Nachdem sein Sieg verkündet ist, scheint die Grenze zwischen Baumgarten und Umgebung aufgehoben: Ivreins führt nun auch Enite und die anderen hinein. Der Erzähler kommentiert das mit den Worten: *nû wart âne twâle / wider dem alten site getân*. (E 9643f.) Der *alte site* ist der Brauch, die Aventure stattfinden zu lassen. Dieser Brauch ist nun aufgehoben – die Gegenwelt wird nicht mehr benötigt und kann aufgehoben werden. Der vormals Zweisamkeit gewährende Garten füllt sich nun mit Menschen:

der küenec Îvreins von Brandigân
der nam vrouwen Ênîten
und vuorte si besîten
ze jenem boumgarten in.
daz enweste niemen dâ âne in
wâ man in solde komen,
daz geleite enwære von im genomen.
nû îlten si alle
mit vrœlîchem schalle
dâ si die herren sâhen an. (E 9645–9654)

Ein letztes Mal weist der Erzähler darauf hin, dass nur Ivreins den Weg in den Baumgarten kenne, doch seine Exklusivität hat dieser Ort eingebüßt. Die ehemalige Gegenwelt ist in die höfische Sphäre integriert. Andrea Glaser spricht in Bezug auf den *Erec* von einer „Entzauberung der Schwelle“,¹⁰³ Thomas Poser von „Entmythisierung“¹⁰⁴ und Silvan Wagner von einer „Auflösung des umgrenzten Raumes“.¹⁰⁵ Mabonagrín und seine Freundin werden nicht länger dort verweilen; welcher Zweck der Garten bekommen wird, ist unklar.

5.2 *Parzival*

Parzival bewegt sich wie Erec sowohl in der wilden, gefährvollen Sphäre des Waldes und der freien Natur, in der Aventure zu bestehen sind, als auch in der Sphäre der Höfe, die zivilisiert und reguliert ist. Im Gegensatz zu Erec, der zu Beginn der Handlung schon als junger Ritter bei Artus weilt und mit den höfischen Gepflogenheiten vertraut ist, wächst

¹⁰³ Glaser, *Der Held und sein Raum*, S. 68.

¹⁰⁴ Poser, *Raum in Bewegung*, S. 101.

¹⁰⁵ Silvan Wagner: *Grenze*. In: Tilo Renz u. a. (Hg.): *Literarische Orte in deutschsprachigen Erzählungen des Mittelalters. Ein Handbuch*. Berlin, Boston 2018, S. 225–240, hier S. 235.

Parzival in der Abgeschiedenheit von Soltane auf, und über weite Strecken der Handlung bleiben ihm die Höfe und ihre Bräuche fremd. Doch auch Parzival gelingt es, sich als Artusritter zu etablieren und in der höfischen Sphäre Ansehen zu gewinnen. Wie im *Erec* sind auch im *Parzival* diese beiden Sphären nicht ‚magisch‘ semantisiert. Übernatürliche Elemente finden sich auch in diesem Roman bezeichnenderweise in den beiden Gegenwelten, in denen je eine Schlussaventure stattfindet. Die Gegenwelt von Parzivals Schlussaventure ist der Gralsbezirk, der nicht zur gefährvollen Sphäre des Waldes gerechnet werden kann, sondern einen eigenen Raum bildet, vor allem sein Zentrum, die Burg Munsalwäsche. Die Entsprechung in der Gawan-Handlung ist Schastel marveile. Beide Burgen haben einige Ähnlichkeiten, aber die Qualitäten des Übernatürlichen, die ihnen eine völlig andere Raumsemantik verleihen als den umgebenden Räumen, unterscheiden sich deutlich.

Zuerst zur Parzival-Handlung. Auch die Grenze, die die Gralswelt von der Umgebung scheidet, ist seltsam durchlässig-undurchlässig. Umschlossen wird Munsalwäsche von einem dichten Wald. Diesen Wald durchstreifen Gralsritter, die dafür sorgen, dass niemand, der nicht zum Gral berufen worden ist, zur Burg gelangen kann. Diese Grenze erinnert in ihrer Struktur an die Grenze um den Baumgarten.¹⁰⁶ Es ist prinzipiell möglich, eine Wolke wie auch einen Wald mit einzelnen Trupps von Rittern darin zu durchqueren, doch sind die Grenzen in diesen speziellen Fällen geheimnisvollerweise so eingerichtet, dass ein Durchkommen unmöglich wird – aber nicht für Parzival. Denn an diesen Ort kann nur gelangen, wer zum Gral berufen wurde. Auch dieser Ort ist also exklusiv, und nur der Held kann hineingelangen.

Trevrizent erklärt ihm im Nachhinein, dass er, als sein Weg ihn auf die Gralsburg geführt hat, den Weg durch den Wald eigentlich nicht hätte bewältigen dürfen und dass er von den Gralsrittern hätte aufgegriffen werden müssen:

‚Du rite ein angestliche vart,
 sprach der wirt, ‚durch warte wol bewart.
 ieslŕchiu sô besetzt ist
 mit rotte, selten iemens list
 in hilfet gein der reise:
 er kêrte ie gein der vreise,
 swer jenen her dâ zuo ze in reit.
 si nement niemens sicherheit,
 si wâgent ie leben gein jenes leben:
 daz ist vûr sünde in dâ gegeben.‘ (P 492,1–10)

Doch es ist Parzival gelungen, ohne dass er die Absicht gehabt hätte, unbemerkt und ohne Kampf durch diesen Schwellenraum zu reiten. Diesen Ritt beschreibt der Erzähler nicht erst

¹⁰⁶ Vgl. Glaser, *Der Held und sein Raum*, S. 81.

im Nachhinein, sondern schon, als er stattfindet, als Menschen – und Pferden – eigentlich unmögliche Kraftanstrengung:

uns tuot diu âventiure bekant
daz er bî dem tage reit,
ein vogel hete es arbeit,
solt erz allez hân ervlogen.
mich enhab diu âventiure betrogen,
sîn reise unnâch was sô grôz
des tages do er Ithêren schôz,
unt sît dô er von Grâharz
kom in daz lant ze Brôbarz. (P 224,22–30)

Parzival legt an diesem Tag zu Pferd eine Strecke zurück, die ein Vogel nur mit großer Anstrengung geflogen wäre. Dass die Naturgesetze zu Zeit und Raum außer Kraft gesetzt zu sein scheinen,¹⁰⁷ ist der erste Hinweis auf die Übernatürlichkeit dieses Ortes, an den er gelangt ist. Der Erzähler verfolgt hier anscheinend die Strategie, mit gleich zwei Verweisen auf seine Quelle seiner Geschichte die nötige Autorität zu verleihen. Denn diese Übernatürlichkeit ist aus den semantischen Räumen, in denen sich Parzival zuvor aufgehalten hat, nicht bekannt und muss glaubhaft vermittelt werden.

Nachdem Parzival diese Strecke zurückgelegt hat, gelangt er an einen See. Wie er später von Trevrizent erfahren wird, trägt dieser See den Namen Brumbane. Damit gibt es auch im *Parzival* ein Gewässer am Eingang zur Gegenwelt. Dieses erfüllt nicht etwa die Funktion der Grenzziehung. Es wirkt auch nicht im Mindesten gefährlich. Parzival muss es nämlich auf seinem Weg zur Burg nicht einmal überqueren, im Gegensatz zum Titelhelden bei Chrétien.¹⁰⁸ Und doch ist interessant, dass auch hier wieder ein Gewässer vorhanden ist. Andrea Glaser ist auf dieses Phänomen bereits aufmerksam geworden: „Die Nähe oder sogar das Überschreiten eines großen, tiefen Gewässers vor wichtigen und gefährlichen Abenteuern, besonders vor dem Erreichen von Sphären der Anderen Welt, ist auch typisch für die Artusromane“.¹⁰⁹

Hier ist Parzivals Durchquerung des Schwellenraums noch nicht vorbei; in der Burg ist er noch nicht angekommen. Er fragt den Mann im Boot auf dem See, den er für einen Fischer hält, nach einer Herberge für die Nacht. Dieser weist ihm den Weg:

dort an des velses ende
dâ kêrt zer zeswen hende.
so ir ûf hin komet an den graben,
ich waen dâ müezt ir stille haben.

¹⁰⁷ Vgl. Glaser, *Der Held und sein Raum*, S. 73.

¹⁰⁸ Vgl. Chrétien de Troyes: *Le Roman de Perceval ou Le Conte du Graal*. *Der Percevalroman oder Die Erzählung vom Gral*. Altfranzösisch/Deutsch. Übers. u. hg. von Felicitas Olef-Krafft. Stuttgart 1991, V. 2976–3064. Für einen Vergleich des Gralsbezirks bei Chrétien und bei Wolfram vgl. Matthias Däumer: *Gralsburg, Gralsbezirk*. In: Tilo Renz u. a. (Hg.): *Literarische Orte in deutschsprachigen Erzählungen des Mittelalters*. Ein Handbuch. Berlin, Boston 2018, S. 213.

¹⁰⁹ Glaser, *Der Held und sein Raum*, S. 50.

bit die brücke iu nider lâzen
und offen iu die strâzen. (P 225,25–30)

Parzival braucht wie Erec jemanden, der ihn zum Ort der Aventure führt. In Parzivals Fall übernimmt die Rolle des Helfers der vermeintliche Fischer Anfortas. In diesem Roman realisiert unter anderem diese Figur den Adjuvanten. Dessen Hilfe besteht nicht nur darin, Parzival den Weg zu weisen, sondern auch darin, ihn auf Gefahren aufmerksam zu machen:

hüet iuch: dâ gênt unkunde wege:
ir muget an der lîten
wol misserîten,
deiswâr des ich iu doch niht gan. (P 226,6–9)

Dieser Weg führt Parzival zum ersten Mal auf die Gralsburg. Bei diesem Besuch scheitert er aber an seiner Aufgabe, die Mitleidsfrage zu stellen. Auch bei seinem zweiten Besuch findet er die Burg und den Gral nicht allein – er braucht wieder einen Helfer. Diesmal ist es die Gralsbotin Cundry, die ihn in der Artusgesellschaft aufsucht und ihm eröffnet, er, seine Gattin Condwiramurs und sein Sohn Loherangrin seien zum Gral berufen worden. Auch Cundry realisiert den Adjuvanten¹¹⁰ und führt den Helden zu seinem erfolgreichen Besuch der Gegenwelt.

Auch diese Gegenwelt scheint rund zu sein. Das ergibt sich aus Sigunes Worten, die sie bei ihrer zweiten Begegnung mit Parzival an ihn richtet:

iuch möht des waldes hân bevilt,
von erbûwenem lande her geriten.
inre drîzec mîlen wart nie versniten
ze keinem bûwe holz noch stein:
wan ein burc diu stêt al ein. (P 250,20–24)

„30 Meilen im Umkreis“ bedeutet, dass die Burg im Zentrum des kreisförmigen wilden Landes steht.¹¹¹ Wie im *Erec* liefert der Text eine Angabe der Flächengröße. Dort ist das *burcstal*, wie bereits erwähnt, *zwelf huoben wît* (E 7837). Diese exakten Angaben stehen im Kontrast zum sonstigen Umgang des höfischen Romans mit dem Raum:¹¹² Während eine genaue Verortung der Burgen ansonsten unwichtig scheint – darauf deutet die Unmöglichkeit hin, eine Karte der Artuswelt zu zeichnen¹¹³ –, sind die Gegenwelten mit ihren Schwellenräumen Inseln von exakter Größe in einer ansonsten unklaren Topografie.

Was Parzival dort erlebt, unterscheidet sich deutlich von dem, was er aus der restlichen Welt – sei es die Wildnis von Soltane oder der Artushof – kennt. Als er den Hof der Burg

¹¹⁰ Die dritte und die vierte Figur, die die helfende und unterstützende Kraft vertreten, sind Gurnemanz (für die höfische Erziehung) und Trevrizent (für die geistliche Erziehung Parzivals).

¹¹¹ Vgl. Glaser, *Der Held und sein Raum*, S. 76.

¹¹² Andrea Glaser ist auch auf die ungewöhnliche Flächenangabe aufmerksam geworden: „[I]n den Artusromanen wird die Größe eines Landes nur selten mittels einer Zahl präzisiert“ (ebd., S. 76).

¹¹³ Vgl. Trachsler, *Der Weg*, S. 138.

betritt, sieht er dort kurzes, grünes Gras, auf dem offenbar keine ritterlichen Kampfspiele stattfinden:

in die burc der küene reit,
ûf einen hof wît unde breit.
durch schimpf er niht zetretet was
(dâ stuont al kurz grüene gras:
dâ was bûhurdiern vermiten) [...]. (P 227,8–11)

Dieses Gras erinnert an den grasigen Weg, den Erec entlangreiten muss, um ins Innere des Baumgartens zu gelangen. Während es bei Hartmann bedeutet, dass seit einiger Zeit kein Ritter mehr die Aventure bestreiten wollte, bedeutet es bei Wolfram, dass im Burghof keine Turniere stattfinden, also auch dieser Hof dieser Beschäftigung nicht nachgeht, die ja Ausdruck der *vreude* wäre. Doch *vreude* ist auf Munsalwäsche nicht möglich, da König Anfortas von Krankheit geplagt ist. In der Burg angekommen und von der Gesellschaft dort gastlich aufgenommen, sieht Parzival zwei wunderbare Dinge, die er nicht einordnen kann: eine Lanze, aus deren Spitze Blut quillt, und einen Gegenstand, der die Festgesellschaft mit den besten Speisen und Getränken versorgt. Am nächsten Morgen findet er sich in einer seltsamen Lage wieder: Seine Sachen und sein Pferd sind zu seiner Abreise fertig hergerichtet, aber von den Burgbewohnern ist niemand da:

mangez er der gadem erlief,
sô daz er nâch den liuten rief.
nieman er hôrte noch ensach:
ungevüege leit im dran geschach. (P 247,3–5)

Parzival macht noch eine weitere seltsame Beobachtung:

die porten
vand er wît offen stên,
derdurch ûz grôze slâ gên [...]. (P 247,16–18)

Es scheint, als hätten seine Gastgeber in der Nacht fluchtartig die Burg verlassen. Doch er kann ihnen nicht folgen, denn die seltsame Spur, die aus dem Tor führt, verliert sich nach einer kurzen Wegstrecke:

do begunde crenken sich ir spor:
sich schieden die dâ riten vor.
ir slâ wart smal, diu ê was breit:
er verlôs si gar: daz was im leit. (P 249,5–8)

Zu diesen verwunderlichen Ereignissen kommt hinzu, dass auch die Gesetze des Wetters innerhalb des Gralsbezirks nicht verbindlich sind: Im Sommer fällt dort nämlich von Zeit zu Zeit Schnee. Das wird mit dem Lauf des Saturns erklärt und in Beziehung zur Wunde des Anfortas gesetzt. Wenn der Saturn seinen höchsten Stand erreicht habe, bereite ihm die Wunde die schlimmsten Schmerzen, und der Schnee beginne zu fallen:

dô der sterne Sâturnus
wider an sîn zil gestuont,

daz wart uns bî der wunden kunt,
unt bî dem sumerlîchen snê. (P 489,24–27)

Hier geraten wie im *Erec* die Jahreszeiten durcheinander. Doch während im Baumgarten ein immerwährender Frühling-Sommer herrscht und anscheinend kein Winter existiert, bricht im Gralsbezirk die kalte Jahreszeit mitten im Sommer herein.

Der Ursprung dieser seltsam-übernatürlichen Geschehnisse ist der Gral. Jedes Jahr am Karfreitag fliegt eine Taube vom Himmel herunter und legt eine Oblate auf den Gral, die dessen göttliche Macht erneuert (vgl. P 469,29–470,8). Der Gral sorgt dafür, dass nicht altert, wer ihn erblickt (vgl. P 469,14–24). Einen Abglanz des ewigen Lebens, das eigentlich erst der Himmel verspricht, bietet der Gral. Damit ist auch auf Munsalwäsche ein Raum etabliert, der an das Jenseits erinnert – diesmal an das christliche. Auch das Wort *paradise* (P 470,16) fällt in Trevrizents Beschreibung des Lebens auf der Gralsburg, allerdings ist es nur auf die Fülle an Speisen bezogen, die der Gral bereitstellt.

Im *Erec* ist die Grenze aufgehoben und die Gegenwelt in die höfische Welt integriert, als der Held seine Schlussaventure besteht. Das scheint der Normalfall zu sein. Die anderen Schlussaventureuren der hier herangezogenen Romane funktionieren nach eben diesem Prinzip. Eine Ausnahme bildet Munsalwäsche. Während bei Parzivals erstem Besuch die Grenze für ihn Schwierigkeiten geboten hätte, wenn er nicht von seinem Schicksal als der nächste Gralherrscher vorgesehen wäre, bekommt er bei seinem zweiten Besuch Führung von Cundry. Die Gralsritter, die ihn beim ersten Mal aufgehalten hätten, wenn er ihnen begegnet wäre, lassen ihn dank Cundry in die Burg ein.

si ervüeren nu strîtes maere:
wan Cundrîe ir geleite
schie si von arbeite.
si riten gein einer warte.
dâ gâhte gein in harte
manc wol geriten templeis,
gewâpent. die wâren sô curteis,
ame geleite si wol sâhen
daz in vröude solte nâhen. (P 792,16–24)

Parzival braucht hier immer noch eine Helferfigur,¹¹⁴ aber sein Einzug in die Burg erfolgt problemlos und feierlich. Anfortas die richtige Frage zu stellen, ist nun, da sein Name auf dem Gral erschienen ist, nur noch Formsache. Die Grenze existiert zwar noch, aber sie kann nun „ohne Komplikationen“,¹¹⁵ wie Andrea Glaser feststellt, überschritten werden. Das gilt überraschenderweise nicht nur für Parzival, sondern auch für seinen Halbbruder Feirefiz, der ihn und Cundry auf die Burg begleiten darf. Die Grenze hat also einiges von ihrer früheren

¹¹⁴ Andrea Glaser bezeichnet Cundry als „Führerin nach Munsalvaesche“ (Der Held und sein Raum, S. 85).

¹¹⁵ Ebd.

