

Izabella Golec

Die märchenhafte Weltvorstellung in "Erec" und "Iwein"
Hartmanns von Aue

In beiden Romanen gibt es sowohl realistische als auch märchenhafte, der Wirklichkeit nicht entsprechende Züge. Die Märchenhaftigkeit ist durch den Ursprung der Romane bedingt. In den keltischen Märcen und Sagen treten oft wunderbare Personen auf, die über märchenhafte Gaben verfügen und in einer unrealen Umgebung leben. Diese Märchenhaftigkeit hat Chrétien de Troyes in seine Werke aufgenommen, auch Hartmann gab seinen Romanen viele märchenhafte Züge. Im Vergleich zu Chrétien hat er aber die ursprüngliche Märchenhaftigkeit etwas abgeschwächt. Beiden Dichtern war der naive Glaube des mittelalterlichen Leserkreises an wunderbare Wesen und Gaben bestimmt bekannt.

Hartmann stellt in seinen Artusromanen märchenhafte Personen, Plätze, Gaben und Tiere dar.

Märchenhafte Personen treten sowohl im "Iwein", als auch im "Erec" auf. Es sind Zwerge, Riesen, seltsame Gäste, die bei Erecs Hochzeit eintreffen, der Waldhirt im "Iwein" und Felmorgân.

Die Zwerge werden durch drei Gestalten vertreten. Die erste ist der Begleiter von Harpin. Charakteristisch für ihn ist die Peitsche und das Neutrüm /es ist: daz getwerc/. Dadurch unterstreicht Hartmann seine nichtswürdige Existenz.

"sie trieb ein Zwerg an, der sie mit
seiner Peitsche schlug." 1/

Der Zwerg wird nicht beschrieben, aber sein widerlicher Charakter kommt im Handeln zum Vorschein. Er schlägt Schutzlose und fungiert

als Begleiter des furchterregenden Riesen Harpin. Er veranschaulicht die Größe seines Herren, im Gegensatz zu seiner Kleinheit.

Im "Erec" fungiert der Zwerg als Auslöser der Handlung, indem er das Haffröulein der Königin und dann Erec selbst mit der Peitsche schlägt. Obwohl er in Begleitung eines Ritters reitet, benimmt er sich unhöflich. Für ihn ist auch die Peitsche und die kleine ekelhafte Gestalt charakteristisch. Diese zwei Zwergespieler also keine bedeutende Rolle im Aufbau der Romane, sie treten nur in kleinen Szenen auf. Hartmann gab ihnen keine Namen, das zeugt von der Unwichtigkeit dieser Wesen für ihn. So schließe ich mich der Meinung von G. Haasch an:

"Eine wirklich bedeutende Rolle spielt der Zwerg im Artusroman nicht, er wird vielmehr als auslösendes und verstärkendes Handlungselement gebraucht, ohne je ein wirksamer Gegenspieler des Artusritters zu werden."^{2/}

Der dritte Zwerg ist Guivreiz, der König von Irland. Er zeichnet sich neben seiner kleinen Gestalt durch seine Kraft aus. Er ist aber auf eine ganz andere Art und Weise dargestellt. Guivreiz ist ein höfischer Ritter, ein König überdies und seine Zwergenhaftigkeit hat nichts mit seiner Gesinnung zu tun, im Gegenteil, sein höfisches Benehmen hebt ihn über andere Zweige hinaus. Man kann hier der Meinung von M. Niessen zustimmen, wenn er schreibt, daß an der kleinen Gestalt Guivreiz' nichts Märchenhaftes mehr zu finden sei. Guivreiz müsse der höfischen Gesellschaft zugerechnet werden und sei ein untypischer Sonderfall.^{3/}

