

MASTERARBEIT | MASTER'S THESIS

Titel | Title

ich mag vor liechtem glaste der ringe nicht gesehen
Magische Elemente im *Ortnit* und *Wolfdietrich*

verfasst von | submitted by

Michael Scheucher, BA

angestrebter akademischer Grad | in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Arts (MA)

Wien | Vienna, 2025

Studienkennzahl lt. Studienblatt |
Degree programme code as it appears on the
student record sheet:

UA 066 817

Studienrichtung lt. Studienblatt | Degree pro-
gramme as it appears on the student record
sheet:

Masterstudium Deutsche Philologie

Betreut von | Supervisor:

Univ.-Prof. Dr. Stephan Müller

Abstract

Obwohl *Ortnit* und *Wolfdietrich* zu den zentralen Werken der spätmittelalterlichen Heldenepik zählen, wurde die Rolle magischer Elemente darin bislang nur am Rande untersucht. Besonders der Zusammenhang zwischen magischen Objekten, Figuren und Orten in Verbindung mit kulturgeschichtlich greifbaren Vorstellungen des mittelalterlichen Volksglaubens ist in der bisherigen Forschung nicht systematisch erschlossen worden. Die vorliegende Arbeit setzt an eben dieser Lücke an und untersucht, welche magischen Konzepte in beiden Erzählungen zum Ausdruck kommen, wie diese literarisch gestaltet sind und welche kulturellen und religiösen Bedeutungen ihnen im Kontext der mittelalterlichen Vorstellungswelt zukommen.

Einleitung	1
1 Zur Definition von Magie, Wunder, Aberglaube	2
1.1 Definition des Begriffs Magie im mittelalterlichen Kontext	3
1.2.2 Definition des Begriffs Wunder im mittelalterlichen Kontext.....	5
1.2.3 Definition des Begriffs Aberglaube im mittelalterlichen Kontext	6
1.3 Zu Methodik dieser Arbeit	7
2. <i>Ortnit</i>	8
2.1. Zur Analyse des <i>Ortnit</i>	8
2.1.1 Die Mutterfigur im <i>Ortnit</i> : Ringgabe, Vorhersage, ambivalentes Erbe	9
2.1.2 Ortnit und Alberich: Struktur eines Dämonenpakts	12
2.2 Magische Objekte im <i>Ortnit</i>	20
2.2.1 Ortnits Rüstzeug. Die Magie des Festmachens.....	21
2.2.2 Ortnit in der Rüstung: Im Zeichen dämonischer Besessenheit	24
2.2.2 Das magische Schwert <i>Rose</i>	28
2.2.3 Der magische Fingerring im <i>Ortnit</i>	32
2.2.4 Der Sprachstein: Zwischen Verständigung und Kriegslist	35
2.2.5 Die Dracheneier. Abrahamische Kröte und Elefant	37
2.2.6 Drachenbilder und Teufelskonnotationen	38
2.3 Magische Orte im Ortnit	41
2.3.1 Die <i>stainwant</i> als Schwelle zur Anderswelt.....	41
2.3.2 Alberichs <i>locus amoenus</i> : Schwelle zwischen Initiation und Untergang ..	43
2.4 Zusammenfassung <i>Ortnit</i>	44
3. <i>Wolfdietrich</i>	47
3.1 Zur Analyse des <i>Wolfdietrichs</i>	47
3.1.1 Die Vision der Mutter	48
3.1.2 Der Einsiedler und die göttliche Quelle von Wolfdietrichs Stärke	50
3.2 Magische Objekte im <i>Wolfdietrich</i>	51

3.2.1 Das Taufhemd als Symbol des christlichen Schutzes	52
3.2.2 Von der Zauberwurzel	55
3.2.3 Von der goldene Büchse und dem Kranz roter Rosen.....	56
3.2.4 Der Fingerring im <i>Wolfdietrich</i>	57
3.3 Magische Figuren im <i>Wolfdietrich</i>	58
3.3.1 Das Meeresweib: Die Raue Else	59
3.3.2 Die zauberkundige Tochter der Heiden Sareczein	61
3.3.3 Die tote Zunge Puntungs: Zwischen Wunder und Beschwörung	63
3.3.4 Die Vernichtung der Zwerge als Symbol christlicher Überlegenheit	65
3.4 Magische Orte im <i>Wolfdietrich</i>	66
3.4.1 Die Quelle und die Tiere als <i>locus amoenus</i>	66
3.4.2 Die Zauberburg des Heiden Sareczein	69
3.4.3 Im Berg der Göttinnen	70
2.4.4 Wolfdietrichs Descensus-Reise in die Hölle	71
2.5 Zusammenfassung <i>Wolfdietrich</i>	72
4. Abschließende Betrachtung.....	74
Primärliteratur	81
Sekundärliteratur	81

Einleitung

Obwohl *Ortnit* und *Wolfdietrich* zu den zentralen Werken der spätmittelalterlichen Heldenepik zählen, wurde die Rolle magischer Elemente darin bislang nur am Rande untersucht. Besonders der Zusammenhang zwischen magischen Objekten, Figuren und Orten in Verbindung mit kulturgeschichtlich greifbaren Vorstellungen des mittelalterlichen Volksglaubens ist in der bisherigen Forschung nicht systematisch erschlossen worden. Die vorliegende Arbeit setzt an eben dieser Lücke an und untersucht, welche magischen Konzepte in beiden Erzählungen zum Ausdruck kommen, wie diese literarisch gestaltet sind und welche kulturellen und religiösen Bedeutungen ihnen im Kontext der mittelalterlichen Vorstellungswelt zukommen.

Ausgehend von dieser Problemstellung besteht das Ziel der Untersuchung darin, die magischen Objekte, Figuren und Orte, die in *Ortnit* und *Wolfdietrich* auftreten, zu analysieren und diese Elemente in den kulturhistorischen und religiösen Horizont des mittelalterlichen Volksglaubens einzuordnen. Im Zentrum steht die Frage, inwiefern Magie in den beiden Heldenerzählungen nicht nur als ein narrativ unterhaltendes Erzählmittel eingesetzt wird, sondern darüber hinaus als Ausdruck tieferliegender, kollektiv geteilter Vorstellungs- und Glaubenswelten dient, die im Denken jener zeitlichen Epochen des Hoch- und Spätmittelalters fest verankert waren und welche magischen Motive und Vorstellungen den jeweiligen narrativen Darstellungen zugrunde liegen könnten.

Eine besondere Relevanz liegt dabei auf der Frage, wie magische Vorstellungen in den beiden mittelalterlichen Heldenerzählungen narrativ verarbeitet wurden, welche Funktion sie für die Handlung haben und in welchem Verhältnis sie zu christlich-religiösen Deutungsmustern stehen. Da die beiden Heldenepen an zahlreichen Stellen miteinander verflochten sind, bieten sie hierfür ein besonders ergiebiges Untersuchungsfeld, da sie sowohl volkstümliche, vorchristliche Motive aus der Antike als auch christlich geprägte Sinnhorizonte offenbaren und dadurch unterschiedliche Formen kultureller, religiöser und normativer Vorstellungswelten sichtbar machen.

Dabei sind manche magischen Motive und die damit möglicherweise verbundenen Implikationen deutlicher nachzuweisen, da die Überlieferungslage in diesen Fällen vergleichsweise gut ist, während andere Motive nur latent vorhanden sind, wodurch ihre Deutung einen gewissen interpretativen Spielraum erfordert.

1 Zur Definition von Magie, Wunder, Aberglaube

Die folgenden drei Abschnitte widmen sich in komprimierter Form den Begriffen Magie, Wunder und Aberglaube im mittelalterlichen Kontext, wobei insbesondere aus christlicher Perspektive vor allem die Kategorisierung und Begriffsbestimmung des Kirchenvaters Augustinus von Hippo (354 – 430 n. Chr.) für die Entwicklung dieser drei Konzepte angeführt wird.

Im Wesentlichen lässt sich festhalten, dass zahlreiche Vorstellungen der griechisch-römischen Antike von der frühchristlichen Kirche zunächst übernommen und anschließend im Sinne einer christlichen Weltanschauung umgedeutet, modifiziert und in ein christliches Glaubensgefüge integriert wurden.

Diese begrifflichen Prägungen etablierten und verbreiteten sich sukzessive in den Werken unzähliger christlicher Autoren und formten sich im Verlauf von Jahrhunderten zu zentralen Elementen des gelehrten theologischen Denkens, die in unterschiedlichem Maße Einfluss auf volkstümliche religiöse Vorstellungen nahmen, wobei sie bis in die Gegenwart hinein sowohl im theologischen Diskurs als auch in Teilen des kulturellen Gedächtnisses des abendländischen Kulturraums verankert sind.

Religiosität im Mittelalter bedeutete keineswegs ein homogenes Netzwerk von kollektiv geteilten Glaubensvorstellungen, sondern vielmehr die Existenz heterogener und im stetigen Wandel begriffener Glaubenssysteme, deren Grenzen sich nicht trennscharf voneinander abgrenzen ließen, sondern vielmehr ineinander verliefen und somit einen bedeutsamen Teil des menschlichen Erlebens ausmachten:

„Denn man lebte nicht nur nach der von oben ‚verordneten Religion‘, sondern auch nach Vorstellungen und Bräuchen, deren Anfänge sich in der vorchristlichen Epoche verlieren oder die erst im Mittelalter als neuer ‚Aberglaube‘ entstanden.“¹

Abseits der christlichen Welt von Gott, Heiligen und Dämonen glaubten die Menschen beispielsweise an verschiedene regionale Zwischenwesen und Gottheiten, und

¹ Dinzelbacher, Peter: Europa im Hochmittelalter 1050 – 1250. Eine Kultur- und Mentalitätsgeschichte. Darmstadt: Primus 2003, S. 71.

griffen zur Bewältigung ihres Alltags ganz selbstverständlich auf Segenssprüche, Zauberworte und Fluchformeln zurück.²

1.1 Definition des Begriffs Magie im mittelalterlichen Kontext

Die klassische Definition des Magiebegriffs, die gegen Ende des 19. Jahrhunderts herausgebildet wurde, beruht maßgeblich auf einer seit dem frühen Mittelalter vorherrschenden und christlich geprägten Perspektive. In diesem Deutungsrahmen wird der Terminus Magie systematisch in Opposition zur christlichen Religion und später auch zur Wissenschaft konstruiert und dabei mit negativen Wertungen sowie einem impliziten Vorwurf der Irrationalität und Minderwertigkeit gegenüber den beiden anderen Termini verbunden.³

Die Begriffe *mágoi* und *mageía* gelangten im Zuge der kriegeischen Auseinandersetzung mit dem Perserreich in die griechische Sprache und bezeichneten ursprünglich Mitglieder der medizinischen Priesterkaste sowie deren rituelle Praktiken.⁴ In der weiteren Entwicklung kam es zunehmend zu einer Überlagerung zwischen dem Begriff des Magiers und dem des *maleficus*, also des schädigenden Zauberers.⁵

Obwohl „bereits die antike Terminologie um *mageía* [...] komplex und semantisch unscharf“⁶ ist, lässt sich grundsätzlich anmerken, dass magische Handlungen als ritualisierte Praktiken verstanden werden können, die darauf abzielen, mittels sprachlicher, körperlicher oder mentaler Mittel Einfluss auf Personen, Situationen, Objekte oder übernatürliche Wesen – etwa Götter, Dämonen, Geister oder Engel – auszuüben. Die angestrebte Veränderung wird dabei nicht durch ein Gebet an ein göttliches Wesen herbeigeführt. Es handelt sich also nicht um eine Bitte, sondern um eine gezielte Handlung, die eng mit dem eigenen Willen bzw. der Intention des oder der Praktizierenden verknüpft ist. Die Neigung zur Ausübung magischer Praktiken

² Vgl. Ebd.

³ Vgl. Otto, Bernd-Christian: Magie. Rezeptions- und diskursgeschichtliche Analysen von der Antike bis zur Neuzeit. In: Religionsgeschichtliche Versuche und Vorarbeiten. Hg. v. Rüpke, Jörg / Uehlinger, Christoph. Berlin / New York: De Gruyter 2011 (Band 57), S. 6–8.

⁴ Vgl. Ebd. S. 143.

⁵ Vgl. Habiger-Tuczay, Christa: Magie und Magier im Mittelalter. München: Dietrichs 1992, S. 18.

⁶ Otto, S. 164.

scheint anthropologisch tief im Menschen verankert zu sein und lässt sich in nahezu allen Entwicklungsstufen und Kulturräumen bis zu den frühesten Anfängen menschlicher Geschichte nachweisen.⁷ Das Bedürfnis nach Sicherheit spielt in diesem Zusammenhang gewiss eine zentrale Rolle für die menschliche Neigung zur Ausübung von magischen Praktiken, da durch den Glauben an deren Wirksamkeit Ängste und psychische Spannungen reduziert werden können.⁸

Vor allem aus christlicher Perspektive erscheint der Magiebegriff im abendländischen Kulturraum bis in die Gegenwart hinein negativ konnotiert. Bereits Augustinus setzte sich kritisch mit den griechisch-römischen Ritualpraktiken auseinander und ordnete diese in sein frühchristliches theologisches Deutungssystem ein.⁹ Obwohl die Ausübung von Magie bereits seit der römischen Antike verboten war, erfolgte die gezielte Verfolgung durch die Inquisition erst in den letzten beiden Jahrhunderten des Mittelalters und erreichte somit erst in diesem Zeitraum eine ernstzunehmende systematische Ausprägung.¹⁰

Betrachtet man die beiden volkssprachigen Heldenepen *Ortnit* und *Wolfdietrich*, so fällt auf, dass die Ausübung von Magie beziehungsweise das Wissen um die Herstellung magischer Objekte bestimmten Personen und Wesen außerhalb der christlich-höfischen Ordnung vorbehalten ist.¹¹ Der Zwerg Alberich gewährt Ortnit Zugang zu den von ihm geschmiedeten Objekten, die Dracheneier stammen aus dem fernen Land der Heiden, und auch in der Schlusspartie des *Wolfdietrich* nach dem Dresdner Heldenbuch erscheint Magie vorrangig als heidnisches Machtmittel. Sowohl die Tochter des Heiden Sareczein als auch die Göttinnen des Berges wenden Magie *gegen* den christlich kodierten Wolfdietrich an. Die Konfrontation zwischen diesen Figuren kann als symbolischer Konflikt zwischen Christentum und dem magischen

⁷ Vgl. Drury, Nevill: *Magie. Vom Schamanismus und Hexenkult bis zu den Technoheiden*. Aarau / München: AT Verlag 2003, S. 6.

⁸ Vgl. Petzoldt, Leander: *Magie und Religion*. In: Dinzelsbacher, Peter / Bauer, Dieter R. (Hg.): *Volksreligion im hohen und späten Mittelalter*. Paderborn / München [u.a.]: Schöningh 1990 (Quellen und Forschungen aus dem Gebiet der Geschichte. Neue Folge, Heft 13), S. 467.

⁹ Vgl. Otto, S. 273–274.

¹⁰ Vgl. Dinzelsbacher, Peter: *Lebenswelten des Mittelalters 1000–1500*. Hg. v. Bachmann, Michael P.: *Bachmanns Basiswissen*. Badenweiler: Bachmann 2010 (Band I), S. 499.

¹¹ Eine Ausnahme bildet das vom Einsiedler überreichte Taufhemd Wolfdietrichs, siehe dazu Kap. 3.2.1. Obwohl es übernatürliche Wirkkraft besitzt und somit ebenfalls als magisches Objekt erscheint, repräsentiert es ein Symbol für die Zugehörigkeit zur christlichen Gemeinschaft und steht daher eindeutig innerhalb der christlichen Ordnung.

Heidentum interpretiert werden, wobei dieser Konflikt erwartungsgemäß zugunsten des Christentums entschieden wird.

1.2.2 Definition des Begriffs Wunder im mittelalterlichen Kontext

Eine der frühesten systematischen Unterscheidungen zwischen den Begriffen Wunder und Magie lässt sich ebenfalls auf Augustinus von Hippo zurückführen. In seiner Argumentation erscheinen Wunder stets als Ausdruck göttlichen Handelns und sind somit dem Wirken Gottes zuzuschreiben, während magische Praktiken, etwa Zauberei, auf den Kontakt mit Dämonen zurückzuführen sind. Mit anderen Worten: Für Augustinus gilt jedes übernatürliche Phänomen, das nicht in einem christlichen Rahmen verankert ist, prinzipiell als verwerflich. Diese ablehnende Haltung erstreckt sich konsequent auf spirituelle Praktiken wie *Theurgie* und *Goëtie*.¹²

Ob derartige theologische Überlegungen bei der Entstehung der beiden Heldensagen tatsächlich eine Rolle gespielt haben, lässt sich nicht eindeutig bestimmen. Dennoch ließe sich darin ein Muster erkennen, das erklären würde, warum Ortnit am Ende scheitern muss, während Wolfdietrichs Aventüre erfolgreich ist. Ortnits genealogisch ambivalente Herkunft bildet die Grundlage seiner übermenschlichen Kräfte. Sein Vater ist ein Zwerg, ein heidnisches Zauberwesen, und als wäre dieser Umstand aus christlicher Perspektive nicht bereits problematisch genug, erscheint auch Ortnits Zeugungsakt als ein gottloser Vorgang. Die Vergewaltigung einer verheirateten Frau bildet die Basis für Ortnits Existenz. Möglicherweise ist es gerade diese Konstellation aus Abstammung und heroischer Aufgabenstellung, die den Lampartenkönig letztendlich in seinen Untergang führt. Aufgrund seiner heidnischen Herkunft ist Ortnit schlicht ungeeignet, als Identifikationsfigur des siegreichen christlichen Helden zu dienen.

Anders hingegen verhält es sich mit Wolfdietrich, dessen übermenschliche Stärke ihm von einem christlichen Einsiedler übertragen wird. Fünfzig Jahre soll er alt werden, so die Prophezeiung des Mannes, und mit jedem verstrichenen Jahr eine Mannesstärke hinzugewinnen. Nach seiner Taufe wird er mit einem magischen

¹² Vgl. Augustinus, Aurelius: Der Gottesstaat. De Civitate Dei. Erster Band. Buch I – XIV. Hg. v. Perl, Carl Johann. Paderborn: Schöningh 1979, S. 631.

Taufhemd beschenkt, das auf wundersame Weise zusammen mit ihm wächst und ihn vor allen schädlichen Einflüssen schützen wird, solange er dieses Hemd nur trägt. Als die wilden Tiere bei der Quelle den Knaben Wolfdietrich nicht attackieren, sondern sich zu ihm gesellen, deutet Berchtung diesen Vorgang programmatisch als göttliches Wunder. Zur Bestätigung dieser Beobachtung muss Wolfdietrich den anschließenden Kreuztest bestehen, wodurch er symbolisch bereits als rechtschaffener Christ ausgewiesen wird. Die beiden Sagen stellen zwei Helden nebeneinander: Ortnit, der seine Kräfte aus dem Heidentum bezieht, und Wolfdietrich, der sie aus dem Christentum schöpft.

1.2.3 Definition des Begriffs Aberglaube im mittelalterlichen Kontext

Im Rahmen seines frühtheologischen Schaffens leistete Augustinus von Hippo einen entscheidenden Beitrag zur Entwicklung eines Ansatzes der Superstitionenkritik. Indem er theologische Kriterien dafür entwickelte, welche Vorstellungen, Praktiken und Intentionen dem Ideal eines gläubigen Christen entsprachen, und welche nicht, konnte er gleichzeitig normative Maßstäbe für angemessenes Verhalten innerhalb der christlichen Gemeinschaft setzen.¹³ Da es der Kirche jedoch nicht möglich war, tief verwurzelte Praktiken des Heidentums vollständig aus dem traditionellen Volksbrauch auszulöschen, wurden zahlreiche heidnische Elemente in die eigene religiöse Praxis aufgenommen und anschließend umgedeutet. Besonders deutlich zeigt sich dieser Vorgang der Assimilierung in der Aneignung heidnischer Stätten und in der Funktion der Heiligenverehrung als legitimes Mittel zur Abwehr dämonischer Kräfte.¹⁴

Bemerkenswert ist in diesem Zusammenhang, dass Augustinus antike Vorstellungen vom Wirken dämonischer Mächte weitgehend unkritisch übernommen hat¹⁵, ihnen also eine entscheidende Existenzberechtigung innerhalb des christlichen Glaubens-

¹³ Vgl. Hersperger, Patrick: Kirche, Magie und ›Aberglaube‹. *Superstitio* in der Kanonistik des 12. und 13. Jahrhunderts. In: Forschungen zur kirchlichen Rechtsgeschichte und zum Kirchenrecht. Hg. v. Thier, Andreas / De Wall, Hendrich. Köln / Weimar / Wien: Böhlau 2010 (31. Band), S. 156.

¹⁴ Vgl. Thomas, Keith: Religion and the Decline of Magic. New York: Charles Scribner's Sons 1971, S.47.