Macht verloren – zumindest für den Helden und seinen Halbbruder.¹¹⁶ Die Gegenwelt existiert aber weiterhin, und für Figuren, die dem Gralsgeschlecht nicht angehören, ist die Grenze immer noch ein Hindernis. Parzival hingegen scheint als Gralskönig seine Burg verlassen und auf sie zurückkehren zu können, wie ihm beliebt. Nach Lotmans Terminologie bleibt er damit eine bewegliche Figur.

Gawans Kämpfe auf Schastel marveile bilden im Gegensatz dazu wieder eine Schlussaventure mit klassischen Raumverhältnissen. Gawan ist ein Ritter, der sich gekonnt sowohl in der höfischen als auch in der ‚wilden‘ Sphäre, in der die Aventiuren stattfinden, zu bewegen weiß. Die Gegenwelt, in der seine Schlussaventure stattfindet, wird durch die Namensgebung mit dem Ort von Parzivals Schlussaventure parallel gesetzt. Dem Schwellenraum Terre de Salvaesche entspricht Terre marveile. Beide dieser Bereiche haben eine Burg in ihrem Zentrum, deren Name den des umliegenden Landes aufgreift: Munsalwäsche und Schastel marveile.¹¹⁷ Die Räume funktionieren zunächst analog; später wird aber Gawans Gegenwelt aufgehoben und in die höfische Sphäre integriert.

Schastel marveile war nicht immer ein abgeschlossener Ort. Es hatte einst eindeutig der höfischen Sphäre angehört, bis sich der Zauberer Clinschor die Burg und das umliegende Land angeeignet hat. Das Land und den Wald, den Gawan und Orgeluse zuerst durchqueren müssen, beschreibt Glaser als Schwellenraum.¹¹⁸ Der Wald ist weniger wild als der Wald um Munsalwäsche, und die Gegend, die direkt an Schastel marveile grenzt, ist *erbûwen lant* (P 534,19). Hier wohnen die Menschen, die von Clinschor entführt wurden. Sonderbarerweise scheinen sie den Schwellenraum nicht verlassen zu können; sehr wohl können ihn aber fremde Ritter ungestört durchqueren. Damit weist er längst nicht die Gefährlichkeit und Undurchdringlichkeit des Waldes um Munsalwäsche auf. Das zeigt auch der Weg hin zur Burg, eine *passâsche[] ungeverte grôz* (P 535,1). Auf diesem großen, ausgefahrenen Weg müssen regelmäßig viele Leute unterwegs sein. Und der Anger vor dem Haus des Fährmanns ist Schauplatz vieler Kämpfe gewesen.¹¹⁹

Während das Land um die Burg also für Fremde durchlässig ist, können neben dessen Bewohnern auch die Bewohner von Schastel marveile ihr Zuhause, in das sie von Clinschor gezwungen wurden, nicht verlassen. Die Grenze ist für sie also undurchlässig. Hier erscheint

¹¹⁶ Wie Glaser feststellt: „Seiner Erhöhung zum Herrscher über Munsalvaesche steht anders als bei seinem ersten Gralsbesuch nichts mehr im Wege. Deshalb hat der Schwellenraum um Munsalvaesche keine Bedeutung mehr“ (Der Held und sein Raum, S. 86).

¹¹⁷ Auf die Namensgebung weist auch Glaser hin (ebd., S. 87).

¹¹⁸ Vgl. ebd., S. 87f.

¹¹⁹ Vgl. ebd., S. 90.

wieder, wie im *Erec* und der Parzival-Handlung, eine Grenze mit seltsamer Natur: Ihre Physis allein dürfte eigentlich niemanden aufhalten. Doch auch hier ist eine Macht am Werk, die für viele ein Durchkommen unmöglich macht. Auch durch den Schwellenraum von Schastel marveile fließt ein Fluss. Dieser Fluss – wieder markiert also ein Gewässer den Eingang in die Gegenwelt¹²⁰ – hat aber keine Ähnlichkeit mit dem tosenden Wasser aus dem *Erec*, das in der tiefen Schlucht vor Brandigan fließt. Der Fluss, den Gawan überqueren muss, passt zur umliegenden kultivierten Landschaft: *ein wazzer, daz dâ flôz, / schefræhe, snel unde breit* (P 5353,2f.). Von ihm droht zwar keine Gefahr, doch es braucht die Hilfe einer Fähre und eines Fährmanns, um ans andere Ufer zu gelangen.

Nach den exakten Flächenangaben der Gegenwelten im *Erec* – *zwelf huoben wît* (E 7837) – und in der Parzival-Handlung – *inre drîzec mîlen wart nie versniten / ze keinem bûwe holz noch stein* (P 250,22f.) – erscheint auch für das Land um Schastel marveile solch eine exakte Angabe:

Clinschor enpfienç von sîner [König Irôts von Rosche Sabînes] hant
disen berc veste erkant
und an der selben zîle
alumbe aht mîle. (P 658,15–18)

Auch diese Gegenwelt ist eine Insel exakter Größe innerhalb der ansonsten unklaren Topografie der Artuswelt.

Wie bereits erwähnt, ist Clinschor, der Herr von Schastel marveile, ein Zauberer:

er hât ouch aller der gewalt,
mal unde bêâ schent,
die zwischen dem firmament
wonent unt der erden zil [...]. (P 658,26–29)

Durch seine Zauberkunst ist der Ort zu einer Gegenwelt geworden, in der die Naturgesetze außer Kraft gesetzt sind. Während die Semantik der Gegenwelten der anderen hier herangezogenen Romane ein wie auch immer geartetes Jenseits aufruft – der Paradiesgarten auf Brandigan, der Himmel mit ewigem Leben auf Munsalwäsche und, wie weiter unten steht, das Fegefeuer in Korntin –, bildet die Gegenwelt der Gawan-Handlung eine Ausnahme: Keine Semantik des Jenseits wird aufgerufen, sondern eine des böserigen Zaubers und der „ausgeklügelten Magie“.¹²¹ Dieser Zauber äußert sich an folgender Begebenheit: Als Gawan beim Fährmann Plippalinot übernachtet, wacht er am frühen Morgen auf, als der Tag noch nicht ganz heraufgezogen ist, und blickt zur Burg empor:

er kôs ein burc, die er des âbents sach,
dô im diu âventiure geschach;
vil vrouwen ûf dem palas:
mangu under in vil schoene was.

¹²⁰ Vgl. Glaser, *Der Held und sein Raum*, S. 90.

¹²¹ Ebd., S. 249.

ez dühte in ein wunder grôz,
daz die vrouwen niht verdrôz
ir wachens, daz si sliefen niht.
dennoch der tac was niht ze lieht. (P 553,11–18)

Die Damen auf der Burg werden offenbar wachgehalten; die Vermutung liegt nahe, dass die Ursache dafür der Zauber Clinschors ist. Seltsame Artefakte sind in der Artuswelt zwar nicht ungewöhnlich, aber die Wundersäule, auf der das Geschehen im Umkreis von sechs Meilen gespiegelt wird und die Clinschor aus Ferefiz' Reich mitgebracht hat (vgl. P 589,10f.), trägt dazu bei, diesen Ort als von Zauber durchwirkt zu kennzeichnen. Und nicht zuletzt ruft die Beschaffenheit der Aventure selbst den Eindruck hervor, eine Zaubermacht herrsche auf dieser Burg. Die Maschinerie der Aventure, die Gawan bei Betreten des Gemachs mit dem *Lît marveile* in Gang setzt, wurde von Clinschor mithilfe seiner Zauberkunst konstruiert.

Für diese Schlussaventure gilt nun wieder, was im *Erec* angedeutet ist und was im Abschnitt zur Parzival-Handlung übersprungen wurde, weil es nicht vorhanden ist: *aventure* als Bezeichnung für den Ort.¹²² Der Fährmann warnt Gawan, als er ihn in sein Haus einlädt, vor den Besonderheiten dieses Ortes, und zwar mit den Worten *gar aventure ist al diz lant* (P 548,10). Die Übersetzung von *aventure* hier ist ‚Wunder‘.¹²³ Wenn es das einzige Ziel Wolframs gewesen wäre, das Wunderbare des Landes zu betonen, dann hätte er auch das Substantiv *wunder* in der Beschreibung des Fährmanns verwenden können, was die Übersetzung von *marveile* gewesen wäre – der Name des Landes lautet nämlich *Terre marveile*. Doch er nutzt das in diesem Zusammenhang wesentlich weniger geläufige *aventure*. Damit wird die Aventure, die Gawan zu bestreiten hat, zu dem Ort in Beziehung gesetzt – wenn nicht gar gleichgesetzt –, an dem sie stattfindet. Tatsächlich finden auf diesem Land mehrere Kämpfe und Prüfungen für Gawan statt, die entweder zur Schlussaventure gehören – die Kämpfe und Prüfungen auf der Burg – oder zumindest auf Clinschors Territorium stattfinden – der Kampf mit Lischoy's Gwelljus auf dem Anger vor der Burg und die Auseinandersetzung mit Gramoflanz.¹²⁴ Und so scheint auch die Bedeutung ‚Das ganze Land ist eine einzige Aventure (Bewährungskampf)‘ durch.

¹²² Klaus-Peter Wegera weist auf diesen Aspekt der Bedeutung von *aventure* hin und nennt als einziges Beispiel den hier gleich im folgenden Satz zitierten Vers *gar aventure ist al diz lant*. Damit werde im Parzival eine ganze Region als *aventure* bezeichnet (vgl. *Mich en habe diu aventure betrogen*, S. 236).

¹²³ Wolfgang Spiewok übersetzt den Vers mit ‚Das ganze Land ist ein einziges Wunder.‘ Siehe die verwendete Parzival-Ausgabe, S. 199.

¹²⁴ Die Auseinandersetzung mit Gramoflanz folgt zwar nach den Prüfungen und Kämpfen auf Schastel *marveile*, ist aber nicht Teil der Schlussaventure, weil sie keine Befreiungstat ist, nicht institutionalisiert ist, nicht in der räumlichen Exklusivität des Schlosses stattfindet (wobei der Sprung über den Bach und die unproblematische Rückkehr als Andeutung davon verstanden werden kann) und ihre Schicksalhaftigkeit für Gawan nicht betont wird. Sie erfüllt also kein einziges der Merkmale, die hier als für die Schlussaventure charakteristisch herausgearbeitet werden, voll und ganz. Dass hier nach der großen Schlussaventure noch wesentliche Handlungselemente folgen – man denke auch an den unterbrochenen Kampf zwischen Gawan und

Doch bevor Gawan die Aventure bestehen – oder besser gesagt: erleiden¹²⁵ – kann, muss er die Grenze zu ihrem Ort überschreiten. Auch er braucht wie Erec und Parzival einen Helfer, der über die Grenze wacht und dem Helden hilft, sie zu überschreiten. Hier realisiert der Fährmann Plippalinot den Adjuvanten. Der Fährmann nimmt ihn in seinem Haus gastlich auf und ist besorgt um ihn, als er sich nach der Aventure erkundigt. Als sich der Held aber weder von Bene noch vom Fährmann selbst von seinem Vorhaben, sich an der Herausforderung zu versuchen, abbringen lässt, gibt Plippalinot ihm schließlich Ratschläge, die ihm helfen werden, die Aventure zu bestehen:

dô sprach er ,hêre, ich tuon iu kunt
wie ir sult gebâren
gein iuwers verhes vâren.
mînen schilt sult ir tragen. (P 560,26–29)

Er bereitet ihn darauf vor, großes Leid ertragen zu müssen: *nu wâpent iuch gein kumber grôz* (P 560,13). Des Weiteren folgen wertvolle Anweisungen und Erklärungen zum Ablauf der Aventure:

hêre, swenne ir ûf hin kumt,
ein dinc iu zem orse vrumt.
ein crâmer sitzet vor dem tor:
dem lât daz ors hie vor. (P 561,3–6)

den palas vint ir eine:
weder grôz noch cleine
vint ir niht daz dâ lebe.
sô wald es diu gotes gebe,
so ir in die kemenâten gêt
dâ Lît marveile stêt. (P 561,17–22)

dar an ze lîden iu geschihet
swaz got an iu wil meinen:
nâch vröude erz müeze erscheinen.
Gedenket, hêre, ob ir sît wert,
disen schilt unt iuwer swert
lâzet ninder von iu komen.
so ir waent daz ende habe genomen
iuwer kumber groezlîch,
alrêrst strîte ist er gelîch. (P 561,28–562,6)

Parzival –, ist eine Besonderheit der Gawan-Handlung. Mit dem Namur-Feldzug im *Wigalois* kann man die Auseinandersetzung mit Gramoflanz aber nicht vergleichen, weil sie im Gegensatz zu jener räumlich und auch handlungslogisch mit der Schlussaventure verbunden ist. Eine mögliche Erklärung ist, dass es zwei Hauptfiguren gibt und der Fokus der Erzählung auf Parzival, nicht auf Gawan liegt. Deshalb rundet Parzivals zweiter Aufenthalt auf der Gralsburg die Handlung ab, und Gawans Aventure auf Schastel marveile dient nur als erster Höhepunkt, von dem aus die Geschichte noch bis zum endgültigen Abschluss weitererzählt wird.

¹²⁵ Die Besonderheit von Gawans Schlussaventure ist, dass sie neben Elementen des Kampfes – Kampf gegen den Löwen – vor allem Elemente des Erleidens von Not umfasst: Der Sprung auf das *Lît marveile*, der Ritt auf diesem wild gewordenen Bett durch die Kemenate sowie von Steinschleudern und Armbrüsten beschossen zu werden sind keine ritterlichen Kämpfe im engeren Sinn. Nicht von ungefähr häufen sich in Bezug auf Gawans Schlussaventure die Formulierungen ‚die Aventure erleiden‘ (P 557,28f., 605,27, 617,19, 620,17, 659,9) und ‚ihm geschieht die Aventure‘ (P 553,12, 619,30), die die Passivität des Helden und die Aktivität der Aventurenmaschinerie herausstellen.

Ob auch die anderen Ritter, die sich an der Aventure bereits versucht haben, diese vorbereitenden Hinweise erhalten hätten, wäre wohl Spekulation. Die meisten vorbeireisenden Ritter, die den Schwellenraum erreichen, werden aber wohl schon von der Grenze um Schastel marveile aufgehalten worden sein: „Offenbar wird der Schwellenraum, der anfangs so durchlässig schien, vor der Burg fast undurchdringlich für einen Ritter, der nicht zu diesem Abenteuer berufen ist“.¹²⁶ Einer dieser Ritter ist Parzival, der, wie Gawan vom Fährmann erfährt, ebenfalls in die Nähe der Burg geraten ist. Er habe auf dem Anger vor der Burg gekämpft und sei sogar vom Fährmann über den Fluss gesetzt worden, aber von der Aventure habe er nicht erfahren, weil er nicht danach gefragt habe. Hier zeigt sich einmal mehr, wie wichtig die Fragen sind, die die Ritter stellen müssen. Ohne Neugier bleiben ihnen die Aventuren verborgen, die am meisten Ansehen versprechen, falls sie sie erfolgreich bestreiten. Sogar das eigentliche Überschreiten der Grenze in die Gegenwelt – die Flussüberquerung – bringt Parzival nicht zur Aventure, weil er das Fragen unterlässt. Die nicht gestellte Frage hat hier aber im Gegensatz zur unterlassenen Mitleidsfrage keine schlimmen Konsequenzen, denn Parzivals eigentliche Mission ist die Suche nach dem Gral. Und die wird ja durch die unterlassene Frage nach der Burg Schastel marveile nicht beeinträchtigt. Nur dem Helden, in diesem Fall Gawan, gelingt es also, die Grenze zu überschreiten, von der Aventure zu wissen und angemessen auf sie vorbereitet zu sein.

Die einzige Figur, die mit ihm reist und den Fluss ebenfalls überquert, und zwar noch vor ihm, ist Orgeluse. Hier zeigt sich einmal mehr, dass der Fluss nicht die eigentliche Grenze zur Aventure ist, sondern im Schwellenraum liegt. Denn Orgeluse folgt Gawan nicht bis in das wirkliche Innere der Aventure. Wie Enite Erec bis in den Baumgarten begleitet, dann aber nicht mit ihm weiter ins Innere vordringt, sondern am Ring aus Eichenpfählen verharrt und ihren Mann allein weitergehen lässt, überschreitet Orgeluse zwar den Fluss, bleibt aber am Fuß der Burg zurück. Auch hier findet also eine Vereinzelung statt.

Nachdem die Aventure von Schastel marveile bestanden ist, verliert auch diese Gegenwelt ihre besondere Qualität. Denn Clinschor hat verfügt, dass derjenige die Burg und das Land erhalten soll, der die Aventure besteht. Mit Gawan als neuem Herrn ist die Grenze, die die Damen in der Burg und die Gefangenen aus aller Welt im Umland festgehalten hat, aufgehoben. Auch die Grenzen innerhalb der Burg sind aufgehoben: Männer und Frauen, die zuvor getrennt waren, feiern nach Gawans Erfolg gemeinsam ihre Befreiung, wie oben bereits beschrieben. Schastel marveile ist wieder in die höfische Sphäre integriert.

¹²⁶ Glaser, *Der Held und sein Raum*, S. 96.

5.3 Wigalois

Wigalois ist der einzige Held der hier herangezogenen Romane, der aus einem Raum stammt, der Züge einer Gegenwelt trägt. Aus Flories abgeschieden liegendem Reich reist er zum Artushof, wird dort als Ritter aufgenommen und betritt damit die höfische Sphäre. Er durchstreift wie die anderen Helden hier auch die wilde Sphäre des Waldes und der Aventiuren. Und er betritt, wie die anderen, gegen Ende der Erzählung eine Gegenwelt, in der seine Schlussaventüre stattfindet. Über die erzählte Welt sind mehrere ‚magische‘ oder mit einer höheren Macht aufgeladene Gegenstände verteilt, zum Beispiel Jorams Zaubergürtel, Laries Zauberbrot und der wunderkräftige Zettel, den ein Priester an Wigalois’ Schwert heftet und der es vor Zauber schützt, bevor Wigalois nach Korntin aufbricht. Das Vorhandensein solcher Dinge am Ort der Schlussaventüre kann also keine Gegenwelt mit einer abweichenden Semantik konstituieren. Im *Wigalois* ist die abweichende Semantik der Schlussaventüre vielmehr, wie in den anderen Romanen, die eines Jenseitsbereichs.