Neben Zwergen treten in beiden Romanen auch Riesen auf. Sie sind sowohl Erecs als auch Iweins Gegner, mit denen beide Ritter kämpfen. Die Riesen sind so wie die Zwerge unhöfische Wesen und ihre unhöfischen Attribute sind Stangen. Im "Iwein" erscheinen drei Riesen: Harpin und die beiden "Teufelsknechte" auf der Burg zum Schlimmen Abenteuer. Mit Harpin kämpft Iwein, um den belagerten Burgherren zu befreien und das Leben seiner Söhne und das der Burgbewohner zu retten. Das Ziel des Kampfes mit den Riesen auf der Burg zum Schlimmen Abenteuer ist die Aufgabe, dreihundert Frauen zu befreien. Erec kämpft einmal mit zwei Riesen, um den Gekühten Cadoc zu retten. Mit den Riesen ist also in den beiden Romanen das Befreiungsmotiv verbunden. Die Ritter kämpfen mit ihnen um die Freiheit einer oder mehrerer Personen. Hartmann beschreibt den Riesen erst während des Kampfes durch seine Stärke und das Verhalten während des Kampfes. Vor dem Kampf reden die Riesen

prahlerisch von ihrer Stärke und sind von ihrem Sieg fest überzeugt. Entscheidend ist im "Iwein" das Eingreifen des Löwen in den Kampf. Erec kämpft dagegen mit beiden Riesen allein, nach dem Kampf ist er aber so müde, daß er in Ohnmacht fällt.

Die Funktion der Riesen ist im Artusroman umstritten. H. K. Knoll meint, daß es ihre einzige Funktion sei, Kontrastbilder zur rit-terlichen Welt zu bilden.^{4/} Das sind aber keine "Bilder", sondern handelnde Wesen, deren Bedeutung nicht in der Veranschaulichung, sondern vor allem im Handeln liegt. So stimme ich der Meinung von Niessen zu:

"Sie stellen als Repräsentanten unhöfischen Verhaltens sowohl Bewährungsproben, als auch Hindernisse für den Ritter dar. Ihre Funktion geht damit weit über die bloßer Kontrastbilder hinaus."^{5/}

Anderen märchenhaften Personen begegnen wir im "Erec". Das sind Gäste, die bei Erecs Hochzeit eintreffen; sie heben sich durch etwas Außergewöhnliches von dem typischen Adel ab. So werden am Artushof drei Zwergenkönige empfangen: Grigoras, Glecdolan und Bilel. Bilel kommt mit seinem Bruder Brianz. "Nie waren zwei Brüder und Kinder derselben Mutter ungleicher als diese beiden. Brianz war nämlich anderthalb Spannen länger als der größte Mensch zu seinen Lebzeiten. Dagegen, so wird überliefert, war Bilel der kleinste Zwerg, der je gesehen wurde."^{6/} Die alten Könige haben ein biblisches Alter erreicht. Der jüngste zählt 140 Jahre. Diese wunderbaren Personen treten nicht handelnd auf. Sie fungieren als Statisten für ein Fest am Artushof. Sie sollen den Rang des Festes erhöhen und die Bedeutung des Artusstaates und seiner Ritter betonen. Nicht zu übersehen ist die unterhaltende Funktion, die sie für den mittelalterlichen Leser bildeten.

Die Existenz der wilden Männer und Frauen war für den mittelalterlichen Leser eine geglaubte Realität.^{7/} Hartmann beschreibt auch einen wilden Mann, es ist der Waldhirt im "Iwein". Der Waldhirt erscheint als das erste wunderbare Wesen in "Iwein". Ganz ausführlich berichtet über seine Gestalt Kalogreant. Diese Beschreibung umfaßt 44 Verse /425 - 469/. Der Waldhirt wird ganz genau beschrieben, keiner schönen Frau ähnliche Hartmann weder im "Iwein" noch im "Erec" solche ausführliche und lange Beschreibung wie der Häßlichkeit des Waldhirten. Er wollte dadurch beim Publikum keinen Zweifel an der Glaubwürdigkeit des Erzählten entstehen lassen.