¹⁵ Vgl. Hersperger, S. 167.

systems zuschrieb, anstatt sie als fiktive Wesen auszuweisen und dadurch in den Bereich des Aberglaubens einzuordnen. Darüber hinaus führte er die Vorstellung des Dämonenpakts in die christliche Lehre ein.¹⁶

Während Aberglaube in der Gegenwart meistens als irrationale Vorstellung von Wirkungszusammenhängen verstanden wird, man denke etwa an die schwarze Katze, den zerbrochenen Spiegel oder hinter die Schulter geworfenes Salz, bezeichnete Augustinus mit dem Begriff Aberglaube generell alle religiösen bzw. heidnischen Praktiken und Überzeugungen, die sich seiner Ansicht nach nicht mit der christlichen Glaubenslehre vereinbaren ließen. Augustinus verwendete den Begriff Aberglaube somit vor allem dazu, antike und heidnische Bräuche, Praktiken und Rituale als wirkungslose Vorstellungen auszuweisen und dadurch gegenüber dem Christentum abzuwerten.

Im Verhältnis zwischen Ortnit und Alberich lassen sich strukturelle Parallelen zu historischen Vorstellungen von einem Dämonenpakt erkennen, wie in Kapitel 2.1.2 noch ausführlich behandelt wird. Auch ohne vertiefende Analyse ist jedoch ersichtlich, dass Alberich die Basis für Ortnits Kraft und für seine erfolgreiche Brautwerbung bildet, und dass die Weigerung des Zwergs, mit Ortnit gegen den Drachen in den Kampf zu ziehen, ein ebenso rasches wie unrühmliches Ende seiner Aventüre herbeiführen wird.

1.3 Zu Methodik dieser Arbeit

Diese Arbeit ist primär auf einen kulturwissenschaftlichen Zugang ausgerichtet, der sich methodisch insbesondere an der Historischen Anthropologie orientiert. Ziel ist es, magische Objekte, Figuren, Praktiken und Orte, religiöse Vorstellungen sowie symbolisch aufgeladene Motive nicht isoliert als bloße narrative Elemente zu betrachten, sondern sie als Ausdruck eines spezifischen mittelalterlichen Vorstellungs- und Glaubenshorizonts zu interpretieren. Als literarische Grundlage dieser Untersuchung dienen die Handschriften A des *Ortnit* und des *Wolfdietrich* aus dem Ambraser Heldenbuch, wobei das dort fehlende Ende des *Wolfdietrich* durch die Schlusspartie aus dem Dresdner Heldenbuch ergänzt wird.

¹⁶ Vgl. Ebd., S. 170.

In diesem Zusammenhang wird die kulturelle Dimension in diesen beiden Texten über das aus der Literaturwissenschaft stammende Interpretationsverfahren des *Close Readings* erschlossen, dessen zentrales Prinzip in der textgenauen, detailorientierten Lektüre und Analyse literarischer Strukturen, Motive und Bedeutungszusammenhänge besteht.¹⁷

2. Ortnit

Im ersten Teil der Analyse wird die Handschrift A des *Ortnit* aus dem Ambraser Heldenbuch herangezogen, die von Hans Ried in den Jahren 1504–1516/17 im Auftrag von Kaiser Maximilian I. niedergeschrieben wurde.

2.1. Zur Analyse des *Ortnit*

Im Zentrum der Betrachtung des *Ortnit* stehen zunächst die Mutterfigur und der Zwerg Alberich, da beide wichtige Handlungsträger sind. Zwar nimmt die Mutterfigur in dieser Heldenerzählung lediglich eine Nebenrolle ein, doch setzt sie mit der Übergabe des Rings und der Wegbeschreibung entscheidende Impulse für den Verlauf der Handlung.

Alberich wird zur personifizierten Verkörperung von Ortnits weltlichem Erfolg. Er ist nicht nur Ortnits Vater, sondern auch der Übermittler der magischen Objekte. Durch seine Ratschläge und sein selbstständiges Eingreifen wird er zum Garanten von Ortnits gelungener Brautfahrt, erscheint jedoch als magisches Zwischenwesen zugleich niemals vollständig in die höfische Welt integriert.

Die magischen Objekte verleihen Ortnit die Fähigkeit zu außergewöhnlichen Taten, besonders im Kampf gegen die Heiden. In der Begegnung mit dem Drachen verlieren sie ihre Wirksamkeit jedoch allein deshalb, weil Ortnit nicht bei Bewusstsein ist, sondern schläft.

¹⁷ Vgl. Nünning, Vera / Nünning, Ansgar (Hg.): Methoden der literatur- und kulturwissenschaftlichen Textanalyse. Anstöße – Grundlagen – Modellanalysen. Stuttgart / Weimar: Metzler 2010, S. 294.

Mit der *stainwant* und dem *locus amoenus* Alberichs treten zwei zentrale magische Orte hervor, die zugleich als Schwelle zwischen der irdischen Welt Ortnits und der andersweltlichen Sphäre Alberichs fungieren.

2.1.1 Die Mutterfigur im *Ortnit*: Ringgabe, Vorhersage, ambivalentes Erbe

Ortnits Aventüre beginnt zunächst bei seiner Mutter, die ihn fürsorglich mit der notwendigen Gabe für seine Reise ausstattet: „*Da sprach sein liebe muoter, ›du wilt in sorgen leben. / und suochest du abentewr, ich wil dir mein stewr geben*“ (O 78,1–2). Mit diesen Worten überreicht sie ihrem Sohn einen magischen Ring, ein sogenanntes „*vingerlein*“ (O 78,4).

Darüber hinaus gibt sie Ortnit zwei zentrale Unterweisungen mit auf den Weg, wie dieser Ring zu verwenden sei. Erstens sagt sie zu ihrem Sohn: „*und gibst du es aber iemand, ich wird dir nimmer holt*“ (O 79,4). Sie verbietet diesem somit, den Ring jemals weiterzugeben. Interessanterweise schwört Ortnit noch vor dieser Anweisung bereits „*ainen aid*“ (O 79,1), den Ring unter keinen Umständen jemals aus der Hand zu geben. Dennoch wird er diesen Eid im weiteren Handlungsverlauf insgesamt dreimal brechen: Zunächst lässt er sich den Ring von Alberich von der Hand ziehen (vgl. O 141,2), später überreicht er ihn Ylias von Reußen, um diesen in das Geheimnis um Alberich einzuweihen (vgl. O 240,1–4), und schließlich legt er das Schmuckstück vor seinem Untergang ab und wirft es vor Alberich auf die Wiese (vgl. O 561,1). Und zweitens mahnt die Mutter: „*wiltu in die wilde reiten, so lasse es von dir nicht. du vindest abenteur, von dem staine das geschicht*“ (O 81,3–4). Der Stein im Ring soll Ortnit also den Weg zu seiner Aventüre weisen, und damit dies geschehen kann, darf er den Stein auf keinen Fall bedecken (vgl. O 85,2–3).

Diese Passage ist vor allem deshalb interessant, weil der Text weder Auskunft darüber liefert, wie die Mutter in den Besitz des Rings gelangt ist, noch darüber, warum sie um die Funktionsweise des Steins Bescheid weiß. Daraus ergibt sich zwangsläufig der Eindruck, dass die Beziehung zwischen Alberich und Ortnits Mutter möglicherweise weitaus komplexer gewesen sein könnte, als es aus der Rezeption des Textes rekonstruierbar ist. Ebenfalls völlig unklar bleibt, woher sie den exakten Wert der Brünne kennt: „*fünfzig tausent mark*“ (O 82,4) ist diese wert, eine auffällig präzise Angabe, die später unabhängig von Alberich bestätigt wird (vgl. O 112,1).

Außerdem drängt sich die Frage auf, warum Ortnits Mutter in der Lage ist, eine derart detaillierte Wegbeschreibung zu Alberichs Aufenthaltsort zu geben: „*So du von Garte reitest, so keer es zu der lengken hant / über rone und über gebirge neben der stainwant, / und warte wo ein linde under dem gebirge stee / und aus der stainwande ein küeler brunne gee*“ (O 83,1–4).

Dieser Umstand könnte nun entweder darauf hindeuten, dass der Text ein wichtiges Detail im Hinblick auf ihre Beziehung zu Alberich verschweigt, oder aber die Deutung nahelegen, dass Ortnits Mutter über hellseherische Fähigkeiten verfügt haben könnte, ein zugegeben nur latent vorhandenes Motiv, das im Text zwar nicht explizit ausgeführt wird, sich jedoch im Vergleich mit der Mutterfigur des *Wolfdietrich* sowie im Rückgriff auf Augustinus Unterscheidung zwischen Vorhersage, Prophezeiung und Vision anbieten würde. Auch wenn dieser Gedanke auf den ersten Blick spekulativ erscheinen mag, lässt er sich dennoch auf zwei Aspekte stützen.

Erstens auf die konzeptuelle Opposition von Vorhersage und Prophezeiung. Laut Augustinus werden Vorhersagen als rituelle Praktiken verstanden, die stets in Kombination mit dämonischen Kräften vollzogen werden.¹⁸ Dadurch grenzt er solche Vorhersagen deutlich von den gottesnahen Prophezeiungen und Visionen der Heiligen ab,¹⁹ und stuft sie als schändliche und verwerfliche Handlungen ein.

Und zweitens auf die Gegenüberstellung der beiden Mutterfiguren aus dem *Ortnit* und dem *Wolfdietrich*. Die Mutter des *Wolfdietrich* empfängt eine nächtliche Vision in Form einer Stimme, die zu ihr spricht (vgl. WD 20,1–4); es handelt sich laut Augustinus also um eine Wissenseingebung aus göttlicher Quelle.

Zwar lässt sich das Motiv der magischen Vorhersage bei Ortnits Mutter durch den Text nicht belegen, doch ergibt sich durch die Gegenüberstellung der beiden Mutterfiguren zumindest eine interpretative Nähe zu diesem Motiv, die gleichzeitig die Ambivalenz zwischen Heidentum und Christentum nach christlichen Glaubensvorstellungen hervorhebt, besonders dann, wenn die eigentümliche Verflechtung der beiden miteinander verschränkten Heldenerzählungen berücksichtigt wird.²⁰

¹⁸ Vgl. Augustinus, S. 527.

¹⁹ Vgl. Ebd., S. 699–701.

²⁰ Vgl. Fuchs-Jolie, Stephan / Miller, Victor / Peschel, Dietmar: *Otnit. Wolf Dietrich. Frühneuhochdeutsch / Neuhochdeutsch*. Stuttgart: Reclam 2013, S. 694.

Die Vorstellung eines Paktes zwischen einem Menschen und dem Teufel oder einem Dämon war im Mittelalter weit verbreitet. Das Ziel eines solchen Paktes lag häufig in weltlichen Motiven, wie dem Streben nach Macht und Reichtum. Bereits im Neuen Testament findet sich bei dem Synoptiker Lukas folgende Stelle: „*Wenn du dich vor mir niederwirfst und mich anbetest, wird dir alles gehören*“ (Lk 4,7). Nach mittelalterlicher Auffassung wurden magische Kräfte, die aus einem Dämonenpakt hervorgingen, an materielle Objekte wie Amulette²¹ oder Ringe gebunden und verliehen auf diese Weise ihren Trägern Macht.

Dass sich Alberichs Ring im Besitz der Mutterfigur befindet, lässt sich in diesem Zusammenhang als Hinweis auf das Motiv eines Dämonenpakts verstehen. „*ich müesste dir immer dienen, hestu das vingerlein*“ (O 142,3), sagt Alberich später im Text zu Ornit. Lässt sich der Ring also als ein magisches Instrument deuten, mit dem Alberich respektive der Dämon kontrolliert und in ein Dienstverhältnis gezwungen werden kann? Die Funktionsweise des Rings wird im nächsten Kapitel genauer analysiert.

Jedenfalls deutet sowohl der Besitz als auch die Weitergabe des Rings durch Ornits Mutter sowie das damit verbundene Wissen um seine korrekte Handhabung auf eine implizite, verborgene und tiefgreifendere Verbindung zu Alberich hin. Dadurch wird der Ring nicht bloß als magisches Instrument erkennbar, sondern darüber hinaus auch zum Symbol für Ornits ambivalentes Erbe, das ihn gleichermaßen ermächtigt wie auch gefährdet. Dieser Aspekt wird ebenfalls im nächsten Kapitel eingehender untersucht.

Die Übergabe des Rings führt Ornit auf einen Weg, der zwar seine irdischen Wünsche vorübergehend erfüllt, zugleich jedoch Konsequenzen nach sich zieht, die den Grund für seinen schmachvollen Untergang bilden werden. Die Mutterfigur fungiert dabei als initiiierende Schwellenfigur zwischen höfischer Welt und magischer Anderswelt und leistet auf diese Weise einen zentralen Beitrag zur Handlung, obwohl sie im Heldenepos selbst bloß als Randfigur in Erscheinung tritt. Sie schafft die Voraussetzungen für Ornits Kontakt mit dem Übernatürlichen, wobei ihre Rolle ambivalent erscheint. Einerseits warnt sie ihn vor seiner Aventüre, andererseits

²¹ Vgl. Simek, Rudolf: Dämonen, Teufel, Hexenglaube. Böse Geister im europäischen Mittelalter. Wien / Köln: Böhlau 2023, S. 160.

fungiert sie als notwendiges Bindeglied zur Anderswelt und eröffnet ihm durch die Übergabe des Rings sowie durch die detaillierte Wegbeschreibung überhaupt erst den Zugang zu dieser Sphäre.

Im mittelalterlichen Diskurs galten Frauen schon seit jeher als besonders empfänglich für dämonische Einflüsse. Obwohl diese Vorstellungen erst mit Beginn der frühen Neuzeit in der Hexenverfolgung gipfelten, waren viele der im Hexenhammer (*Malleus Maleficarum*, 1486) zusammengetragenen Ansichten bereits seit Jahrhunderten im Volksglauben verankert. Der Hexenhammer postuliert nicht nur die Existenz von Hexen und die Schädlichkeit ihrer Magie, sondern hebt zugleich die zentrale Rolle der Sexualität im Zusammenhang mit Hexerei hervor.²² Der Teufel erscheint dabei in der Gestalt eines Incubus, also eines Dämons in menschlicher Form, und macht sich die vermeintlich fleischliche Schwäche der Frau zunutze. Durch die sexuelle Vereinigung erfolgt die Abkehr von Gott, die Bildung eines Dämonenpakts und nach superstitiöser Vorstellung auch die Zeugung dämonischer Nachkommen.²³

Bei der ersten Vergewaltigung ist Alberich unsichtbar. Erst nachdem Ortnits Mutter den Ring von ihm erhalten hat, wird der Zwerg für ihre Augen überhaupt sichtbar. Dass sie den Ring über viele Jahre hinweg heimlich in ihrem Besitz verwahrt hat, legt den Schluss nahe, dass es ihr ein Anliegen gewesen sein muss, die Verbindung zu Alberich aufrechtzuerhalten. In gewisser Hinsicht muss sie ihrem einstigen Peiniger verziehen haben, andernfalls hätte sie wohl kaum ihren Sohn zu ihm geführt. Die Abwesenheit des Königs in der Erzählung verdeutlicht das komplexe Geflecht innerhalb dieser familiären Struktur und markiert zugleich eine Leerstelle im Text, die mehr Fragen aufwirft, als sie beantwortet.

2.1.2 Ornit und Alberich: Struktur eines Dämonenpakts

Die Vorstellung davon, was ein *Daimon* eigentlich ist, hat seit der Antike vielfältige Wandlungen durchlaufen. Bei Sokrates erscheint er als eine Art Ratgeber in Form

²² Vgl. Brauner, Sigrid: *Fearless Wives & Frightened Shrews. The Construction of the Witch in Early Modern Germany*. Massachusetts: The University of Massachusetts Press 1995, S. 33.

²³ Vgl. Ebd., S. 35.

einer inneren Stimme;²⁴ später bezeichnete der Begriff sowohl verstorbene Menschen, die als wohlwollende Geistwesen (δαίμονες) auf der Erde verweilen und die Lebenden mit ihrer Präsenz behüten,²⁵ als auch Wesenheiten, die zwischen den menschlichen Seelen und dem Göttlichen beziehungsweise dem Überirdischen vermitteln.²⁶

Augustinus weist die antike Glaubensvorstellung von einer Vermittlerfunktion der Dämonen zwischen Göttern und Menschen entschieden zurück.²⁷ Ebenso lehnt er die bis dahin gängige Unterscheidung zwischen guten und bösen Dämonen ab. Stattdessen entwickelt er die Vorstellung von vernunftbegabten Wesen, die zwar über Intelligenz beziehungsweise Verstandeskraft verfügen, zugleich jedoch von zutiefst menschlichen Emotionen wie Zorn, Hass und Begierde getrieben sind.²⁸ Auch die launenhaften Götter der Antike zählt Augustinus zu den Dämonen.²⁹ Er beschreibt sie als unsterbliche Wesen mit luftartiger Leiblichkeit,³⁰ die über die Fähigkeit verfügen, sich selbst sichtbar zu machen.³¹ Im Umkehrschluss bedeutet diese Beschreibung auch, dass sie für das menschliche Auge unsichtbar bleiben können, sofern sie es wünschen.

Auch der Zwerg Alberich ist für die Menschen nur dann sichtbar, wenn sie im Besitz des magischen Steins sind, der in den Ring eingefasst ist. Seine Unsterblichkeit wird durch die Angabe seines hohen Alters von 500 Jahren (O 241,4) angedeutet, obwohl seine körperliche Erscheinung weiterhin der eines kleinen Kindes gleicht. Die ursprünglich aus keltischer und germanischer Folklore stammenden Zwergen-

²⁴ Vgl. Platon: Apologie des Sokrates. Hg. und übers. von Heitsch, Ernst. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2014, S. 26.

²⁵ Vgl. Hesiod: Theogonie. Werke und Tage. Griechisch – deutsch. Hg. u. übers. v. Schirnding, Albert von. Berlin: Akademie 2012 (Sammlung Tusculum), S. 90 (siehe V. 122).

²⁶ Vgl. Plutarch: De genio Socratis. Russel, Donald: Text and Translation. In: On the *daimonion* of Socrates. Hg. v. Nesselrath, Heinz-Günther. Tübingen: Mohr Siebeck 2010, S. 61.

²⁷ Vgl. Augustinus, S. 539 und S. 563.

²⁸ Vgl. Ebd., S. 575.

²⁹ Vgl. Ebd., S. 217.

³⁰ Vgl. Ebd., S. 577.

³¹ Vgl. Ebd., S. 597.

gestalten wurden im Zuge der Christianisierung zunehmend dämonisiert,³² erfreuten sich jedoch zugleich großer Beliebtheit beim höfischen Publikum.³³

Dass Alberich im *Ortnit*, im Gegensatz zu späteren Heldenerzählungen, noch mit magischen Fähigkeiten ausgestattet ist, zeigt sich insbesondere daran, dass seine Unsichtbarkeit als immanenter Vorgang erscheint und nicht an die Nutzung von magischen Objekten, etwa einer Tarnkappe, gebunden ist. In seiner Zuordnung lässt sich Alberich somit als ein Wesen der *mirabilia* bestimmen,³⁴ dessen Existenz- und Wirkungsbereich außerhalb der christianisierten höfischen Welt liegt.

Die Figur des Alberich ist fest verankert in der Wildheit einer noch nicht bezwungenen, heidnisch geprägten Naturlandschaft. Alberich ist ein *wildes gezwergk* (O 118,3), ein *künig* über *manig tale unde berg* (O 118,4); damit wird er Ortnit in seiner Stellung zumindest als ebenbürtig dargestellt, wenn nicht sogar als überlegen (vgl. O 128,4). Von Beginn an zeigt sich im Verhältnis zwischen Ortnit und Alberich ein auffälliges Ungleichgewicht: Den Zweikampf kann der Held nur deshalb für sich entscheiden, weil der Zwerg vor Lachen nicht mit voller Stärke kämpfen kann. Dieser Umstand deutet darauf hin, dass Alberich grundsätzlich der Überlegene ist: „*Von seinem grossen spote ward im sein preis genomen. / und het er nicht gelachet, so het er in nicht überkomen*“ (O 105,1–2).

Bereits bei dieser ersten Begegnung offenbart Ortnit jedoch Charakterzüge, die mit dem Ideal eines christlichen Helden nur schwer vereinbart werden können. Aus Furcht, durch die Gefangennahme des Zwerges den Spott seiner Untertanen auf sich zu ziehen, erwägt er ohne rechtfertigenden Anlass, seinen wehrlosen Kontrahenten kurzerhand zu ermorden: „*des gelaubet auf mich niemand, daz ich dich hab hie erschlagen*“ (O 108,4). Die Problematik von Ortnits Charakter muss daher im weiteren Verlauf dieser Arbeit wiederholt thematisiert werden, da nach christlicher Vorstellung ausschließlich moralisch zweifelhafte beziehungsweise sündhafte Menschen einen Pakt mit dämonischen Mächten schließen würden.

³² Vgl. Bologne, Jean Claude: *Magie und Aberglaube im Mittelalter. Von der Fackel zum Scheiterhaufen*. Düsseldorf: Patmos 2003, S. 83–84.