Zuerst zur Grenze, die die Aventüre umgibt. Diese Grenze ist etwas anders aufgebaut als in den anderen Romanen. Der Schwellenraum ist hier viel ausgedehnter,¹²⁷ und die Grenze teilt sich in zwei große Haupthindernisse: Eines grenzt diesen Schwellenraum von der restlichen Welt ab, und eines umgibt die darin liegende Burg Glois. Dies ist also die am stärksten ausgeprägte Grenze von allen hier behandelten Romanen. Der äußere Teil der Grenze, der das von Roaz okkupierte Land umgibt, ist wie folgt aufgebaut: Vor der Burg Roimunt, die an der Grenze zu diesem Schwellenraum liegt, erscheint täglich das schöne Tier, das die Ritter nach Korntin führt. Nachdem Nereja auf Roimunt geblieben ist, übernimmt das schöne Tier Wigalois’ Führung und repräsentiert den Adjuvanten.¹²⁸ Zuerst muss der Ritter, der sich an der Aventüre versuchen möchte, einen schmalen Pfad entlangreiten, um das Tier einzuholen: *her Gwîgâlois kêrt von dem wege / ein engez pfat, daz was niht breit* (W 4492f.). Für denjenigen, der nach Korntin möchte, wird der Pfad danach noch enger:

nâch im kêrte er von der stet
ein pfat, daz was vil enge;
durch michel gedreng
reit er in kurzer wîle
baz danne zwelf mîle;

¹²⁷ Stephan Fuchs meint wohl den Schwellenraum, wenn er von der „gänzlich andere[n] Welt“ spricht, in die sich Wigalois begeben: „Gwigalois tritt mit dem Abschied von Larie in eine gänzlich andere Welt als die der ritterlich-arthurischen Aventüre ein: Eine Welt der märchenhaften, außernatürlichen Gestalten, Gefahren und Aufgaben, in der die Mittel des Artusritters nicht mehr ausreichen“ (Hybride Helden: Gwigalois und Willehalm. Beiträge zum Heldenbild und zur Poetik des Romans im frühen 13. Jahrhundert. Heidelberg 1997, S. 141).

¹²⁸ Jutta Eming bezeichnet das schöne Tier bzw. König Lar als „Führer in die Unterwelt“ (Funktionswandel des Wunderbaren, S. 209).

sus fuoren si mit île. (W 4504–4509)

Der Weg verschmälert sich also von einem *pfat, daz was niht breit*, zu einem *pfat, daz was vil enge*. Er erinnert an den schmalen grasigen Pfad, den Erec zu reiten hat, um in den Baumgarten zu gelangen. Das *gedrenge*, das Unterholz, erinnert an den dichten Wald um Munsalwäsche; und noch eine Ähnlichkeit mit dem *Parzival* sticht hervor: Die hohe Geschwindigkeit, mit der die Strecke durch bzw. in den Schwellenraum zurückgelegt wird.¹²⁹ Motive aus dem *Erec* werden wieder verwendet, als das Tier mit Wigalois schließlich am Tor zum Land Korntin angekommen ist:

bî einer steinwende
kômen si vür daz bürgetor;
dâ lâgen wilde graben vor;
die wâren sô vreisliche tief,
als ein man dar in rief,
daz ez vil kûme her uf hal [...]. (W 4511–4516)

Während im *Erec* nur eine einzelne Schlucht vor Brandigan liegt, sind es im *Wigalois* gleich mehrere, die den Zugang ins Land Korntin erschweren.¹³⁰ Das Motiv erscheint also gesteigert wieder. Und während im *Erec* daraufhin mittels eines visuellen Elements die Tiefe der Schlucht anschaulich verdeutlicht wird – einen imaginären Betrachter erfasst beim Anblick des Abgrunds Schwindel –, zielt die Beschreibung im *Wigalois* auf das Auditive: Wieder wird ein imaginärer *man* vorgestellt, doch die Tiefe wirkt auf ihn nicht etwa durch seinen Sehsinn, sondern auf seinen Hörsinn. Er ruft in die Tiefe, um ein Echo hervorzurufen, aber die Schlucht ist derart tief, dass keines zurückschallt.

Das Tier ist dann der Grund, wieso der Torhüter das Falltor hochzieht und die Besucher ins Land einlässt. Ohne die Begleitung des Tieres wäre Wigalois der Eintritt wohl verwehrt geblieben. Hinter ihm kann er durch das Tor, welches das letzte Hindernis dieser ersten Schwelle ist, ins Land Korntin reiten. Dort trennt er sich von seinem Helfer. Auch Erec und Gawan trennen sich von ihren Helfern und Begleitern, bevor die Schlussaventure beginnt, um den Kampf allein zu bestreiten.

Die folgenden Aventiuren finden zwar im Schwellenraum von Korntin statt und geraten dadurch in eine räumliche Nähe zur Schlussaventure, doch sind sie ihr nicht zuzurechnen. Ähnliche Verhältnisse bestehen im *Parzival*. Hier kämpft Gawan auf dem Anger vor Schastel marveile gegen Lischoy's Gwelljus. Der Anger gehört, wie bereits dargelegt, zum

¹²⁹ Auch innerhalb des Romans gibt es eine Entsprechung: Als Joram Gawein in sein Reich (auch eine Gegenwelt) mitnimmt, sind sie auch sehr schnell unterwegs. Das ergibt sich aus dem Vergleich mit der unverhältnismäßig viel längeren Zeit, die Gawein braucht, um das Reich zu verlassen (vgl. W 1129f.).

¹³⁰ Auch Jutta Eming sieht diese Schluchten als Schwelle in einen verschlossenen Raum an: „Gwigois' Eintritt in Korntin ist [...] an einen Schwellenübertritt gebunden. Korntin ist ein verschlossenes Gebiet; tiefe Gräben liegen vor seinem Tor“ (Funktionswandel des Wunderbaren, S. 187).

Schwellenraum um Schastel marveile, und trotzdem zählt der Kampf nicht zur eigentlichen Schlussaventure.

Das zweite Haupthindernis, das Wigalois auf seinem Weg zu Roaz überwinden muss, sind die Verteidigungsanlagen der Burg Glois. Ihnen ist ein Fluss vorgelagert, den der Held mitsamt seinem Pferd auf einem Floß überquert:

mit einem aste schielt er in [das Floß]
über daz breite wazzer hin
anderhalbe an daz stat [...]. (W 6534–6536)

Wigalois muss wie Gawan einen schiffbaren Fluss auf seinem Weg zur Schlussaventure überqueren, aber im Gegensatz zu Gawan ist er sein eigener Fährmann. Der Kampf gegen Karrioz befindet sich in unmittelbarer Nähe zur Burg Glois. Der *Wigalois* ist der einzige der untersuchten Romane, der mehrere Kämpfe als unmittelbare Hindernisse vor die Schlussaventure setzt. Sie werden noch im Schwellenraum bestritten, aber Wigalois' Durchmarsch zu seinem letzten Gegner wird nicht unterbrochen, und der Roaz-Kampf findet gleich im Anschluss an die Kämpfe gegen Karrioz, gegen das Ungeheuer Marrien und gegen die beiden Torwächter statt, sodass eigentlich von einer einzigen ununterbrochenen Kampfhandlung gesprochen werden kann, deren krönenden Abschluss die Schlussaventure bildet. Außerdem ist der Kampf gegen diese vorgelagerten Gegner auch institutionalisiert. Von Karrioz heißt es: *der âventiure huot er* (W 6595). Er ist also als Wächter vor Glois postiert, um Ritter auf ihrem Weg zu Roaz aufzuhalten. Das Gleiche gilt für Marrien und die Torwächter. Diese beiden Kämpfe finden außerdem in der Burg, der Gegenwelt, statt; und somit sind zwei der Merkmale der Schlussaventure erfüllt. Wigalois' Kämpfe tragen also immer mehr Züge der Schlussaventure, je weiter die Handlung fortschreitet.

Auf den Fluss als erstes zu überwindendes Gewässer folgt der Sumpf, der vielleicht nicht als Gewässer zählt, aber zumindest als Feuchtgebiet. Vor diesem Sumpf hat Wigalois Karrioz besiegt. Karrioz flieht nach seiner Niederlage in den Sumpf und wird dort von einem schwarzen Nebel erstickt. Dieser Nebel ist wieder einmal ein Anklang an den *Erec*, denn er umschließt die Aventure kreisförmig:

der nebel ûz einem mose gie;
die âventiure er bevie
umbe und umbe als ein rinc. (W 6732–6734)

Dieser Nebel ist aber nicht immer dort:

ditz was ein harte vremdez dinc
daz nieman her ûz noch drin,
als ichs bewîset bin,
weder reit noch engie
unz daz diu sunne ir schîn verlie,
sô daz si entweich der naht;
sô was niwan daz mos bedaht;

dar ûf legt sich der nebel nider;
mit der naht steic er ie wider. (W 6735–6743)

Aber wenn er aus dem Sumpf gestiegen ist, bildet er eine Grenze, durch die niemand gehen oder reiten kann; eine Formulierung, die aus dem *Erec* bekannt ist. Durch diesen Sumpf fließt ein Fluss. Diese Art von Hindernis müssen Erec und Gawan nur einmal überwinden; Wigalois steht einmal mehr vor einer vervielfältigten Herausforderung – von den Schluchten vor dem Tor nach Korntin, die die eine Schlucht aus dem *Erec* zahlenmäßig übertreffen, ist dieses Verhältnis bereits bekannt. Diesen zweiten Fluss überspannt eine Brücke¹³¹ mit einem Tor darauf, in dem sich ein großes Rad dreht, das durch den Fluss angetrieben wird und den Weg versperrt. Da Roaz dieses Rad mit Schwertern und Kolben bestückt hat, ist hier kein Durchkommen: *hie was diu âventiure mit / beslozen, als mir ist geseit* (W 6925f.). Und hinter Wigalois steigt der Nebel wieder auf – er steckt fest. Hier kommt der zweite Helfer ins Spiel. Es ist Christus höchstselbst, der das Rad zum Stehen bringt, damit Wigalois das Tor passieren kann. Auch Christus also und etwas später der Torwächter Graf Adan realisieren den Adjuvanten. Denn Graf Adan öffnet Wigalois nach der Niederlage gegen ihn das Portal, das in den Palas der Burg führt:

er sprach ‚ich sagiu waz ir tuot:
nu rüeret den rinc mit der hant;
sâ sô wirt iu daz bekant
waz innerhalp der porte ist. (W 7253–7256)

Während die Wolke im *Erec* nicht bedrohlich wirkt, erinnert der Nebel hier an die Hölle:

einen nebel der was swarz,
alse swebel unde harz
ensament brunnen beide
über al ûf der heide. (W 6726–6729)

Die Beschreibung des Nebels weckt die Vorstellung vom Pech und Schwefel in der Hölle; wegen der Semantik dieser Gegenwelt, die nun noch weiter dargestellt werden soll, ist Wigalois' Weg nach Korntin als Jenseitsreise beschrieben worden.¹³² Nachdem Wigalois dem schönen Tier durch die Pforte ins Königreich Korntin gefolgt ist, erblickt er ein Turnier, das bei genauerer Betrachtung seltsam wirkt:

hundert unde drîe
was der rîter und niht mê;
man hôrte dâ niwan ‚wê! wê!‘

¹³¹ Auch die Brücke gilt als Ort des Übergangs in die Anderswelt. Die Schwertradbrücke im Wigalois stehe auch dem Motiv der Jenseitsbrücke nahe (vgl. Franziska Hammer: Brücke. In: Tilo Renz u. a. [Hg]: *Literarische Orte in deutschsprachigen Erzählungen des Mittelalters*. Ein Handbuch. Berlin, Boston 2018, S. 75–99, hier S. 92f.).

¹³² Vgl. Brinker, *Die Jenseitsreise*, S. 89–95, für eine Zusammenstellung der räumlichen Merkmale, die Korntin als christliches Jenseits auszeichnen; Jutta Eming weist auch auf diese Merkmale hin, merkt aber an, dass die ‚Jenseitsfahrt‘ nicht konsistent durchgehalten sei: „Die eingeschobene Episode um das Fischerpaar und den Raub des Gürtels läßt sich gar nicht mehr mit den Darstellungsmustern von einem Teufels- oder Totenreich in Verbindung bringen“ (*Funktionswandel des Wunderbaren*, S. 209f.).

vor in kreigieren dâ.
her Gwîgâlois bedâhte sich sâ
ezn wâren rehte liute niht;
ir rîterschaft dûhte in enwiht [...]. (W 4551–4560)

Als Wigalois versucht, sich in das Turnier zu mengen, wird wieder das Feuermotiv aufgegriffen:

dô er daz sper hêt vertân,
beidiu schaft und îsen bran
swâ ez an si [die Ritter] ruorte [...]. (W 4569–4571)

Und er erkennt den Grund für dieses seltsame Turnier:

ir valschiu vreude tet in unvrô,
wand er wol sach daz in daz leben
got ze buoze hêt gegeben. (W 4586–4588)

Das bestätigt wenig später König Lar, in den sich das schöne Tier zurückverwandelt hat:

swie vroelîch si dâ rîten,
si sint doch zallen zîten
in der helle viure [...]. (W 4713–4715)

Wigalois befindet sich hier an einem Ort, der an das Fegefeuer erinnert.¹³³ Doch das ist nur die eine Seite der Raumsemantik. Diese Gegenwelt ist nämlich deutlich ambivalent charakterisiert: auf der einen Seite das Fegefeuer, in dem die Ritter, die Roaz damals getötet hat, büßen müssen, und auf der anderen Seite der schöne Anger, auf dem sich König Lar jeden Tag eine Stunde von den Qualen des Fegefeuers erholen darf:

ditz ist mîn ruowe die ich hân,
als ich von den wîzen gân
des tages ie ze dirre stunt;
niht mê ruowe ist mir kunt
als ich dich nû bewîse:
zeinem paradîse
gap mir got ditz ze lône hie [...]. (W 4668–4674)

Auf der anderen Seite ist in dieser Gegenwelt also die angenehme Seite des Jenseits in einer Art Paradies¹³⁴ ausgebildet. Auch wenn es nicht so ausführlich wie der Baumgarten im *Erec* beschrieben ist, wird es doch als Paradies bezeichnet und ruft die entsprechenden Assoziationen auf. Darauf deutet auch hin, dass Wigalois keinen Zutritt erlangt, denn er stößt gegen eine unsichtbare Wand, die ihn daran hindert, den schönen Anger zu betreten.¹³⁵

Ein Punkt, der in den beiden vorangegangenen Unterkapiteln auch schon behandelt wurde, ist die enge Verbindung der Schlussaventure zu ihrem Ort. Dieses Spezifikum der Schlussaventure ist im *Wigalois* am stärksten von allen drei Romanen ausgeprägt. Dass sie einen festen Ort hat, wird durch Formulierungen wie *diu âventiure ze Korntîn* (W 3213) oder

¹³³ Vgl. Trachsler, *Der Weg*, S. 192; Maximilian Benz: *Himmel, Hölle*. In: Tilo Renz u. a. (Hg.): *Literarische Orte in deutschsprachigen Erzählungen des Mittelalters*. Ein Handbuch. Berlin, Boston 2018, S. 271–285, hier S. 281.

¹³⁴ Vgl. Trachsler, *Der Weg*, S. 192.

¹³⁵ Vgl. Brinker, *Die Jenseitsreise*, S. 91.

nâch der âventiure rîten (vgl. z. B. W 4725) klar. Eindeutig werden dann Formulierungen wie die folgenden: *der âventiure huot er* [Karrioz] / *vil manigen tac* (W 6595). Eine Aventure zu bewachen, ergibt nur Sinn, wenn diese dauerhaft am selben Ort bleibt. In den Formulierungen *die âventiure er* [der Nebel] *bevie / umbe und umbe als ein rinc* (W 6733f.) und *hie was diu âventiure mit / beslozzten, als mir ist geseit* (W 6925f.) tritt die Aventure eindeutig als der Ort selbst auf. Ort und Schlussaventure sind gleichbedeutend.¹³⁶

Nachdem Wigalois die Aventure geglückt ist – Roaz ist tot; die Teufel, denen er sich verschrieben hat, haben ihn mitgenommen –, hat das Land Korntin mit Wigalois wieder einen rechtmäßigen Herrscher, und die Erbin Larie ist Königin und seine standesgemäße Gemahlin. Die bösen Zauber, die das Reich von der restlichen Welt getrennt haben, sind mit Roaz' Tod aufgehoben, und die Fürsten des Landes akzeptieren Wigalois als ihren König. Diese Neuordnungen des Reiches bekommen in der Handlung viel Raum. Weil Wigalois Artusritter ist, zählt sein Herrschaftsbereich nun zur höfischen Sphäre der Artuswelt.

Bei den beschriebenen Orten handelt es sich um abgeschlossene und auffällig semantisierte Bereiche. Es fällt auf, dass die Grenzen im *Erec* und im *Parzival* zwar durchlässig erscheinen, aber nicht durchlässig sind. Wolken und Wald sind eigentlich einfach zu durchqueren, auch eine Kulturlandschaft mit schiffbarem Fluss sollte kein Hindernis darstellen. Und doch bilden diese Räume eine Schwelle, die niemand ohne Führung überschreiten kann. Der Schwellenraum, der aus dieser Reihe herausfällt, ist das Reich Korntin im *Wigalois*. Hier ist die Grenze offensichtlich undurchlässig – außer für den Helden. Die Schluchten, der Fluss, der Sumpf, das Schwertrad und die vor dem Palas postierten Wächter sind eindeutige Hindernisse auf dem Weg zur Schlussaventure.

Die beschriebenen Orte haben weiterhin erstaunlich viel gemeinsam: Sie sind kreisförmig und von bekannter Größe – außer der Gegenwelt im *Wigalois*, diese ist zwar kreisförmig, aber es gibt keine exakte Flächenangabe. Außerdem muss beim Eintritt in die Gegenwelt ein Gewässer überwunden oder zumindest passiert werden, und sie alle sind mit einer Semantik der Anderswelt, des Zaubers, des Himmels oder der Hölle ausgezeichnet. Diese Semantisierungen sind nicht unbedingt eindeutig; Erecs Baumgarten trägt Züge der Anderswelt und des Gartens Eden, und Korntin ist mit dem Paradies und dem Fegefeuer assoziiert.