Schon das Gebrüll der Tiere signalisiert die furchterregende Erscheinung des Waldmenschen. Seine Gestalt ist zwar der des Menschen ähnlich, aber enthält viele märchenhafte Züge. So hat der wilde Mann einen Kopf, der größer als der Kopf des Auerchens ist, dazu sehen "Sein borstiges Kinn an die Brust angewachsen"^{8/} Ganz merkwürdig sind seine Ohren:

"Dazu waren ihm die Ohren wie einem Waldschrat vermoost mit spannenlangem Haar und waren groß wie ein Futtertrog".^{9/}

Seine Nase ist überall behaart. Seine Erscheinung beschreibt Hartmann sehr genau, weil der Waldhirt eine wichtige Funktion zu erfüllen hat. Er weiß von der Quelle und dem Wunder und weist zuerst Kalogreant, später Iwein den Weg dorthin. Zwei weitere Funktionen nennt Niessen, mit dem ich übereinstimme: "Er/der Waldhirt - I.G./ dient Hartmann zur Darstellung des Außerirdischen, kommt dem Unterhaltungsbedürfnis durch seine ungewöhnliche Erscheinung nach."^{10/} Der Waldhirt stellt also das Kontrastbild zum höfischen Ritter dar. Die unterhaltende Funktion kommt in dieser Gestalt wieder zum Vorschein.

Im "Iwein" und im "Erec" beschreibt Hartmann eine Fee. Sie ist in beiden Romanen dieselbe, das ist Feimorgân, die Schwester von König Artus. Sie ist tot und nicht aktiv an der Handlung beteiligt. Im "Iwein" erwähnt der Autor sie nur einmal. Nachdem Iwein am Waldrand gefunden wurde, wird er mit einer wunderbaren Salbe oestrichen, die Feimorgân angefertigt hat. Die Salbe wirkt sofort. Im "Erec" beschreibt Hartmann die Fee genauer. Sie vermooste in kürzester Zeit die Erde zu umfahren, lebte in großer Pracht und konnte sich in Luft und Wasser schwebend aufhalten. "Sie zeigte ihre Zauberkünste damit, daß sie die Welt in kurzer Zeit umreiste und im Augenblick schon wieder zurück war. ... Ja sie konnte einen Menschen zu einem Vogel oder anderen Tier machen und ihm dann seine wahre Gestalt zurückgeben."^{11/} Sie hatte auch ein wunderbares Plaster angefertigt, mit dem die Königin Erec zu heilen versuchte. Feimorgân fungiert also in beiden Romanen als Heilkundige, indem sowohl Erec als auch Iwein durch ihr Plaster bzw. ihre Salbe geheilt werden.^{12/} Es ist also eine richtige Fee.

Hartmann aber, der, im Vergleich zu seiner französischen Vorlage, viel vorsichtiger mit märchenhaften Begebenheiten umgeht, schwächt ihre Bedeutung dadurch ab, daß er sie eindeutig als tot bezeichnet.

Die märchenhaften, unrealen Personen sind in beiden Romanen immer funktionell eingesetzt. Eine der Funktionen ist immer die unterhaltende, aber sie ist nie die einzige. Die Riesen, Zwerge und der Waldhirt stellen unhöfische Wesen als Gegenbild zum höfischen Ritter dar. Der Waldhirt fungiert dazu als Wegweiser zur Quelle, die Riesen als kämpferische Gegner sowohl Iweins als auch Erecs, der Zwerg in "Erec" setzt die Handlung des ersten Teils in Gang. Die Fee wirkt durch ihre Heilungskraft, und die Gäste bei Erecs Hochzeit heben die Bedeutung des Festes und des Artushofes.

Wunderbare Länder werden niemals als Hintergrund für ein direktes Geschehen gewählt, obwohl die geographischen Angaben in den Romanen nicht immer stimmen.^{13/} Nur einmal erwähnt Hartmann eine "Jungfraueninsel"^{14/}, die "weit von hier liegt".^{15/} Was das für eine Insel ist, wo sie liegt und woher der merkwürdige Name kommt, wird nicht berührt. Aus der Handlung ist nur zu schließen, daß der Insel der Name wegen vieler Jungfrauen, die dort leben, gegeben wurde. Der Herr der Insel liefert doch jedes Jahr dreißig Jungfrauen als Geiseln ab. Als Iwein 300 weibliche Geiseln erlöst hat, schreibt Hartmann, daß er sie dorthin brachte, "wo sie sicher waren".^{16/} Ob es die Jungfraueninsel war, wird nicht gesagt, und so bleibt es der Phantasie der Leser überlassen, sich diese Insel vorzustellen.

