

**Die drei „Welten“ im *Iwein*:  
Ein strukturalistischer  
Ansatz jenseits des Doppelwegs**

*Eine Proseminararbeit  
An der Universität Wien  
Im Sommersemester 2012  
Bei Prof. Dr. Matthias Meyer  
Von Robert Roth (1107160)*

# Inhalt

I. Die Faszination des Artusromans .....	S. 3
II. Drei „Welten“ im <i>Iwein</i> .....	S. 5
1. Aufbau und Struktur der Geschichte .....	S. 5
2. Das Drei-Welten-Modell .....	S. 8
3. Die höfische Welt .....	S. 9
4. Die Feenwelt.....	S. 10
5. Die Wildnis.....	S. 10
III. Transitorische Prozesse: Aufweichungen und Einbrüche in die „Welten“ .....	S. 12
IV. Schlussbetrachtung.....	S. 14
V. Literaturverzeichnis .....	S. 15
Anhang: Imaginierte Topographie der Romanwelt .....	S. 16

## I. Die Faszination des Artusromans

Als Hartmann von Aue um 1200 seinen *Iwein* schrieb, stand er damit in einer Reihe mit anderen Dichtern seiner Epoche, die der Tradition des höfischen Romans folgten. Die Beliebtheit seiner Werke zu jener Zeit ist daher also wenig verwunderlich. Was jedoch vielmehr erstaunlich ist, ist die Tatsache, dass der Text nach über 800 Jahren Rezeption noch immer stark gelesen und von jeder Generation aufs Neue „wiederentdeckt“ wird.

Dies ist insofern bemerkenswert, als dass das Original ja in Mittelhochdeutsch verfasst ist. Viele Laien schreckt eine derart veraltete Sprache ab und auch eine wissenschaftliche Beschäftigung mit dem Roman wird dadurch erschwert. Dennoch sind Artusromane wie der *Iwein* oder Wolfram von Eschenbachs *Parzival* noch heutzutage äußerst populär. Woran aber liegt das?

Sicherlich kann man sagen, dass das Mittelalter eine gewisse Faszination auf den modernen Menschen ausübt. Eine romantisch-verklärte Sicht auf jene oftmals düstere und wenig glorreiche Epoche der Menschheitsgeschichte ist heutzutage nicht unüblich. Hollywood mit seinen heroisierenden Filmen über Rittertum, Heldenmut und Tapferkeit trägt einen großen Anteil daran.

Ein weiterer Grund für das Interesse an diesen alten Texten mag der fantastische Sagenstoff sein, den die Artusromane oft thematisieren. In Zeiten, in denen Fantasygeschichten wie Tolkiens *Der Herr der Ringe* populärer als jemals zuvor sind, kann man Leser leicht mit Geschichten von Drachen, Riesen oder Zauberringen faszinieren. Letztere gibt es in den Romanen der Artussage ja zuhauf und auch im *Iwein* fehlen derartige Elemente nicht. Man denke beispielsweise an den Unsichtbarkeitsring, den Lunete dem Protagonisten gibt, oder Iweins Kampf mit dem Riesen Harpin.

Die beiden oben genannten Argumente mögen als Erklärung dafür dienen, warum sich ein Publikum des 21. Jahrhunderts noch immer mit dem mittelalterlichen Stoff eines *Iwein* oder *Parzival* beschäftigt. Dennoch stellen sie nicht die einzig mögliche oder denkbare Begründung dafür dar. Vielmehr lässt sich die These aufstellen, dass nicht nur der Inhalt der Geschichten etwas ist, das die Leser über Jahrhunderte hinweg immer neu fasziniert, sondern, dass es auch an der Art **wie** erzählt wird liegen muss.

Noch bis zum Beginn der Neuzeit waren im Orient, aber auch im christlichen Abendland, Geschichtenerzähler hoch angesehen und sehr beliebt beim Volk. Diesen gelang es nicht nur durch das Erzählen von interessanten oder spannenden Begebenheiten, ihr Publikum zu fesseln. Rhetorische Kunst und das Wissen darum, wie man eine Geschichte durch bestimmte

Techniken gut und unterhaltsam erzählt, waren streng gehütet und nur wenige hatten Zugang dazu.