¹³⁶ Auf die Gleichsetzung der Aventure mit dem Ort ist auch Cora Dietl bereits aufmerksam geworden: „Die Kampf- und Befreiungsaufgabe, der Ort des Kampfes und der Preis für diesen verschmelzen in dem Begriff *âventiure* zu einer Einheit“ (Wunder und *zouber*, S. 301).

Weil die Schlussaventure in der erzählten Welt eine feste Institution ist, ist sie an ihren Ort gebunden. Das ist der Grund für das auffällige Phänomen, dass die Bezeichnung *aventure* bisweilen synonym zu dem Ort, an dem der Kampf stattfindet, gebraucht wird. Die stärkste Ausprägung dieses Phänomens bietet der *Wigalois*.

Diese Gegebenheit verschwindet aber, sobald die Aventure bestanden ist. Dann fällt nämlich der Grund für die Abgrenzung des besonderen Ortes weg, und er wird in die höfische Sphäre integriert. Die Ausnahme ist hier Parzivals Gralsbezirk: Dieser Ort bekommt nur einen neuen Herrscher und besteht weiter.

6. Das Schicksal des Helden: *nu hât dich got her gesant*

Das letzte gemeinsame Merkmal der Schlussaventuren, das hier behandelt werden soll, ist die besondere Schicksalhaftigkeit für den jeweiligen Ritter. Seine Schlussaventure ist für ihn bestimmt. Eigentlich kann alles, was dem Ritter geschieht – also auch die anderen Aventuren –, als Teil seines Schicksals gesehen werden, da mittelalterliche Texte auf ihr Ende hin erzählt sind – ihr Sinn ergibt sich nicht chronologisch aus der Abfolge der Geschehnisse in der Handlung, sondern alles, was geschieht, dient dazu, den Schluss vorzubereiten –, was Clemens Lugowski ‚Motivation von hinten‘ nennt.¹³⁷ So muss zum Beispiel alles darauf hinauslaufen, dass Erec ein würdiger König und dass Parzival der neue Gralherrscher wird. Zur ihrer Stellung in der Welt und in der Gesellschaft, die sie am Ende einnehmen, sind sie schon immer berufen.¹³⁸

Dass die Aventuren, die auf die Ritter zukommen, zwar zufällig erscheinen, aber eigentlich Gott als im Hintergrund waltende Macht sichtbar ist und das Schicksal der Ritter lenkt, hat die Forschung bereits festgestellt, und zwar nicht nur für die deutschen Romane, sondern auch bereits für Chrétien.¹³⁹ So betont unter anderem Otfried Ehrismann die Rolle des Zufalls bei der Suche nach Aventure, aber gleichzeitig, dass dieser Zufall „auch von Gott gesteuert“¹⁴⁰ sein könne, und Selena Rhinisperger formuliert, das Geschehen in der Aventure werde „zugleich als zufälliges wie auch als schon vorbestimmtes gedacht“.¹⁴¹ Mireille Schnyder verquickt den Begriff der Aventure derart stark mit dem des Schicksals, dass sie gar zu dem Schluss kommt, dass die Aventure in ihrer personifizierten Gestalt „als Erfüllung eines göttlichen Plans“ die Macht sei, die die Erzählung forme. Die erlebten Aventuren und die ebenfalls so genannte Erzählung seien demnach des jeweiligen Ritters eigene Aventure und seine eigene Erzählung.¹⁴² Dass sie zu ihren Aventuren berufen sind, hat Kurt Ruh bereits erkannt:

Nicht jeder Ritter ist zu höchster *werdekeit* berufen, aber alle erstreben sie. Es gibt Erwählungen dazu. Den Auserwählten fallen die Aventuren reihenweise zu, andere können tagelang durch die Wälder streifen, ohne auf eine einzige zu stoßen: Frau Aventure kann gnadenlos sein. Die einen bestehen, andere nicht. Kalogrenant gelingt es nur, das Gewitter des Quellenabenteuers zu überstehen, er wird jedoch vom Quellenritter

¹³⁷ Vgl. Clemens Lugowski: Die Form der Individualität im Roman. Mit einer Einleitung von Heinz Schlaffer. Frankfurt am Main 1976, S. 66–81. Lugowskis Definition lautet: „[N]icht das Ergebnis ist durch die Prämissen der Handlung bestimmt, sondern die Einzelzüge der Handlung durch das nur seine Enthüllung fordernde Ergebnis“ (ebd., S. 75).

¹³⁸ Ernst Trachsler sieht den ritterlichen Helden als einen „Mensch[en], der Bestimmung hat“ (Der Weg, S. 111).

¹³⁹ Vgl. Rippl, Der Erzähler, S. 186f.

¹⁴⁰ Ehrismann, Höfische Wortgeschichten, S. 23.

¹⁴¹ Rhinisperger, Von *wundern* und *âventiuren*, S. 74.

¹⁴² Vgl. Mireille Schnyder: *Âventiure? waz ist daz?* Zum Begriff des Abenteuers in der deutschen Literatur des Mittelalters. In: Euphorion 96 (2002), S. 257–272, hier: S. 266–271, Zitat: S. 268.

zu Boden geworfen. Iwein wiederholt das Unternehmen, und ihm wird der Sieg zuteil. Es gibt ferner Auserwählte, die Aventiuren nicht wie Kalogrenant und Iwein zu suchen brauchen, sondern nach denen sie, oft unvermutet und wider Willen des Ritters, greift. Erec gehört zu ihnen. Endlich hören wir von Aventiuren, zu denen man nur von höherer Instanz berufen sein kann: zur Erringung des Grals.¹⁴³

Hier fällt auf, dass Ruh als die beiden konkreten Beispiele für Aventiuren – zufälligerweise? – zwei Schlussaventiuren heranzieht: Iweins Brunnenabenteuer¹⁴⁴ und Parzivals Erringung des Grals. Wie zu zeigen sein wird, sind zwar alle Aventiuren für den jeweiligen Ritter bestimmt, doch seine Schlussaventüre ist es in besonderem Maß. Angerissen hat dieses Phänomen¹⁴⁵ Mireille Schnyder, aber nicht näher ausgeführt. Als Beispiel zieht sie nur den *Erec* heran:

Entsprechend werden die Schluss-*âventiure* der Artusromane als das dem Helden zuge dachte Geschick erkannt. Das Schlussabenteuer von Erec ist seine *âventiure*, wozu vrou Sælde ihm die notwendige Aussteuer mitgegeben hatte.¹⁴⁶

¹⁴³ Ruh, *Höfische Epik*, S. 21.

¹⁴⁴ Auch auf Hartmanns *Iwein* lassen sich die Überlegungen dieser Arbeit übertragen. Die Funktion der Schlussaventüre nimmt in diesem Roman vor allem die Brunnenaventüre ein, welche am Anfang der Handlung bereits auftritt und am Ende erneut bestritten werden muss. Aber sie teilt sich die Strukturmerkmale der Schlussaventüre mit den Kämpfen in der Burg zum Schlimmen Abenteuer. Die Brunnenaventüre ist institutionalisiert, ist das Schicksal des Helden, und sie findet in einer Gegenwelt statt, denn der Brunnen steht unter einer immergrünen Linde (vgl. I 578–589), deren Äste über und über mit Vögeln besetzt sind (vgl. I 612). Wer Wasser aus dem Brunnen auf einen Stein gießt, beschwört damit ein Unwetter herauf, das alle Bäume im Wald entlaubt oder zu Boden reißt. Doch das Unwetter geht vorbei, und der Wald um die Quelle ist wieder so schön wie zuvor, auch die Vögel singen wieder, der Wald ist wieder *daz ander paradyse* (I 687). Außerdem reitet Askalon, der Herr der Quelle, herbei, gegen den es im Anschluss zu kämpfen gilt. Iwein ist nicht der erste Ritter, der sich an dieser Aventüre versucht; vor ihm hat Kalogreant bereits gekämpft und verloren, und nach seinem Sieg verhält sich Askalon, *als im aller tæglich / zehnstunt geschæhe sam* (I 754f.). Iwein will seinen Vetter Kalogreant rächen und bricht zum Kampf gegen Askalon auf. Entgegen den Regeln jagt er den auf den Tod verletzten Askalon bis in seine Burg. Iwein heiratet Laudine, Askalons Witwe, und wird der neue Herr der Quelle. Doch er versäumt, von seiner Turnierfahrt nach einem Jahr zurückzukehren und die Quelle zu schützen, wie er es Laudine geschworen hat. Als er sich seiner Verfehlung bewusst wird, verliert er den Verstand und muss sich auf weiteren Aventiuren beweisen, bis er zurückkehrt. Er begießt den Stein erneut und entfesselt erneut ein Unwetter. Laudines Dame Lunete führt Iwein von der Quelle in die Burg. Schließlich versöhnt er sich mit Laudine, auch dank des Eingreifens von deren Dame Lunete. Diese Aussöhnung macht den Anschein, von Gott gewollt zu sein (vgl. I 8062, 8139–8147). Die Brunnenaventüre rahmt also die Handlung; sie steht am Anfang, aber auch am Schluss. Die Aventüre auf der Burg zum Schlimmen Abenteuer ist institutionalisiert und eine Befreiungstat. Alle Ritter, die dorthin gelangen, müssen gegen zwei Riesen kämpfen. Als Preis soll der siegreiche Ritter die Hand der Tochter des Hausherrn bekommen, doch niemand hat jemals gegen die Riesen gewonnen; alle sind gestorben (vgl. I 6592–6619). Außerdem wird Iwein zuvor mehrmals vor der Burg gewarnt, als er noch nicht weiß, was ihn dort erwartet (I 6096f., 6136). Nach seinem Sieg gegen die Riesen schlägt Iwein das Heiratsangebot aus, weil er schon mit Laudine verheiratet ist, aber erwirkt, dass die Damen, die auf der Burg als Arbeitssklaven gefangen gehalten werden, in die Freiheit entlassen werden. Die Merkmale der Schlussaventüre verteilen sich in diesem Roman also auf zwei Aventiuren, vornehmlich auf die, die den Rahmen bildet, und auf eine, die einen ersten Höhepunkt der Bewährung des Helden bildet.

¹⁴⁵ Für Hartmanns Vorlage, Chrétien's *Erec et Enide*, hat Reto Bezzola dieses Phänomen herausgearbeitet: „Und die *Hofesfreude* ist nun der Name des letzten Abenteuers. Indem *Erec Guivret* verlässt, glaubt er heimzukehren. Des Ritters Leben ist ein ‚Abenteuer‘, zu dem nicht jeder berufen ist. Das große Abenteuer ist eine nur den Erwählten, nur denen, die seiner würdig sind, gewährte Gnade. Und um seiner würdig zu werden, hat *Erec* die Abenteuer erduldet und angenommen, die sich ihm vorher geboten haben“ (Liebe und Abenteuer im höfischen Roman, S. 192.).

¹⁴⁶ Mireille Schnyder, *Sieben Thesen*, S. 371.

Zusammengefasst: Neben Erecs Schlussaventure ist auch Parzivals dem jeweiligen Helden in besonderer Weise bestimmt. Dass dies auch für Gawan und Wigalois gilt, zeigt dieses Kapitel, in dem ein letztes Mal für alle vier Protagonisten kurz beschrieben wird, wie und wo das Merkmal bei ihrer jeweiligen Schlussaventure zu finden ist.

6.1 *Erec*

Als Erec, Enite und Guivreiz auf Brandigan zureiten, haben sie eigentlich den falschen Weg genommen, nämlich den, der nicht zu ihrem Ziel, dem Artushof, führt. An der Weggabelung nehmen sie – es scheint Zufall zu sein – den Weg nach links: *die rehten strâze si vermiten: / die baz gebûwen si riten* (E 7816f.). Doch im Nachhinein stellt sich heraus, dass der auf den ersten Blick falsche Weg genau der richtige war, denn er führt Erec zu seiner Schlussaventure. Dieses Geschehen ist, vom Ende her betrachtet, äußerst sinnvoll. Und Erec scheint das vor Brandigan zu ahnen. Ernst Trachsler formuliert diese Gewissheit des Ritters so: „Der ritterliche Held ist ein Mensch, der *Bestimmung* hat und deshalb mit intuitiver Sicherheit seinem innern Gesetz gemäß handelt“.¹⁴⁷ Wegen dieser inneren Bestimmung fühlt sich Erec von der Burg Brandigan angezogen und überzeugt seine Begleiter, mit ihm mitzukommen: *sô volget durch den willen mîn, / daz ich die burc müeze sehen* (E 7915f.). Er ist es von den dreien, der wünscht, die Burg zu besuchen, und niemand anderes. Die Anziehungskraft der Burg auf ihn ist so stark, dass er gegen Guivreiz' Widerstand das nächste Ziel der Reise bestimmt. Sie erregt seine Neugier, und er fragt weiter nach:

wan swaz doch mir dâ von geschilt,
benamen ich erwinde niht
unz ich die rede niht baz weiz. (E 7994–7996)

Als Erec schließlich erfährt, was die Aventure für ihn bereithalten wird, nimmt er sein Schicksal an, worin es auch bestehen wird – in Sieg oder Niederlage –, und vertraut auf Gott:

er [Mabonagrin] enwirt doch des niht erlân,
ob es got geruochet,
ez enwerde an im versuochet.
sleht er mich, sô bin ich tô: t
daz ist der werlde ein ringiu nô. (E 8043–8047)

Eine sehr ähnliche Stelle folgt wenig später:

er gedâhte: ‚die wîle und mich got
wil in sîner huote hân,
sô enmac mir niht missegân:
und wil er mirs niht bîten,
sô mac ich ze disen zîten
alsô mære sterben,
sô der lîp doch muoz verderben.‘ (E 8147–8153)

¹⁴⁷ Trachsler, *Der Weg*, S. 111.

Um die Schlussaventure herum häufen sich Beteuerungen Erecs, auf Gottes Lenkung und Rettung zu vertrauen. Zwar sind alle seine Aventiuren letztlich von Gott vorherbestimmt, aber diese Bestimmung zeigt sich am deutlichsten in der Schlussaventure, in deren Kontext Formulierungen, die die Bestimmung von Gott betonen, gehäuft auftreten. Und wenn Gott das Schicksal lenkt, ist es nur folgerichtig, nicht auf die schlimmen Vorhersagen der Leute von Brandigan zu vertrauen, die durch Aberglauben zustande kommen:

deheines swachen gelouben er phlac.
er enwolde der wîbe liezen
engelten noch geniezen. (E 8123–8125)

Denn Gott ist derjenige, der Erecs Schicksal lenkt, und auf anderes zu vertrauen, wäre töricht. Eine Macht, auf die Erec aber vertrauen darf, weil sie mit Gott in Verbindung steht, ist Frau Sælde. Durch ihren Einfluss bekommt Erec sein glückliches Schicksal und seine Aventiuren zugespielt. Die einzige Aventure, von der dies der Text aber selbst aussagt, ist der Kampf gegen Mabonagrîn:

[...] wan nie manne von den landen
sô grôz dinc wære erstanden
von rîcher âventiure,
wan daz vrou Sælde ir stiure,
sîne amme, diu sîn phlac
dô er in der wiegen lac,
sô enmôhtez nimmer sîn geschehen. (E 9856–9902)

Also ist die Schlussaventure in besonderer und offensichtlicherer Weise eine Gunst, die Erec von Frau Sælde zuteilwird.

Die zweite Dimension dieses Punktes ist, dass die *Joie de la curt* den Grundkonflikt des Helden spiegelt, wie bereits in Kapitel 3.1 gezeigt. Sie ist in besonderer Weise seine eigene Aventure¹⁴⁸ und speziell auf ihn zugeschnitten, weil keiner der anderen Ritter diesen Grundkonflikt mitbringt. Nur Erec und kein anderer Ritter kann sich in Mabonagrîn, dem Ritter, der sich mit seiner Freundin vom Hofe abgeschottet hat, selbst überwinden, denn nur Erec hat sich *verlegen*, hat die Zweisamkeit und den Genuss der Minne über seine Pflichten als Ritter gestellt. Die anderen Aventiuren, die Erec auf seinen Wegen davor bestreitet, sind nicht in dieser Weise ‚für ihn geschaffen‘. In Kämpfen gegen Räuber und Riesen können sich auch andere beweisen, aber der Kampf gegen Mabonagrîn ist Erecs eigener Kampf. Das scheint er auch selbst zu ahnen:

ich weste wol, der selbe wec
gienge in der werlde eteswâ,
rehte enweste ich aber wâ,
wan daz ich in suochende reit
in grôzer ungewisheit,
unz daz ich in nû vunden hân.

¹⁴⁸ Vgl. Ruh, *Höfische Epik*, S. 139.

got hât wol ze mir getân
daz er mich hât gewîset her
dâ ich nâch mînes herzen ger
vinde gar ein wunschpil
dâ ich lûtzel wider vil
mit einem wurfe wâgen mac.
ich suochtez unz an disen tac:
gote sî lop, nû hân ich ez vunden
dâ ich wider tûsent phunden
wâge einen phenninc.
diz sint genædeclîchiu dinc,
daz ich hie vinde ein sælic spil. (E 8521–8538)

Seine vorhergehenden Aventiurefahrten beschreibt Erec als ungewisse Suche nach dem *selbe[n] wec*, den er nun in der *Joie de la curt* gefunden zu haben glaubt. Zum ersten Mal ist er sich seiner Bestimmung sicher.