Hartmann, obwohl er keine phantastische Länder darstellt, beschreibt zweimal wunderbare, der realen Welt nicht zuzurechnende Landschaften. Das sind die Gewitterquelle im "Iwein" und der Wundergarten auf Brandigan im "Erec".

Die Gewitterquelle wird fünfmal Schauplatz entscheidender Vorgänge. Die erste Beschreibung des Ortes aus dem Mund des Waldhirs ist die ausführlichste. In der Nähe des Brunnens steht eine Kapelle. Eine Linde schützt die Quelle. Die Linde grünt auch im Winter. Das Wunderbare wird durch die marmornen Tiere gestelgert, auf denen der Stein und das Becken aus Edelmetall ruhen. Der Brunnen erinnert somit an mittelalterliche Taufsteine, die meist von Tieren getragene Wasserbecken darstellen und auf die auch bei der Taufe Wasser gegossen wurde. Der Stein, auf den Wasser

Begossen werden muß, ist ein Smaragd, der an vier Ecken durch Rubine verliert ist. Von einem Ast hängt ein goldenes Gefäß herab. Mit diesem Gefäß nimmt man Wasser aus der Quelle und begießt den Stein. Nach der Begießung des Steines erfolgt ein Unwetter, das die herrliche Landschaft völlig verändert. Der Herr des Brunnens kommt und kämpft mit dem Waghals, der den Stein begossen hat. Zuerst ist Askalon der Herr der Quelle, dann Iwein, aber Iwein kämpft nur einmal, um den Brunnen zu verteidigen. Die wahre Herrin des Landes ist Laudine, und sowohl Askalon als auch Iwein kämpfen in ihrem Auftrag, und um sie und ihr Land zu schützen. Der Brunnen ist Landins Symbol, so wie später der Löwe - Iweins. Die Märchenhaftigkeit der Quelle beruht auf den schweren Folgen der Begießung. Eine scheinbar unwichtige Tat - die Begießung des Steines - ruft Unwetter und Vernichtung der Landschaft hervor. Der Gewitterbrunnen hat eine Mittlerfunktion, er wird eingesetzt, um die Verbindung zum Landnebereich herzustellen. Aber für zahlreiche mittelalterliche Zuhörer oder Leser war die Brunnenepisode in erster Linie eine spannende Geschichte.

Eine andere märchenhafte Stelle bildet der Garten auf Brandlgan. Er trägt deutlich wunderbaren Charakter. Wunderbar an diesem Garten ist es, daß man Obst nur im Garten genießen kann und daß den Weg zu diesem Garten nicht jeder finden kann. Um den Garten führt ein Weg, aber es ist schwer, diesen Weg zu finden, da er von einer Wolke umgeben ist. Nur Auserwählte können diesen Weg finden und den Garten besuchen. Der Landesherr zeigt Erec diesen Weg. Dieser Weg, der nicht zu finden ist, kann uns an die Brücke zum Totenreich erinnern. Nur Auserwählte können in das Toten- bzw. Feenland hinein, um es später wieder zu verlassen. Vor Erec hatten achtzig Ritter versucht, Mabonagrín zu bekämpfen, sie sind aber aus dem Garten nicht zurückgekehrt. Nur Erec der Auserwählte, kehrt als Sieger zurück. Die Bäume in diesem Garten stehen auf der einen Seite in voller Blüte, während sie auf der anderen reife Früchte tragen. Das ist aber kein Wunder, nur der Gärtner muß die Kunst des Aufstropfens kennen. Es ist nur deshalb merkwürdig, weil solche Bäume eine lange, warme Jahreszeit verlangen, was in Britannien nicht der Fall war. So stammt dieses Motiv bestimmt aus dem Mittelmeergebiet. Wunderbar ist dagegen, daß man Obst nur im Garten genießen kann. "Vom Obst mochte man essen, soviel und was man wollte, das übrige aber sollte und mußte man hängen lassen, denn niemand vermochte es hinauszutra-