³³ Vgl. Dinkl, Susanne: *Untote, Riesen, Zwerge und Elfen. Zur Konstruktion populären (Aber)Glaubens seit dem frühen Mittelalter*. Würzburg: Königshausen & Neumann 2017 (Kulturtransfer. Alltagskulturelle Beiträge 9), S. 79.

³⁴ Vgl. Habicht, Isabel: *Der Zwerg als Träger metafikционаler Diskurse in deutschen und französischen Texten des Mittelalters*. Heidelberg: Winter 2010, S. 67.

Um sein Leben zu retten, verspricht Alberich Ortnit nicht nur das hervorragendste Rüstzeug samt Schwert, sondern auch seine Unterstützung bei der Brautwerbung und offenbart ihm in diesem Zusammenhang erstmals seinen Namen. Die Vorstellung, durch die Kenntnis des wahren Namens Kontrolle über einen Dämon zu erlangen, ist vermutlich ebenso alt wie der Glaube an dämonische Mächte selbst; historisch lassen sich dafür zahlreiche Belege finden, etwa in der babylonischen Religion³⁵ oder im jüdischen *Sefer-ha-Razim*,³⁶ um nur einige Beispiele zu nennen. Auch in der christlichen Tradition finden sich Hinweise auf einen Zusammenhang zwischen der Kenntnis von Dämonennamen und deren Austreibung: Im Markusevangelium erkundigt sich Jesus vor der Austreibung nach den Namen der Dämonen, bevor er ihnen gestattet, in eine Schweineherde einzufahren (Mk 5,8–13). Der gefangene Alberich beteuert wiederholt seine Verlässlichkeit und Treue gegenüber Ortnit und erklärt schließlich ausdrücklich seine Bereitschaft zum Pakt. Er sagt: „*ich swer dir einen aid / und gib dirs mein trewe und mein sicherhait*“ (O 130,1–2). Doch kaum freigelassen, richtet Alberich bereits eine fragwürdige Bitte an Ortnit. Er fordert: „*ich wil dein dienst immer und dein aigen sein: / durch aller künige werde gib mir dein vingerlein!*“ (O 133,3–4). Bereits die erste Handlung des Zwerges besteht somit in der Täuschung seines neuen Herrn. Als Ortnit sich beharrlich weigert, diesem Wunsch nachzukommen, appelliert Alberich zunächst an dessen *milten muot* (O 135,2). Nachdem er nun von Ortnits Versprechen gegenüber seiner Mutter erfährt, stellt er dessen Männlichkeit gezielt infrage. Er fragt mit spöttischem Ton: *fürchtest du ein weib?* (O 137,4), und gibt sich schließlich dem Anschein nach damit zufrieden, den Ring lediglich einen Moment lang zu *schawen* (O 140,2).

Gerade dieser manipulativ vorgetäuschte Verzicht auf den Ring ist es jedoch, der Ortnit schließlich zum Umdenken bewegt. An diesem Punkt bricht der Held seinen Eid gegenüber seiner Mutter zum ersten Mal: „*seit du so sere nach disem golde strebest, / nu gib mirs dein trewe, daz du mirs wider gebest*“ (O 140,3–4). Zwar lässt sich Ortnit zur Absicherung von Alberich einen weiteren *aide* (O 141,1) für die sichere

³⁵ Vgl. Geller, Markham J.: *Melothesia in Babylonia. Medicine, Magic, and Astrology in the Ancient Near East*. Boston / Berlin / München: De Gruyter 2014 (Science, Technology, and Medicine in Ancient Cultures 2), S. 13.

³⁶ Vgl. Rebiger, Bill / Schäfer, Peter (Hg.): *Sefer ha-Razim I und II. Band 2: Einleitung, Übersetzung und Kommentar*. Tübingen: Mohr Siebeck 2009 (Texts and Studies in Ancient Judaism 132), S. 205.

Rückgabe des Rings schwören, doch sobald dieser das Schmuckstück in seinen Besitz gebracht hat, wird er unsichtbar und entzieht sich somit Ortnits Zugriff. Der Zwerg offenbart nun sein trügerisches Wesen,³⁷ verspottet den betrogenen Helden und denkt nicht im Mindesten daran, sein gegebenes Versprechen zu halten und den Ring wieder zurückzugeben. Alberichs Verhalten an dieser Stelle spiegelt Ortnits Eidbruch wider, denn beide Figuren erweisen sich als unzuverlässig und brechen leichtfertig ihr gegebenes Wort, sobald ihnen der Sinn danach steht. Es handelt sich somit um einen wechselseitigen Bruch von zuvor zugesicherten Treuepflichten, der vor allem auf der moralischen Ebene insbesondere die Frage danach aufwirft, ob Figuren, die ihr gegebenes Wort derart unbesonnen geben und anschließend wieder brechen, als vertrauenswürdig gelten können.

Abrupt kommt es an dieser Stelle zu einer Verschiebung der Machtverhältnisse zugunsten des Zwergs. Er sagt: *„Da du mich erste vienge und dich mein auge sach / von disem selben staine das gelück dir geschach. / ich müesse dir immer dienen, hestu das vingerlein. / nu hebe dich, war du wellest – das wirt nimmer dein“* (O 143,1–4). Das Motiv des Rings als Mittel zur Kontrolle über Dämonen ist bereits seit der Erzählung um König Salomo und dem Bau des Tempels in Jerusalem belegt.³⁸ Ohne den Ring ist Ortnit nicht in der Lage, die Kontrolle über Alberich aufrechtzuerhalten und der daraus resultierende Kontrollverlust zwingt ihn dazu, Zugeständnisse zu machen: *„was ich noch gutes hâte, das wär euch undertan“* (O 144,4). Auch Ortnits beinahe schon an Verzweiflung grenzende Bitte nach der Herausgabe von Rüstzeug und Schwert wird von Alberich mit Nachdruck abgelehnt: *„Was solten dir die ringe? [...] oder was sol ainem toren so hohes künreich? / ich wil die ringe senden einem der ir bas bedarf“* (O 148,1–3). Die Entschiedenheit, mit der Alberich nun jegliche Unterstützung verweigert, verdeutlicht die Neuordnung der Machtverhältnisse und markiert ihn zugleich als eindeutigen Sieger dieser Konfrontation.

Doch mit Ortnits Abreise gibt sich Alberich ebenfalls nicht zufrieden. Zweimal fordert er den Lampartenkönig nun zur *trew*e auf, da er ihm etwas Wichtiges über seine Mutter mitteilen möchte. Ortnit nutzt die Gelegenheit schließlich, um Alberich zu

³⁷ Vgl. Augustinus, S. 635.

³⁸ Vgl. Bornemann, Friedrich August: Das Testament des Salomo. Aus dem Griechischen übersetzt und mit Einleitung und Anmerkung begleitet von D. Friedrich August Bornemann, Oberpfarrer zu Kirchberg bei Zwickau. In: ZHTh 14/3 (1844), S. 10–12.

überrumpeln und sich den Ring zurückzuholen. Zwar weist der Text Ortnit infolge dieser körperlichen Überwältigung als *listig* und *sterker* (O 158,1) aus, tatsächlich aber ist es Alberich, der an diesem Punkt die Kontrolle über die Situation behält. Er zwingt Ortnit seinen Willen auf, nämlich das Versprechen, ihm nicht zu zürnen und offenbart ihm schließlich die Wahrheit über dessen Mutter: „*si het zwen man*“ (O 161,4).

Die Haltung Ortnits im Hinblick auf Alberichs Vaterschaft offenbart eine eindeutige Doppelmoral, da er den Zeugungsakt mit zweierlei Maß misst: „*des muos auf einer hürde brinnen die muoter mein, / daz bei ir iemand für meinen vater lag*“ (O 166,2–3). Während Ortnit im Fall eines freiwillig begangenen Ehebruchs die Tötung der Mutter als logische und gerechte Konsequenz ansieht, ruft die geschilderte Vergewaltigung durch Alberich im moralischen Wertesystem des Lampartenkönigs offenbar nicht denselben Vergeltungseifer hervor.

Ortnit empfindet Alberichs Verhalten zu keinem Zeitpunkt als problematisch, sondern äußert im weiteren Gesprächsverlauf sogar zunehmende Bewunderung für seine eigene, durch Alberich begründete Herkunft. Dem aufmerksamen höfischen Publikum dürfte in Alberichs Geständnis die Formulierung „*aller erst ie gelag*“ (O 168,1) kaum entgangen sein, da sie deutlich auf ein wiederholtes beziehungsweise andauerndes sexuelles Verhältnis von unbestimmter Dauer verweist. Vorstellungen über sexuelle Verbindungen zwischen Engeln oder Dämonen und menschlichen Frauen lassen sich bereits im frühen Judentum nachweisen.³⁹

Da die Wunschgebete des Königpaars nach einem Kind von Gott unerhört bleiben, sieht sich Alberich selbst zum Handeln veranlasst, wobei er sein Verhalten dadurch rechtfertigt, im Sinne des Landes und zum Wohle der Frau gehandelt zu haben: „*und stirbet nu der man, / so wirt zehant verstossen die fraw wol getan. / das lant muos immer mere mit unsälden leben*“ (O 171,1–3). Er zwingt die Königin daher mit Gewalt zum Geschlechtsverkehr und schwängert sie, um sie nach dem möglichen Tod ihres Ehemannes vor dem Exil zu bewahren.

Im Volksglauben des Mittelalters kam eine Übereinkunft zwischen Mensch und Dämon durch Kommunikation zustande, also durch die Fähigkeit, sich auf

³⁹ Vgl. Tuczay, Christa Agnes: Geister, Dämonen – Phantasmen. Eine Kulturgeschichte. Wiesbaden: Marixverlag 2015, S. 33.

sprachlicher Ebene miteinander verständigen zu können; ebenso bildet Sprache die Grundlage für Alberichs eigenmächtiges Handeln: „*si wünste nach liebem kinde*“ (O 172,2). Während Gott an dieser Stelle somit untätig bleibt, erhört Alberich den Wunsch der Mutter und schreitet zur Tat: „*Da stuont ich vor dem bette und hort was si do sprach. / davon ward ich ir gewaltig, daz si mich nicht ensach. / wie sere si sich werete, so ward sie doch mein weib*“ (O 173,1–3). Alberich nutzt seine körperliche Überlegenheit als magisches Wesen, um sich an Ortnits Mutter zu vergehen.

Dass Alberich im Dialog mit Ortnit Gott um Vergebung für die Vergewaltigung bittet (O 171,4), wirkt weniger wie ein Ausdruck aufrichtiger Reue, sondern vielmehr wie ein rhetorisch vorgetragenes Lippenbekenntnis. Bemerkenswert ist zudem, dass der König, von Alberich als „*dein[...] vater*“ (O 169,1) bezeichnet, nach der geschilderten Tat vollständig aus der Erzählung verschwindet, da er genealogisch keine Bedeutung mehr für den weiteren Handlungsverlauf hat.

Als Alberich nun von Ortnit fordert, seiner Mutter deswegen nicht zu zürnen, stellt dieser in seiner Antwort einen eigentümlichen Bezug zwischen Mutter und Gott her: „*ee daz ich si erzürnte, ich erzurnet lieber got.*“ (O 183,4). Mit dieser Aussage stellt Ortnit seine Mutter explizit über Gott, da er im Zweifelsfall eher bereit ist, den göttlichen Zorn in Kauf zu nehmen, als seine Loyalität gegenüber der Mutter aufzugeben. Möglicherweise zeichnet sich in dieser Antwort bereits eine subtile Abkehr von Gott ab, die das zukünftige Näheverhältnis zu Alberich vorbereitet.

Jedenfalls empfindet Ortnit seine durch Alberich begründete Herkunft als Aufwertung seiner Person und bekennt sich unmissverständlich zu seinem Vater: „*ich wil mich alles dinges an dein genade lan. / wider deinen willen mein herze nimmer strebet. / mein muoter dein geneusset all die weil si lebet*“ (O 184,2–4). Der letzte Satz lässt sich durchaus als eine implizite Billigung des Verhältnisses zwischen Alberich und Ortnits Mutter lesen. Ein solches Verhältnis erscheint deshalb plausibel, weil die Mutter den Ring und präzises Wissen um Alberichs Aufenthaltsort besitzt. Ebenso darf nicht unbeachtet bleiben, dass die Initiative zu der Begegnung zwischen Alberich und Ortnit ebenfalls von ihr ausgeht, da Ring und Wegbeschreibung die Grundlage für den Kontakt der beiden Figuren bilden.

Für Augustinus ist der Tod des Menschen eine direkte Folge seiner Sündhaftigkeit.⁴⁰ Er gilt als Strafe für den Ungehorsam Adams und Evas gegenüber Gott, und mit der Übertretung des göttlichen Gebotes sowie der anschließenden Vertreibung aus dem Paradies legten sie die Voraussetzung für die Erbsünde.⁴¹ Das augustinische Konzept der Erbsünde, also die Vorstellung, dass der Mensch durch diese ursprüngliche Schuldhaftigkeit immer schon verdorben sei und diese Verdorbenheit an seine Nachkommen weitergebe,⁴² spiegelt sich motivisch in der symbolischen Übertragung der Schuldhaftigkeit durch die Übergabe des Rings von der Mutter auf ihren Sohn wider. So wie sich die Mutter, auch wenn dies nicht erzählt wird, auf Alberich eingelassen haben muss, so wird sich nun ihr Sohn auf eben diesen einlassen.

Ortnit begibt sich zunehmend in Alberichs Gnade und gelobt, sich dessen Willen zu unterwerfen. In weiterer Folge wird Alberich für Ortnit zu einer Mentorfigur und zu einer Autorität, der er sich bereitwillig unterordnet. Die gegenseitig hervorgetragenen Treuebezeugungen lassen sich im Hinblick auf die strukturelle Beschaffenheit eines Dämonenpakts als eine bewusste kommunikative Übereinkunft zwischen den beiden Figuren verstehen.

Ortnits Abhängigkeit von Alberich wird an vielen Stellen der Erzählung deutlich. Zum Beispiel vor der „*stat ze Syders*“ (O 218,3), als ein mit der Situation vollkommen überforderter und konsternierter Ortnit klagt: „*den ich mir ze ainem maister auf diser ferte het erkoren, / der mich das leren solte, den han ich laider verloren*“ (O 222,3–4). Vor allem die Bezeichnung *maister* verweist auf die Ausformung einer hierarchischen Beziehung und verdeutlicht zugleich, dass Ortnit nicht bloß einen Gefährten auf seiner Reise verloren hat, sondern einen Lehrmeister, auf dessen Führung und Wissen er angewiesen ist. Die vorübergehende Abwesenheit Alberichs verdeutlicht Ortnits Abhängigkeit von dessen Beistand, da er aus eigener Kraft vielen Situationen schlicht nicht gewachsen ist. Erst mit Alberichs Erscheinen vermag er seine „*sorgen*“ (O 229,4) abzulegen und neue Entschlossenheit zu gewinnen.

Solange Ortnit sich in der Heldenerzählung an Alberichs Anweisungen hält und im Einklang mit dessen Ratschlägen agiert, sind seine Vorhaben stets von Erfolg

⁴⁰ Vgl. Augustinus, S. 849.

⁴¹ Vgl. Ebd., S. 957.

⁴² Vgl. Ebd. S. 869.

gekrönt. Erst als sich der Lampartenkönig schließlich Alberichs Rat widersetzt, auf den Kampf zu verzichten, und sich ohne dessen Beistand auf die Suche nach dem Drachen begibt, scheitert er und verliert sein Leben. Für Alberich jedenfalls scheint der Ausgang dieses Kampfes durchaus vorhersehbar zu sein: „*nu leide sprach der klaine ›was dir von im widerfert. / du wirst sein wol inen was dir got hat da bescheert*“ (O 558,3–4).

Dass Gott an dieser Stelle als Ursache für das Erscheinen des Drachen benannt wird, lässt wenig Zweifel daran, dass Ortnit seinem Schicksal nicht entkommen kann. Seinen Aufstieg verdankt er dem Wirken Alberichs, einem Bündnis, das in seinem natürlichen Ursprung gegen die göttliche Ordnung strebt. Der Tod Ortnits kann in diesem Zusammenhang als eine narrative Verarbeitung biblischer Motive gelesen werden: Das aus Numeri 16,32 geläufige Motiv des bei lebendigem Leibe Verschlungenwerdens als ein Ausdruck göttlicher Rache wird hier in abgewandelter Form, nicht durch die Erde, sondern durch Würmer, mit dem Motiv der tödlichen Schlangenbisse aus Numeri 21,6 verknüpft.

Entsprechende Verweise auf diese alttestamentarischen Strafbilder finden sich auch bei Augustinus.⁴³ Seit dem 12. Jahrhundert wurden Drachenkampfdarstellungen, etwa beim heiligen Georg, häufig als Allegorie des christlichen Sieges über das Heidentum verstanden.⁴⁴ Dass der Kampf im *Ortnit* hingegen mit dem Tod des Helden endet, stellt eine Umkehrung dieses Motivs dar und verweist paradoxerweise dennoch auf eine Niederlage des Heidentums, nun allerdings als Folge von Ortnits Pakt mit dem dämonisch kodierten Alberich.

2.2 Magische Objekte im *Ortnit*

Magie im *Ortnit* erscheint vorrangig als symbolisch kodierte Materialität, die sich als permanentes Merkmal in spezifischen Objekten manifestiert. Magische Wirksamkeit wird somit nicht primär durch explizite Zauberhandlungen von Figuren erzeugt, sondern ist vielmehr in Gegenstände eingeschrieben, die ihren Trägern übernatürliche Fähigkeiten verleihen. Rüstzeug und Schwert, der magische Ring, der

⁴³ Vgl. Augustinus, S. 631.

⁴⁴ Vgl. Habicht, S. 90.

Sprachstein sowie die Dracheneier sind Objekte, deren magische Qualität sich aus ihrer symbolischen Kodierung ergibt und die zugleich eine zentrale narrative Funktion im Handlungsverlauf übernehmen.

Während im *Wolfdietrich* magische Praktiken von den Figuren aktiv ausgeführt werden, wird im *Ortnit* auf diese Darstellungen weitgehend verzichtet. Stattdessen wird Magie als immanente und objektgebundene Qualität dargestellt, die zu ihrer Aktivierung keiner rituellen Handlung bedarf. Somit ist sie im *Ortnit* weder vom Willen eines Subjekts abhängig noch von vorübergehender Natur. Durch die Verknüpfung mit einem bestimmten Objekt erscheint Magie als dauerhaft wirksame Eigenschaft jenes Gegenstands und ist als materieller Bestandteil fest in der erzählten Welt verankert. Die magische Wirkung hält durch die Objektifizierung somit kontinuierlich an. Rüstung, Schwert und Ring stellen eine narrative Verbindung zum *Wolfdietrich* her, während der Sprachstein lediglich im *Ortnit* für die Kommunikation mit den Heiden benötigt wird und danach im weiteren Handlungsverlauf keine Rolle mehr spielt. Außerdem bilden die Dracheneier ebenfalls eine Sonderstellung. Sie entfalten ihre Magie nicht als Form einer fortwährenden Wirkung, sondern bringen die Drachen hervor, die im weiteren Verlauf der Erzählung zu einem einzigen Drachen vereint werden.

Der besondere Vorteil dieser objektgebundenen Form von Magie besteht vor allem auch darin, dass die Ausübung dieser Magie nicht etwa auf magisches Können oder Wissen des Helden angewiesen ist, sondern diesem auch in seiner magischen Laienhaftigkeit uneingeschränkt zur Verfügung steht. Der Held benötigt daher kein magisches Vorwissen, keine magische Ausbildung oder Schulung und gerät deswegen bei der Verwendung dieser Objekte auch nicht in Verruf, ein schändlicher Magier zu sein.

2.2.1 Ortnits Rüstzeug. Die Magie des Festmachens

Das Konzept magischer Unverwundbarkeit zählt zu den ältesten Motiven mythischer und epischer Erzählungen und thematisiert ein anthropologisches Grundbedürfnis, nämlich den Wunsch, den zerbrechlichen menschlichen Körper vor Verwundung und Tod zu bewahren. Vermutlich deshalb, weil Unverwundbarkeit einen utopischen

Zustand darstellt, der in der Realität nicht existieren kann, wird sie auch in Sagen und Überlieferungen kaum als dauerhafter Zustand dargestellt.

Vielmehr fungiert magische Unverwundbarkeit dort als eine Art temporäre Schutzfunktion, die Figuren in falscher Sicherheit wiegt und ihnen zugleich eine situative Überlegenheit verleiht. Allerdings kann diese Unverwundbarkeit unter bestimmten Voraussetzungen aufgehoben werden. Beispielsweise finden sich punktuelle Schwachstellen an den Körpern der Helden. Anschauliche Beispiele hierfür sind die berühmte Achillesferse oder Siegfrieds verwundbare Stelle zwischen seinen Schulterblättern. In beiden Fällen kann der Zustand der Unverwundbarkeit augenblicklich durchbrochen werden, sobald diese Schwachstelle getroffen wird. Daneben existiert auch das Motiv der magischen Waffe, die selbst den mächtigsten Gegner töten kann und somit die Vorstellung absoluter Unverwundbarkeit ebenfalls relativiert.⁴⁵

Die sogenannte Magie des Festmachens ist in der altisländischen Sagenliteratur überliefert. Sie gilt als Bestandteil der Magieform *seiðr*, die sich bis auf Óðinn, den Göttervater der nordischen Mythologie, zurückverfolgen lässt.⁴⁶ In der *Ketils saga hængs*, zu Deutsch die *Saga von Ketil Forelle*, kämpft Ketil gegen den Wikingerkönig Framar, der durch Óðinns Magie so ‚festgemacht‘ wurde, dass ihn kein Eisen verletzen kann. Doch auch in diesem Fall erweist sich die Unverwundbarkeit als begrenzt und die magische Schutzwirkung wird schließlich aufgehoben, was den Tod des Verzauberten nach sich zieht.