6.2 *Parzival*

Auch Parzival kennt seine Bestimmung lange Zeit nicht. Als er seine Gemahlin Cundwiramurs verlässt, um nach seiner Mutter zu sehen und Abenteuer zu erleben, hat er kein festes Ziel im Kopf. Im Gegensatz zu Erec, der vor der *Joie de la curt* sofort weiß, dass der Weg, den er gesucht hat, über diese Aventiure führt, gerät Parzival unversehens in seine Schlussaventüre hinein. Er überlässt es seinem Pferd, wohin es gehen will:

mit gewalt den zoum daz ros
truog über ronon und durch daz mos:
wande ez wîste niemens hant. (P 224,19–21)

Und doch scheint es nicht das Pferd zu sein, das Parzival hier leitet, denn das Pferd lief ohne angezogene Zügel unmöglich von selbst so schnell, wie ein Vogel mit der größten Anstrengung fliegt, wie es wenige Verse später heißt. Hier scheint eine Macht im Spiel zu sein, die Ross und Reiter durch den Wald zieht, auf Munsalwäsche zu.¹⁴⁹ Wie Parzival später von Sigune erfährt, ist es genau diese Unwissenheit, die es ihm überhaupt ermöglicht, auf die Burg zu gelangen:

swer die suochet vlîzeclîche,
leider der envint ir niht.
vil liute manz doch werben siht.
ez muoz unwizzende geschehen,
swer immer sol die burc gesehen. (P 250,26–30)

Nur wer unwissend ist und sich nicht zum Ziel gesetzt hat, die Burg zu finden, kann dies letztendlich erreichen. Andere Ritter, die zur Gralssuche aufbrechen, werden keinen Erfolg haben, da sie bereits ihr selbstgesetztes Ziel zum Scheitern verurteilt. Wenn es nicht der eigene Wille des Ritters ist, der ihn nach Munsalwäsche führt, dann kann es nur sein

¹⁴⁹ Laut Andrea Glaser scheint es gar, „als sauge die Gralsburg, deren Erreichen für Parzival vorbestimmt ist, ihn und sein Pferd mit einer ungeheuren Energie an“ (Der Held und sein Raum, S. 73).

Schicksal sein. Und Parzival hat dieses günstige Schicksal. Der Grund dafür ist seine Abstammung. Über seine Mutter Herzeloide gehört er dem Gralgeschlecht an. Das ist die notwendige Voraussetzung dafür, dass er seine Herrschaft antreten kann:

schildes ambet umbe den grâl
wirt nu vil güebet sunder twâl
von im den Herzeloide bar.
er was ouch ganerbe dar. (P 333,29f.)

Trotzdem ist Parzivals Name nicht, wie sonst bei Berufungen zum Gral üblich, auf dessen Rand erschienen. Parzival kam *unbenennet* nach Munsalwäsche, wie Trevrizent berichtet:

wan einer kom unbenennet dar:
der selbe was ein tumber man
und vuorte ouch sünde mit im dan,
daz er niht zem wirt sprach
umbe den kumber den er an im sach. (P 473,12–16)

Das heißt aber nicht, dass es nicht Parzivals Schicksal war, in die Gralswelt zu gelangen, denn er wurde auf andere Weise, und zwar ohne dass sein Name genannt worden wäre, vom Gral angekündigt:

dar an gesâhen wir ze einem mâl
geschriben, dar solde ein ritter komen:
wurde des vrâge aldâ vernomen,
sô solde der kumber ende hân [...]. (P 483,20–23)

Gott hat Parzival also als neuen Gralherrscher auserwählt.¹⁵⁰ Aber das Vertrauen in Gott, das Erec so unerschütterlich beweist, ist bei Parzival nicht von Anfang an gegeben. Seine Mutter hat ihm zwar den Unterschied zwischen Gut und Böse, zwischen Gott und Teufel, beigebracht, und dass er in einer Notlage Gott um Beistand anrufen solle (vgl. P 119,17–29), aber dieser Glaube eines Kindes wird zunichte, als Parzival an der Mitleidsfrage scheitert und zu hören bekommt, er sei verflucht. Sein Glaube wird erst durch seine geistliche Erziehung bei Trevrizent wiederhergestellt, der ihm zu verstehen gibt, er sei nicht verloren:

nu volge mîner raete,
nim buoz vür missewende,
unt sorge et umb dîn ende,
daz dir dîn arbeit hie erhol
daz dort diu sêle ruowe dol. (P 499,26–30)

Die Worte scheinen zu wirken, denn über Parzivals Aufenthalt bei Trevrizent berichtet der Erzähler:

Parzivâl die swaere
truoc durch süeziu maere,
wand in der wirt von sünden schiet
unt im doch ritterlîchen riet. (P 501,15–18)

¹⁵⁰ Vgl. für die Wichtigkeit der Erwählung und die Nebensächlichkeit der vorgelagerten Aventiuren Sablotny, *Zeit und âventiure im Parzival*, S. 118f.

Erst nach seinem Besuch bei Trevrizent, als er von seinem Hass auf Gott befreit ist, kann er sich weiter bewähren und bekommt schlussendlich ein zweites Mal die Chance, sich auf der Gralsburg zu beweisen.

Auch Parzivals Weg ist also nicht geradlinig. Er muss erst scheitern, bevor er beim zweiten Anlauf alles richtig machen kann. Auch diese Schlussaventure spiegelt den Grundkonflikt des Helden. Während Erecs Problem ist, dass er die Minne über seine gesellschaftlichen Verpflichtungen stellt, ist Parzivals Problem, dass er sich auf der Gralsburg nur an den Ratschlag aus seiner höfischen Erziehung bei Gurnemanz hält, nicht zu viel zu fragen, und ihn zu wörtlich nimmt. In der Gralswelt nutzt ihm dieser Ratschlag aber nichts.¹⁵¹ Erst die geistliche Erziehung bei Trevrizent und seine ritterliche Bewährung auf weiteren Aventiuren befähigen ihn endlich dazu, die Erwartung, die die Gralsgesellschaft an ihn stellt, zu erfüllen. Ein anderer Ritter hätte Anfortas womöglich sofort nach dessen Leiden gefragt. Doch ein anderer Ritter kann nicht durch die Grenze um Munsalwäsche auf die Burg gelangen,¹⁵² weil dies nur demjenigen gelingt, dessen Schicksal es ist.

Gawan gelangt nach Schastel marveile, weil er die richtigen Fragen stellt. Das ist offensichtlich. Auch ihn scheint die Burg anzuziehen. Als Orgeluse den Fluss davor überquert hat, will er ihr folgen; also ist es eigentlich zuerst seine Minnedame, die ihn zu dem Ort zieht, an dem später seine Schlussaventure stattfinden soll. Später aber ist er es selbst, der immer weiter nach den Damen oben auf der Burg fragt, obwohl ihm seine Gesprächspartner keine Antwort geben möchten. Woher sein Drang, nachzufragen, aber kommt, bleibt erst einmal unklar. Auch dass er am frühen Morgen erwacht und die Damen sieht, die nicht schlafen, ist nicht in besonderer Weise begründet. Es wird wohl sein Schicksal sein, das ihn so früh geweckt hat und zu dieser geheimnisvollen Burg zieht. Andere Ritter, die Terre marveile durchqueren, scheinen diesen Drang hin zur Burg nicht zu haben; sie reiten einfach an ihr vorbei. Der Fährmann berichtet von einem Ritter, der

¹⁵¹ Darauf deutet der Erzählerkommentar *waz half in küenes herzen rât / unt wâriu zuht bî manheit?* (P 319,4f.) hin. Auf diesen Kommentar verweist auch Michaela Pözl, wenn sie argumentiert, dass Parzival auf der Gralsburg nicht wegen seiner *zuht* scheitere (vgl. Michaela Pözl: *Erziehung erzählen. Modelle intergenerationeller Weitergabe in der deutschen Literatur des Mittelalters*. Göttingen 2023, S. 234): „[D]ort hilft ihm auch keine noch so gute Erziehung, da Erziehung nicht auf eine singuläre, gesellschaftlichen Konventionen enthobene Erlösungstat vorbereiten kann“ (ebd., S. 297). Sein letztlcher Erfolg sei „einem Akt göttlicher Erwählung geschuldet“ (ebd., S. 292).

¹⁵² Nur einem einzigen anderen Ritter, nämlich König Lähelin, gelingt es, den Wald bis zum See Brumbane zu durchreiten. Dort trifft er auf den Gralsritter Libbeals und tötet ihn im Kampf. Danach bemächtigt er sich nur des Pferdes des Getöteten, findet aber den Weg zur Burg nicht (vgl. P 473,22–30). Obwohl der See Brumbane den Zugang zur Burg nicht in diesem Sinn versperrt, wie ein Fluss das täte, scheint er doch für Lähelin eine Grenze darzustellen.

vorbeigezogen sei und vor der Burg anderen Männern insgesamt fünf Pferde im Kampf abgenommen habe. Es sei derjenige gewesen, der damals auch Ither erschlagen habe, und er sei auf der Suche nach dem Gral. Da erkennt Gawan, dass es sich um Parzival handeln muss, und fragt, ob er denn nicht von der Aventure auf Schastel marveile gehört habe:

Gâwân sprach ‚war ist er kômen?
saget mir, wirt, hât er vernomen,
dô er sô nâhe was hie bî,
waz disiu âventiure sî?‘
‚hêrre, ern hât es niht ervarn.
ich kunde mich des wol bewarn
daz ich im zuo gewüege:
unvuoge ich danne trüege.
het ir selbe vrâgens niht erdâht,
nimmer waert irs innen brâht
von mir, waz hie maeres ist,
mit vorhten scharpf ein strenger list. [...]‘ (P 559,19–30)

Parzival fühlt sich nicht in diesem Maß von der Burg angezogen und fragt deshalb auch nicht nach. Dass er nicht nachfragt, ist äußerst sinnvoll, wenn man bedenkt, dass es auch gar nicht Parzivals Aufgabe ist, hier in Schastel marveile die Aventure zu bestehen. Sein Schicksal ist die Suche nach dem Gral. Und der Gral ist anderswo. Hier ist zwar eine Aventure, aber keine Aventure für ihn.

Der zweite Punkt, der hier normalerweise Erwähnung findet, nämlich dass das Vertrauen des Helden in Gott besonders betont wird, wenn er die Schlussaventure bestreitet, ist in der Gawan-Handlung nicht ausgeprägt. Zwar finden sich Formulierungen wie

gan mirs got,
iuwer getriuwelîch urbot,
daz ir mîn sus pflâget,
geltes mich niht betrâget. (P 562,11–14)

und

Er lac, unde liez es walten
den der helfe hât behalten,
und den der helfe nie verdrôz,
swer in sînem kumber grôz
helfe an in versuochen kan. (P 568,1–5),

die das Vertrauen auf Gott belegen, aber sie gehen nicht über das hinaus, was im Roman ansonsten üblich ist. Möglicherweise liegt das daran, dass Parzival derjenige sein soll, dessen Verhältnis zu Gott in diesem Roman im Mittelpunkt steht, und dass eine starke Betonung von Gawns Glauben davon abgelenkt hätte. Ein anderer möglicher – und weniger spekulativer – Grund ist die Raumsemantik von Terre marveile, die in Kapitel 5.2 beschrieben ist. Terre marveile ist Zaubererland; seine besondere Semantik ist nicht wie die der sonstigen hier beschriebenen Gegenräume ein Ort, der ans christliche Jenseits erinnert.

Auch diese Aventure scheint für den Helden, der sie schließlich gewinnt, geschaffen zu sein. Neben 400 Damen sind vier Königinnen auf der Burg gefangen. Diese vier

Königinnen sind Arnive, Sangive, Itonje und Cundrie. Sie sind alle miteinander verwandt. Arnive ist Sangives Mutter; und Sangive ist wiederum die Mutter von Itonje und Cundrie. Sie gehören dem Artusgeschlecht an, nämlich ist Arnive Artus' Mutter und Gawans Großmutter, Sangive ist Artus' Schwester und Gawans Mutter. Itonje und Cundrie sind Gawans Schwestern. Damit bekommt die Aventure auf Schastel marveile für Gawan eine persönliche Wendung. Er muss seine Verwandten befreien und nicht irgendwelche Damen, mit denen er bis dahin nichts zu tun hatte. Dass es wichtig zu sein scheint, dass ein Ritter mit persönlicher Verbindung zu den Königinnen die Aventure bestreitet, sagt Arnive selbst zu ihrem Enkel, als dieser alle Prüfungen bestanden hat:

hêr, ich hân lange hie gebiten:
nie geloufen noch geriten
kom her der mich erkande,
der mir sorgen wande. (P 660,29–661,2)

Für einen anderen Ritter jedoch, zum Beispiel Erec oder Parzival, wäre diese Aventure nur eine unter vielen. Die Schlussaventureen im *Parzival* fordern beide von dem jeweiligen Helden, seiner Familie zu helfen. Mit Parzival soll das Gralsgeschlecht einen neuen König bekommen, und durch Gawan sollen die gefangenen Königinnen befreit werden. Diese spezielle Strategie des Textes, die Schlussaventure unter den anderen hervorzuheben, wendet aber nur der *Parzival* an; Erec besiegt, wie schon erläutert, in Mabonagrins sich selbst, und Wigalois muss das Königreich seiner geliebten Larie zurückerobern.

6.3 Wigalois

Auch Wigalois fühlt sich von der Aventure, die seine Schlussaventure werden soll, von Anfang an besonders angezogen. Als die Botin Nereja an den Artushof kommt und um Hilfe für ihre Herrin bittet, meldet sich Wigalois sofort freiwillig, obwohl er nicht genau weiß, was auf ihn zukommen wird. Er weicht auch dann nicht von seinem Vorhaben ab, als Nereja vor ihm davonreitet und ihn loswerden möchte, weil sie nicht an seine Eignung glaubt. Sein Drang, genau diese Aventure zu bestehen, ist also sehr groß.

Während bei Gawan wenig Betonung darauf liegt, dass Gott seine Finger im Spiel hat und ihn als seinen Auserwählten die Schlussaventure bestehen lässt, strotzt der *Wigalois* vor Beteuerungen der Glaubensfestigkeit und der Bestimmung des Helden. Allgemein ist Wigalois als der ‚Ritter mit dem Rade‘ auch ein ‚Glücksritter‘, denn das Rad, das er als Erkennungszeichen auf seinen Schild gemalt trägt, erinnert an das Rad der Fortuna,¹⁵³

¹⁵³ Vgl. Eming, Funktionswandel des Wunderbaren, S. 154. Eming betont, das Rad stehe nicht wie in der Fortuna-Tradition für den Wechsel des Glücks, das mal diesem und mal jenem zufalle, sondern sei ein Symbol für die Beständigkeit von Wigalois' günstigem Schicksal (vgl. ebd., S. 154f.).

besonders wenn man berücksichtigt, woher er dieses Zeichen hat. An Jorams Hof, wo Wigalois seine Kindheit verbrachte, befindet sich nämlich ein Werk der Handwerkskunst:

ein rat, enmitten ûf den sal;
daz gienc ûf und zetal;
dâ wâren bilde gegozzen an,
iegeleichz geschaffen als ein man.
hie sigen diu mit dem rade nider,
sô stigen d'andern ûf wider;
sus gienc ez umbe an der stat;
daz was des gelückes rat.
ez hêt ein pfaffe gemeistert dar;
von rôtem golde was ez gar.
ez bezeichent daz dem wirte nie
an deheinem dinge missegie,
wan daz gelücke volget im ie. (W 1040–1052)

Der *wirt*, das ist Joram. Aber auch Wigalois hat dadurch, dass er es auf seinem Schild trägt, eine Verbindung zu diesem Rad. Die letzten Verse – dass ihm nie etwas misslingt, weil ihn das Glück stets begleitet – sind genauso auf Wigalois übertragbar. Er ist also einer der Ritter, die von Frau Sælde die Aventiuren zugespielt bekommen. Doch das gilt für alle seine Bewährungsproben. Was zeichnet also speziell die Schlussaventüre aus?

In ihr häufen sich die Beteuerungen von Wigalois' günstigem Schicksal, seiner Bestimmung durch Gott, seines Glaubens und die Wunder, mit denen die göttliche Macht seinen Sieg ermöglicht. König Lar spricht aus, was sich die ganze Erzählung hindurch schon angedeutet hat: *nu hât dich got her gesant / daz du uns erledigen solt [...]* (W 4701f.). Gott hat Wigalois auserwählt, die Aventüre zu bestehen. Weil Wigalois diesen Wunsch selbst hat und sich gern in sein Schicksal fügt, wird sich alles nach seinem Willen entwickeln:

nâch dînem willen muoz ergân
allez des dîn herze gert;
des bistu weizgot wert [...]. (W 4798–4791)

dir wirt daz lant und diu maget,
dar zuo rîche dienstman,
wan du gesigest dem heiden an [...]. (W 4828–4830)

König Lar weiß das, weil er selbst schon im Jenseits weilt und von Gott mit seinem persönlichen Paradies belohnt wurde, in dem er sich vom Fegefeuer erholen kann. Dieser Roman ist also nicht nur final motiviert, er kommuniziert das sogar ganz offen: Schon von vornherein wird dem Publikum explizit mitgeteilt, dass Wigalois als strahlender Held aus der Geschichte hervorgehen wird. Das wird auch aus dem Umstand deutlich, dass Wigalois der Letzte ist, der die Möglichkeit bekommen kann, zur Aventüre geführt zu werden. Der Tag, an dem Wigalois das schöne Tier, also König Lar, aufsucht, ist der letzte, den dieser im Fegefeuer verbringen muss. Danach ist er erlöst und wird nicht mehr als schönes Tier jeden Tag vor Roimunt erscheinen, um seinen Weg nach Korntin anzutreten, und wird auch keine kampfwilligen Ritter mehr mitnehmen:

sô sprach diu sêle ,nu gêt mir zuo
diu zît daz ich unz morgen vruo
in dem hûse brinnen sol;
dar nâch ist mir immer wol.
ich hân gebüezet zehen jâr;
dar nâch bin ich ledic gar
mîner sünden die ich ie getet. [...]‘ (W 4815–4821)

Wigalois ist dieses strahlenden Schicksals würdig, weil er auf Gottes Gnade vertraut. Besonders im Kontext der Schlussaventure finden sich Formulierungen, die das belegen: *an gotes gnâde er allez liez* (W 4369);

der al die werlt geschaffen hât,
der gebe mir helfe unde rât
und trôst ze mîner reise,
wand ich die selben vreise
mir ze vreuden hân erwelt [...]. (W 4343–4347)

Nach seinem Kampf gegen Ruel, als er sich schon in Korntin, dem Schwellenraum um die Burg Glois, befindet, beginnt die göttliche Macht, sich für die Bitten erkenntlich zu zeigen und zu seinen Gunsten einzugreifen. Wigalois ist von Ruel gefesselt worden, und nach einem Gebet löst sich der Strang durch göttliches Wunder:

in dirre bet sô löste sich
diu starke wide er mit
gebunden was nâch diebes sit. (W 6505–6507)

Wenn Gott ihn bereits hier liegen bleiben und scheitern ließe, wäre es schon an dieser Stelle nicht mehr möglich, dass er Korntin befreit. Ein zweites Wunder findet statt, als Wigalois' Weg in die Burg durch das sich drehende Schwertrad versperrt ist und er zwischen diesem und dem Nebel eingeschlossen ist. Christus selbst bringt das Rad zum Stillstand, damit Wigalois den Eingang passieren kann.