gen".^{17/} Das Wunderbare hat hier eine symbolische Funktion. 18/ Das Paar - Mabonagrín und seine Geliebte - lebt in diesem Garten, der durch eine Wolke von der adligen Gesellschaft abgeschirmt ist, so wie vorher Erec und Enite gelebt haben. Erec ist nach seiner Bußfahrt fähig, einen Menschen, der sich in einer ähnlichen Situation befindet, zu erlösen. Neben der symbolischen wird auch die unterhaltende Funktion des Auserwählteren deutlich.

In den zwei Epen gibt es auch märchenhafte Dinge: es sind zwei Ringe, ein Pflaster und eine Salbe. Iunete besitzt einen Ring, der denjenigen, der ihn in der Hand hält, unsichtbar macht.

Sie sagt: "Nehmt, Herr Iwein, diesen Ring.

mit dem Stein hat es folgende Bewandnis:

wer ihn in der bloßen Hand hält,

den kann niemand, solange

er in der bloßen Hand ist,

sehen oder finden."^{19/}

Der Ring erfüllt seine Rolle, Iwein wird im Torhaus nicht entdeckt, niemand sieht ihn. Der Ring wird nur einmal funktionell eingesetzt, um in einer bestimmten Gelegenheit zu helfen. Später gerät er in Vergessenheit, obwohl ihn Iunete selbst braucht. Er wird nur in bezug auf den Helden gebraucht, sogar seine Besitzerin konnte später keinen Gebrauch von ihm machen. Der Ring hat seine Aufgabe - die Rettung Iweins - erfüllt, später verschwindet er aus der Handlung.

Einen anderen Ring besitzt Laudine, und sie gibt ihn Iwein beim Abschied. Der Ring soll ihn daran erinnern, daß er binnen eines Jahres zurückkehren muß.

"Die Kraft seines Steines ist außerordentlich:

er gibt Glück und Zufriedenheit,

und wer ihn trägt, ist bewahrt vor allem Übel."^{20/}

Der Ring ist das äußere Zeichen der Liebesbindung, die schützenswerte Wirkung kommt eben aus dem Denken an die geliebte Person.

Außer dem Ring berichtet Hartmann noch von einer wunderbaren Salbe und einem wunderbaren Pflaster. Diese Gaben wurden durch Feinmorgän angefertigt, und beide Helden brauchen diese Gaben zur Heilung. Im "Erec" besitzt die Königin Guinevere das Wunderpflaster und versucht Erec bei der Zwischenkehr bei Artus zu heilen. Das Pflaster besitzt zwar wunderbare Kräfte: "Wem es auf seine Wunden gelegt wurde, der spürte keinen Schmerz mehr..."^{21/}

aber bei Erec gelingt es nur teilweise, weil noch nicht die Zeit war, die Wunde zu heilen. Die Wunde wird später auf dem Schloß Penefreo durch zwei Schwestern von Gulvreiz mit Hilfe desselben Pflasters völlig geheilt. Dieses wunderbare Pflaster wird nur im Hinblick auf den Helden gebraucht und ist immer dort, wo es von dem Helden benötigt wird. Das Wunderpflaster hilft Erec bei der Genesung, Iwein dagegen braucht eine Wundersalbe, um geheilt zu werden. Er wird am Waldrand gefunden, und die Dame von Narison entscheidet sich, ihn zu heilen. Sie besitzt eine Wundersalbe, die auch Reimorgân Gemacht hat. Die Wirkung der Salbe ist groß:

"Die ist so beschaffen,
daß niemand an Krankheit des Gehirns leidet,
der wird damit bestreichen,

nicht gleich
wohl auf und gesund wäre." 22/

Die Salbe wirkt sofort, sie wird im Roman nur einmal zur Heilung des Helden gebraucht.