Auch im *Ortnit* wird die magische Unverwundbarkeit des Rüstzeugs unterlaufen. Im Unterschied zu den bereits genannten Beispielen ist die Schwachstelle hier jedoch nicht punktuell in der Rüstung verortet, sondern im physischen Körper des Helden selbst. Die Drachenjungen können die Rüstung nicht durchbrechen, „und sugen ihn durch das werk“ (O 574,4). Paradoxerweise verhindert die Unverwundbarkeit des Rüstzeugs zudem, dass Ortnits Bracke ihn rechtzeitig wecken und vor dem anstürmenden Drachen warnen kann. „Was in das welf gecratzte und in die ringe

⁴⁵ Vgl. Ruff, Margarethe: Zauberpraktiken als Lebenshilfe. Magie im Alltag vom Mittelalter bis heute. Frankfurt: Campus Verlag 2003, S. 232.

⁴⁶ Vgl. Kunstmann, Christina: Magie und Liminalität. *seiðr* in der altnordischen Überlieferung. Berlin / Boston: De Gruyter 2020 (Ergänzungsbände zum Reallexikon der Germanistischen Altertumskunde 122), S. 13 und S.18.

baiss, / da lag er als ein todte der sich nicht verwais“ (O 570,1–2). Im Schlaf wird der Held durch sein Rüstzeug somit komplett von der Außenwelt abgeschirmt, eine magisch begründete Isolation, die ihn für Warnungen vor der tödlichen Bedrohung unempfänglich macht.

Schon zu Beginn der Erzählung verdeutlicht Alberich den außergewöhnlichen Wert des Rüstzeugs. „*Fünfzig tausent marck goltes ist die brünne wert*“ (O 112,1). In der mittelalterlichen Erzähltradition gilt die Schmiedekunst der Zwerge häufig nicht nur als Ausdruck einer überragenden Handwerkskunst, sondern zugleich als Form von Zauberei.⁴⁷ Ornit zeigt sich beim ersten Anblick des Rüstzeugs von dessen übernatürlichem Glanz geblendet: „*ich mag vor liechtem glaste der ringe nicht gesehen*“ (O 178,4), eine Formulierung, die die beinahe magische Leuchtkraft des Materials hervorhebt und zusätzlich auf die außergewöhnliche Qualität der Ausrüstung verweist.

Bereits in antiken Kulturen wie Babylonien, Indien, Ägypten, Griechenland und Rom existierten Konzepte sogenannter sympathetischer Magie.⁴⁸ Dabei lassen sich zwei Grundprinzipien unterscheiden: Zum einen die Vorstellung, dass zwischen Dingen, die einander ähneln, eine wirkmächtige Verbindung besteht (Prinzip der Ähnlichkeit), zum anderen der Glaube, dass Objekte oder Substanzen, die einmal in Kontakt miteinander standen, auch nach ihrer Trennung weiterhin verbunden bleiben (Prinzip der Kontiguität).⁴⁹ Dem ersten Prinzip liegt die Vorstellung zugrunde, dass Ähnliches durch Ähnliches (*similia similibus*)⁵⁰ beeinflusst werden kann. In diesem Sinn lässt sich Ornits Rüstung als ein magisches Objekt verstehen, das nicht nur physischen Schutz bietet, sondern zugleich symbolisch Eigenschaften wie Unverwundbarkeit, Stärke und Widerstandskraft in sich verkörpert.

Das Rüstzeug ist wertvoll, ohne Makel oder Fehler, strahlt in hellem Glanz, erscheint in seiner Wirksamkeit als unaufhaltsam und verkörpert damit die Idealvorstellung eines unversehrten menschlichen Körpers: „*Zu dem halsberge gehöret ein*

⁴⁷ Vgl. Tarantul, Evgen: Elfen, Zwerge und Riesen. Untersuchung zur Vorstellungswelt germanischer Völker im Mittelalter. Frankfurt: Peter Lang 2001 (Reihe I, Deutsche Sprache und Literatur 1791), S. 168.

⁴⁸ Frazer, James George: The Golden Bough. A Study in Magic and Religion. New York: Macmillan 1929 (Vol. 1), S. 13.

⁴⁹ Vgl. Ebd., S. 11.

⁵⁰ Vgl. Birkhan, Helmut: Magie im Mittelalter. München: C.H.Beck 2010, S. 21.

baingewant. / das ist nindert ringk. so scheint insondere mein handt. / werdent dir die ringe, du solt in wesen holt. / da ist nicht valsches inne, es sei alles lauter golt“ (O 113,1–113,4). Das „*wunnicliche werk*“ (O 176,2) bildet in seiner materiellen Beschaffenheit die perfekte Hülle für seinen Träger. Die Kombination von außergewöhnlicher Gestalt und magischer Wirkung macht Ortnits Rüstung zum Sinnbild einer übernatürlichen Schutzfunktion, in der sich Magie als eine physisch erfahrbare Qualität manifestiert.

2.2.2 Ortnit in der Rüstung: Im Zeichen dämonischer Besessenheit

Liest man Alberich aufgrund der bereits erwähnten strukturellen Parallelen zum Dämonenpakt als dämonische Figur, so würde dies im Hinblick auf das Prinzip der zuvor erwähnten Kontiguität bedeuten, dass der Rüstung, die er geschmiedet hat, etwas von seiner dämonischen Essenz anhaftet. Dadurch, dass Ortnit sie trägt, kommt er in Kontakt mit dieser Essenz, wodurch sich das Dämonische von der Rüstung auf ihn übertragen kann.

Sobald der Lampartenkönig die magische Rüstung am Körper trägt, offenbart sich eine weitere problematische Komponente in seinem Verhalten: „*ich bin ze streite allererst nu gewert. / war kām ich da ich versuochte mein harnasch und mein schwert?*“ (O 190,3–4). Mag der Wunsch, das neue Rüstzeug in einem bewaffneten Zweikampf zu erproben, zunächst nachvollziehbar erscheinen, so erweist sich aber insbesondere die Umsetzung dieses Wunsches als moralisch fragwürdig.

Ortnit begibt sich aktiv auf die Suche „*nach streite*“ (O 192,1) und erprobt seine neue Ausrüstung ausgerechnet im Zweikampf mit dem eigenen Burgwächter. Dieses unnötige Exempel, das er demonstrativ an einem Untergebenen statuiert, verweist dabei nicht nur auf ein ungleiches Kräfteverhältnis, sondern steht zudem im Widerspruch zum höfischen Herrschaftsideal, das auf den Schutz der Untertanen und die Wahrung der Gerechtigkeit ausgelegt ist.⁵¹

Ortnits Auftritt in dieser Begebenheit ist eindeutig dämonisch konnotiert. In seiner Rüstung erstrahlt er hell wie der „*morgensterne*“ (O 195,3), eine Symbolik, die sich

⁵¹ Vgl. Büttner, Andreas: *Königsherrschaft im Mittelalter*. Berlin / Boston: De Gruyter 2018 (Seminar Geschichte), S. 51–54.

nicht bloß auf eine literarische Himmelsdarstellung reduzieren lässt, sondern vielmehr auf eine mit Luzifer verknüpfte Metaphorik verweist. Der Burgwächter reagiert mit Besorgnis auf die eigenartige Erscheinung und unterstreicht die Verbindung zum Dämonischen mit seinem Kommentar: „*er ist leicht dem teufel entrunnen und aus der helle kummen*“ (O 199,4).

Die eigentümliche Verfremdung Ortnits vollzieht sich jedoch nicht nur auf visueller Ebene, sondern auch auf der akustischen, da seine Stimme verzerrt und bedrohlich klingt. „*Sein stimme sich verkeerte, sein rede die was gros, / sein haubt under helme het ungefüegen dos*“ (O 202,1–2). Die dämonische Kodierung Ortnits kulminiert in der bewussten Maskerade, die er gegenüber dem Dienstmann aufrechterhält, indem er sich als „*wilder heiden*“ (O 203,4) ausgibt, der „*den herren*“ erschlagen habe, und sein Gegenüber somit zur Rache an dieser vermeintlichen Tat auffordert. Diese Lüge provoziert die gewaltsame Auseinandersetzung mit dem ihm eigentlich loyal ergebenen Burgwächter. Dass der treue Dienstmann im Zweikampf unterliegen muss, ist angesichts der magischen Rüstung und des magischen Schwertes Rose nicht verwunderlich: „*er schriet von ime die ringe recht als das faule bast*“ (O 206,4).

Für den unterlegenen Dienstmann hat Ortnit nur einen abschließenden Kommentar übrig, der angesichts der Ereignisse beinahe spöttisch wirkt: „*nu müess es got erbarmen, daz ich in hewte nider sluog*“ (O 208,4). Die Berufung auf Gott wirkt angesichts der unnötigen und bewusst vollzogenen Gewaltanwendung in Kombination mit der inszenierten Täuschung und Provokation unaufrichtig. Vielmehr erscheint sie als bloßes rhetorisches Lippenbekenntnis, mit dem Ortnit seine Taten nachträglich vor sich selbst zu rechtfertigen versucht; in dieser Hinsicht gleicht er seinem Vater Alberich. Diese Rechtfertigung verdeutlicht erneut die Ambivalenz seines Charakters. Um sich seiner neu gewonnenen Macht zu versichern, setzt der Lampartenkönig gezielt Täuschung und Gewalt ein und überschreitet dabei bewusst die Grenzen des höfischen Herrscherideals.

Auch im Kampf gegen den Heidenkönig Nachorel und seine Soldaten macht Ortnit keine besonders gute Figur. In mittelalterlichen Vorstellungen galten unkontrollierbare Affektzustände wie Raserei häufig als ein Anzeichen von dämonischer Besessenheit. Mit fortschreitendem Kampfverlauf präsentiert Ortnit ein zunehmend enthemmtes Verhalten und es erweckt beinahe den Anschein, als habe er durch den Gebrauch der magischen Objekte bereits einen Teil seiner Menschlichkeit zugunsten eines

zerstörerischen Potentials eingebüßt. Mitten im Kampf entlädt sich Ortnits Zorn, wodurch er unkontrolliert und rücksichtslos um sich schlägt: „*nach freunden und nach veinden er toblichen schluog*“ (O 316,3). Die Erzählung liefert an dieser Stelle einen deutlichen Hinweis auf Ortnits Kontrollverlust, in einem Ausbruch exzessiver Gewalt unterscheidet er nicht länger zwischen Freund und Feind. In dem Moment ist das Leben seiner Männer belanglos für den Lampartenkönig.

In diesem Punkt ergibt sich auch ein deutlicher Kontrast zu König Ylias von Reußen, der sehr wohl um seine fünftausend gefallenen Männer trauert, da er dem Leben des Einzelnen Bedeutung beimisst. Ortnit hingegen bagatellisiert die Trauer seines Verbündeten: „*es mag dise raise one schaden nicht wesen. / ich wil dichs wol ergetzen, und trawestu genesen*“ (O 318,3–4). Eine derartige Antwort lässt nicht nur jegliche Empathie vermissen, sondern enthüllt zugleich eine selbstsüchtige Haltung, die auf die Verwirklichung eigener Interessen ausgerichtet ist, während das Leben anderer Menschen von geringem Wert ist.

Zwar teilt Ortnit die Trauer des Oheims nicht, jedoch verfolgt er die Absicht, sich für ihren Tod an den Heiden zu rächen. Im Kampfverlauf führt die Entladung seines Zorns zu einem gegen die Heiden gerichteten Gewaltexzess: „*da wurden liechte ringe gleich blutgefar*“ (O 323,2). Ortnits magische Rüstung ist an dieser Stelle also vollständig mit Blut überzogen. Diese Überzeichnung körperlicher Brutalität lässt sich möglicherweise als literarische Darstellung der Todsünde Ira deuten, die in der mittelalterlichen Vorstellungswelt als besonders schwere Sünde galt, weil sie als zerstörerische Affekthandlung verstanden wurde, die unmittelbar in den Wahnsinn umschlagen konnte.

Nach dieser ersten Schlacht gegen die Heiden wird Ortnits Raserei zu einer projektiven Folie für den darauffolgenden Gewaltexzess von Ylias. Dabei wird das Motiv der Ira in grausamer Konsequenz durch Ortnits Oheim fortgeführt, indem die Gewalt ohne zwingenden Anlass auf die Spitze getrieben wird. Ylias enthauptet an die tausend Heiden, obwohl diese unbewaffnet sind, sich ergeben haben und sogar bereit sind, den christlichen Glauben anzunehmen. Anschließend beginnt er damit, auch die heidnischen Frauen zu ermorden. Immerhin schreitet Ortnit an dieser Stelle ein, was als seltenes Zeichen von Barmherzigkeit und Besonnenheit gelten kann. Dieser Augenblick steht in einem deutlichen Kontrast zu den vielen fragwürdigen Verhaltensweisen Ortnits, und gehört zu den wenigen Sternstunden dieser Figur.

In der mittelalterlichen Vorstellungswelt werden psychische Störungen wie Wahnsinn, Raserei oder gewaltsame Ausbrüche auch als Folge dämonischer Besessenheit gedeutet,⁵² eine Auffassung, die bereits in der frühchristlichen Theorie verankert ist, wie sich etwa bei Tertullian (ca. 200 n. Chr.) nachweisen lässt. Er schreibt Dämonen die Fähigkeit zu, Menschen gezielt zu Gewaltausbrüchen zu verleiten.⁵³ Im Hinblick auf den zornvollen Ausbruch des Ylias nimmt Alberich eine bemerkenswert ambivalente Rolle ein. Einerseits führt er diesen zur *stainewant* (O 326,1), also geradewegs zu den versteckten Männern und Frauen. Andererseits holt er anschließend Ornit zur Hilfe, um das drohende Massaker an den Frauen zu verhindern, jedoch erst nach der Hinrichtung der *tausent haiden* (O 326,2). Damit fungiert Alberich einerseits als Initiator der Eskalation und zugleich als eine moralisch verurteilende Instanz, wodurch er von der Massenhinrichtung distanziert erscheint und seine Mitverantwortung an dieser Tat geschickt von sich weisen kann.

Es ist bezeichnend, dass nach Ornits Tod lediglich das unversehrte Rüstzeug zurückbleibt, während sein sterblicher Leib vollständig vernichtet wird. Dieses Motiv fungiert als Signum für die Überlegenheit des Dämonischen über das Menschliche und inszeniert Ornits Untergang als warnendes Beispiel für den moralisch verwerflichen Umgang mit dämonischen Mächten. Das Verschlungenwerden durch die mit dem Teufel konnotierten Drachenjungen verweist symbolisch auf Ornits Verdammung.

Sein Tod wird zum moralischen Urteil, das ihm nicht etwa heroischen Nachruhm verleiht, sondern ihn allegorisch in die Hölle verweist, den entsprechenden Ort für einen Sünder, der mit dämonischen Mächten paktiert hat. Dass ihm ein ehrenvoller Tod im Kampf verwehrt bleibt, distanziert Ornit von der klassischen Heldenfigur. Stattdessen erscheint sein Tod als schmachvolle Degradierung, bei der er in körperlicher wie geistiger Passivität verstirbt, immobil wie eine Marionette, deren Fäden durchschnitten wurden.

⁵² Vgl. Dinzelbacher, Peter: Angst im Mittelalter. Teufels-, Todes- und Gotteserfahrung: Mentalitätsgeschichte und Ikonographie. Paderborn / Wien / München [u.a.]: Schöningh 1996, S. 55.

⁵³ Vgl. Wekenmann, Florian: Die Dämonen bei Augustinus und die antike Dämonologie. Paderborn: Brill Schöningh 2023 (Augustinus – Werk und Wirkung. Band 15), S. 170–171.

2.2.2 Das magische Schwert *Rose*

Magische Schwerter stellen ein zentrales Motiv in europäischen Heldenepen und Heldenliedern dar, wie exemplarisch an dem nordischen Schwert *Tyrfingr* oder dem germanischen Schwert *Gram* ersichtlich ist. Diese Kontinuität setzt sich auch in späteren Heldenerzählungen wie dem *Ortnit* und dem *Wolfdietrich* fort. Historisch betrachtet wurden Schwerter aus dem skandinavischen Raum im Hochmittelalter⁵⁴ vor allem am Griff und an der Scheide mit magischen Zeichen verziert, während die Klinge von dieser Praxis in der Regel unberührt blieb.⁵⁵ Zwar dienten Runen in erster Linie dem Schreiben, doch wurden sie von den Menschen schon früh mit magischen Vorstellungen in Verbindung gebracht. Bereits das Wort ‚Rune‘ wurde mit magischem Geheimwissen assoziiert, wodurch Runen im Volksglauben rasch als magische Instrumente betrachtet wurden.⁵⁶

Dennoch sind literarische Belege für Runeninschriften auf Schwertern kaum vorhanden. Nachweisbar sind sie etwa im *Beowulf* oder im eddischen *Sigrdrífumál*,⁵⁷ während im historischen Hochmittelalter vor allem lateinische Inschriften, häufig mit christlichem Bezug, hergestellt wurden⁵⁸. Besonders auffällig ist die Wiederholung bestimmter Sequenzen, die aus der Antike übernommen wurden und im christlichen Kunsthandwerk Verbreitung fanden. Diese Wiederholungen galten als ein typisches Merkmal für Zauberformeln und waren weit verbreitet.⁵⁹

Angesichts dieser vielfältigen Möglichkeiten historisch belegter Inschriften ist es beinahe ernüchternd, dass sich auf Ortnits Schwert lediglich sein eigener Name, wenn auch in doppelter Ausführung, wiederfindet: „*da vant er beidenthalb daran geschriben seinen namen*“ (O 187,4).

⁵⁴ Vgl. Grünzweig, Friedrich: Das Schwert bei den „Germanen“. Kulturgeschichtliche Studien zu seinem „Wesen“ vom Altertum bis ins Hochmittelalter. Wien: Fassbaender 2009 (Philologica Germanica 30), S. 317.

⁵⁵ Vgl. Grünzweig 2009, S. 82.

⁵⁶ Vgl. Kieckhefer, Richard: Magie im Mittelalter. München: Deutscher Taschenbuch Verlag 1995, S. 61.

⁵⁷ Vgl. Grünzweig 2009, S. 252.

⁵⁸ Vgl. hierzu Grünzweig 2009, S. 265–291.

⁵⁹ Vgl. Ebd. 2009, S. 290.

Ebenso wie *Tyrfingr* stammt auch Ortnits Schwert *Rose* aus dem Reich der Zwerge. Im Gegensatz zu *Tyrfingr* ist es jedoch nicht etwa mit einem Fluch behaftet, sondern seine magische Eigenschaft liegt primär in seiner Unzerstörbarkeit, „*was du darmit gestreitest, so hat es der scharfen nicht*“ (O 116,2), sowie in seiner außergewöhnlichen Härte und Schärfe, mit der es die Rüstungen seiner Feinde und sogar Felsen problemlos durchdringt: „*[E]r schriet von ime die ringe recht als das faule bast*“ (O 206,4).

Grünzweigs Überlegung, Ortnits Schwert *Rose* könnte ein weniger kunstfertig geschmiedetes Exemplar gewesen sein, das dieser „nicht leichtfertig gegen eine andere, vielleicht schönere [Waffe] austauschen“⁶⁰ sollte, ist meiner Ansicht nach nicht schlüssig zu Ende gedacht, da Grünzweig Alberichs Kommentar „*wo man alle swert erzeuhet, da darft du dichs nicht schamen*“ (O 116,4) vor allem in Hinblick auf das Erscheinungsbild interpretiert. Im Widerspruch zu Grünzweigs Interpretation steht jedoch vor allem der Text des *Ortnit* selbst. Alberichs Aussage, „*des varbe die ist liecht*“ (O 116,1), weist auf die enorme Strahlkraft des Schwertes hin, und die meisterhafte Kunstfertigkeit der Waffe wird ausdrücklich hervorgehoben: „*Gulden was sein schaide. daz der vessel sollte sein, / das was durchslagen von golde ein borte seiden. / das oberthalb der helze was des swertes klotz, / das was ein karfunkel wol dreier feust gros*“ (O 188,1–188,4). Es darf also davon ausgegangen werden, dass es sich bei dem Schwert *Rose* nicht um eine weniger kunstvoll gefertigte Waffe gehandelt haben dürfte, sondern dass Alberichs Kommentar eher dahingehend zu interpretieren ist, dass Ortnits Schwert allen anderen Schwertern, einschließlich sämtlicher berühmter magischer Schwerter, in keiner Weise unterlegen ist.