Zusätzlich erhält Wigalois mehrere mächtige Gegenstände, die ihm bei seinen Kämpfen in Korntin helfen sollen: Von Larie erhält er ein Wunderbrot, das denjenigen, der davon isst, dazu befähigt, sieben Nächte ohne Speise auszuhalten (vgl. W 4470–4479); von einem Priester auf Roimunt bekommt er einen Brief, der sein Schwert vor Zauber schützt (vgl. W 4427–4429); König Lar stattet ihn mit einer Blüte von seinem Baum aus, die ihn gegen üblen Geruch schützt, und mit einer Lanze, die jegliches Material durchdringt (vgl. W 4742–4752). Bei so viel magischer und göttlicher Hilfe kann sein Vorhaben gar nicht scheitern.

Diese Instrumente und Hilfestellungen, die Wigalois insgesamt erhält, wirken in Summe überbordend.¹⁵⁴ Doch sie betonen nur, wie schwer es ist, die Aventure zu bestehen,

¹⁵⁴ Laut Christoph Cormeau beeinträchtigen die magisch wirkenden Dinge gar die Erprobung der Fähigkeiten und der ethischen Haltung des Protagonisten (*Wigalois* und *Diu Crône*. Zwei Kapitel zur Gattungsgeschichte des nachklassischen Aventureromans. München 1977, S. 54–58) und sorgen dafür, dass „der Verlauf stellenweise einen Anschein von Prädestination“ (ebd., S. 57) erhält.

ja, es wäre ohne Hilfe von ganz oben unmöglich, wie der Erzähler klarmacht, bevor Wigalois auch nur in ihre Nähe gekommen ist:

[...] wand ir [Nereja] was daz wol bekant
daz diu âventiure
was sô ungehiure,
swer si wolde erwerben,
daz der dâ müese ersterben
ezn wolde got dan understên;
ân den mohtez niht ergên. (W 2454–2460)

Wer diese göttliche Hilfe nicht erhält, wie zum Beispiel Schaffilun, der kann die Aventure jahrelang suchen; er wird sie nicht finden:

ich hân vruo und spâte
dar nâch geriten wol zehen jâr,
biz ich mîne gesellen gar
hân verlorn und ouch daz guot. (W 3401–3404)

Manchen ist ein glanzvoller Sieg also schlicht nicht bestimmt; wohl aber Wigalois. Und es trifft sich gut – man darf hier auch sagen: es ist sein Schicksal –, dass er noch jung und unverheiratet ist, denn der Lohn für die bestandene Aventure ist, dass er Larie, die Erbin Korntins, ehelichen und selbst zum Herrscher in diesem Königreich werden darf. Für andere Ritter, die zum Zeitpunkt der Handlung schon verheiratet sind, wie zum Beispiel Erec, wäre diese Aventure schon in dieser Hinsicht nicht geeignet. Sie ist speziell für Wigalois geschaffen – oder er für sie. Einen Grundkonflikt des Helden kann diese Schlussaventure aber nicht spiegeln, denn Wigalois ist ein Held ohne Krise und muss demzufolge auch keine überwinden.¹⁵⁵ Seine Thematik ist vielmehr die Etablierung als Herrscher.

Die Schlussaventure übt eine starke Anziehungskraft auf denjenigen Ritter aus, der dazu bestimmt ist, sie zu gewinnen. Strategien der Verunsicherung anderer Figuren oder weitere Hindernisse bringen ihn nicht von seinem Vorhaben ab; der Held setzt seinen Willen, mehr über die Aventure zu erfahren und sich daran zu versuchen, durch. Dabei hilft ihm sein Vertrauen auf Gott. Dass die Schlussaventure in besonderem Maß das Schicksal des Helden ist, zeigt sich darin, dass sie, auf welche Weise auch immer, seinen Grundkonflikt oder eine besondere mit ihm verbundene Thematik verhandelt.

¹⁵⁵ Walter Haug charakterisiert Wigalois als krisenlosen Helden und den Roman damit als Vertreter des späten Artusromans (Das Fantastische in der späteren deutschen Artusliteratur. In: Karl Heinz Göller [Hg]: Spätmittelalterliche Artusliteratur. Ein Symposium der neusprachlichen Philologien auf der Generalversammlung der Görres-Gesellschaft Bonn, 25.–29. September 1982. Paderborn u. a. 1984, S. 133–149, hier S. 142f.). In ähnlicher Weise hat dies schon Christoph Cormeau gesehen, der zwar in der Einkehr auf Roimunt eine Zäsur zwischen den beiden Aventuresequenzen erkennt, die aber „keine Krise des Protagonisten“ (*Wigalois* und *Diu Crône*, S. 24) anzeige; des Weiteren ähnlich: Peter Kern: Die Auseinandersetzung mit der Gattungstradition im *Wigalois* Wirnts von Grafenberg. In: Friedrich Wolfzettel (Hg.): Artusroman und Intertextualität. Gießen 1990, S. 73–83.

7. Fazit, Eingrenzung und Ausblick

In dieser Arbeit sollte gezeigt werden, dass es gemeinsame Kennzeichen gibt, die die Schlussaventuren der höfischen Romane als solche markieren. Diese Kennzeichen betreffen nicht den Kampf an sich, sondern umlagern ihn sozusagen, das heißt, sie erschaffen eine mit Bedeutung aufgeladene Kulisse, vor der der letzte Kampf als sehr wichtig erscheint. Außerdem sind alle Merkmale skalierbar zu denken: Es gibt mehr oder weniger Figuren zu befreien, es gibt auch vor den Schlussaventuren Kämpfe, die mehr oder weniger institutionalisiert sind, es gibt mehr oder weniger fest abgeschlossene Räume für die Schlussaventure, und es gibt mehr oder weniger Verweise auf die Bestimmung des Helden zur Aventure. Aber bei der Schlussaventure sind die Merkmale besonders ausgeprägt.

Die Sonderstellung der Schlussaventure findet sich zum einen auf der Ebene der *histoire*, weil sie die letzte Aventure vor dem Ende der Geschichte ist und damit eine prominente Stellung hat, und zum anderen auf der Ebene des *discours*, in der laufenden Erzählung, wenn das Publikum noch nicht weiß, wie die Geschichte enden wird. Das Publikum kann dadurch, dass die beschriebenen Merkmale der Schlussaventure gehäuft auftreten, erkennen, dass die nun folgende Aventure wohl die letzte sein wird.

Diese Arbeit ist also ein Beitrag dazu, zu erfassen, wie die Gattung des höfischen Romans funktioniert, welche Signale er setzt, die dem gattungserfahrenen Publikum, das den *Erec* schon kennt, bereits in der Vortragssituation zu verstehen geben, dass es sich bei der gerade gehörten Aventure um das ‚große Finale‘ handelt, dass sich die Geschichte nicht weiter steigert, sondern zum Ende kommt.

Es muss allerdings eine Einschränkung dieser These vorgenommen werden. Im Hinblick auf die behandelten Romane trifft sie sicherlich zu, auch auf den *Iwein* lässt sie sich – mit einigen Einschränkungen – anwenden.¹⁵⁶ Aber weniger kanonische Vertreter der Gattung wie zum Beispiel der *Lanzelet*¹⁵⁷ funktionieren anders. So nutzt der *Lanzelet* zwar auch die beschriebenen Merkmale der Schlussaventure, um eine besonders große Herausforderung zu markieren. Aber hier ist es nicht nur seine letzte Aventure, sondern es sind mehrere. Die Burg Schadil li mort weist räumliche Merkmale auf, die stark an diejenigen erinnern, die in Kapitel 5 beschrieben wurden (L 3536–3545; 3607–3609), und der Umstand, dass diejenigen, die außerhalb der Burg stark und tapfer sind, innerhalb ihrer

¹⁵⁶ Siehe Fußnote 144.

¹⁵⁷ Ulrich von Zatzikhoven: *Lanzelet*. Text – Übersetzung – Kommentar. Studienausgabe. Hg. v. Florian Kragl. 2., revidierte Aufl. Berlin, Boston 2013. Im Folgenden unter der Sigle L zitiert.

Mauern aber Feiglinge werden und umgekehrt, bedeutet eine Änderung der Raumsemantik, also die Existenz einer Gegenwelt.

Eine weitere Aventure, die solche Merkmale aufweist, ist Lanzelets Kampf gegen Iweret, den Herrn des Schönen Waldes und Vater von Iblis, seiner späteren Braut. Im Kampf gegen Iweret sind schon viele Ritter gestorben, und Lanzelet wird vor der Aventure ausdrücklich gewarnt. Der Kampf findet unter einer immergrünen Linde an einer Quelle statt, und der, der kämpfen will, muss mit einem Hammer gegen ein Eisengefäß schlagen. Dieser Beginn der Aventure erinnert an die Gewitterquelle im *Iwein*, und die Bäume, die das ganze Jahr über Obst und Blüten tragen, erinnern an den paradiesischen Garten der Burg Brandigan im *Erec*. Außerdem umgibt diesen Wald ein Gewässer (vgl. L 3884–3999). Diese Aventure kann als Befreiung von Iblis aus ihrem abgeschirmten Leben bei ihrem Vater gesehen werden, denn die Minne lässt sie schon in der Nacht vor der Aventure von Lanzelet träumen und schnell vergessen, dass ihr künftiger Ehemann ihren Vater erschlagen hat (vgl. L 4600f.).

Weitere Orte, die die Merkmale aus Kapitel 5 aufweisen, sind die Burg Valerins mit dem Verworrenen Tann, der sie umgibt, und die Burg des Zauberers Malduc, die auch von einem Gewässer umgeben ist, über welches eine Brücke, der Stiebende Steg, führt. Der *Lanzelet* setzt die Mittel, die die hier behandelten Romane nutzen, um die Schlussaventure als besondere Aventure zu kennzeichnen, fast schon exzessiv ein. Am dichtesten treten die Merkmale aber um den Kampf gegen Iweret auf, wo drei davon – Befreiung, Institutionalisierung und räumliche Exklusivität – versammelt sind. Diese Aventure ist zwar nicht die letzte, die Lanzelet bestreitet, aber für ihn eine besondere, denn in dieser gewinnt er Iblis als Gemahlin. Und schon für den *Erec* hat sich gezeigt, dass dort die einzige andere institutionalisierte Aventure diejenige ist, durch die der Held seine Gemahlin gewinnt.

Der *Lanzelet* ist deshalb nur zum Teil ein Gegenbeispiel für die vertretene These. Freilich darf man sie nicht absolut setzen. Vielmehr treten die vier beschriebenen Merkmale auch nicht alle immer im gleichen Maß auf, wie aus der Analyse hervorgegangen sein dürfte. In den drei behandelten höfischen Romanen dienen sie dazu, den Schluss besonders zu beschweren; im *Iwein* sind sie schon etwas weniger auf den Schluss konzentriert, und der Lanzelet nutzt sie, um auch Aventure, die mitten in der Handlung stehen, auszuzeichnen. ‚Schlussaventurehaftigkeit‘ ist also als ebenso skalierbar zu denken wie die Merkmale, aus denen sie zusammengesetzt ist.

Sicher ist auch, dass hier ein Schema vorliegt, das die beschriebenen Romane variieren. Dies zeigen über mehrere Romane wiederkehrende Motive: die Fragen, mit denen sich der

Held den Weg zur Schlussaventure bahnen muss, die Beteuerungen ihrer Gefährlichkeit, die Gewässer, die die Gegenwelt, in der die Aventure stattfindet, von der Umgebung abgrenzen, und die Herausstellung der Bestimmtheit gerade dieser Aventure für den jeweiligen Ritter. Diese Arbeit macht daher am Beispiel der Schlussaventure deutlich, inwiefern der höfische Roman Schemaliteratur¹⁵⁸ im besten Sinn ist.

¹⁵⁸ Hans Dieter Zimmermann versteht unter Schemaliteratur solche Literatur, die von einem neuen Werk die „Einhaltung eines festen Schemas“ (Trivialliteratur? Schema-Literatur! Entstehung, Formen, Bewertung. 2. Aufl. Stuttgart u. a. 1982, S. 36) erwartet. Dies ist keineswegs ein abwertendes Urteil, denn laut ihm gab es „Etappen der literarischen Evolution, in denen das Schema nicht wie heute der ‚niederer‘ Literatur zugeschlagen wurde, sondern der ‚hohen‘“ (ebd., S. 38). Er nennt als Beispiel den französischen Klassizismus.

8. Literatur

Textausgaben

Aristoteles: Poetik. Griechisch/Deutsch. Übers. u. hg. v. Manfred Fuhrmann. Ditzingen 1982.

Chrétien de Troyes: Erec et Enide / Erec und Enide. Altfranzösisch/Deutsch. Übers. u. hg. v. Albert Gier. Stuttgart 1987 (Im Text unter der Sigle EE zitiert).

Chrétien de Troyes: Le Roman de Perceval ou Le Conte du Graal. Der Percevalroman oder Die Erzählung vom Gral. Altfranzösisch/Deutsch. Übers. u. hg. von Felicitas Olef-Krafft. Stuttgart 1991.

Hartmann von Aue: Erec. Mittelhochdeutsch/Neuhochdeutsch. Hg., übers. u. komm. v. Volker Mertens. Stuttgart 2008 (Im Text unter der Sigle E zitiert).

Hartmann von Aue: Iwein. Mittelhochdeutsch/Neuhochdeutsch. Hg. u. übers. v. Rüdiger Krohn. Komm. v. Mireille Schnyder. Bibliographisch aktualisierte Ausg. Stuttgart 2023 (Im Text unter der Sigle I zitiert).

Ulrich von Zatzikhoven: Lanzelet. Text – Übersetzung – Kommentar. Studienausgabe. Hg. v. Florian Kragl. 2., revidierte Aufl. Berlin, Boston 2013 (Im Text unter der Sigle L zitiert).

Wirnt von Grafenberg: Wigalois. Text der Ausgabe von J. M. N. Kapteyn. Übers., erläutert u. mit einem Nachwort versehen von Sabine Seelbach und Ulrich Seelbach. 2., überarb. Aufl. Berlin, Boston 2014 (Im Text unter der Sigle W zitiert).

Wolfram von Eschenbach: Parzival. Mittelhochdeutscher Text nach der Ausgabe von Karl Lachmann. Übersetzung und Nachwort von Wolfgang Spiewok. 2 Bde. Berlin 2008 (Im Text unter der Sigle P zitiert).

Forschungsliteratur

Benecke, Georg Friedrich: Über ein mittelhochdeutsches Wörterbuch. In: ZfdA 1 (1841), S. 39–56.

Benz, Maximilian: Himmel, Hölle. In: Tilo Renz u. a. (Hg.): Literarische Orte in deutschsprachigen Erzählungen des Mittelalters. Ein Handbuch. Berlin, Boston 2018, S. 271–285.

Bezzola, Reto: Liebe und Abenteuer im höfischen Roman (Chrétien de Troyes). Aus dem Französischen übers. v. Hanns Studniczka. Reinbek 1961.

Bleumer, Hartmut: Im Feld der *âventiure*. Zum begrifflichen Wert der Feldmetapher am Beispiel einer poetischen Leitvokabel. In: Gerd Dicke u. a. (Hg.): Im Wortfeld des Textes. Worthistorische Beiträge zu den Bezeichnungen von Rede und Schrift im Mittelalter. Berlin, New York 2006, S. 345–367.

Brinker, Claudia: *Hie ist diu âventiure geholt!* Die Jenseitsreise im Wigalois des Wirnt von Grafenberg: Kreuzzugspropaganda und unterhaltsame Glaubenslehre? In: Dies. u. a. (Hg.):

Contemplata aliis tradere. Studien zum Verhältnis von Literatur und Spiritualität. FS Alois Haas. Bern u. a. 1995, S. 87–110.

Classen, Albrecht: Kulturhistorische Wortstudien zu vier zentralen Begriffen des Mittelhochdeutschen. In: *Leuvense Bijdragen* 84 (1995), S. 1–37.

Cormeau, Christoph: *Wigalois* und *Diu Crône*. Zwei Kapitel zur Gattungsgeschichte des nachklassischen Aventiureromans. München 1977.

Däumer, Matthias: Gralsburg, Gralsbezirk. In: Tilo Renz u. a. (Hg.): *Literarische Orte in deutschsprachigen Erzählungen des Mittelalters*. Ein Handbuch. Berlin, Boston 2018.

Dietl, Cora: Wunder und *zouber* als Merkmal der *âventiure* in Wirnts *Wigalois*? In: Friedrich Wolfzettel (Hg.): *Das Wunderbare in der arthurischen Literatur*. Probleme und Perspektiven. Tübingen 2003, S. 297–311.

Ehrismann, Otfried: *Ehre und Mut, Âventiure und Minne*. Höfische Wortgeschichten aus dem Mittelalter. München 1995.

Eming, Jutta: Funktionswandel des Wunderbaren. Studien zum *Bel Inconnu*, zum *Wigalois* und zum *Wigoleis vom Rade*. Trier 1999.

Emmerling, Sonja: Geschlechterbeziehungen in den Gawan-Büchern des *Parzival*. Wolframs Arbeit an einem literarischen Modell. Tübingen 2003.

Fuchs, Stephan: *Hybride Helden: Gwigalois und Willehalm*. Beiträge zum Heldenbild und zur Poetik des Romans im frühen 13. Jahrhundert. Heidelberg 1997.

Glaser, Andrea: *Der Held und sein Raum*. Die Konstruktion der erzählten Welt im mittelhochdeutschen Artusroman des 12. und 13. Jahrhunderts. Frankfurt am Main 2004.

Green, Dennis Howard: *The Concept Âventiure in Parzival*. In: Ders., Leslie Peter Johnson: *Approaches to Wolfram von Eschenbach*. Five Essays. Bern 1978, S. 83–162.

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

Hammer, Franziska: *Brücke*. In: Tilo Renz u. a. (Hg.): *Literarische Orte in deutschsprachigen Erzählungen des Mittelalters*. Ein Handbuch. Berlin, Boston 2018, S. 75–99.