Auch Hartmann von Aue kannte einige dieser Tricks und Kniffe. In seinem *Iwein* kommen sie an diversen Stellen zur Anwendung. Sie tragen ihren Teil dazu bei, dass es auch heute noch immer interessant und gewinnbringend sein kann, sich mit dem Roman zu beschäftigen.

In dieser Arbeit soll gezeigt werden, welche Erzähltechniken Hartmann von Aue verwendet. Interessant wären dabei beispielsweise die oftmals wechselnde Erzählperspektive oder Reflexionen auf der Metaebene zwischen dem fiktiven Erzähler Hartmann und Frau Minne. Auch die Verschachtelung der Erzählung von der Entführung der Königin bietet in dieser Hinsicht viele Aspekte, deren genauere Betrachtung lohnenswert erscheint.

Um den Rahmen einer Proseminararbeit nicht zu sprengen, müssen diese spannenden Aufgaben jedoch nur Andeutungen bleiben. Die zentral behandelte These ist, dass Hartmann von Aues Erzählstruktur ein zentrales Element der Geschichte ist. Daher soll der *Iwein* in einem strukturalistischen Ansatz genauer untersucht werden.

Dabei steht jedoch nicht der berühmte Doppelweg im Vordergrund. Vielmehr wird der Versuch unternommen, eine andere strukturelle Einteilung vorzunehmen. Diese Arbeit will ein alternatives Modell entwickeln, das eine Dreiteilung des Romans in die drei Handlungssphären höfische Welt, Wildnis und Feenwelt vorsieht.

## II. Drei „Welten“ im *Iwein*

### 1. Aufbau und Struktur der Geschichte

Wenn man sich mit dem Aufbau des *Iwein* beschäftigt, so kommt man nicht darum herum, sich mit der berühmten Doppelwegstruktur auseinanderzusetzen. Seit Hugo Kuhn kurz nach dem 2. Weltkrieg seinen viel zitierten Aufsatz zum *Erec* schrieb, hat sich das Paradigma des Doppelwegs in der Forschung etabliert. Im Laufe der Jahre wurde Kuhns Schema auch auf andere Artusromane angewendet, bis es schließlich als **das** Markenzeichen schlechthin der gesamten Gattung galt.

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

Eine solch einseitige und subjektive Betrachtung kann wissenschaftlichen Ansprüchen nicht genügen. Nachdem der in der Forschung fest etablierte Doppelweg sich zu einem nahezu unanfechtbaren Paradigma erhoben hat, begann sich auch erster Widerstand gegen diese Absolutsetzung zu regen. Elisabeth Schmid gehört mit ihrem Aufsatz *Weg mit dem Doppelweg* zu den berühmtesten Kritikern. Mit Recht wird darin die Überhöhung und Absolutsetzung des Doppelwegs bekämpft. Auch ich habe mich dazu entschlossen, in dieser Arbeit einen alternativen Ansatz jenseits des viel diskutierten Doppelwegs zu verfolgen.

Nach diesem Exkurs in die Forschungsgeschichte kehre ich nun wieder zum Roman selbst zurück. Um Aufbau und Struktur des *Iwein* analysieren zu können, muss zunächst ein kurzer Überblick über die Handlung erfolgen. Hartmut Kugler fasst in seinem Aufsatz die ersten beiden Teile des *Iwein* sehr treffend zusammen, daher beschränke ich mich darauf, ihn hier zu zitieren<sup>1</sup>:

„*Iwein* übernahm eine alte und seinerzeit gescheiterte Aventure seines Veters Kalogrenant: Sein Weg führte zunächst zu einem freundlichen Burgherrn mit schöner Tochter. Von dort auf eine Waldlichtung, wo ein riesiger ‚Wilder Mann‘ zahlreiche Tiere hütete und ihm den Weg zum Wunderbrunnen wies. *Iwein* besiegte und tötete Askalon, den Hüter des Wunderbrunnens, heiratete die Witwe Laudine in der Burg des Brunnenreiches, und zwar mit der Hilfe der Überredungskunst von Lunete, Laudines vertrauter Dienerin. Er verteidigte den Brunnen gegen die heranrückende Artusritterschaft, indem er deren ‚Wortführer‘ Keie besiegte. Es folgte ein Fest auf Laudines Burg.