Zusammenfassend läßt sich feststellen, daß die einzelnen Wundergaben immer nur einmal und dazu noch im Hinblick auf den Romanhelden gebraucht werden. Die Zahl dieser Gaben ist spärlich, in den beiden Romanen gibt es nur drei märchenhafte Gaben, wobei Hartmann die Wirkung des Wunderpflasters noch dadurch abgeschwächt, indem dieses Heilmittel zweimal gebraucht werden muß, damit Erec volle Genesung findet.

Die Welt der Tiere wird meistens realistisch dargestellt. Es sind vor allem Pferde, die zum Besitz jedes Ritters gehören. Einmal bekommt Enite ein buntes Pferd. Die Färbung ist nicht natürlich. Im Mittelalter liebte man es, die Rosse bunt zu färben.

Hartmann erwähnt auch eine Jagd auf den weißen Hirsch. Sie findet im "Erec" statt. Wer den Hirsch jagt, kann das schönste Fräulein auf dem Artushof küssen. So will jeder Ritter den Hirsch jagen, um später seine Dame mit dem Schönheitskuss auszuzeichnen. Die weiße Farbe ist dem Hirsch nicht eigen. Sie bedeutet in Märchen, daß "es sich um Tiere mit übernatürlichen Kräften handelt." 23

Aber der Autor geht nicht ausführlicher auf dieses Thema ein. Auch die wilden Tiere, die den Waldhirschen umgeben, beschreibt Hartmann nicht genau. Es sind Wisente und Auerochsen. Sie lebten damals in den Wäldern Mitteleuropas. Daß diese Tiere aber unter der Aufsicht eines wilden Mannes stehen, entspricht nicht mehr

der Realität. Auch die Umgebung, eine Rodung im Wald steigert die märchenhafte Atmosphäre. Diese Tiere haben die Funktion, den Waldhirschen in seiner wunderbaren Erscheinung anzukünden. 24/

Nur das Motiv des Kampfes eines Drachen mit einem Löwen wird ausführlich dargestellt. Der Drache ist zweifellos eine märchenhafte Erscheinung, für die mittelalterlichen Leser war es aber oft eine durchaus geglaubte Realität. Auch Löwen konnten damals nicht in den Wäldern Mitteleuropas leben. Mit dem Löwen und dem Drachen waren im Mittelalter bestimmte Symbolvorstellungen verbunden. In dem Löwen sah man den Herrn Jesus Christus und in dem Drachen den Feind. Nach dem Kampf benimmt sich der Löwe recht merkwürdig:

"Der Löwe schmeigte sich ihm zu Füßen
und grüßte ihn ohne Sprache,
mit Gebärden und Lauten." 25/

Das menschenähnliche Benehmen des Tieres ist märchenhaft. Auch die Macht Iweins über das wilde Tier, das sich wie ein Lamm benimmt, muß uns heute als wunderbar erscheinen. Der Löwe hat vor allem symbolische Funktion. "Er ist Symbol Christi, wenn er gegen den Drachen als teuflisches Wesen kämpft, und steht für das Recht, wenn er die Kämpfe für ein unterdrücktes und scheinbar außer Kraft gesetztes Recht entscheidet." 26/

Die märchenhaften Motive kommen vor allem im unhöfischen Bereich zum Vorschein. Die Riesen, Zwerge und der Waldhirt sind unhöfische Wesen. Der Wundergarten ist durch das unhöfische Benehmen Mabonagrins gekennzeichnet. Die Gewitterquelle gehört nur teilweise dem höfischen Bereich an, sie befindet sich im Wald, hier beginnt der Kampf Askalons mit Iwein, der so unhöfisch endet. Die Salbe braucht Iwein, um sein unhöfisches Leben im Wald zu beenden. Die Tiere des Waldhirschen und der Kampf des Löwen mit dem Drachen gehören auch zu dem unhöfischen Bereich des Romans. So schreibe ich mich der Meinung von M. Niessen an: "Während die eine Seite, das Höfische, immerhin noch Reflexe einer möglichen Realität darstellt, ist die andere Hälfte des Bildes, das naturhaft Unhöfische, besonders märchenhaft akzentuiert." 27/