Haug, Walter: *Das Fantastische in der späteren deutschen Artusliteratur*. In: Karl Heinz Göller (Hg.): *Spätmittelalterliche Artusliteratur*. Ein Symposium der neusprachlichen Philologien auf der Generalversammlung der Görres-Gesellschaft Bonn, 25.–29. September 1982. Paderborn u. a. 1984, S. 133–149.

Heinzle, Joachim: *Über den Aufbau des Wigalois*. In: *Euphorion* 67 (1973), S. 261–271.

Hoffmann, Ulrich: *Arbeit an der Literatur*. Zur Mythizität der Artusromane Hartmanns von Aue. Berlin 2012.

Kern, Peter: Die Auseinandersetzung mit der Gattungstradition im *Wigalois* Wirnts von Grafenberg. In: Friedrich Wolfzettel (Hg.): Artusroman und Intertextualität. Gießen 1990, S. 73–83.

Klinger, Judith: Anderswelten. In: Tilo Renz u. a. (Hg.): Literarische Orte in deutschsprachigen Erzählungen des Mittelalters. Ein Handbuch. Berlin, Boston 2018, S. 13–39.

Köhler, Erich: Aventure. Reintegration und Wesenssuche. In: Ders.: Ideal und Wirklichkeit in der höfischen Epik. Studien zur Form der frühen Artus- und Graldichtung. 3. Aufl. Tübingen 2002, S. 66–88.

Kuhn, Hugo: Erec. In: Festschrift Paul Kluckhohn und Hermann Schneider. Tübingen 1948, S. 122–147.

Lebsanft, Franz: Die Bedeutung von altfranzösisch *aventure*. Ein Beitrag zu Theorie und Methodologie der mediävistischen Wort- und Begriffsgeschichte. In: Gerd Dicke u. a. (Hg.): Im Wortfeld des Textes. Worthistorische Beiträge zu den Bezeichnungen von Rede und Schrift im Mittelalter. Berlin, New York 2006, S. 311–337.

Lexer, Matthias: s. u. umbe. In: Ders.: Mittelhochdeutsches Handwörterbuch. 3 Bde. Leipzig 1872–1878, Bd. II, Sp. 1721.

Lotman, Jurij M.: Die Struktur literarischer Texte. Übers. v. Rolf-Dietrich Keil. München 1972.

Lugowski, Clemens: Die Form der Individualität im Roman. Mit einer Einleitung von Heinz Schlaffer. Frankfurt am Main 1976.

Mertens, Volker: [Art.] Aventure. In: Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft. Neubearbeitung des Reallexikons der deutschen Literaturgeschichte. 1997–2003, Bd. 1, Hg. v. Klaus Weimar u. a. Berlin, New York 2007, S. 187–189.

Mertens, Volker: Frau *Âventiure* klopft an die Tür ... In: Gerd Dicke u. a. (Hg.): Im Wortfeld des Textes. Worthistorische Beiträge zu den Bezeichnungen von Rede und Schrift im Mittelalter. Berlin, New York 2006, S. 339–346.

Peil, Dietmar: *âventiure, waz ist daz?* Überlegungen zur *âventiure*-Definition des Kalogrenant. In: Deutsch-französisches Germanistentreffen Berlin, 30.09. bis 04.10. 1987. Dokumentation der Tagungsbeiträge. Bonn 1988, S. 55–77.

Pölzl, Michaela: Erziehung erzählen. Modelle intergenerationeller Weitergabe in der deutschen Literatur des Mittelalters. Göttingen 2023.

Poser, Thomas: Raum in Bewegung. Mythische Logik und räumliche Ordnung im Erec und im Lanzelet. Tübingen 2018.

Quast, Bruno: *daz ander paradîse*. Mythos und Norm in den Artusromanen Hartmanns von Aue. In: Elke Brüggem u. a. (Hg.): Text und Normativität im deutschen Mittelalter. XX. Anglo-German Colloquium. Berlin, Boston 2012, S. 65–77.

Rhinisperger, Selena: Von *wundern* und *âventiuren* im Artusroman. In: Nicola Gess u. a. (Hg.): Poetiken des Staunens. Narratologische und dichtungstheoretische Perspektiven. Paderborn 2019, S. 69–84.

Rippl, Coralie: Der Erzähler, die *aventure/âventiure* und Gott. Narrative Dynamiken in den Erec-Romanen Chrétiens de Troyes und Hartmanns von Aue. In: Michael Schwarzbach-Dobson, Franziska Wenzel (Hg.): *Aventiure. Ereignis und Erzählung*. Berlin 2022, S. 169–202.

Ruh, Kurt: *Höfische Epik des deutschen Mittelalters. Erster Teil: Von den Anfängen bis zu Hartmann von Aue*. 2., verb. Aufl. Berlin 1977.

Sablotny, Antje: *Zeit und âventiure in Wolframs von Eschenbach Parzival. Zur narrativen Identitätskonstruktion des Helden*. Berlin, Boston 2020.

Schnyder, Mireille: *Âventiure? waz ist daz?* Zum Begriff des Abenteuers in der deutschen Literatur des Mittelalters. In: *Euphorion* 96 (2002), S. 257–272, hier: S. 266–271.

Schnyder, Mireille: *Daz ander paradîse*. Künstliche Paradiese in der Literatur des Mittelalters. In: Claudia Benthien, Manuela Gerlof (Hg.): *Paradies. Topografien der Sehnsucht*. Köln u. a. 2010, S. 63–75.

Schnyder, Mireille: Sieben Thesen zum Begriff der *âventiure*. In: Gerd Dicke u. a. (Hg.): *Im Wortfeld des Textes. Worthistorische Beiträge zu den Bezeichnungen von Rede und Schrift im Mittelalter*. Berlin, New York 2006, S. 369–375.

Schwarzbach-Dobson, Michael, Franziska Wenzel: *Aventiure. Ereignis und Erzählung – Präliminarien*. In: Dies (Hg.): *Aventiure. Ereignis und Erzählung*. Berlin 2022, S. 7–27.

Schwarzbach-Dobson, Michael: Vom Suchen und Finden der *Aventiure* im Artusroman. In: Ders., Franziska Wenzel (Hg.): *Aventiure. Ereignis und Erzählung*. Berlin 2022, S. 83–108.

Terrahe, Tina: Streiter, Denker, Diplomat. Gawan und die Dekonstruktion des *âventiure*-Ritters im *Parzival* Wolframs von Eschenbach. In: Anna Kathrin Bleuler, Manfred Kern (Hg.): *Poesie des Widerstreits. Etablierung und Polemik in den Literaturen des Mittelalters*. Heidelberg 2020, S. 319–342.

Trachsler, Ernst: *Der Weg im mittelhochdeutschen Artusroman*. Bonn 1979.

Wagner, Silvan: Grenze. In: Tilo Renz u. a. (Hg.): *Literarische Orte in deutschsprachigen Erzählungen des Mittelalters. Ein Handbuch*. Berlin, Boston 2018, S. 225–240.

Wegera, Klaus-Peter: *mich en habe diu âventiure betrogen*. Ein Beitrag zur Wort- und Begriffsgeschichte von *âventiure* im Mittelhochdeutschen. In: Vilmos Ágel u. a. (Hg.): *Das Wort. Seine strukturelle und kulturelle Dimension. FS Oskar Reichmann*. Tübingen 2002, S. 229–244.

Zimmermann, Hans Dieter: *Trivialliteratur? Schema-Literatur! Entstehung, Formen, Bewertung*. 2. Aufl. Stuttgart u. a. 1982.

9. Anhang: Belege des mhd. Begriffs *âventiure* in *Erec*, *Parzival* und *Wigalois*

Erec: 22 auf 10.135 Verse: ca. alle 461 Verse.

| No. + Vers | Bedeutung | Text |
|-----------------|----------------------------------|--|
| 1 V. 185 | ‚Quelle‘ | ez hete der herzoge Îmân hôchzît dâ vor zwei jâr: saget diu âventiure wâr, sô hete er si dô zem dritten. |
| 2 V. 221 | ‚Ritterliche Bewährungsprobe‘ | nû enweste Êrec niht umbe diese geschiht, wan daz er im durch sîn leit ûf âventiure nâch reit. |
| 3 V. 281 | ‚Quelle‘ | nâch der âventiure zal sô hete der selbe alt man eine schâfkûrsen an [...]. |
| 4 V. 492 | ‚Ritterliche Bewährungsprobe‘ | ûf selher âventiure wân, als ich nû gesaget hân, sô bin ich im her nâch geriten. |
| 5 V. 743 | ‚Quelle‘ | als uns diu âventiure zalt, sô was sîn harnasch lobelîch, er selbe (Iders) einem guoten ritter gelîch. |
| 6 V. 1528 | ‚Ritterliche Bewährungsprobe‘ | si hiez in willekomen sîn: sîner âventiure was si vrô. |
| 7 V. 2239 | ‚Quelle‘ | nâch der âventiure sage sô solde der turnei sîn zwischen Tarebrôn und Prûrîn. |
| 8 V. 2897 | ‚Quelle‘ | nâch der âventiure sage sô emphiengen si alle gelîche gar vriuntlîche Erecken mit sînem wîbe. |
| 9 V. 3111 | ‚Aufs Geratewohl‘ | nâch âventiure wâne reit der guote kneht Êrec. |
| 10 V. 4340 | ‚Ritterliche Bewährungsprobe‘ | dar zuo sît ir gewâfent wol, als ein ritter sol der ze deheinen stunden werlôs wil werden vunden und der âventiure suochet. |
| 11 V. 4629,6 | ‚Quelle‘ | als uns der âventiure sage von dem tugentrîchent zalt [...] |
| 12 V. 5292 | ‚Ritterliche Bewährungsprobe‘ | sîn muot stuont niuwan dar dâ er âventiure vunde. |
| 13 V. 7399 | ‚Ritterliche Bewährungsprobe‘ | dô er nâch sîner gewonheit ze walde nâch âventiure reit. |
| 14 V. 7835 | ‚Quelle‘ | vil guot was daz burestal: als uns der âventiure zal urkûnde dâ von gît, |

| | | |
|---------------|---|---|
| | | sô was ez zwelf huoben wît. |
| 15 V. 7962 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Joie de la curt | und ist vil manec ritter guot durch sînen genendigen muot ûf âventiure her komen [...] |
| 16 V. 7975 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Joie de la curt | ein âventiure hie stât ze selhem gewinne [...] |
| 17 V. 7999 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Joie de la curt | nû wil ich iuch wizzen lân wie diu âventiure ist getân [...] |
| 18 V. 8384 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Joie de la curt | ouch ist mir maere geseit daz hie ein âventiure bî mit starkem gewinne sî von einem guoten knehte. |
| 19 V. 8398 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Joie de la curt | wan er hete ouch ê vernomen daz er dar waere komen ûf der âventiure gewin. |
| 20 V. 8414 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Joie de la curt | [...] daz ir der vrâge habet rât und si gar ûz der ahte lât umb dise âventiure . |
| 21 V. 8481 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Joie de la curt | [...] daz eht er mit sîner kraft alle die erslagen hât die des niht wolden haben rât von tumbes herzen stiure, sine suochten die âventiure . |
| 22 V. 9898 | ,Ritterliche Bewährungsprobe | [...] wan nie manne von den landen sô grôz dinc waere erstanden von rîcher âventiure [...] |

Parzival: 109 auf 24.810 Verse: ca. alle 228 Verse.

Die Angaben in der Spalte ‚Bedeutung‘ decken sich größtenteils mit Greens Einordnung. Wo dies nicht der Fall ist, sind sie grau gedruckt.

| No. + Vers | Bedeutung | Text |
|---------------|---------------------------------|---|
| 1 V. 3,18 | ,Wunder | ich enhân daz niht vür lîhtiu dinc, swer in den cranken messinc verwurket edeln rubîn und al die âventiure sîn. |
| 2 V. 3,28 | ,Diese Erzählung | nu hoert dirre âventiure site. |
| 3 V. 4,25 | ,Diese Erzählung, Quelle | den ich hie zuo hân erkorn, er ist mareshalp noch ungeborn, dem man dirre âventiure giht [...] |
| 4 V. 12,3 | ,Quelle | als uns diu âventiure saget [...] |
| 5 V. 15,13 | ,Quelle | als mir diu âventiure giht [...] |
| 6 V. 27,22 | ,Ritterliche Bewährungsprobe | des lebens in dâ nâch verdrôz, mange âventiure suochte er blôz. |

| | | |
|-----------------|---|--|
| 7 V. 27,27 | ‚Ritterliche Bewährungsprobe‘ | dô ditz alsô was, ein vürste (Prôthizilas der hiez) mîn massenê, vor zageheit der vriê, ûz durch âventiure reit [...] |
| 8 V. 52,26 | ‚Ritterliche Bewährungsprobe‘ | lât mîme hêrren daz gezelt hie umb âventiure gelt. |
| 9 V. 58,16 | ‚Quelle‘ | [...] als mir diu âventiure swuor. |
| 10 V. 59,4 | ‚Quelle‘ | sus wert diu âventiure mich [...] |
| 11 V. 81,29 | ‚Abenteuerlust/göttliche Vorsehung‘ | nu manet mich diu vuoge mîn, daz die andern niht vercrenket sîn, die âventiure brâhte dar. |
| 12 V. 95,27 | ‚Quelle‘ | als mir diu âventiure sagt [...] |
| 13 V. 101,30 | ‚Quelle‘ | [...] den nennet diu âventiure alsus. |
| 14 V. 112,9 | ‚Diese Erzählung/Quelle‘ | hie ist der âventiure wurf gespilt, und ir begin ist gezilt: wand er ist alrêrst geborn, dem diz maere wart erkorn. |
| 15 V. 115,24 | ‚Diese Erzählung/Quelle‘ | [...] ich spraeche iu die âventiure vort. |
| 16 V. 115,29 | ‚Diese Erzählung‘ | disiu âventiure vert âne der buoche stiure. |
| 17 V. 123,14 | ‚Quelle‘ | von der âventiure ich daz nim, diu mih mit wârheit des beschiet. |
| 18 V. 130,10 | ‚Wunder‘ | sus lac des wunsches âventiur . |
| 19 V. 137,17 | ‚Ritterliche Bewährungsprobe/Gefahr‘ | ich bestüende in doch durch âventiur , ob sîn âtem gaebe viur. |
| 20 V. 140,13 | ‚Diese Erzählung‘ | daz ir wol müget erkennen wer dirre âventiure hêrre sî [...]. |
| 21 V. 158,13 | ‚Quelle‘ | als uns diu âventiure giht [...] |
| 22 V. 210,18 | ‚Quelle‘ | ob diu âventiure sagt al wâr. |
| 23 V. 223,23 | ‚Ritterliche Bewährungsprobe‘ | dar wil ich ze einer kurzen stunt, und ouch durch âventiure zil. |
| 24 V. 224,2 | ‚Abenteuerlust/Göttliche Vorsehung‘ | Swer ruochet war nu kumt den âventiur hât ûz gevrumt, der mac grôziu wunder merken al besunder. |
| 25 V. 224,22 | ‚Quelle‘ | uns tuot diu âventiure bekant [...]. |
| 26 V. 224,26 | ‚Quelle‘ | mich enhab diu âventiure betrogen [...]. |
| 27 V. 243,25 | ‚Quelle‘ | als mir diu âventiure gewuoc [...]. |

| | | |
|-----------------|--|---|
| 28 V. 249,4 | ,Spannend werden/zum Abenteuer werden/zufällig sein?‘ | alrêrst nu âventiurt ez sich. |
| 29 V. 271,24 | ,Quelle‘ | diu âventiure wert maere mich. |
| 30 V. 272,30 | ,Bericht‘ | ruochet ir nu hoeren (wie Orilus des innen wart) âventiure von Artûses vart? |
| 31 V. 285,29 | ,Ritterliche Bewährungsprobe‘ | ein âventiure ist hie bî. |
| 32 V. 286,17 | ,Ritterliche Bewährungsprobe‘ | dô si im die âventiure erwarp, wan daz er niht vor liebe starp [...]. |
| 33 V. 296,11 | ,Ritterliche Bewährungsprobe‘ | trûren unde minne brichet zaehe sinne. sol diz âventiure sîn? si möhten bêde heizen pîn. |
| 34 V. 309,8 | ,Wunderbares Ereignis/Ritterliche Bewährungsprobe‘ | dehein ritter vor im az des tages swen âventiure vergaz daz si sînen hof vermeit. |
| 35 V. 309,10 | ,Wunderbares Ereignis/Ritterliche Bewährungsprobe‘ | im ist âventiure nu bereit. |
| 36 V. 311,9 | ,Quelle‘ | als mir diu âventiure maz [...]. |
| 37 V. 314,8 | ,Quelle‘ | wan mir diu âventiure giht [...]. |
| 38 V. 318,20 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Schastel marveile (aber nur im Vergleich)‘ | al âventiure ist ein wint, wan die man dâ bezalen mac, hôher minne wert bejac. |
| 39 V. 329,3 | ,Wunder/Neuigkeiten‘ | ich kom ouch her durch maere unt ze erkennen âventiure . |
| 40 V. 333,16 | ,Ritterliche Bewährungsprobe‘ | swaz âventiure gesprochen sint, die endarf hie niemen mezzen zuo [...]. |
| 41 V. 333,26 | ,Ritterliche Bewährungsprobe‘ | waz dir wirt âventiure brâht! |
| 42 V. 334,3 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Schastel marveile‘ | Dô vuor der massnê vil gein dem arbeitlîchen zil, ein âventiure ze schouwen [...]. |
| 43 V. 337,24 | ,Diese Erzählung/ Geschichten allgemein‘ | ze machen nem diz maere ein man, der âventiure prûeven kan [...]. |
| 44 V. 338,3 | ,Diese Erzählung‘ | ein wîle zuo sînen handen sol nu diese âventiure hân der werde erkande Gâwân. |
| 45 V. 349,24 | ,Quelle‘ | sus hât mir diu âventiure gesagt. |
| 46 V. 378,22 | ,Gefahr‘ | Gâwân und der schahteliur, durch der sêle âventiur und durch ir saelden urhap ein pfaffe in eine messe gap. |