Auch der Karfunkelstein, der laut dem *Parzival* (P, 482,29–483,1) auf der Stirn unter dem Horn eines Einhorns wächst und dem heilende Kräfte zugeschrieben werden, betont die meisterhafte handwerkliche Gestaltung und die aufwendige Verzierung des Schwertes. Bereits in der Antike wurden verschiedene rotfarbene Edelsteine, vor allem Rubine und Granate, unter dem Begriff Karfunkel bzw. Karfunkelstein zusammengefasst. Diese Bezeichnung leitet sich vom lateinischen Begriff für glühende Kohle (*carbo*) ab und verweist auf die intensive, feurig-rote Farbwirkung dieser Steine.

⁶⁰ Grünzweig 2009, S. 428.

Plinius der Ältere stellt in seiner *Naturalis historia* einen engen Zusammenhang zwischen dem Karfunkelstein (*carbunculus*) und dem Element Feuer her. Er betont dabei vor allem die Unempfindlichkeit des Steins gegenüber Hitze und bezeichnet ihn deshalb als den ‚Unverbrennlichen‘ (*akaustoi*).⁶¹ Während beispielsweise der Diamant (*adamas*) aus reinem Kohlenstoff besteht und bereits bei etwa 800 Grad Celsius verbrennt, liegt der Schmelzpunkt von Rubinen und Granaten deutlich höher, weshalb sie im Mittelalter als feuerfeste Minerale galten. Volmar betont in seinem *Steinbuch* die besonderen Kräfte des Karfunkelsteins, verzichtet jedoch auf eine detaillierte Beschreibung: „des steines krefte der ist vil, der ich niht nennen wil“ (V 125–126).⁶²

Auffällig erscheint die symbolische Verbindung zwischen der Rose als Blume und dem Karfunkelstein durch die Assoziation mit dem Farbton Rot. In der christlichen Symbolik ist die Farbe Rot vielschichtig konnotiert. Einerseits steht sie für zahlreiche positive Aspekte wie das Blut Christi⁶³ im Sinne der Erlösung der Menschheit von ihren Sünden, aber auch für Feuer,⁶⁴ göttliche Macht,⁶⁵ Ruhm und Schönheit.⁶⁶ Ebenso symbolisiert sie unterschiedliche Formen der Liebe, etwa die Liebe Christi zu den Menschen (*caritas*) und eheliche Zuneigung (*dilectio*).⁶⁷ Andererseits ist die Farbe Rot auch mit negativen Assoziationen belegt, etwa mit Gewalt, Unreinheit, der Hölle, Dämonen,⁶⁸ fleischlichem Begehren (*luxuria*), extremer Ausschweifung (*fornicatio*), Prostitution und der Hure von Babylon.⁶⁹

Als Blume steht die Rose ebenfalls im Zeichen einer gewissen Ambivalenz, insbesondere durch die verletzende Eigenschaft ihrer Dornen und der daraus resultierenden Verbindung zum Blut. Symbolisch wird der Dorn auch mit Sünde und

⁶¹ Vgl. Plinius Secundus der Ältere, Cajus: *Naturkunde / Naturalis historia libri XXXVII. Steine: Edelsteine, Gemmen, Bernstein*. Hg. und übers. v. Roderich, König u. Hopp, Joachim. Düsseldorf: Artemis & Winkler 2007, (Sammlung Tusculum), S. 71.

⁶² Vgl. Volmar: *Das Steinbuch. Ein altdeutsches Gedicht*. Hg. v. Lambel, Hans, S. 6.

⁶³ Vgl. Pastoureau, Michel: *Red. The History of a Color*. New Jersey: Princeton University Press 2017, S. 64.

⁶⁴ Vgl. Ebd., S. 22.

⁶⁵ Vgl. Ebd., S. 61.

⁶⁶ Vgl. Ebd., S. 80.

⁶⁷ Vgl. Ebd., S. 83.

⁶⁸ Vgl. Ebd., S. 61.

⁶⁹ Vgl. Ebd., S. 83.

Strafe assoziiert⁷⁰, während die Rose einerseits für Liebe und Liebesschmerz, andererseits auch für Vergänglichkeit und Tod steht⁷¹. Diese symbolischen Gegensätze spiegeln sich auch im *Ortnit* an vielen Stellen wider. Zunächst fällt der Lampartenkönig gewaltsam im Land der Heiden ein und raubt die fremde Prinzessin. Und anschließend führt dieses Vorgehen zu einem Racheakt ihres Vaters.

Die Drachen sind in dieser Hinsicht nicht die Konsequenz für ein romantisches Liebeswerben, sondern erscheinen als Folge eines gewaltsamen Besitzanspruchs. Dennoch deutet die Erzählung an, dass eine Form der Liebe zwischen Ortnit und seiner Frau existiert haben muss, denn der Liebesschmerz über seinen Tod wird schließlich viele Jahre lang von der trauernden Witwe ertragen. Ihre Schuld an seinem Tod besteht vor allem darin, dass sie Ortnit überzeugt, den betrügerischen Worten ihres Vaters Vertrauen zu schenken: „*du solt im das glauben des du an dem briefe hörest jehen*“ (O 508,3). Es ist jedoch eine fatale Fehleinschätzung, durch die sich die Drachen überhaupt im Königreich einnisten können.

Beim Schwert *Rose* ergibt sich der Bezug zur Farbe Rot jedoch nicht nur aus der Namensgleichheit mit der Blume, sondern insbesondere aus der symbolischen Verbindung mit dem im Tötungsakt vergossenen Blut. Für die Entwicklung der biblischen Farbenallegorie war Augustinus eine zentrale Autorität.⁷² Das lateinische Wort *sanguineus* bezeichnete im Allgemeinen die Farbe des Blutes, konnte im allegorischen Sinn jedoch auch für den Zustand eines Menschen stehen, der unter Ira litt, also zutiefst von Zorn und Hass verzehrt wurde.⁷³ Darüber hinaus wurde der Begriff *sanguineus* auch mit extremer Grausamkeit und dem dämonischen Bereich in Verbindung gebracht.⁷⁴

Auch Ortnit scheint sich im Schlachtverlauf gegen die Heiden zunehmend selbst zu verlieren, besonders die Stelle, an der er mit seinem Schwert unkontrolliert in der dichten Menschenmenge um sich schlägt, stellt einen Bruch mit christlich-höfischer Verhaltensnorm dar: „*Das schwert nam er zun handen, den schilt ze rucke er warf. /*

⁷⁰ Vgl. Butzer, Günter / Jacob, Joachim (Hg.): Metzler Lexikon literarischer Symbole. Berlin: Springer 2008, S. 114.

⁷¹ Vgl. Ebd., S. 513.

⁷² Vgl. Meier, Christel / Suntrup, Rudolf: Lexikon der Farbenbedeutungen im Mittelalter. Köln / Wien: Böhlau: 2011 (CD-ROM), S. 3.

⁷³ Vgl. Ebd., S. 739.

⁷⁴ Vgl. Ebd., S. 746.

allererst muost er versuochen die seinen klingen scharf. / nach freunden und nach veinden er toblichen schluog.“ (O 316,1–316,3).

An diesem Punkt überschreitet Ortnit endgültig die Schwelle zur willkürlichen Gewaltanwendung, und auch wenn die Kriegsführung, vor allem zu religiösen Zwecken, seit Augustinus zunehmend als legitim betrachtet wurde, galt das Töten aus Hass oder Tobsucht weiterhin als schwerwiegende Sünde, vor allem dann, wenn sich der Miles Christi gegen seinesgleichen wandte.⁷⁵ Gerade dieser unkontrollierte Ausbruch von Raserei lässt sich im mittelalterlichen Volksglauben als Zeichen dämonischer Einflussnahme verstehen, wodurch Ortnits Handeln die Züge einer Besessenheit annimmt.

Obwohl das Schwert *Rose* magische Eigenschaften besitzt, bleibt es letztlich ein Objekt der Kriegsführung, dessen Wirkung sich allein aus dem Handeln seines Trägers ergibt. Da Ortnit es moralisch ungebunden einsetzt und mit derselben Raserei gegen Freund und Feind gebraucht, erscheint auch die Waffe selbst in einer Grauzone. Gerade dadurch verbindet sie sich schlüssig mit der ambivalenten Symbolik der Rose und der Farbe Rot.

2.2.3 Der magische Fingerring im *Ortnit*

Die Bedeutung des Fingerrings im Kontext mittelalterlicher Vorstellungen vom Dämonenpakt sowie der Kontrolle über diese Dämonen wurde im Kapitel 2.1.2 bereits eingehend erörtert. Bei näherer Betrachtung des Objekts zeigt sich jedoch, dass die magische Kraft bei Ortnit nicht dem Ring selbst, sondern dem darin gefassten Stein zuzuschreiben ist: „*mir ist der stain so nütze, daz ich dirs nicht geben wil*“ (O 145,4).

Bereits in der mittelalterlichen Steinkunde, insbesondere seit den Schriften des Damigeron (ca. 2. Jh. n. Chr.), treten die Edelsteine als Träger übernatürlicher Kräfte hervor, eine Glaubensvorstellung, die im Verlauf des 13. Jahrhunderts zunehmend größere Beachtung sowohl in gelehrten Diskursen als auch im Volksglauben fand. Gerade in der deutschsprachigen Literatur des Mittelalters fand diese Vorstellung

⁷⁵ Vgl. Hehl, Ernst-Dieter: Kirche, Krieg und Staatlichkeit im hohen Mittelalter. In: Staat und Krieg. Vom Mittelalter bis zur Moderne. Hrsg. von Werner Rösener. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2000, S. 21–24.

großen Anklang und der Edelstein avancierte zum magischen Symbol par excellence, dessen Potenzial im literarischen Rahmen nahezu unbegrenzt erschien und der als Projektionsfläche für mannigfache wundersame Eigenschaften und Möglichkeiten fungierte.⁷⁶

Die Kirche gestattete offiziell die Verbreitung von Steinen und Reliquien, die in Schmuckgegenstände wie Ringe oder Amulette gefasst wurden und dazu dienen sollten, ihre Träger vor Unheil zu bewahren.⁷⁷ Edelsteine waren zwar aufgrund ihrer hohen Anschaffungskosten hauptsächlich dem reichen und mächtigen Hochadel vorbehalten, doch gelangten mitunter auch Händler und wohlhabende Bürger in den Besitz dieser begehrten Statussymbole.⁷⁸

Für Ortnit wird die Schutzfunktion des Rings in personifizierter Form durch den Zwerg Alberich zum Ausdruck gebracht. Einerseits erscheint Alberich für diesen als eine Art Wegweiser, der sein Heer sicher über das Meer zu den Heiden führt. Als Mentor erteilt er fortlaufend Ratschläge, die Ortnit zur Verwirklichung seines Ziels der erfolgreichen Brautwerbung anleiten, und wird damit zum wesentlichen Garanten seines Erfolgs. Andererseits tritt Alberich auch als Initiator auf, etwa wenn er sich als Engel ausgibt, um die christlichen Truppen nach Montabur zu geleiten (vgl. O 354,1–360,4) oder die Geschütze auf den Stadtmauern zu zerstören: *„was auf der burgmaure geschosses da mügen haben, / das wil ich in alles brechen und werfen in den graben“* (O 367,3–4).

Vor der Heidentochter gibt sich der unsichtbare Zwerg als sogar Himmelsbote aus (vgl. O 391,4) und droht dieser mit der Vernichtung ihres Körpers als eine göttliche Strafmaßnahme, falls sie sich gegen die Ehe mit Ortnit entscheiden sollte: *„Er benimt dir dein schöne und machet dich darzuo blind“* (O 398,1). Außerdem droht er ihr mit dem Tod des geliebten Vaters (vgl. O 403,2) und zerstört die Abbilder der Heiden (vgl. O 407,3–408,4), bis die Tochter schließlich einlenkt und sich seinem Willen fügt: *„nu wis sein frideschilt, / daz ich den vater icht verliese! Ich tuon alles daz du wilt.“* (O 409,3–4). Durch seine Ratschläge und sein Handeln bewahrt Alberich Ortnit somit fortlaufend vor Schaden und Misserfolg.

⁷⁶ Vgl. Engelen, Ulrich: Die Edelsteine in der deutschen Dichtung des 12. und 13. Jahrhunderts. München: Wilhelm Fink 1978 (Münstersche Mittelalter-Schriften. Band 27), S. 97.

⁷⁷ Vgl. Habiger-Tuczay, S. 90.

⁷⁸ Vgl. Kieckhefer, S. 119.

Dieses schützende Dienstverhältnis verdankt Ortnit dem in den Ring eingefassten Stein: „*da du mich erste vienge und dich mein auge sach / von disem selben staine das gelück dir geschach. / ich müesse dir immer dienen, hestu das vingerlein*“ (O 143,1–3). Somit wird der Ring vor allem zum Symbol der Bindung und für die Kooperation zwischen Ortnit und Alberich. Erst durch den Besitz des Steins ist es dem Träger möglich, den Zwerg sichtbar zu machen. Der Edelstein fungiert dabei als vermittelndes Element zwischen der menschlichen Welt Ortnits und der verborgenen magischen Sphäre Alberichs: „*da beschawet er dicke das golt und seinen stain. / da vant er über anger das grüene gras geweten: / er sach mit klainen füessen ein schmales phat getreten*“ (O 89,2–4).

Bezeichnend für sein bevorstehendes Ende ist vor allem der Umstand, dass Ortnit bei seinem Aufbruch zum Drachenkampf seinen Ring beinahe auf der Burg Garte vergisst und deswegen noch einmal zur Rückkehr gezwungen ist: „*ich vinde nicht Alberiches, ich hab dann das vingerlin*“ (O 552,4).

Ortnits Frau hätte das Schmuckstück nur allzu gerne als ein Andenken behalten, doch der Lampartenkönig verweigert ihr diesen Wunsch: „*die fraw haisse wainte und gab im dar sein golt*“ (O 554,4). Die Verbindung zum Ring und somit zu Alberich wird also nicht auf Ortnits Frau übertragen, sondern bleibt ausschließlich mit Ortnits erlöschender Genealogie verwoben. Da seine Blutlinie mit seinem Tod endet, kann das Schmuckstück nicht bei seiner kinderlosen Witwe verbleiben, sondern wird bis zum Auftreten Wolfdietrichs als ungebundenes Objekt fortbestehen.

Anstatt nun als mögliches Andenken in den Besitz der Ehefrau überzugehen, wird der Ring durch Ortnits Abschiedsworte zu einer grundlegenden Voraussetzung für eine erneute Eheschließung bestimmt. Als Erkennungszeichen fungiert der Ring als Legitimation für denjenigen Brautwerber, der Ortnits Tod gerächt und den Drachen besiegt hat, und weist ihn somit als würdigen Ehemann und Nachfolger aus: „*wer dir die Rosen bringet und die liechten brünne mein, / darzuo des wurmes zunge und ditz vil claine golt, / sich, er, der hat mich gerochen, dem bis mit rechten trewen holt*“ (O 548,2–4).

Mit der finalen Rückgabe des Rings erlischt die aktive Verbindung zwischen Ortnit und Alberich, womit das Schicksal des Lampartenkönigs endgültig besiegelt ist. „*Im warf der Lamparte das vingerlin auf das gras. / Alberiches herze von der raise betrüebet was*“ (O 561,1–2). Der negative Ausgang von Ortnits bevorstehender Reise

wird somit vorweggenommen, weil deutlich wird, dass der Zwerg nicht länger aktiv in das Geschehen eingreifen wird.

Eine Unstimmigkeit, die im Zusammenhang mit der Schlusspartie des *Wolfdietrich* aus dem Dresdner Heldenbuch auftritt, betrifft den Verbleib des Rings. Während Ornit diesen in der Handschrift A des Ambraser Heldenbuchs „*under der linden grüne*“ (O 555,2) bei Alberich zurücklässt, findet Wolfdietrich den Ring in der Dresdner Fassung bei Ornits Leichnam in der Nähe der Drachenhöhle: „*er fand ein fingerleine bei Orneis gebein, / das het ein stein so feine, sprach ›must mein zeuge sein*“ (WD DrHb 250,3–4).

2.2.4 Der Sprachstein: Zwischen Verständigung und Kriegslust

Als Ornit und seine Streitmacht auf den Hafen von Suders zusteuern, kommt ihnen die übermächtige Schiffsflotte der Heiden entgegen: „*Si komend mit wildem feur, der streit ist euch nicht guot. / si brennent uns die kiele, so müess wir under die fluot*“ (O 236,1–2). Allein Alberich erweist sich in dieser Szene als fähig, die Lamparten aus dieser ausweglosen Lage zu befreien, indem er Ornit rät, die Heiden zu belügen und seine wahren Absichten vor ihnen zu verschleiern: „*Ein künig mag wol liegen durch seines leibes not. / gefüege rede gehöret vil dicke für den todt*“ (O 243,1–2).

Während beispielsweise Radulfus Ardens in seinem *Speculum universale*⁷⁹ die *ueritas oris* als grundlegende Voraussetzung für Reinheit und sittsamen Umgang bestimmt,⁸⁰ offenbart der Volksglaube ein anderes Verhältnis zu dieser Wahrheit. Hier konnte bewusste Täuschung als wirksames und legitimes Mittel zur Abwehr von Gefahren sowie zur Erlangung persönlicher Ziele gelten. Alberichs Ratschlag steht somit im Spannungsfeld zwischen christlicher Tugendethik und volkstümlicher Praxis, in der die Täuschung der Heiden nicht etwa als moralisches Fehlverhalten, sondern als notwendige Voraussetzung für das Überleben der christlichen Streitmacht gilt. Zwar widerspricht eine derartige Handlungsweise Radulfus' Vorstellung vom

⁷⁹ Vgl. hierzu Janotta, Tobias: Komplementarität der Leidenschaften. Die Lehre von den affektiven Tugenden im *Speculum universale* des Radulfus Ardens (gestorben um 1200). Berlin / Boston: De Gruyter 2022 (Veröffentlichungen des Grabmann-Institutes zur Erforschung der mittelalterlichen Theologie und Philosophie. Band 70), S. 5.

⁸⁰ Vgl. Ebd., S. 228.

tugendhaften Menschen, der sich durch *iustitia* und Wahrhaftigkeit auszeichnet,⁸¹ doch folgt sie der Praxis höfischer Kriegslust. Auch wenn an dieser Stelle der Zweck die Mittel heiligt, entfernt sich Ortnit dadurch einmal mehr vom Ideal christlicher Tugend.

Auch für das Verständigungsproblem bietet Alberich eine passende Lösung an, nämlich einen magischen Stein, der es Ortnit ermöglicht, die Sprache der Heiden sowohl zu verstehen als auch zu sprechen: „*Wil du mirs immer danken, ich gib dir einen stain, / der dich die sprache leret. der zungen ist dhaine, / wenn dein zunge beslisset den stain in den mundt, / was iemend wider dich sprichet, das ist dir alles kundt*“ (O 245,1–4). Hier wird vermutlich das Motiv der Sprachverwirrung aus der alttestamentlichen Erzählung vom Turmbau zu Babel (Gen 11,1–9) aufgegriffen und mit der Pfingstgeschichte aus der Apostelgeschichte (Apg 2,1–13) kombiniert.

Jedoch dient die im *Ortnit* ermöglichte universale Verständigungsebene nicht etwa der kulturellen Annäherung zwischen Christen und Heiden, sondern der gezielten Täuschung als kriegerisches Mittel. Die gemeinsame Sprache wird so zu einem Instrument gezielter Irreführung mit dem Ziel, die Heiden zunächst zu überlisten und anschließend zu vernichten.

Als Ortnit an der Wirksamkeit des Sprachsteins zweifelt, begegnet Alberich dem Zweifel kurzerhand mit einem Verweis auf die unbegrenzte göttliche Wirkmacht: „*got tuot aus dem staine und aus der erden was er wil. / ja ist im ze tuon nicht unmöglich. / daran solt du glauben*“ (O 247,2–4). Dass Alberich sich an dieser Stelle auf die Allmacht Gottes beruft, erscheint zunächst überraschend, zumal der Zwerg in der christlichen Vorstellungswelt eine ambivalente Figur darstellt. Die Nähe zu Gott kann deshalb befremdlich wirken, da für übernatürliche Wesen innerhalb der strengen christlichen Lehre eigentlich kein Platz vorgesehen ist. Tatsächlich erfüllt Alberichs Aussage jedoch einen deutlichen Zweck. Sie soll Ortnits Zweifel an der Wirksamkeit des Sprachsteins rasch entkräften und ihn zum sofortigen Handeln veranlassen. Die Berufung auf Gott erscheint dabei als ein probates Mittel, dieses Ziel ohne weitere Begründungen zu erreichen.

Während Rüstung, Schwert und Ring als magische Objekte keine göttlichen Bezüge aufweisen können und ihre magische Wirksamkeit somit eindeutig in Alberichs

⁸¹ Vgl. Ebd., S. 226.