Wenige Tage nach der Hochzeit erbat *Iwein*, nachdem Gawein ihn vorm *verligen* gewarnt hatte, von seiner neu erworbenen Gattin Urlaub für ein Jahr, zog mit den Artusrittern weit herum und gewann Ruhm und Ehre auf vielen Turnierplätzen. [...] Dann aber vergaß *Iwein* den Rückkehrtermin und versäumte somit die einzige Herrscherpflicht, die ihm aufgegeben gewesen war. [...] Lunete bezichtigte ihn [daraufhin] vor versammelter Artusrunde des Verrats und erklärte im Namen ihrer Herrin die Ehe für auf-

---

<sup>1</sup> Kugler, Hartmut: *Iwein, das gute und das schlechte Regiment*. In: Oxford German Studies 25, S. 90-118.

gelöst. Iwein verlor den Verstand, zog sich unbemerkt in die Wildnis zurück und lebte dort auf der Kulturstufe eines primitiven Wilden [...].

Eines Tages wurde er im Wald von der Dame von Narison und ihren Begleiterinnen entdeckt, erkannt und von seinem Wahnsinn geheilt. Zum Dank, und weil es die Dame so wollte, verteidigte er ihre Burg und ihre Herrschaft gegen einen aggressiven Nachbarn, den Grafen Aliers. Dann zog er davon und geriet auf einer Lichtung in ein Tierdrama: Ein Drache drohte einen Löwen zu verschlingen. Iwein rettete den bedrohten Löwen, der ihn fortan treu wie ein Jagdhund durch den weiteren Roman begleiten sollte. Iwein war von nun an ‚der Ritter mit dem Löwen‘ [...]. Zufällig gelangte er an den Ort seines anfänglichen Ruhms, zum Wunderbrunnen des Laudine-Reichs. Von Erinnerungsschmerz überwältigt fiel er ohnmächtig vom Pferd. Der Löwe, weil er seinen Herrn tot glaubte, versuchte mit dem Schwert sich selbst zu erstechen. Iwein erwachte aber rechtzeitig aus seiner Ohnmacht: zum zweiten Mal ein Erwachen. Er entdeckte nun in einer nahen Kapelle Lunete, die dort eingesperrt war. Sie sollte am nächsten Tag hingerichtet werden, weil man sie für das Fernbleiben Iweins verantwortlich gemacht und des Verrats bezichtigt hatte, und weil sie beim Artushof keinen Gerichtskämpfer gefunden hatte, der sich ihrer Sache angenommen hätte. Iwein gab sich zu erkennen und versprach, den Gerichtskampf zu übernehmen. Er zog zum Übernachten auf eine nahe Burg. Dort war der Burgherr freundlich und die Tochter schön, aber die Lage verzweifelt: Der Riese Harpin drohte, weil er die Tochter haben wollte, die Herrschaft des Burgherrn zu vernichten. Am nächsten Morgen konnte Iwein mit Hilfe seines Löwen den Riesen besiegen und töten. Dann jagte er weiter zu Lunetes Gerichtsplatz im Brunnenreich, besiegte dort, wiederum mit Löwenhilfe, die Gegner [...]. Damit war Lunete gerettet, doch Laudine war für Iwein noch nicht zurückgewonnen. Nach dem Gerichtskampf begegnete sie ihm, aber erkannte ihn nicht; er blieb für sie lediglich der ‚Ritter mit dem Löwen‘.“

Im dritten Teil des Romans zieht er weiter in der Welt umher. Zunächst erreicht Iwein die „Burg zum schlimmen Abenteuer“, einen verzauberten Ort, an dem 300 Jungfrauen ein tristes Dasein in Gefangenschaft fristen. Der Löwenritter muss einen Kampf mit zwei Teufelritten bestehen. Nach seinem Sieg sind die edlen Damen frei und sie danken Iwein für ihre Rettung.

Der Held reist weiter und gerät in den Streit der Schwestern vom Schwarzen Dorn hinein. Er soll für die Jüngere in einem Gerichtskampf streiten, da die Ältere ihr das rechtmäßig zustehende Erbe mit Gewalt verweigert. Das Gefecht findet am Artushof statt. Iwein und Gawein kämpfen dabei – ohne es zu wissen – gegeneinander. Bei Anbruch der Nacht gibt es noch immer keinen Sieger zwischen den ebenbürtigen Recken und es kommt zur Erkennungsszene der beiden Freunde. König Artus spricht der jüngeren Tochter den Teil ihres Erbes zu.