| | | |
|-----------------|--|---|
| 47 V. 381,30 | ,Quelle‘ | wan als diu âventiure sagt. |
| 48 V. 399,1 | ,Ritterliche Bewährungsprobe‘ | Nu hoert von âventiure sagen [...]. |
| 49 V. 400,1 | ,Quelle‘ | Als mir diu âventiur sagete [...]. |
| 50 V. 404,11 | ,Diese Erzählung‘ | nu hoer dise âventiure der getriuwe unt der gehiure [...]. |
| 51 V. 416,26 | ,Quelle‘ | Kyôt ist ein Provenzâl, der dise âventiur von Parzivâl heidensch geschriben sach. |
| 52 V. 424,16 | ,Ritterliche Bewährungsprobe‘ | ich kom durch âventiure geriten inz fôrest Laehtamrîs. |
| 53 V. 433,7 | ,Frau Aventiure‘ | jâ sît irz, vrou Âventiure ? |
| 54 V. 434,11 | ,Quelle/Frau Aventiure‘ | nu tuot uns diu âventiure bekannt [...]. |
| 55 V. 435,2 | ,Quelle/Frau Aventiure‘ | diu âventiure uns kûndet [...]. |
| 56 V. 435,11 | ,Ritterliche Bewährungsprobe‘ | der junge degen unervorht reit durch âventiur suochen [...]. |
| 57 V. 446,5 | ,Ritterliche Bewährungsprobe‘ | [...] über wie lanc sider Parzivâl reit durch âventiure als ê. |
| 58 V. 453,6 | ,Quelle/Frau Aventiure‘ | mich bat ez helen Kyôt, wand im diu âventiure gebôt [...] |
| 59 V. 453,8 | ,Quelle‘ | daz es immer man gedaechte, ê ez diu âventiure braechte mit worten an der maere gruoz daz man dervon sprechen muoz. |
| 60 V. 453,14 | ,Diese Erzählung/Quelle‘ | Kyôt der meister wol bekannt ze Dôlet verworfen ligen vant in heidenischer schrifte dirre âventiure gestifte. |
| 61 V. 453,30 | ,Mysterium‘ | der schreip von des grâles âventiur . |
| 62 V. 456,16 | ,Abenteuerlust/Göttliche Vorsehung‘ | hât iuch âventiure ûz gesant durch minnen solt [...]. |
| 63 V. 468,26 | ,Ritterliche Bewährungsprobe‘ | durch âventiur die alle mâl rîtent manege reise [...]. |
| 64 V. 478,25 | ,Ritterliche Bewährungsprobe‘ | da bejagte an âventiure der sùeze unt der gehiure [...]. |
| 65 V. 479,5 | ,Ritterliche Bewährungsprobe‘ | eins tages der kûnec al eine reit [...] ûz durch âventiure [...]. |
| 66 V. 495,19 | ,Ritterliche Bewährungsprobe‘ | die wilden âventiure mich dûhten sô gehiure [...]. |
| 67 V. 496,16 | ,Ritterliche Bewährungsprobe‘ | und dô ich vür den Rôhas durch âventiure gestrichen was [...]. |
| 68 V. 506,27 | ,Ritterliche Bewährungsprobe‘ | [...] und wolt hie âventiure bejagen. |
| 69 | ,Quelle‘ | ouch sagt uns diu âventiure von ir [...]. |

| | | |
|-----------------|--|--|
| V. 508,27 | | |
| 70 V. 510,10 | ‚Abenteuerlust/Göttliche Vorsehung‘ | hât iuch âventiure gesant [...]. |
| 71 V. 525,18 | ‚Ritterliche Bewährungsprobe‘ | ouch was dirre ungehiure ûz komen durch âventiure . |
| 72 V. 537,22 | ‚Glück/Zufall‘ | ir megt es im jehen vür âventiur , swen got den sic dan laezet tragen [...]. |
| 73 V. 540,12 | ‚Ritterliche Bewährungsprobe‘ | sît erz erwarp mit âventiur [...]. |
| 74 V. 548,10 | ‚Wunder/Übernatürliches‘ | gar âventiure ist al diz lant [...]. |
| 75 V. 553,12 | ‚Ritterliche Bewährungsprobe‘ | [...] dô im diu âventiure geschach [...]. |
| 76 V. 554,6 | ‚Wunderbares Ereignis/wunderbare Person‘ | bî mir ich selten schouwe daz mir âbents oder vruo sôlh âventiure slîche zuo. |
| 77 V. 557,11 | ‚Ritterliche Bewährungsprobe: Schastel marveile (aber nur im Vergleich)‘ | ist iu âventiure bekant [...]. |
| 78 V. 557,27 | ‚Ritterliche Bewährungsprobe: Schastel marveile‘ | aller kumber ist ein niht, wan dem ze lîden geschiht disiu âventiure [...]. |
| 79 V. 559,22 | ‚Ritterliche Bewährungsprobe: Schastel marveile‘ | saget mir, wirt, hât er vernomen, dô er sô nâhe was hie bî, waz disiu âventiure sî. |
| 80 V. 563,28 | ‚Bewährungsprobe: Schastel marveile‘ | sît ir durch âventiure komen [...]. |
| 81 V. 564,9 | ‚Ritterliche Bewährungsprobe: Schastel marveile‘ | welt ir nâch âventiure gên [...]. |
| 82 V. 565,6 | ‚Quelle‘ | uns tuot diu âventiure kunt [...]. |
| 83 V. 566,30 | ‚Zufall/Glück‘ | er gienc nâch âventiure [...]. |
| 84 V. 583,4 | ‚Quelle‘ | nâch der âventiure urkunde [...]. |
| 85 V. 584,1 | ‚Ritterliche Bewährungsprobe‘ | [...] noch dô der stolze Iwân sînen guz niht wolde lân Uf der âventiure stein. |
| 86 V. 587,12 | ‚Ritterliche Bewährungsprobe: Schastel marveile‘ | [...] dô er der âventiure genas [...]. |
| 87 V. 589,19 | ‚Quelle‘ | diu âventiure uns wizen lât. |
| 88 V. 589,30 | ‚Quelle‘ | uns tuot diu âventiure kunt [...]. |
| 89 V. 605,27 | ‚Ritterliche Bewährungsprobe: Schastel marveile‘ | ir habt die âventiure erliten [...]. |

| | | |
|------------------------------------|--|---|
| 90 V. 617,19 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Schastel marveile‘ | swenn diu âventiur wurde erliten [...]. |
| 91 V. 617,29 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Schastel marveile‘ | het er die âventiure geholt [...]. |
| 92 V. 619,30 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Schastel marveile‘ | [...] dâ im diu âventiure geschach. |
| 93 V. 620,17 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Schastel marveile‘ | [...] der het die âventiure erliten [...]. |
| 94 V. 638,15 | ,Quelle‘ | dar zuo diu âventiure giht [...]. |
| 95 V. 647,5 | ,Neuigkeiten‘ | die vrâgent dich âventiure [...]. |
| 96 V. 648,17 | ,Neuigkeiten‘ | [...] die vrâgen in begunden von âventiure maere. |
| 97 V. 648,21 98 V. 648,22 | Zweimal ,Wunderbares Ereignis/Ritterliche Bewährungsprobe‘ ‘ | [...] ê der hof sîn reht gewan, âventiure sô werdeclîch, diu âventiure waere gelîch. |
| 99 V. 659,9 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Schastel marveile‘ | [...] swer dise âventiure erlite [...]. |
| 100 V. 679,12 | ,Ritterliche Bewährungsprobe‘ | der helt nâch âventiure reit [...]. |
| 101 V. 734,7 | ,Diese Erzählung‘ | [...] daz slôz dirre âventiure [...]. |
| 102 V. 734,10 | ,Quelle‘ | uns tuot diu âventiure kunt [...]. |
| 103 V. 737,7 | ,Ritterliche Bewährungsprobe‘ | ouch reit nâch âventiure dan von sîme her dirre eine man [...]. |
| 104 V. 748,25 | ,Zufall‘ | geêrt sî des plânêten schîn, dar inne diu reise mîn nâch âventiure wart getân [...]. |
| 105 V. 757,6 | ,Wunderbares Ereignis/Zufall‘ | sî liez in âventiure ir minne, ir lant und ir lîp [...]. |
| 106 V. 761,1 | ,Diese Erzählung‘ | unbescheidenlîche ich vüere, Wolt ich die âventiur vûrbaz lân. |
| 107 V. 767,22 | ,Ritterliche Bewährungsprobe‘ | hât dich vriundîn ûz gesant, diu muoz sîn vil gehiure, ob du durch âventiure alsus verre bist gestrichen. |
| 108 V. 789,18 | ,Quelle‘ | iedoch diu âventiure giht [...]. |
| 109 V. 827,11 | ,Diese Erzählung/Quelle‘ | [...] diu rehten maere uns sint gesant, und dirre âventiure endes zil. |

Wigalois: 71 auf 11.708 Verse: ca. alle 165 Verse.

| No. + Vers | Bedeutung | Text |
|---------------|--|---|
| 1 V. 183 | ‚Ritterliche Bewährungsprobe‘ | ez was der rîter gewin und ir aller bestez spil daz si âventiure vil dâ zallen zîten vunden. |
| 2 V. 199 | ‚Quelle‘ | als uns die âventiure seit. |
| 3 V. 251 | ‚Ritterliche Bewährungsprobe‘ | daz er ze tische nie gesaz des morgens, ê er eteswaz von âventiure hêt vernomen. |
| 4 V. 254 | ‚Ritterliche Bewährungsprobe‘ | daz man niht âventiure sach unze wol nâch mittem tage. |
| 5 V. 293 | ‚Ritterliche Bewährungsprobe‘ | sô wil ich in als ein helt morgen holen hie durch strît ze rehter âventiure zît. |
| 6 V. 360 | ‚Seltsame Begebenheit‘ | ein âventiure ist mir geschehen. |
| 7 V. 389 | ‚Ritterliche Bewährungsprobe‘ | des andern morgens kom durch strît ze rehter âventiure zît der vil tugenthafte gast [...]. |
| 8 V. 440 | ‚Ritterliche Bewährungsprobe‘ | sol ich niht zebrechen mîn sper vor der porte hie, sôn geschah hie âventiure nie. |
| 9 V. 742 | ‚Quelle‘ | als uns diu âventiure seit |
| 10 V. 1476 | ‚Ritterliche Bewährungsprobe‘ | ûf den hof reit er sâ, dâ manic âventiure geschach. |
| 11 V. 1522 | ‚Wunderbares Ereignis/Ritterliche Bewährungsprobe‘ | ein âventiure ist hie geschehen: ich hân ûf dem steine ersehen sitzen einen jungelinc. |
| 12 V. 1762 | ‚Ritterliche Bewährungsprobe: Roaz-Kampf‘ | nu sî iu offenlîch geseit ein grôziu âventiure [...]. |
| 13 V. 1797 | ‚Ritterliche Bewährungsprobe: Roaz-Kampf‘ | er sprach ‚ichn ger niht vûrbaz wan daz mir werde erlobet daz ich die âventiure hol [...]. |
| 14 V. 1834 | ‚Ritterliche Bewährungsprobe: Roaz-Kampf‘ | diu künigîn im sande einen wâfenroc ze stiure zuo der âventiure [...]. |
| 15 V. 2447 | ‚Ritterliche Bewährungsprobe: Roaz-Kampf‘ | dâ von er allez über ir danc nâch der âventiure reit. |
| 16 V. 2455 | ‚Ritterliche Bewährungsprobe: Roaz-Kampf‘ | wand ir was daz wol bekannt daz diu âventiure was sô ungehiure [...]. |
| 17 V. 2515 | ‚Ritterliche Bewährungsprobe‘ | ez hêt der künic von Írlant durch âventiure dar gesant daz schoenest pfârt deich ie gesach [...] |

| | | |
|---------------|--|---|
| 18 V. 3164 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Roaz-Kampf‘ | z seiner âventiure diu ist sô ungehiure daz si nieman mac bestân [...]. |
| 19 V. 3213 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Roaz-Kampf‘ | die âventiure ze Korntîn |
| 20 V. 3386 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Roaz-Kampf‘ | iuwer kraft diu ist ein wint zer selben âventiure [...]. |
| 21 V. 3843 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Roaz-Kampf‘ | juncvrouwe, nu sagt mir mê wiez umb die âventiure stê [...] |
| 22 V. 4335 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Roaz-Kampf‘ | ezn volge einer dem tiere dar der nâch der âventiure var. |
| 23 V. 4725 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Roaz-Kampf‘ | ez ist manic ziere degen von sîner hant hie tôt gelegen die nâch der âventiure riten [...] |
| 24 V. 5825 | ,wunderliche Begegnung‘ | als mir der schoene man jach den ich zer âventiure sach. |
| 25 V. 5830 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Roaz-Kampf‘ | des hêt ich mich vil gar bewegen zer grôzen âventiure . |
| 26 V. 5996 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Roaz-Kampf‘ | er gedâhte ,nu sol ich zehant gegen der âventiure varn [...]. |
| 27 V. 6002 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Roaz-Kampf‘ | noch muoz mir gelingen zer selben âventiure [...]. |
| 28 V. 6016 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Roaz-Kampf‘ | sô wil ich rîten zehant zer âventiure , swâ diu ist.‘ |
| 29 V. 6036 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Roaz-Kampf‘ | er sprach ,vrouwe, dâ hân ich zît zer âventiure ze rîten.‘ |
| 30 V. 6052 | ,Ritterliche Bewährungsprobe‘: Roaz-Kampf‘ | daz ich diu âventiure iht gar ân iuwer stiure alsô vehten müeze [...]. |
| 31 V. 6144 | ,Ritterliche Bewährungsprobe‘: Roaz-Kampf‘ | wie er zuo der âventiure rit [...]. |
| 32 V. 6157 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Roaz-Kampf‘ | der wirt im dô wolde gegeben hân ze stiure zuo der âventiure einen schilt von eines grîfen klâ. |
| 33 V. 6178 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Roaz-Kampf‘ | und vlêget got vil tiure daz er die âventiure in dâ lieze erwerben [...]. |

| | | |
|---------------|---|---|
| 34 V. 6219 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Roaz-Kampf‘ | ob er den sic genaeme zer selben âventiure . |
| 35 V. 6301 | ,Quelle‘ | als uns diu âventiure seit [...]. |
| 36 V. 6407 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Roaz-Kampf‘ | Ruel diu ungehiure ergatzt in der âventiure und swaz im liebes ie geschach. |
| 37 V. 6541 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Roaz-Kampf‘ | gegen der âventiure kêrte der edel rîter sâ. |
| 38 V. 6595 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Roaz-Kampf‘ | der âventiure huot er vil mangel tac [...]. |
| 39 V. 6733 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Roaz-Kampf‘ | die âventiure er bevie umbe und umbe als ein rinc. |
| 40 V. 6764 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Roaz-Kampf‘ | dô des der rîter wart gewar der nâch der âventiure reit [...]. |
| 41 V. 6911 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Roaz-Kampf‘ | dô er wolde umbe sehen nâch der âventiure [...]. |
| 42 V. 6925 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Roaz-Kampf‘ | hie was diu âventiure mit beslozen, als mir ist geseit. |
| 43 V. 6941 | ,Quelle‘ | als uns diu âventiure giht [...]. |
| 44 V. 6981 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Roaz-Kampf‘ | nu seht, welch âventiure durch dînen muot er muose doln! |
| 45 V. 7032 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Roaz-Kampf‘ | hoerst du niht Marrîên nôt, der mit sînem viure pflac der âventiure alle naht? |
| 46 V. 7035 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Roaz-Kampf‘ | diu âventiure diu ist entrant [...]. |
| 47 V. 7899 | ,Diese Erzählung‘ | dâ von ich mich niht sûmen wil an der âventiure . |
| 48 V. 7904 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Roaz-Kampf‘ | hie ist diu âventiure geholt. |
| 49 V. 7911 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Roaz-Kampf‘ | hie lît ir vriunt, her Gwîgâlois, den der milte Britanois, der künic Artûs, hât gesant zer âventiure , daz er daz lant solde erwerben und die maget. |
| 50 V. 7917 | ,Quelle‘ | als uns diu âventiure seit [...]. |

| | | |
|----------------|---|---|
| 51 V. 7936 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Roaz-Kampf‘ | der rîterlîche als ein helt die âventiure erstriten hât? |
| 52 V. 8676 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Roaz-Kampf‘ | die âventiure hêt entrant von hôher art eins heldes hant. |
| 53 V. 8885 | ,Wunder‘ | des wunsches âventiure |
| 54 V. 9069 | ,Quelle‘ | als uns diu âventiure giht. |
| 55 V. 9103 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Roaz-Kampf‘ | durch die vrouwen Lârîen er reit die âventiure erwerben [...]. |
| 56 V. 9242 | ,Quelle‘ | sus sagt diu âventiure mir [...]. |
| 57 V. 9541 | ,Quelle‘ | als diu âventiure giht [...]. |
| 58 V. 9627 | ,Ritterliche Bewährungsprobe: Roaz-Kampf‘ | und wie sîn ellenthaftiu hant die âventiure hêt erstriten. |
| 59 V. 9798 | ,Quelle‘ | nâch der âventiure sage |
| 60 V. 9812 | ,Nachricht‘ | der brâht âventiure . |
| 61 V. 10182 | ,Ritterliche Bewährungsprobe‘ | hie enist niht âventiure ! |
| 62 V. 10439 | ,Quelle‘ | als uns diu âventiure seit [...]. |
| 63 V. 10505 | ,Quelle‘ | uns enhabe diu âventiure betrogen [...]. |
| 64 V. 10529 | ,Quelle‘ | als uns diu âventiure seit [...]. |
| 65 V. 11610 | ,Quelle‘ | ezn liege diu âventiure mir [...]. |
| 66 V. 11628 | ,Geschichte‘ | einen sun, des âventiure mir ze wilde waere [...]. |
| 67 V. 11640 | ,Geschichte‘ | sîn âventiure giht des daz rîters tât zer werlte nie gesteic mit wârheit hôher ie. |
| 68 V. 11653 | ,Geschichte‘ | diese âventiure nem sich an ein sô künstiger man der wildiu wort künne zamen. |
| 69 V. 11657 | ,Geschichte‘ | vremdiu maere und vremde namen hât diu âventiure . |
| 70 V. 11668 | ,Diese Erzählung‘ | ich belîbe der âventiure bî. |
| 71 V. 11690 | ,Quelle‘ | niwan eines von sînem munde enpfie ich die âventiure [...]. |