Sphäre verankert bleibt, wird die Wirkung des Sprachsteins ausdrücklich mit dem göttlichen Willen in Verbindung gebracht. Wie Alberich jedoch in den Besitz dieses Steins gelangen konnte, bleibt in der Heldenerzählung unerwähnt. Gerade die Verbindung von Sprachstein und Gott legt aber den Schluss nahe, dass Alberich im Unterschied zu den anderen magischen Objekten nicht als Urheber, sondern lediglich als Überbringer auftritt.

2.2.5 Die Dracheneier. Abrahamische Kröte und Elefant

Ebenso wie Ortnit mithilfe eines Steins die Streitmacht der Heiden täuscht und überlistet, so wird er anschließend selbst durch die Erwartung eines wundersamen Steins von den Heiden getäuscht und überlistet: „*es ist aus dem garten ein abramische krote. / Wenn die gewachset, die bringet einen stain, / daz in der welt die sunne so guotes nicht beschein*“ (O 510,4–511,2). Die ambivalente Symbolik der Kröte soll an dieser Stelle ebenfalls kurz berücksichtigt werden; einerseits erscheint sie als ein Sinnbild für Sünde und Dämonen, andererseits auch für Lebensfreude und den Frühling, darüber hinaus aber ebenso auch für Prahlerei und Dummheit.⁸²

Die Krötensymbolik greift im *Ortnit* genau diese drei Bedeutungsbereiche auf. So lässt sich die vermeintliche Kröte als symbolischer Hinweis auf Ortnits Sünde des Brautraubs und als mögliche Strafe für das verhängnisvolle Bündnis mit Alberich deuten. Zugleich führt dieses ‚Geschenk‘ beim Lampartenkönig und seiner Frau schon bald zum Verlust jeglicher Lebensfreude. Auch der mit der Kröte verbundene Aspekt der Dummheit tritt deutlich zutage, da das Königspaar das trügerische Geschenk der Heiden arglos akzeptiert und damit das gesamte Königreich ins Elend stürzt.

Auffällig ist vor allem die Naivität, mit der Ortnit und seine Frau dem vermeintlichen Gesinnungswandel des Heidenkönigs Nachorel begegnen, obwohl seine moralische Verkommenheit bereits zu Beginn der Heldenerzählung deutlich gezeichnet wird: „*Er sähe gerne tot der frawen muoter leib, / durch das sein schöne tochter wurd sein liebes weib*“ (O 22,1–2). Nun jedoch wird den Worten des Heidenkönigs Nachorel

⁸² Vgl. Butzer / Jacob (Hg.): Metzler Lexikon literarischer Symbole, S. 201–203.

ohne jedes Misstrauen vertraut: „*er gicht, im sei in der welte niemand lieber denn du. / Er wil sich lassen taufen und wil heer in dein landt*“ (O 507,4–508,1).

Die Aussicht auf eine abrahamische Kröte und, kurioserweise, einen aus dem Ei geschlüpften Elefanten veranlasst Ortnit dazu, dem heidnischen Jäger eine *stainwant* (O 513,1) zur Aufzucht der Tiere zur Verfügung zu stellen und darüber hinaus auch deren Nahrungsversorgung sicherzustellen. Der König der Lamparten trägt somit in erheblichem Maße zur Entstehung seiner Probleme bei, da er sich die Krise seines Reichs selbst heranzüchtet.

2.2.6 Drachenbilder und Teufelskonnotationen

Als die beiden Jungtiere heranwachsen und ihr Appetit nicht mehr gestillt werden kann, verweigert der *richtere* (O 516,2) von Trient ihnen schließlich weitere Nahrung: „*es ist villeicht des teufels kind! / mein herre möht gerner lassen disen helphant, / ee dann er im verschlunte ein stat und auch ein lant*“ (O 516,2–4). Ohne weitere Nahrungslieferungen aber verheeren die beiden Drachen nun in ihrer *hungersgeite* (O 519,1) das Königreich und verschlingen sowohl Mensch als auch Tier. Obwohl Ortnit sich der möglichen Konsequenzen des Drachenkampfes bewusst ist, nämlich dass im Falle seines Todes auch seine Frau *verlorn* (O 525,2) sei, erweist sich für ihn die Konfrontation mit den Drachen als unausweichlich.

An dieser Stelle sei angemerkt, dass die beiden Drachen in Handschrift A des Ortnit schließlich zu einem einzigen Drachen zusammengefügt werden. Ohnehin war das mittelalterliche Drachenbild keineswegs einheitlich. Begriffe wie *trachen*⁸³, *slangen*⁸⁴ und *würmen*⁸⁵ wurden in den Überlieferungen häufig synonym zueinander verwendet. Was diese Begriffe jedoch miteinander vereint, ist ihre Konnotation mit dem Teufel. Die Gleichsetzung von Drachen und Teufel tritt besonders in der Offenbarung des

⁸³ Siehe Eintrag zu Drachen in: Grimm, Jacob / Grimm, Wilhelm: Deutsches Wörterbuch. Zweiter Band. Biernörder – D. Leipzig: Hirzel 1860, Sp. 1315.

⁸⁴ Siehe Eintrag zu Schlange in: Grimm, Jacob / Grimm, Wilhelm: Deutsches Wörterbuch. Neunter Band. Schiefeln – Seele. Bearbeitet von Dr. Moriz Heyne im Vereine mit Dr. Rudolf Meisner, Dr. Henry Seedorf und Dr. Heinrich Meyer. Leipzig: Hirzel 1899, Sp. 440.

⁸⁵ Siehe Eintrag zu Wurm in: Grimm, Jacob / Grimm, Wilhelm: Deutsches Wörterbuch. Bd. 30. Bearbeitet von Ludwig Sütterlin und den Arbeitsstellen des Deutschen Wörterbuches zu Berlin und Göttingen. Bd 14. Abteilung 2. Wilb-Ysop. München: DTV 1984, Sp. 2226.

Johannes hervor, war im Mittelalter weit verbreitet und auch in der christlichen Vorstellungswelt fest verankert:

Er wurde gestürzt, der große Drache, die alte Schlange, die Teufel oder Satan und die ganze Welt verführt; der Drache wurde auf die Erde gestürzt und mit ihm wurden seine Engel hinabgeworfen. (Offb 12,9)

Er überwältigte den Drachen, die alte Schlange - das ist der Teufel oder der Satan -, und er fesselte ihn für tausend Jahre. (Offb 20,2)

Drache, Schlange, Teufel und Satan erscheinen bei Johannes nicht als voneinander getrennte Gestalten, sondern als verschiedene Namen für den einen gefallenen Gegenspieler Gottes. Augustinus legte dabei einen bedeutenden Grundstein für die allegorische Auslegung der Johannesoffenbarung.⁸⁶ Apokalyptisches Denken war bereits im Frühmittelalter präsent⁸⁷ und wurde durch die permanente Angst vor Seuchen und Naturkatastrophen zu einem integralen Bestandteil des Volksglaubens. Die Offenbarung des Johannes entwickelte sich zunehmend zu einem zentralen Dispositiv für Vorstellungen von den letzten Tagen der Menschheit⁸⁸ und wurde somit zu einer Projektionsfläche für fundamentale Ängste und Hoffnungen. Die Offenbarung des Johannes entwickelte sich zu einem bedeutsamen ideologischen Instrument der christlichen Kirche, das im Ablasswesen gezielt eingesetzt wurde, um Gläubige zum finanziellen Erwerb von Ablässen zu bewegen. Die Angst vor Dämonen und den ewigen Höllenqualen stellte einen wesentlichen Faktor für die Ausbildung kirchlicher Autorität dar und wurde deshalb von der Kirche gezielt gefördert.⁸⁹

Die Symbolik des Drachen war dabei seit jeher vielschichtig;⁹⁰ bis ins 19. Jahrhundert galt er im Volksglauben noch als ein real existierendes Wesen und wurde den Tieren

⁸⁶ Vgl. Augustinus, Aurelius: Der Gottesstaat. De Civitate Dei. Zweiter Band. Buch XV – XXII. Hg. v. Perl, Carl Johann. Paderborn / München / Wien [u.a.]: Schöningh 1979, S. 553-559.

⁸⁷ Palmer, James: The Apocalypse in the Early Middle Ages. Cambridge: University Press: 2014, S. 3.

⁸⁸ Mahr, Bernd: Zum Verhältnis von Angst, Prophezeiung und Modell, dargelegt an der Offenbarung des Johannes. In: Prophetie und Prognostik. Verfügungen über Zukunft in Wissenschaften, Religionen und Künsten. Hg. v. Weidner, Daniel / Willer, Stefan. München: Wilhelm Fink: 2013, S. 189.

⁸⁹ Vgl. Dinzelbacher (1996), S. 257–258.

⁹⁰ Zur Symbolik des Drachens im Mittelalter siehe: Tuczay, Christa: Drache und Greif – Symbole der Ambivalenz. In: Mediaevistik. Hg. v. Dinzelbacher, Peter. Frankfurt / Berlin / Bern [u.a.]: Peter Lang 2006 (Band 19), S. 169–204.

zugerechnet. So verweist beispielsweise auch Hildegard von Bingen in ihrer *Physica* auf den Drachen:

Und den Mensch haßt er stark, und wie eine gewisse Natur hat er auch teuflische Künste in sich. Wenn er daher bisweilen seinen Hauch ausstößt, dann bewegen die Luftgeister vom Ausstoßen seines Hauches bisweilen die Luft.⁹¹

Worin genau die „teuflischen Künste“ des Drachens bestehen, bleibt bei Hildegard von Bingen zwar offen, doch ihre Beschreibung hebt eine magische Konnotation deutlich hervor. Im *Ortnit* werden die Dracheneier als ungewöhnlich groß und von erheblichen Gewicht beschrieben: „*Noch grösser dann mein haubet vand ich da ein ai. / da suocht ich da mere. ich vant da nicht wan zwai. / die waren ungefüege gros und swer genuog, / also daz ich si kaum haim in mein haus getruog*“ (O 492,1–4).

Soweit es die in dieser Arbeit analysierten Handschriften betrifft, treten die Drachen ausschließlich als Bodentiere in Erscheinung. Sie *geen* (O 491,1) oder *schleichen* (O 491,4), aber sie fliegen nicht und verbleiben somit stets in Bodennähe, obwohl ihre Behausung im Gebirge sie eigentlich zur fliegenden Darstellung prädestinieren würde. Darüber hinaus erzeugen *gift* (W 248,1) und *hitz* (W 248,4), aber offensichtlich kein Feuer.

In dieser Hinsicht ähneln die Drachen in beiden Heldenerzählungen dem Lindwurm, der entweder ganz ohne Gliedmaßen oder nur mit sehr kurzen Flügeln dargestellt wurde und häufig als schlangenartiges Wesen mit giftigem Atem sowie mit einer großen Zerstörungswut gegenüber Menschen und Tieren in Erscheinung tritt: „*Der brach durch laubes dicke, die baume druckte er nidere*“ (O 569,1) und „*sein maul ward im noch weiter dann ein mässige tür. / Unz an die sporn baide den ritter er verschlant*“ (O 571,4–572,1). Dass es dem *wurm* gelingt, einen ausgewachsenen Mann samt Rüstung vollständig mit seinem Maul zu fassen, verweist auf die enorme Größe des Lindwurms und veranschaulicht somit auf eindrucksvolle Weise sein monströses, übernatürliches Wesen.

⁹¹ Bingen, Hildegard von: Heilkraft der Natur. *Physica*. Das Buch von dem inneren Wesen der verschiedenen Naturen der Geschöpfe. Übersetzt von Portmann, Maria-Louise. Augsburg: Pattloch 1997, S. 502.

2.3 Magische Orte im Ortnit

Vor allem zwei magische Orte treten in der Heldenerzählung um König Ortnit hervor. Es sind einerseits die *stainwant* als Schwelle zur Anderswelt und der *locus amoenus* um den Zwerg Alberich, wobei letzterer aufgrund des tragischen Endes durchaus ambivalente Züge aufzuweisen vermag.

2.3.1 Die *stainwant* als Schwelle zur Anderswelt

Bereits beim ersten Aufeinandertreffen mit Ortnit bezeichnet sich Alberich als „*wildes gezwegk*“ (O 118,3) und hebt anschließend seine Herrschaft über zahlreiche Täler und Berge in Ortnits Ländereien hervor, was sich als durchaus brisant im Hinblick auf territoriale Ansprüche und Machtverhältnisse erweist, da Alberichs Königreich ausdrücklich innerhalb Ortnits Königreich liegt: „*mir dienet in Lamparten manig tale und berg*“ (O 118,4). In seiner Funktion als wilder Herrscher über ein verborgenes unterirdisches Reich bildet Alberich somit einen archaischen, mythischen Gegenpol zum höfischen, weltlichen Machtzentrum Ortnits.

Stolz erklärt Alberich, Ortnit nicht nur ebenbürtig zu sein, sondern behauptet darüber hinaus, sogar dreimal so viel Land zu besitzen wie der mächtige Lampartenkönig: „*ich bins ein künig als du. / mir jehent mein genossen daz ich getrewe sei. / wie vil du hast der lande –: dann dein drei!*“ (O 128,2–4). Diese Aussage erhält besonderes Gewicht, wenn man bedenkt, dass Ortnit zu Beginn der Heldenerzählung als der bei weitem mächtigste König „*über alle lant ze Walhen*“ (O 3,3) eingeführt wird, also als die weltlich dominante Figur, die über das gesamte Welschland herrscht, wobei selbst Rom als Ortnit untergeben dargestellt wird.

Umso beeindruckender erscheint in diesem Zusammenhang die Größe von Alberichs unterirdischem Reich: „*Du hast ob der erde gewaltes harte vil, / so han aber ich darunder alles daz ich wil. / ich gib wol wem mich gelustet silber und golt: / ein man der wirdt gereicht, wird ich im mit trewen holt*“ (O 129,1–4). Was hier geschildert wird, ist nichts Geringeres als eine Sphäre der Anderswelt, ein vor der Wahrnehmung der Menschen verborgenes Reich voller unermesslicher Reichtümer unter Alberichs Herrschaft.

Der Zugang zu dieser, für Wesen der diesseitigen Welt gewöhnlich unzugänglichen, Instanz erfolgt über die *stainwant*, die einen Übergang zu jener geheimnisvollen Sphäre bildet und Alberich ungehindert offensteht. Der Zwerg Alberich erscheint somit als ein Zwischenwesen, das sich frei zwischen der Welt der Menschen und der Anderswelt bewegen kann. Einerseits stellt die *stainwant* somit den Ursprungsort für Ortnits magische Ausrüstung dar, da sein Rüstzeug in einer Esse im Berg angefertigt wurde, andererseits dient sie auch den Dracheneiern als Unterschlupf und ist somit mitverantwortlich für seinen Untergang.

Dass Alberich als König der Anderswelt von der Aufzucht der Drachen gar nichts mitzubekommen scheint, ist deshalb bemerkenswert, weil ihm sogar fremde und exotische Räume in weiter räumlicher Entfernung bestens vertraut sind. Er kennt Nachorel, den König von Montabur (vgl. O 123,4), eine Stadt, die ebenfalls an einer *stainwant* liegt (vgl. O 361,1–4). Das *golt* (O 113,4) für Ortnits Ausrüstung stammt aus dem fernen *Arabi* (O 114,2), genauer aus einem „*berge, der haisset Caucasas*“ (O 114,4). Zudem ist Alberich auch fähig, die versteckten Heiden in der *stainwant* bei Suders (O 326,1) mühelos auszuspielen.

Es stellt sich die Frage, warum sich Alberichs weiträumige Vertrautheit mit der *stainwant* ausgerechnet im Hinblick auf die Drachenaufzucht an ihre Grenzen stößt, zumal dieses Gebiet in seinem unmittelbaren Herrschaftsbereich liegt. Vielleicht verweist das Unvermögen, diese Vorgänge zu erkennen, bereits pars pro toto auf eine Schwäche von Alberichs Machtstellung und markiert somit einen in der Zukunft liegenden Umbruch in seinem Königreich. Es zeigt sich jedoch deutlich, dass die Anderswelt ebenso wenig wie die diesseitige Welt vollständig kontrollierbar ist.

Als Zwischenwesen verbleibt Alberich in einem Zustand der Liminalität. Zwar bewegt er sich frei zwischen beiden Welten, ist jedoch in keiner von beiden vollständig verortet. Sein *locus amoenus* liegt nicht etwa in der *stainwant*, sondern in der Wildnis der diesseitigen Welt, einer archaischen, noch ungezähmten und ursprünglichen Umgebung außerhalb der höfischen Ordnung.

Zwar ist Alberich in der Lage, in der höfischen Gesellschaft zu wirken, etwa wenn er sich unsichtbar auf der „*burge ze Garte*“ (O 166,4) aufhält, die *barken* (O 291) für Ortnits Heer stiehlt, oder dem Heidenkönig Nachorel als Ortnits Bote den Krieg erklärt (vgl. O 276,4), doch erscheint er dabei niemals vollständig in die höfische Welt integriert.

2.3.2 Alberichs *locus amoenus*: Schwelle zwischen Initiation und Untergang

Ortnits Reise nach Aventüre führt ihn zunächst „*in die wilde on strass und on phat*“ (O 87,2). Im Licht der Morgensonne betrachtet er den magischen *stain* und erkennt dadurch im Gras einen schmalen Pfad, der ihn bis an die *stainwant* führt: „*da er den küelen brunnen und auch die linden vant. / er sach die grünen haiden und auch der linden ast*“ (O 90,2–3). Hier wird der literarische Topos des *locus amoenus* inszeniert, ein idealisierter Naturraum, der sowohl realistische als auch fantastische Elemente verbindet.⁹²

Unter einer stattlichen Linde entdeckt Ornit den schlafenden Alberich, den er zunächst für ein „*klaines kindt*“ (O 92,4) hält: „*Mit edlem gestaine was gezieret sein gewant. / da er das kindt allaine under der grünen linden vant*“ (O 94,1–2). Zwar ist Ornit zunächst noch unentschlossen, wie er mit dieser Aventüre umgehen soll, doch entscheidet er sich kurzerhand, das Kind aufgrund seiner kostbaren Kleidung mitzunehmen: „*Von golt und auch von seiden was sein gewate gar*“ (O 97,1). Die magische Aufladung des Ortes ergibt sich vor allem aus seiner idyllischen Erscheinung und der Präsenz des Zwergenkönigs Alberich, wobei die wundersame esse im Berg (O 176,2) und die Übergabe der magischen Gegenstände ebenfalls ihren Teil dazu beitragen.

Darüber hinaus fungiert dieser Ort auch als symbolische Initiationsstätte für Ornit: An diesem Ort wird er mit seiner wahren Herkunft konfrontiert, erhält Zugang zu seiner magischen Ausrüstung und gewinnt zudem Alberichs Unterstützung für die bevorstehende Brautwerbung. Jedoch wird dieser *locus amoenus* auch ein Ort des Abschieds und bildet die letzte Etappe vor Ortnits Aufbruch in seinen schmachvollen Untergang. „*Wilt du mit im vechten, tas tuost du an meinen rat. / er ist auf mein trew ein tore, der den wurm bestat*“ (O 557,1–2). Mit diesen Worten verweigert Alberich nicht nur seine Unterstützung im bevorstehenden Drachenkampf, sondern warnt Ornit ausdrücklich vor diesem Vorhaben.

⁹² Vgl. Borghardt, Dennis: *Locus amoenus*. In: Gerstner, Jan / Heller, Jakob C. / Schmitt, Christian (Hg.): *Handbuch Idylle. Verfahren – Traditionen – Theorien*. Stuttgart: Metzler 2022, S. 483.

Der Drache verkörpert eine Gefahr für die Welt der Menschen, der selbst Alberich nicht gewachsen ist. Möglicherweise deshalb, weil er sich im Notfall immer auch in die andersweltliche Sphäre zurückziehen kann, besteht für Alberich kein Anlass zum Handeln. Ganz anders verhält es sich bei Ortnit, der sich aus seiner Verantwortung gegenüber Reich und Untertanen zum Drachenkampf gezwungen sieht.

Somit wird der *locus amoenus* einerseits zu einem Ort, an dem der an weltlicher Macht bereits unübertroffene König Ortnit durch die Übergabe der magischen Objekte eine erhebliche Steigerung seiner Kampfkraft erfährt. Andererseits markiert er den Endpunkt jener höfischen Welt, an deren Spitze Ortnit unangefochten steht. Der Lampartenkönig lässt alles hinter sich und überschreitet die letzte Schwelle vor seinem Untergang.

Auf seiner Reise durch die Wildnis ist Ortnit zum ersten Mal auf sich allein gestellt. Es gibt weder eine Wegbeschreibung durch die Mutter noch einen Ring, der ihm Verborgenes offenbart, und auch keinen Alberich, der ihn führt. Bereits die erste Handlung Ortnits ist bezeichnend für sein Unvermögen, denn er entzündet ein Lagerfeuer und macht dadurch den Drachen auf sich aufmerksam.