Iwein hat noch immer Sehnsucht nach seiner Frau und bricht ins Brunnenreich auf. Abermals benötigt er Lunetes Hilfe, um durch einen Trick Laudines Gunst zu erringen. Schließlich kommt es zur Versöhnung und eine erneute Hochzeit zwischen Iwein und Laudine findet statt.

Soviel also zur Handlung. Strukturell kann man den Roman etwa in drei Teile gliedern: Einem kurzen Prolog folgt der erste Teil, in dem Iwein alles gewinnt und dann wieder verliert. Im zweiten Teil muss der Löwenritter Buße tun und seine Fehler der Vergangenheit wiedergutmachen. Der dritte und letzte Teil kann als eine Art Epilog gesehen werden. Er ist die Hinführung zur Schlussepisode, in der der Romanheld rehabilitiert wird. Ein Schema vom Aufbau des *Iwein* würde also in etwa so aussehen:

## 1. Teil

(1) Pfingstfest am Artushof
(2) „Burg zur guten Herberge“
(3) Lichtung mit Wildhüter
(4) Kampf mit Ascalon an der Quelle
(5) Hochzeit am Laudinehof
(6) Kampf mit Keie an der Quelle
(7) Turniere mit Gawein
(8) Auflösung der Ehe durch Lunete
(9) Wahnsinn im Wald

## 2. Teil

(10) Verteidigung der Dame von Narison
(11) Kampf Löwe gegen Drache
(12) Lunetes Notlage im Brunnenreich
(13) Kampf Iwein gegen Harpin
(14) Rettung Lunetes im Brunnenreich

## 3. Teil

(15) „Burg zum schlimmen Abenteuer“
(16) Gerichtskampf Iwein gegen Gawein
(17) Versöhnung mit Laudine

Obiges Schema zeigt die Entwicklung der Geschichte aus der Perspektive des Protagonisten auf. Diese deckt sich fast durchgängig mit der des Erzählers, aber eben nicht ganz. Die Episode, in der der Raub der Königin vom Artushof geschildert wird, bildet dabei beispielsweise eine Ausnahme, ebenso Kalogrenants Aventüre zu Beginn des Romans. Erwähnt sei auch noch, dass die ersten beiden Teile die klassische Doppelwegstruktur nach dem Schema Schuld und Sühne reflektieren, während im dritten Teil etwas Neues hinzukommt.

Aus dieser Szenenfolge im *Iwein*, die wohl kaum umstritten ist, lassen sich jedoch sowohl der Doppelweg, als auch andere strukturalistische Modelle entwickeln. Im nächsten Kapitel soll eine Unterteilung des Romans in drei Handlungssphären oder Welten, in denen sich das Geschehen abspielt, erfolgen.

## 2. Das Drei-Welten-Modell

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

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

Auf der nächst niedrigeren Romanebene folgen schließlich die auf der vorigen Seite aufgezählten einzelnen 17 Szenen<sup>2</sup>. Jede von ihnen ist - vereinfacht dargestellt - aus einem der drei oben genannten Grundbausteine zusammengesetzt. Das Pfingstfest oder die Auflösung von Iweins Ehe mit Laudine - beides findet am Artushof statt - lassen sich klar der höfischen Welt zuordnen. Selbiges gilt für die diversen Szenen an der Quelle oder im Brunnenreich, die zur Feenwelt zu rechnen sind. Bei der Wildnis ist dies schon schwieriger, doch auch für diese „Welt“ lassen sich typische Szenen finden (z.B. die Lichtung mit dem Wildhüter oder Iweins Wahnsinn).

Bevor die drei Welten im einzelnen kurz besprochen werden sollen, ist es wichtig, die Terminologie etwas zu klarifizieren. Das Onlinewörterbuch des Duden<sup>3</sup> liefert folgende Definitionen des Wortes „Welt“:

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

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

---

<sup>2</sup> Ob es genau 17 Szenen sein müssen oder ob es genau *diese* 17 Szenen sind, aus denen der Roman besteht, darüber lässt sich vielleicht streiten, doch im Großen und Ganzen ist die exakte Anzahl letztlich unerheblich für die Betrachtungen zu den drei Abstraktionsebenen und dem Aufbau der Geschichte.

<sup>3</sup> <http://www.duden.de/rechtschreibung/Welt>, abgerufen am 06.09.2012 um 14:26 Uhr.