ANMERKUNGEN

1. Hartmann von Aue, Iwein, Übersetzung und Anmerkungen von T. Gremer, Walter de Gruyter, Berlin - New York, 1974², V4294-4295.
2. G. Haasch, Das wunderbare im höfischen Artusroman, Diss., Berlin /WU/, 1955, zitiert nach Niessen, M., Märchenmotive und ihre

- Funktion für den Aufbau des höfischen Romans, dargestellt am "Iwein" Hartmanns von Aue, Diss., Münster 1974, S. 133.
3. vgl. Niessen, M., Märchenmotive, S. 132.
 4. Knoll, H., Studien zur realen und außerrealen Welt im deutschen Artusroman, Diss., Bonn 1966, S. 215.
 5. Niessen, M., Märchenmotive, S. 130.
 6. Hartmann von Aue, Epische Dichtungen, übertragen von Reinhard Fink, Eugen Diederichs Verlag, Jena 1939, darin: Erec, S. 38.
 7. So berichtet Robert Bacon in seinem "Opus maius" von wilden Leuten in Asien, Walter von Metz gibt eine Beschreibung der wilden Leute im Wald von Breziljan. Im elften Jahrhundert erwähnt Burchard von Worms wilde Frauen.
 8. Hartmann von Aue, Iwein, V. 461 - 462.
 9. ebenda, V. 439 - 443.
 10. Niessen, M., Märchenmotive, S. 123.
 11. Hartmann von Aue, Erec, S. 85/86.
 12. vgl. Niessen, M., Märchenmotive, S. 135.
 13. Im "Iwein" reiten Kalogreant und später Iwein von Karidol, das sicherlich auf der britischen Insel liegt, nur auf dem Fußweg in den Wald von Breziljan, der zweifellos auf dem Festland zu suchen ist.
 14. Hartmann von Aue, Iwein, V. 6326.
 15. ebenda, V. 6327.
 16. ebenda, V. 6857.
 17. Hartmann von Aue, Erec, S. 131.
 18. vgl. Knoll, H., Studien, S. 181.
 19. Hartmann von Aue, Iwein, V. 1202 - 1207.
 20. ebenda, V. 2953 - 2955.
 21. Hartmann von Aue, Erec, S. 85.
 22. Hartmann von Aue, Iwein, V. 3426 - 3430.
 23. Volker, W., Märchenhafte Elemente bei Chrétien de Troyes, in der Reihe: Romanistische Versuche und Vorarbeiten 39, Bonn 1972, S. 176.
 24. Niessen, M., Märchenmotive, S. 136.
 25. Hartmann von Aue, Iwein, V. 3869 - 3871.
 26. Niessen, M., Märchenmotive, S. 141.
 27. ebenda, S. 177.

Stresszenen

Hartmann von Aue - pisarz niemieckiego średniowiecza - czerpał motywy do swej twórczości z powieści Francuza Chrétien de Troyes. W swych eposach "Erec" i "Iwein" przedstawił baśniowe istoty, miejsca, przedmioty i zwierzęta. Do takich nierealnych osób należą: olbrzymy, karły, osobliwi goście przybyli na ślub Ereca, dziki człowiek w "Iweinie" i czarodziejka Feimorgän. Te baśniowe, nierealne istoty mają do spełnienia w konstrukcji eposów ważne funkcje - jedną z nich jest rozbawienie ówczesnego czytelnika lub słuchacza, inne funkcje zmieniają się w zależności od osoby. Baśniowe miejsca to "źródło burz" w "Iweinie" i cudowny ogród w Brandigan/"Erec"/. Ten cudowny ogród i jego dwoje mieszkańców symbolizują odcierwanie się od czynnego życia, a więc stan, który był pryncypalną podróży podwójnego Ereca. Baśniowymi przedmiotami są dwa pierścienie, masć i cudowny plaster, a nierealne zwierzęta to smok i lew, które nie mogły żyć w tamtym okresie w lasach środkowej Europy. Te wszystkie baśniowe motywy pojawiają się przede wszystkim w pozadworskich fragmentach eposów i mają zawsze do spełnienia jakąś funkcję.