Da der Drache jedoch auf sich warten lässt, beschließt der Lampartenkönig mitten am Tag eine Pause einzulegen: „*da kam er auf einen anger, da vil der rosen lag*“ (O 565,4), und er legt sich unter „*einem grünen bawme*“ (O 566,1) nieder. Zwar erinnert die bildhafte Natursymbolik an den zuvor beschriebenen *locus amoenus* Alberichs, doch verweist der Mangel an Nahrung und Wein sowie die Bedrohung durch den Drachen auf die trügerische Qualität des Ortes.

Ortnit schläft ein, und diesmal ist kein Alberich zur Stelle, um ihn rechtzeitig zu wecken. Bereits zuvor in der Heldenerzählung, im Kampf gegen die Heiden, verfällt Ortnit in einen tiefen Schlaf, wird dort jedoch unsanft durch Alberich geweckt: „*da er nicht wachen wolt, mit der faust er in do sluog*“ (O 436,4). Der zwischen Ortnit und dem anstürmenden Drachen hilflos hin und her rennende Bracke vermag mit seinem Gebell und seinen Weckversuchen nicht zu leisten, was Alberich zuvor mit einem Faustschlag vollbracht hat. Im Gegensatz zu Alberich ist er nicht fähig, Ortnits Bewusstsein durch die magische Rüstung hindurch zu erreichen.

2.4 Zusammenfassung Ortnit

Ortnits Mutter legt den Grundstein für seine Aventüre, indem sie ihren Sohn mit dem magischen Ring ausstattet und ihm das Versprechen abverlangt, diesen unter keinen Umständen weiterzugeben. Wie die Mutter in den Besitz des Rings gelangt ist, bleibt offen, ebenso, woher sie um dessen magische Funktionsweise Bescheid weiß. Diese Unbestimmtheit legt jedoch den Schluss nahe, dass zwischen der Mutterfigur und Alberich eine tiefere, in der Heldenerzählung aber unausgesprochene Beziehung besteht. Die Möglichkeit, dass sie über hellseherische Fähigkeiten verfügt, ist zwar nicht auszuschließen, doch erscheint eine verborgene Verbindung zu Alberich plausibler. Durch die Übergabe des Rings und die detaillierte Wegbeschreibung bereitet sie ihrem Sohn den Weg in seine Aventüre.

Die sich entwickelnde Beziehung zwischen Ortnit und Alberich ist von Beginn an durch ein kräftemäßiges Ungleichgewicht und einen auf Täuschung beruhenden Umgang geprägt, wobei die hierarchische Struktur stets zu Alberichs Gunsten ausschlägt. Obwohl Ortnit ihn in einem Zweikampf besiegt, erringt er diesen Sieg in Wahrheit nur deshalb, weil Alberich lachen muss und dadurch bezwungen werden kann.

Ortnits moralische Schwäche tritt deutlich zutage, als er kurzentschlossen überlegt, seinen gefangengenommenen Kontrahenten aus Angst vor dem befürchteten Spott der Untergebenen zu töten. Der darauffolgende Eidtausch, Alberichs Forderung nach dem Ring und der beidseitige Bruch gegebener Versprechen verdeutlichen die strukturelle Nähe zu mittelalterlichen Vorstellungen von einem Dämonenpakt. Der Ring fungiert als Kontrollinstrument, da er Alberich sichtbar und somit in gewisser Weise dienstbar macht.

Die Offenbarung, dass Alberich Ortnits Vater ist, konstruiert eine genealogisch ambivalente Verbindung, und der Lampartenkönig empfindet keine Abneigung, sondern Stolz auf seine Herkunft. Der Aufstieg des Helden verdankt sich somit einer paktartigen Dynamik, die aufgrund des heidnischen Ursprungs Alberichs der christlichen Ordnung widerspricht, und Ortnits Tod erscheint als unvermeidliche Folge dieser, aus christlicher Perspektive, fragwürdigen Verbindung. Alberichs Handeln wird an vielen Stellen zu einem funktionalen Ersatz für Ortnits eigene, permanente Handlungsunfähigkeit. Auf sich allein gestellt, ist der Lampartenkönig unweigerlich zum schmachvollen Scheitern verurteilt.

Die magischen Objekte dienen dem Fortschreiten der Handlung, da sie Ortnit zu einem übermenschlichen und unbesiegbaren Streiter machen. Darüber hinaus werden an ihnen wesentliche mittelalterliche Glaubensvorstellungen sichtbar, etwa der Glaube an die Magie des Festmachens. Alberichs Rüstzeug verleiht Ortnit eine an der Oberfläche liegende Unverwundbarkeit, die gegenüber den Drachenjungen aber als nutzlos erscheint, da sein Körper weiterhin verwundbar bleibt und die Rüstung Ortnit nicht so wie das Taufhemd Wolfdietrich später vor dem körperlichen Zugriff der Ungeheuer schützen kann.

Das magische Schwert *Rose* verkommt in Ortnits Händen zu einem ambivalenten Tötungswerkzeug, etwa wenn er in hemmungsloser Raserei nach Freund und Feind gleichermaßen schlägt, oder damit den eigenen Dienstmann zu Boden schickt. Seine fehlende moralische Kontrolle über die Waffe verdeutlicht vor allem einen inneren Zustand, nämlich eine an wahnhafte Besessenheit grenzende Raserei, die Ortnit von der Idealvorstellung des christlichen Herrschers entrückt.

Der magische Sprachstein dient nicht etwa zur Herstellung von Frieden und Eintracht zwischen den Christen und den Heiden, sondern wird dazu verwendet, diese zu betrügen und anschließend zu vernichten. Damit verliert das Objekt seine ihm potenziell innewohnende Funktion zur Vermittlung und wird zu einem bloßen Werkzeug der Täuschung herabgesetzt. Sein Einsatz offenbart, dass Ortnit weniger von christlicher Mildtätigkeit als von strategischem Kalkül und Machtstreben geleitet ist.

Der Drache und seine Kinder treten als symbolische Verkörperung des Teufels und seiner Dämonen in Erscheinung, die die Seele des sündhaft gewordenen Menschen verschlingen, und erscheinen als eine direkte Konsequenz von Ortnits Brautfahrt. Sie repräsentieren die zerstörerische Folge einer zuvor geleisteten selbstsüchtigen, kriegerischen Handlung. Der Kampf gegen die Drachen wird damit auch zu einem Spiegel von Ortnits moralischen Verfall, und sein Tod markiert den endgültigen Untergang seiner ambivalenten Abstammungslinie.

Auch einige der in der Wildnis liegenden Orte sind magisch aufgeladen. Die *stainwant* markiert dabei die Grenze zwischen der höfischen Welt Ortnits und Alberichs unterirdischem Königreich. Sie fungiert als ein Übergang zur Anderswelt und zugleich als ein Ort der Schöpfung, aber auch der Zerstörung. Alberich ist als magisches Zwischenwesen zwar in beiden Sphären präsent und kann sich frei zwischen diesen

bewegen, ohne jedoch in einer von ihnen ganz beheimatet zu sein. An der *stainwant* offenbart sich damit das symbolische Spannungsfeld zwischen christlicher und heidnischer Ordnung. Sie bildet einen magischen Schnittpunkt, an dem Ortnit Macht und Wissen erhält, aber auch die Drachen heranwachsen.

Der *locus amoenus*, an dem Ortnit zum ersten Mal dem unter der Linde schlafenden Alberich begegnet, verbindet Idylle und Gefahr. Hier beginnt seine Ermächtigung, hier empfängt er Rüstung und Schwert, hier erfährt er von seiner andersweltlichen Abstammung, und hier wird zugleich sein Untergang vorbereitet. Die scheinbare Friedlichkeit des Ortes täuscht über seine doppelte Funktion hinweg: Als Ort der Initiation eröffnet er Ortnit den Zugang zu übernatürlicher Macht, doch zugleich wird er zum Schauplatz seiner Verstrickung mit Alberich. Am Ende erweist sich dieser *locus amoenus* auch als Stätte des Abschieds, als Ortnits letzte Station vor seinem finalen Ausritt in die Wildnis. Das Ablegen des Rings nimmt den Ausgang des Endes in gewisser Weise bereits vorweg. Mit dem Verlust des magischen Zeichens löst sich auch seine soziale Identität als König und Held auf.

3. *Wolfdietrich*

Im zweiten Teil dieser Analyse wird der *Wolfdietrich* aus dem Ambraser Heldenbuch herangezogen, wobei das unvollständige Ende durch die Schlusspartie des Dresdner Heldenbuchs ergänzt wird.

3.1 Zur Analyse des *Wolfdietrichs*

Während Magie im *Ortnit* hauptsächlich repräsentativ und permanent in die Funktion der magischen Objekte eingeschrieben ist, bietet der *Wolfdietrich* ein breiteres Spektrum magischer Erscheinungsformen. Der wesentliche Unterschied zwischen Ortnit und Wolfdietrich liegt in der Quelle, aus der sie ihre Kräfte beziehen. Wo Ortnit durch seine Verbindung mit Alberich dem Heidentum nahesteht, erhält Wolfdietrich seine Kräfte von Gott und wird zu einem Helden des Christentums. Die Entscheidung, Christ zu werden, wird ihm dabei bereits von seiner Mutter vorweggenommen.

Denn während Ortnit durch seine gewaltsame Zeugung zu seiner übermenschlichen Stärke gelangt, bildet bei Wolfdietrich die Taufe das Fundament, da er bereits im Säuglingsalter zu einem von Gott begünstigten Streiter erwählt wird und Ortnits Stärke im Verlauf seines Erwachsenenlebens noch um ein Vierfaches übertreffen soll. Der göttliche Ursprung seiner Macht legitimiert sein Handeln und unterscheidet ihn deutlich von Ortnits heidnisch begründeter Kraft. Durch die Prophezeiung des Einsiedlers wird Wolfdietrich zu einer Figur der göttlichen Vorhersehung.

Das Taufhemd wird zu einem Symbol christlichen Schutzes erklärt und vermag im Kampf gegen die Drachen zu leisten, wozu Alberichs Rüstung nicht in der Lage war: Es rettet sein Leben. Die *Wolfdietrich*-Erzählung bietet darüber hinaus eine Fülle von magischen und magiebegabten Figuren. Die Grenzen zwischen göttlichem Wunder und heidnischer Zauberkunst scheinen klar gezogen zu sein. Während das göttliche Wunder Wolfdietrich Stärke und Schutz spendet, bleibt die heidnische Magie gegen ihn wirkungslos.

Auch die magischen Orte sind abwechslungsreicher und bilden mit der Darstellung von Sareczeins Zaubenburg einen interessanten, weil höfischen Raum, der durch die Ausübung von Magie geschaffen wurde. Während der Drache und seine Jungen für Wolfdietrich kein Hindernis darstellen, findet seine wahre Prüfung am Lebensende statt. Im Kloster Tischung muss sich der Held den Dämonen der Hölle stellen. Als gläubiger Christ kann er diesen Kampf jedoch ebenfalls für sich entscheiden.

3.1.1 Die Vision der Mutter

Ebenso wie im *Ortnit* dient auch im *Wolfdietrich* die Mutterfigur zur Einleitung der Handlung. In einer „*visio per noctem*“⁹³ wird sie von einer übernatürlichen Stimme dazu aufgefordert, ihr zukünftiges Kind von einem Einsiedler taufen zu lassen: „*Über ein halbe meile sitzt ein guoter man. / du solt mit deinem kinde zu dem ainsidel gan*“ (WD 23.1-2).

Die Traumvision der Mutter vollzieht sich dabei in einem Zustand des Halbschlafs, wie die Heldenerzählung hervorhebt: „*si was nicht vol entslafen, unz ir ein stimme rüef*“ (WD 20,2). In einem anschließenden Dialog sichert die heidnische Mutter dem christlichen Gott bereitwillig ihren Gehorsam zu. Durch diese Vision wird nicht nur die göttliche Auserwählung Wolfdietrichs bereits vor seiner Geburt vorweggenommen, sondern auch die Gottesfurcht der heidnischen Mutter anerkannt und bestätigt. Wolfdietrichs Mutter verkörpert den Übergang vom Heidentum zum Christentum.

Nach der Geburt ihres Kindes begibt sich die Mutterfigur schließlich – in einer gewissen Parallele zur *Ortnit*-Erzählung – ebenfalls in die Wildnis. Beide Mütter fungieren in dieser Hinsicht als Initiatorinnen der Aventüren ihrer Söhne. Zwar ist Wolfdietrich im Unterschied zu Ortnit zu diesem Zeitpunkt noch ein Neugeborenes, doch nimmt auch seine Aventüre bereits mit der Begegnung des Einsiedlers ihren Anfang. Die Mutter bleibt nach der Taufe zwar im Hintergrund der Erzählung, doch durch sie wird der göttlich bestimmte Lebensweg ihres Sohnes in Gang gesetzt.

Mit dem Herzog von Saben wird bereits zu Beginn ein mächtiger weltlicher Antagonist in die Heldenerzählung eingeführt. In Abwesenheit des Königs Hüge Dietrich wird er von diesem zum Verwalter seiner Königreiche bestimmt und übernimmt zugleich die Vormundschaft über die Königin und ihre Kinder. Damit ist bereits von Anfang an ein Machtgefälle angelegt, das der Machthaber zu seinem Vorteil auszunutzen versucht. Nachdem der Herzog von Saben der Königin das Versprechen abgerungen hat, ihm nicht zu zürnen, bringt er sein verwerfliches Anliegen ohne Umschweife auf den Punkt: „*nu la mich bei dir ligen*“ (WD 13,4). Seine Forderung enthüllt die Missachtung jeder höfischen und moralischen Etikette und kennzeichnet ihn als Verkörperung einer destruktiven, triebhaften Macht. Doch anders als Alberich im *Ortnit* gelingt es ihm nicht, sich sexuell mit der Mutter zu vereinigen.

⁹³ Zur christlichen Motivik von nächtlichen Visionerserscheinungen vgl. Dinzelbacher, Peter: Die Visionen des Mittelalters. Ein geschichtlicher Umriss. In: Zeitschrift für Religions- und Geistesgeschichte. Vol. 30, No. 2. (1987), S. 117.

Denn die Königin weist diesen schändlichen Annäherungsversuch entschieden von sich zurück: „*du hast zerbrochen an mir die trewe dein*“ (WD 14,3). Ihr Widerstand gegen die unrechtmäßige Annäherung markiert einen entscheidenden Moment moralischer Standhaftigkeit innerhalb der Erzählung. Dass hier die eheliche Treue verhandelt wird, ist vermutlich kein Zufall, insbesondere mit Blick auf den ambivalenten Zeugungsakt Ortnits. Diese Szene stellt somit eine Veränderung der Dynamik aus dem *Ortnit* dar, wo die Mutter den sexuellen Übergriff Alberichs nicht erfolgreich abwehren kann. Dadurch entsteht ein deutlicher Kontrast zwischen den beiden Mutterfiguren: Wolfdietrichs Mutter erscheint als Inbegriff ehelicher Treue, als eine Frau, die über sexuelle Verfehlungen erhaben ist und dadurch vor allem im Vergleich zu Ortnits Mutter eine positive Wertung erfährt.

Während die Mutterfigur im *Ortnit* den Kontakt zu Alberich herstellt und ihren Sohn damit in sein ambivalentes genealogisches Erbe überantwortet, wird Wolfdietrich von seiner Mutter im Sinne christlicher Frömmigkeit erzogen: „*Si het in got ergeben und dem teufel gar benomen*“ (WD 35,1). Der Bezug zu Gott bildet in Wolfdietrichs gesamter Erzählung eine zentrale Konstante, eine Quelle von Stärke und Schutz, die anders als im *Ortnit*, ohne die Ambivalenz eines heidnischen Zwischenwesens wie Alberich auskommt. Wolfdietrich benötigt keinen aktiven äußeren Beistand, da er seine Führung im Vertrauen auf Gott findet, wodurch er auch auf sich allein gestellt stets handlungsfähig bleibt. Diese Selbstständigkeit unterscheidet ihn grundlegend von Ortnit, dessen Wirkmacht stets von äußeren, magisch vermittelten Quellen abhängt. Wolfdietrichs Stärke gründet nicht auf Magie, sondern ist Ausdruck eines wechselseitigen, freiwilligen Bundes mit Gott.

3.1.2 Der Einsiedler und die göttliche Quelle von Wolfdietrichs Stärke

Der *clausenäre* (WD 25,4) vollzieht die Taufe, indem er das Neugeborene unter Wasser taucht, und überreicht der Mutter anschließend ein magisches Taufhemd, das zusammen mit dem Körper ihres Sohnes wächst und ihn vor Leid bewahren soll. Bereits zu Beginn des *Wolfdietrich* zeigt sich somit ein entscheidender Unterschied zum *Ortnit*: Die Quelle der magischen Kraft stammt nicht etwa aus einem ambivalenten, heidnischen Ursprung, sondern ist im Christentum begründet, also

gottgegeben und damit erfolgsversprechend. Durch die göttliche Quelle entfällt außerdem die Problematik einer genealogisch fragwürdigen Herkunft.

Denn während Ortnits Stärke von „*zwelf man*“ (O 6,3) auf Alberich zurückzuführen ist, erscheint Wolfdietrich zunächst als ein gewöhnlicher Knabe, der seine Kraft von dem Einsiedler empfängt: „*ich wil immer zum jare eines mannes sterke geben. / von der gotes gabe wirt er fünfzigk jar alt / und fünfzig mannes sterke hat sein leib gewalt*“ (WD 31,2–4). Somit wird Wolfdietrichs übermenschliche Stärke als eine Gottesgabe ausgewiesen, und im Gegensatz zu Ornit erweist sie sich nicht als über die gesamte Lebensspanne hinweg gleichbleibende Größe, sondern steigert sich kontinuierlich bis zum Zeitpunkt des Todes im Alter von fünfzig Jahren, der vom Einsiedler ebenfalls prophetisch vorhergesagt wird.

Die „*schöne küniginne*“ wird ebenso vorhergesagt wie das noch zu erstreitende „*landt*“ (WD 32,4). In dieser Hinsicht erweist sich die Prophezeiung des Einsiedlers als Ausdruck einer fatalistischen Schicksalsvorstellung, bei der das Leben des Wolfdietrichs bereits fest vorgezeichnet erscheint. Der Glaube an das Schicksal findet sich sowohl in der Antike als auch im germanischen Kulturkreis und spielt selbst innerhalb des Christentums eine bedeutende Rolle, etwa in der Vorstellung göttlicher Vorhersehung.

Der Einsiedler erscheint als ein göttliches Werkzeug und vermittelt eine direkte Verbindung zwischen Wolfdietrich und Gott. Als Instrument christlicher Legitimierung gewährleistet er, dass die übertragene Kraft eindeutig Gott zugeschrieben wird, und ermächtigt Wolfdietrich durch seine Prophezeiung zu zukünftigen heroischen Taten. Im Sinne der christlichen Auffassung wirkt der Einsiedler mit der Übertragung der Stärke an Wolfdietrich ein Wunder, das in religiösen Glaubensvorstellungen strikt von magischen Praktiken abgegrenzt wird, da es nicht durch das Wirken von Dämonen zustande kommt, sondern exklusiv Gott vorbehalten ist.

3.2 Magische Objekte im *Wolfdietrich*

Magische Objekte spielen im *Wolfdietrich* nur eine untergeordnete Rolle. Zwar übernimmt er in der Drachenhöhle Rüstung, Schwert und Ring,⁹⁴ und tritt damit gleichsam die symbolische Nachfolge Ortnits an, jedoch beschränkt sich diese Aneignung vor allem auf die Legitimation seiner Herrschaft über das Lampartenreich. Von einer Identifikation mit Ortnit kann dabei jedoch keine Rede sein, da Wolfdietrich seinem christlichen Heldenideal stets treu bleibt und ihm deswegen in moralischer Hinsicht deutlich überlegen ist.

Die magischen Objekte erfüllen somit vielmehr eine Legitimationsfunktion, als dass sie zum Vorantreiben der Handlung dienen. Sie markieren den Übergang vom heidnisch geprägten Erbe Ortnits zur christlich legitimierten Sphäre Wolfdietrichs. Ihre Bedeutung liegt somit weniger in ihrer praktischen Wirksamkeit als in ihrer symbolischen Aufladung, die Wolfdietrichs Rolle als göttlich legitimierten Herrscher unterstreicht.

Die einzige Ausnahme bildet das Taufhemd, das als aktiver Bestandteil der Handlung fungiert und Wolfdietrich sowohl vor den Angriffen der Drachen als auch vor der Magie der heidnischen Zaubertochter oder der Göttinnen aus dem Berg behütet. Es repräsentiert den göttlichen Schutz, der ihn in entscheidenden Momenten vor dämonischen Mächten bewahrt, und bildet somit einen deutlichen Gegensatz zu den von Alberich geschaffenen magischen Objekten Ortnits.

3.2.1 Das Taufhemd als Symbol des christlichen Schutzes

Im christlichen Glauben symbolisiert das Taufgewand vor allem die Zugehörigkeit zu Jesus Christus (vgl. Gal 3,27) und zum Christentum. Als Symbol für Tod und Wiedergeburt repräsentierte die frühchristliche Taufe einen Zustand des Mitsterbens und Mitauferstehens mit Christus, wodurch die getaufte Person die Erbsünde hinter sich ließ.⁹⁵ Darüber hinaus kennzeichnet der Vorgang der Taufe eine bewusst eingegangene Zugehörigkeit zur christlichen Gemeinde, eine neue Existenz im Sinne einer Wiederauferstehung, frei von Sünde.⁹⁶ In diesem Kontext wird das Taufhemd

⁹⁴ Im Unterschied zur Handschrift A des *Ortnit*, wo der Ring bei Alberich verbleibt.