### 3. Die höfische Welt<sup>4</sup>

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

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

Typische Szenen der höfischen Welt sind Feste oder andere gesellschaftliche Zusammenkünfte. Dort wird die Gemeinschaft des Adels zelebriert. Der Hausherr demonstriert seinen Reichtum, bewirtet die Anwesenden gastfreundlich, gibt Almosen und macht seinen Freunden wertvolle Geschenke.

Ein weiterer wichtiger Aspekt sind Turniere oder Gerichtskämpfe. Dabei treten die Ritter im Zweikampf gegeneinander an. In dem Wettstreit geht es entweder darum, als siegreicher Streiter Stärke zu beweisen und Ruhm, Ehre und Ansehen zu erringen oder um die Beilegung eines Rechtsstreits oder Konfliktes zwischen Adeligen.

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

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

Der höfischen Welt können die Szenen 1, 2, 7, 8, 13 und 16 zugerechnet werden.

---

<sup>4</sup> Auf die Verhältnisse der höfischen Gesellschaft im Mittelalter, wie sie zum Zeitpunkt der Entstehung des Romans in Deutschland und Frankreich anzutreffen waren, kann an dieser Stelle nicht detailliert eingegangen werden. Für einen genaueren Einblick empfehlen sich die zahlreich vorhandenen Publikationen zu diesem Thema wie beispielsweise Köhler, Erich: *Ideal und Wirklichkeit in der höfischen Epik*, Tübingen 1970, 2. Auflage.

#### 4. Die Feenwelt

Der Begriff Feenschema hat sich mittlerweile in der Forschung etabliert<sup>5</sup>. Dort taucht er vor allem im Gegensatz zum Artusschema auf. Diese Opposition lässt sich auch in das Drei-Welten-Modell integrieren. Dabei ist das Artusschema dann mit der bereits beschriebenen höfischen Welt gleichzusetzen, während das Feenschema die Feenwelt repräsentiert. Was aber sind die Elemente der Feenwelt und in welchen Romanszenen kommen sie vor?

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

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

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

Von den einzelnen Episoden des *Iwein* kann man alle als der Feenwelt zugehörig ansehen, die an der Quelle oder im Brunnenreich spielen. Hinzu kommen dann noch das Reich der Dame von Narison und die Burg zum schlimmen Abenteuer. Der Nummerierung von Seite 7 folgend wären das dann also die Szenen 4, 5, 6, 10, 12, 14, 15 und 17. Es wird also deutlich, dass viele Teile der Handlung in der Feenwelt spielen und diese somit von großer Bedeutung für den *Iwein* ist.

#### 5. Die Wildnis

Auch der Wald von Brenziljan ist ein wichtiger Bestandteil des *Iwein*. Nicht nur, dass einige Episoden darin angesiedelt sind. Noch viel entscheidender ist, dass er das verbindende Element zwischen den einzelnen Szenen ist. Wenn Iwein vom Artushof zur Quelle reitet, gelangt er dabei durch den dichten Wald. Auf dem Weg von einem Handlungsort zum nächsten

---

<sup>5</sup> Auf das Feenschema kann hier leider nicht genauer eingegangen werden. An dieser Stelle sei lediglich auf Ralf Simons Einführung (siehe Literaturverzeichnis) verwiesen, wo das Modell detaillierter erläutert wird.

muss sich der Artusritter stets durch die Wildnis kämpfen. Dieser dritten „Welt“ kommen im Roman also verschiedene Funktionen zu.

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

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

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

Die Sphäre der Wildnis ist also ein fast allgegenwärtiges Element. Ihr kommt eine zentrale Bedeutung zu, denn sie hält die ganze Handlung wie ein Skelett in ihrem Innersten zusammen. Außerdem fungiert sie als Brücke und ermöglicht den Übergang von der höfischen in die Feenwelt, der nie nahtlos ohne den Wald dazwischen erfolgt und funktioniert.

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

Die Szenen 3, 9 und 11 sind der Wildnis zuzuordnen, doch es sei nochmals erwähnt, dass der Wald als Weg und Übergang zwischen den Szenen fungiert und somit nahezu omnipräsent im Roman ist.

### **III. Transitorische Prozesse: Aufweichungen und Einbrüche in die „Welten“**

Die Darstellung der drei Welten und die Zuordnung einzelner Szenen zu je einer der Welten ist ein Modell<sup>6</sup>, eine gedankliche Hilfskonstruktion. Die Prinzipien der Abstraktion, der Verallgemeinerung und Vereinfachung kommen dabei zum Tragen. Dies muss man sich bewusst machen, damit einem klar wird, dass die scheinbar so fest gezogenen Grenzen zwischen den Welten mitnichten völlig solide und undurchlässig sind.

Ähnlich wie bei einem Epochenmodell, das in der Regel nicht von einem festen Start- und Enddatum einer Ära, sondern von fließenden Übergängen ausgeht, gibt es im *Iwein* Überlappungen zwischen den drei Welten. Dafür gibt es mehrere Gründe.

Einerseits weil die Weltendefinition (vgl. S. 8) nicht rein örtlich zu verstehen ist. So wird die Feenwelt beispielsweise durch mythische Wesen repräsentiert und die höfische durch die Artusritter. Iwein als umherziehender Aventüreheld bringt somit quasi automatisch durch seine eigene Anwesenheit immer ein Stück vom Arthushof in die Wildnis und die Feenwelt.

Doch nicht nur die Artusritter sind reisende Vertreter der höfischen Welt. Auch Personen aus anderen Sphären verlassen ihre angestammte Heimat und dringen in andere Gefilde vor. Der Löwe, der Iwein treu folgt, reist als Repräsentant der Wildnis mit seinem Herrn umher und gelangt damit in die höfische und die Feenwelt. In beiden wird er sofort als Eindringling identifiziert und man verlangt beispielsweise, dass er eingesperrt wird („iu ne vihtet hie niemen mite, der leu enwerde ê in getân.“; V. 6696f.) oder dass er Iwein in Kämpfen nicht zur Seite stehen darf (vgl. V. 5287ff.).

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

Andererseits erfolgen neben der Durchdringung der Welten durch Personen aus anderen Bereichen auch diverse Prozesse der Assimilation zwischen den drei Sphären auf der Ebene des Textes. So werden beispielsweise die Teufel in der Burg zum schlimmen Abenteuerer vom Erzähler und auch Harpin von Iwein („rîter, vaz touc disiu drô?“; V. 5008) als Ritter - und damit Vertreter der höfischen Welt - bezeichnet.

---

<sup>6</sup> Im Anhang (S. 16) findet sich auch ein Schema zur imaginierten Topographie der Romanwelt und einer groben Zuordnung der einzelnen Szenen zu einer der drei Welten.

Iweins Löwe wird zwar als wildes Tier dargestellt, andererseits aber auch oft anthropomorphisiert. Als sein Herr an der Quelle ohnmächtig wird, will er sich beispielsweise ins Schwert stürzen und Selbstmord begehen (V. 3942ff). Durch die Gesellschaft von Iwein wird das wilde Tier also vermenschlicht. Oder anders gesagt: Der Einfluss der höfischen Welt auf die Natur führt zu einer Kultursteigerung, sodass das primitive Tier fast zum Menschen wird.

Doch auch umgekehrt kann ein Vertreter des Artushofes auf eine „niedrigere“ Daseinsstufe herabfallen. Iwein verwandelt sich während seinem Wahnsinn im Wald zu einem Wilden. Er ist nackt (V. 3238), maßlos (V. 3274), schmutzig, isst sein Essen roh und ohne Gewürze („weder pfeffer noch salz“; V. 3278) usw. Der Löwenritter verliert somit alle Attribute, die ihn zur höfischen Welt zugehörig machen. Stattdessen nimmt er die an, die ihn als einen Bewohner der Wildnis auszeichnen („gelîch wart einem môre“; V. 3348) und er ähnelt jetzt vielmehr dem tierhaften Wildhüter, den er auf dem Weg zur Quelle einst traf, als einem adeligen Königssohn.

Als letztes Beispiel für die Durchdringung einer Welt mit Aspekten einer anderen sei noch Laudines Brunnenreich genannt. Hier finden sich zahlreiche Merkmale, die man eher der höfischen Welt, als dem Feenreich zuordnen würde. Obwohl das Land weiblich geprägt ist und eine Landesherrin hat, braucht diese doch einen männlichen Beschützer für ihr Territorium. Laudine selbst wird als Frau von hohem Adel bezeichnet („mîn vrouwe ist ein sô edel wîp“; V. 4203) und in ihrem Regnum gibt es wie am Artushof auch Truchsesse, die ihr zur Seite stehen. Die ganze Struktur und Beschreibung ihres Hoheitsgebietes unterscheiden sich in vielen Punkten nur unwesentlich von der von Karidôl. So zeigt sich darin also die Verschmelzung von höfischer Welt und Feenreich.

## IV. Schlussbetrachtung

Über die Faszination, die der Artusroman noch heute auf viele Leser ausübt, bin ich am Anfang der Arbeit zu der These gelangt, dass es etwas mit Hartmann von Aues Art die Geschichte des Löwenritters Iwein zu erzählen zu tun haben muss, dass das Genre sich auch nach 800 Jahren noch immer einer gewissen Beliebtheit erfreut.

In einem strukturalistischen Ansatz wurde aufgezeigt, dass sich die Romanwelt im *Iwein* in drei untergeordnete Sphären unterteilen lässt und zwar in die der Wildnis, der höfischen und der Feenwelt. Es wurde weiterhin angedeutet, dass keine absolut strikte Trennung zwischen diesen drei postulierten Welten möglich ist.

Nach dieser Erkenntnis kann man den Text in einem anderen Licht betrachten. Aus meiner Sicht gelingt es Hartmann von Aue, drei Grundthemen über den ganzen Roman hinweg miteinander zu verweben und immer wieder zur Disposition zu stellen. Höfischer Kultur werden gleichzeitig Natürlichkeit/Wildheit und Fremdheit/Magie gegenübergestellt.

Doch der *Iwein* lässt sich nicht auf eine bloße Opposition dieser Prinzipien reduzieren. Das genau Gegenteil ist der Fall: Alles hängt mit Allem zusammen. Die Übergänge zwischen Zivilisation und Wildnis, zwischen Mensch und Tier, zwischen Bekanntem und Andersartigen verschwimmen und werden immer wieder verwaschen. Der Wald von Brenziljan ist ein wilder und gefährlicher Ort. Aber es gibt auch Wege und Pfade darin. Sowohl Rodungsbauern und Einsiedler, als auch Ritter kommen dort vor. Er ist ein gewöhnlicher Wald mit Raubtieren und auch ein verzauberter Forst mit Drachen, Riesen und einer magischen Quelle.

Geschickt hat Hartmann von Aue all das - und noch viel mehr - in seinem Werk untergebracht. Diese Vielschichtigkeit ist es vielleicht, die den Roman noch immer attraktiv und lesenswert macht. Sie sorgt dafür, dass jeder Leser für sich selbst die angedeuteten Konflikte verhandeln und lösen muss.

Auch das Ende ist interessant, denn mit dem letzten Vers („got gebe uns sælde und êre.“; V. 8166) schließt zwar die Erzählung, die Handlung bleibt jedoch ein Stück weit offen. Der Erzähler gibt zu, dass er nicht weiß, was weiterhin passiert ist und ob Iwein und Laudine letztlich glücklich sind, da sie sich wiedergefunden haben. Auch hier wird dem Leser also ein Stück Freiheit geschenkt, die ihn zum Nachdenken anregt. Jeder kann sich in seiner Fantasie selbst ausmalen, wie das weitere Schicksal des Protagonisten letztlich verläuft.

Durch die Verhandlung von Konflikten aus den drei Welten und anderen erzählerischen Techniken ist es Hartmann von Aue gelungen, einen nahezu zeitlosen Roman zu schreiben, der auch noch lange nach seiner Entstehungszeit interessant geblieben ist.

## V. Literaturverzeichnis

Zitate aus dem Primärtext (s.u.) wurden nur durch Versangaben gekennzeichnet.

### Primärtext

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

### Sekundärliteratur

- Köhler, Erich: *Ideal und Wirklichkeit in der höfischen Epik*, Tübingen 1970, 2. Auflage.
- Kugler, Hartmut: *Iwein, das gute und das schlechte Regiment*. In: *Oxford German Studies* 25 (1996), S. 90-118.
- Simon, Ralf: *Einführung in die strukturalistische Poetik des mittelalterlichen Romans. Analysen zu deutschen Romanen der matière de Bretagne*, Würzburg 1990.

## Anhang: Imaginierte Topographie der Romanwelt