⁹⁵ Vgl. Öhler, Markus: Die Taufe als Ritual. In: Öhler, Markus (Hg.): Taufe. Tübingen: Mohr Siebeck 2012), S. 69.

⁹⁶ Vgl. Ebd.

zu einem Zeichen der göttlichen Berufung Wolfdietrichs. Es verweist auf seine Reinheit und seine Bindung an den christlichen Glauben, die ihn vor den magischen Kräften des Heidentums schützt.

Im *Wolfdietrich* bietet das Taufhemd außerdem zuverlässigen Schutz vor Gift, Blut und Hitze der Würmer. Somit wird es zu einem magischen Objekt, das seinen Träger mit magischer Unverwundbarkeit ausstattet und somit eindeutig in der Tradition der bereits thematisierten Magie des Festmachens steht: „*Wenn ers in streite füert, so ist sein leib gesunt. / von dhainer schlachte waffen wirt er nimmer wundt. / von wasser und von fewr verleuset er nimmer seinen leib*“ (WD 30,1–3).

Während im *Ortnit* die Unverwundbarkeit des magischen Rüstzeugs wie bereits erwähnt unterlaufen werden kann, da der physische Körper darunter weiterhin verwundbar bleibt, wird diese Schwachstelle bei Wolfdietrich durch den göttlichen Schutz des Taufhemds ausgeglichen. Das Taufhemd Wolfdietrichs ist das einzige magische Objekt in beiden Heldenerzählungen, das unzweifelhaft in direkter Verbindung zum Christentum und zu Gott steht und aus der Praxis des christlichen Taufrituals hervorgeht. Deshalb versagt es nicht wie die von Alberich geschaffenen magischen Objekte.

Während magische Unverwundbarkeit im *Ortnit* somit lediglich einen trügerischen und vorübergehenden Zustand darstellt, erscheint sie im *Wolfdietrich* als ein durch Gott und den christlichen Glauben hervorgebrachter und erfahrbarer Dauerzustand. Die Botschaft des Taufhemds ist eindeutig: Nur Gott kann wahre Unverwundbarkeit gegenüber dem Wirken dämonischer und heidnischer Mächte verleihen, und nur das göttliche Wunder ist tatsächlich absolut und übertrifft heidnische Magie in ihrer Wirksamkeit.

Das Motiv des magischen Schutzgewandes ist bedeutend älter und erscheint bereits im altnordischen beziehungsweise isländischen Sagenkreis, etwa in der Sage von Ragnar Lodbrok (*Ragnars saga loðbrókar*). Dort fertigt Aslaug für Ragnars Reise nach England ein magisches Schutzhemd an, das diesem Unverwundbarkeit verleihen soll.⁹⁷ Erst nachdem dieses Hemd von seinem Körper entfernt wird, kann

⁹⁷ Vgl. Crawford, Jackson: *The Saga of the Volsungs*. Indianapolis / Cambridge: Hacket 2017, S. 119.

Ragnar durch das Gift der Schlangen in der Schlangengrube getötet werden.⁹⁸ Das magische Schutzhemd bewahrt Ragnar somit ebenso wie das Taufhemd Wolfdietrich vor Schaden, wobei die Wirksamkeit in beiden Fällen unmittelbar an das Tragen des Kleidungsstücks geknüpft ist.

Bemerkenswert ist hierbei der Umstand, dass das Taufhemd weder in Wolfdietrichs Kindheit noch in der jahrelangen kriegerischen Auseinandersetzung mit seinen beiden Brüdern eine Rolle spielt, da es von seiner Mutter bewusst zurückgehalten wird (vgl. WD 326,1–2). Erst als Wolfdietrich den Entschluss fasst, in das ferne Land der Lamparten zu reisen und den mächtigen König Ortnit als Mitstreiter im Kampf um sein Königreich zu gewinnen, überreicht sie ihm schließlich das Taufhemd: „*Got muoss dir behalten, vil liebes kind, dein leben! / was ich dir han behalten, das wil ich dir nu geben*“ (WD 429,1–2). Mit dem Aufbruch zu Ortnit setzt Wolfdietrichs eigentliche Aventüre ein. Zudem knüpft die Begebenheit motivisch an Ortnits eigenen Aufbruch an, dem seine Mutter ebenfalls ein magisches Objekt, nämlich den Ring, übergibt.

Wie bereits erwähnt, dient das Taufhemd unter anderem dazu, Wolfdietrich vor dem Verschlungenwerden durch die Drachenwürmer zu bewahren: „*Sein hemd in das do werte, er kunt nit werden wunt*“ (WD DrHb 239,1). Da die Jungtiere Wolfdietrich nicht fressen können, verlieren sie das Interesse an ihm und schlafen schließlich ein. Erst in diesem Augenblick findet Wolfdietrich Ortnits Gebeine und darüber hinaus auch seine magischen Objekte. Die symbolische Bedeutung dieser Szene ist nicht zu übersehen: Das christlich konnotierte Taufhemd vollbringt, was das magische Rüstzeug Alberichs nicht vermochte – es bewahrt seinen Träger wirksam vor Schaden und demonstriert damit die Überlegenheit göttlichen Wirkens gegenüber der Magie des Heidentums.

Darüber hinaus bietet das Taufhemd auch zuverlässigen Schutz vor der Zauberkraft der heidnischen Tochter Sareczeins sowie vor der Magie der Göttinnen aus dem Berg. Ohne das Taufhemd hätte Wolfdietrich diese Begegnungen wohl kaum unversehrt überstanden. Es wird somit auch zu einem Zeichen dafür, dass ein christlicher Held allein durch die Kraft seines Glaubens imstande ist, sämtlichen magischen Gefahren zu trotzen.

⁹⁸ Vgl. Ebd., S. 120.

3.2.2 Von der Zauberwurzel

Obwohl Woldietrich den vorgebrachten Heiratsantrag des Meeresweibs, das in anderen Handschriften als Raue Else bezeichnet wird, nachdrücklich ablehnt, verrät sie ihm schließlich, wie er seinem erschöpften Körper durch den Verzehr einer Zauberwurzel neue Kraft zuführen kann: *„ich sage dir von der wurzen, die hat solhe maisterschaft, / wenn du ir newssest, so hast du eines lewen craft“* (WD 499,3–4). Die Zauberwurzel fungiert als magisches Mittel der Erneuerung, was jedoch an die Voraussetzung gebunden ist, dass man das notwendige Wissen besitzt, um diese zu erkennen und anzuwenden. Sie steht somit in der Tradition volkstümlicher Heil- und Schutzzauber, in denen Pflanzen als Träger verborgener Kräfte erscheinen.

Im mittelalterlichen Volksglauben gingen die Menschen vermutlich davon aus, dass jeder Pflanze ein gewisses Maß an Heilkraft innewohne, und es lediglich auf die korrekte Sammlung und Anwendung ankäme.⁹⁹ Das Wissen um die geeigneten Zeiten, Orte und Rituale der Pflückung galt dabei als entscheidender Faktor, da man der Überzeugung war, dass ein fest vorgezeichneter Weg zur Erlangung und Ausschöpfung des in der Pflanze vorhandenen magischen Potentials existierte.

Das Interesse an der magischen Wirkweise von Pflanzen spielte in dieser Hinsicht eine zentrale Rolle, wobei auch fabulöse Gewächse wie beispielsweise die Alraune, die im Volksglauben als schreiende und todbringende Zauberwurzel galt, als reale Erscheinungen betrachtet wurden.¹⁰⁰

Durch den bloßen Verzehr der Zauberwurzel gesundet Woldietrich augenblicklich: *„mir gewirret an meinem leibe nicht so gros als umb ein har. / alle meine sterke, frawe, die han ich wider gar“* (WD 501,3–4). Und auch der Zustand seines erschöpften Rosses wird durch eine Kostprobe der Wurzel spürbar verbessert, obwohl seine magere Statur erhalten bleibt: *„wie mager es aber wäre, iedoch truog es in von dan“* (WD 503,3). Der Wirkung der Zauberwurzel ist hier somit eine klare physische Grenze gesetzt, da keine sichtbare körperliche Transformation des Pferdes stattfindet. Sie

⁹⁹ Vgl. Birkhan, Helmut: Pflanzen im Mittelalter. Eine Kulturgeschichte. Wien / Köln / Weimar: Böhlau 2012, S. 102.

¹⁰⁰ Vgl. Ebd., S. 101.

stellt die Lebenskraft wieder her, ohne aber den körperlichen Zustand zu verändern, was darauf hinweist, dass die Wiederherstellung und Erneuerung von Kraft und Vitalität auf einer inneren Ebene erfolgt und keine sichtbaren Veränderungen am äußeren Erscheinungsbild bewirkt.

3.2.3 Von der goldene Büchse und dem Kranz roter Rosen

Mit Ausnahme der rauen Else reagieren die magiebegabten weiblichen Figuren stets negativ auf Wolfdietrichs Weigerung, mit ihnen den Bund der Ehe einzugehen, und treten seiner Zurückweisung entgegen, indem sie versuchen, sich an ihm durch das Wirken von Schadenszaubern zu rächen.

Einerseits zielt der Einsatz von Magie somit auf die Verletzung von Wolfdietrichs Leib ab, andererseits versuchen sowohl die zauberkundige Tochter des Heiden Sareczlein als auch die Göttinnen aus dem Berg, Wolfdietrich durch das Wirken von Magie oder die Benutzung von magischen Objekten, wie die goldene Büchse, an sich zu binden, indem sie ihn räumlich festsetzen.

In beiden Fällen wird Magie somit auch als Ausdruck weiblicher Kontrolle und Beeinflussung eingesetzt, die auf die Einschränkung seiner Handlungsfreiheit abzielt. Eine der Göttinnen aus dem Berg bringt eine goldene Büchse herbei, in die sie Wolfdietrich zusammen mit seinem Pferd einsperrt: *„von gold ein büchs so grosse, die trug ein götin her, / darein sie do verschlosse Wolfdieterich und sein pfer“* (WD DrHb 294,3–4).

Ganze drei Tage lang müssen Wolfdietrich und sein Pferd ohne Nahrung und Wasser in ihrem ‚goldenen Käfig‘ ausharren, ehe der Zauber schließlich erlischt und sie die zwölf Göttinnen verlassen können, nur um anschließend ausgerechnet auf eine Burg mit vierundzwanzig Göttinnen zu gelangen, die Wolfdietrich ebenfalls zum Bleiben und zur Eheschließung überreden möchten. Das Motiv der heiratswilligen Göttinnen wird in der Heldenerzählung somit verdoppelt, ebenso wie die Zahl der Göttinnen von zwölf auf vierundzwanzig ansteigt. Diese Verdopplung verweist auf eine Steigerung des Motivs der magischen Versuchung und der damit verbundenen Prüfung, der Wolfdietrich ausgesetzt ist.

Als Woldietrich nun gegen den Willen der Göttinnen die Burg verlässt, verwandelt sich der Kranz roter Rosen, den ihm eine der Göttinnen zuvor auf das Haupt gesetzt hatte, in einen kräftigen Wurm. „*Der want sich kreftiglichen wol umb den werden man. / wie vast er des wert siche, noch must ern füren dan / unz an den virten morgen*“ (WD DrHb 299,3–4). Die Verwandlung des Rosenkranzes in einen Wurm entlarvt die scheinbare Schönheit der angebotenen Eheverbindung mit der Göttin als eine trügerische Verlockung und macht somit das zerstörerische Potential hinter der freundlichen Verführung deutlich sichtbar. Die Gabe von Wildbret, Fisch und Wein (vgl. WD DrHb. 296,3–297,1) wird nicht aus freiwilliger Gastfreundschaft vorgebracht, wie etwa die Zauberwurzel von der rauen Else, sondern ist untrennbar mit der Absicht einer Eheschließung verbunden.

Im Volksglauben des Mittelalters wurden Krankheiten und Seuchen häufig dem Wirken von Krankheitsdämonen zugeschrieben, die sich äußerlich häufig in der Gestalt eines Wurmes manifestieren konnten.¹⁰¹ Diese Vorstellung verweist auf eine tiefgreifende Verknüpfung zwischen körperlicher Krankheit und einer Bedrohung durch magische, übernatürliche Mächte.

Ähnlich wie im *Ortnit* tritt an dieser Stelle die Ambivalenz der Rose als Blume hervor. Der Kranz roter Rosen steht zunächst für Liebe, Begehren und sinnliche Verlockung, verwandelt sich jedoch über den Wurm in ein Symbol für Krankheit, Verfall, Tod und dämonische Verderbnis. Die positive Konnotation der Rosensymbolik schlägt damit in ihr Gegenteil um und verweist auf das Motiv der Gefahr dämonischer Besessenheit. Da Woldietrich jedoch gläubiger Christ ist und sein schützendes Taufhemd trägt, können ihm weder Magie noch Dämonen schaden.

3.2.4 Der Fingerring im *Woldietrich*

Der Fingerring spielt in der *Woldietrich*-Erzählung des Dresdner Heldenbuchs als magisches Objekt keine Rolle. Weder benötigt Woldietrich den Ring zur Kontaktaufnahme mit Alberich noch als Wegweiser für seine Aventüre. Vielmehr dient er der Legitimation seiner Ehe mit Liebgart und der Behauptung gegenüber Vordeck:

¹⁰¹ Vgl. Tucsay: Geister, Dämonen – Phantasmen, S. 105.

„sie sprach ›das vingerleine furt mit der here mein.‹ / sie tet so heisslich weine, leit sie umb Ortnet het. / ›sein nam und auch der meine am ring geschriben stet“ (WD DrHb 303,2–4).

Der magische Fingerring aus dem *Ortnit* wird hier zu einem höfischen Symbol für die frühere Ehe zwischen Ortnit und Liebgart umgeformt. Zusammen mit den Drachenzungen (vgl. WD DrHb 306) weist der Ring Wolddietrich als rechtmäßigen Nachfolger Ortnits im Hinblick auf Liebgart aus, und nach der Enthauptung Vordeckes steht einer Eheschließung der beiden nun nichts mehr im Weg. Damit wird aus einem zunächst dämonisch konnotierten magischen Objekt ein höfisch-weltliches Zeichen der ehelichen Bindung, wodurch der Ring erfolgreich in das christliche Wertesystem integriert wird.

3.3 Magische Figuren im *Wolddietrich*

Im Unterschied zum *Ortnit* präsentiert die *Wolddietrich*-Erzählung ein deutlich größeres Spektrum an magischen Figuren und Elementen. Neben den Drachenzürnern und dem Zwerg Alberich treten hier auch das Meeresweib, die zauberkundige Tochter des Heiden Sareczin, die insgesamt sechsunddreißig Göttinnen aus dem Berg sowie die sprechende Leiche des Ziehvaters Berchtung auf. Diese Vielfalt sowohl der Figuren als auch der magischen Episoden verleiht der Erzählung einen wundersamen und an Märchenhaftigkeit grenzenden Charakter.

Der Drachenkampf etwa spielt im *Wolddietrich* nur eine untergeordnete Rolle, ebenso wie der Zwerg Alberich, und ist nicht als finale Schlussepisode gestaltet. Statt eines abschließenden Kampfes steht die Konfrontation mit dem Drachen vielmehr am Beginn einer Abfolge magischer Begegnungen und Bewährungsproben, in denen Wolddietrich seine Standhaftigkeit und christliche Frömmigkeit immer wieder erproben muss.

Die magischen Orte setzen sich durch die Vielschichtigkeit ihrer Darstellung ebenfalls vom *Ortnit* ab; vor allem mit der Zaubenburg des Heiden Sareczin rückt die Magie erstmals in den Mittelpunkt eines weltlich-höfischen Zentrums. Die Waldquelle erfährt ihre magische Aufladung vor allem durch die zahmen Wildtiere, die Wolddietrich

verschonen, und der Berg der Göttinnen tritt als heimeliger Ort jenseits der *stainwant* in Erscheinung.

3.3.1 Das Meeresweib: Die Raue Else

Die erste übernatürliche Gestalt, der Wolfdietrich auf seinem Ritt durch die Wildnis begegnet, nachdem seine Erzählung mit derjenigen Ortnits verknüpft wurde, das heißt, nachdem er den Entschluss gefasst hat, den Lampartenkönig um Beistand zu ersuchen, ist das Meeresweib, die Raue Else.

Ähnlich wie Ortnit reitet auch Wolfdietrich durch die Wildnis und wird von Hunger und Durst geplagt. Die Begegnung mit der Rauhen Else wird durch eine dröhnende Stimme eingeleitet, „*die vil laute erschal, / daz ir antwurte alda baide berg und tal*“ (WD 461,3-4). Natürlich wird die Ungeheuerlichkeit des Rufes sofort mit Hölle und Teufel verbunden: „*da ich den teufel vinde! wie clain aber sei mein weer, / man sol mir das gelauben, ich muoss den teufl sehen*“ (WD 464,2–3). Die dämonische Assoziation dieser Episode verweist bereits auf die monströse Erscheinung jener Figur, deren Motivation zwischen Bedrohung und Helferrolle schwankt.

Infolge von Hunger, Durst und Erschöpfung durchleidet Wolfdietrich einen physischen und psychischen Zusammenbruch. Sobald er eingeschlafen ist, tritt die Raue Else an ihn heran. Ihr Körper wird in deutlicher Abgrenzung zur menschlichen Gestalt fischartig beschrieben, er ist bedeckt von Schuppen, schleimig und feucht: „*si trug an irem leibe von schuopen ein haut. / si sach auch dem geleiche sam si wäre des teufels braut*“ (WD 470,3–4).

Dass sie den schlafenden Wolfdietrich entwaffnet, lässt kaum einen Zweifel daran, dass die Machtverhältnisse in dieser Episode klar zu ihren Gunsten verschoben sind. Der entkräftete und entwaffnete Wolfdietrich erscheint in diesem Augenblick als äußerst verletzlich, während die Raue Else als dominante Figur agiert, deren Verhalten jedoch von einer gewissen Unsicherheit gegenüber dem schlafenden Helden geprägt ist, weshalb sie sich vor ihm verbirgt.

Das Vorlesen des Briefs bildet eine Rekapitulation von Wolfdietrichs Vorgeschichte, durch die er für die Raue Else als Mann von adliger Abstammung erfahrbar wird. Ironischerweise entpuppt sich das Meeresweib nun selbst als verzauberte Königin

(vgl. WD 478,2), deren plötzliches Heiratsangebot den Topos der traditionellen höfischen Brautwerbung ins Fantastische übersteigert: „*Daz du mich nemest ze weibe, ich gib dir dreu künigreich*“ (WD 489,1).

Wolfdietrich ist von ihrer körperlichen Gestalt jedoch alles andere als angetan: „*des übeln teufels muoter kumt an meinen armen nicht*“ (WD 489,4). Nach seiner Absage verwandelt sich die Königin jedoch in eine wunderschöne Frau: „*Si leuchtete aus allen weiben als die sunne liecht. / aller magde schöne was gen ir gar nicht*“ (WD 492,1–2). Die plötzliche Metamorphose von der dämonisch konnotierten Wasserfrau zur strahlend schönen Königin verweist auf ein Erlösungsmotiv, das an märchenhafte Erlösungsschemata erinnert.

Doch auch nun schlägt Wolfdietrich diese Aussicht auf eine Mahrtenehe aus, was seine moralische Integrität und die klare Abgrenzung zwischen christlicher Ordnung und heidnisch-magischer Verführung betont. Die anschließende Forderung der Rauen Else, einen seiner Brüder zu ehelichen, verändert die Dynamik der Episode, indem ihre Handlungsweise nun als Mischung aus gekränkter Weiblichkeit und dem möglicherweise magisch motivierten Zwang zur Eheschließung erscheint.

Trotz Zurückweisung handelt diese magische Figur nicht – wie viele andere weibliche Gestalten im Laufe der Heldenerzählung – aus Rachsucht gegen Wolfdietrich, sondern unterstützt den Helden aktiv, indem sie ihm die Zauberwurzel offenbart. Sie ist zudem auch die einzige magische Figur, der Wolfdietrich bereits vor dem Drachenkampf begegnet. Durch ihr friedfertiges Handeln unterscheidet sie sich deutlich von den übrigen magisch begabten Frauenfiguren und nimmt innerhalb der Erzählung eine Zwischenposition zwischen anfänglicher Bedrohung und späterem Beistand ein. Als Teil der magischen Sphäre handelt sie dennoch im Sinne des Helden, was sie zu einer vermittelnden Instanz zwischen christlicher Welt und Anderswelt macht.

Vermutlich lässt sich die körperliche Beschreibung der Rauen Else der Typologie weiblicher Wasserdämonen zuordnen, denn „[w]ie alle Dämonen verlangt sie nach der Vereinigung mit einem Menschen, um an dessen transzendenter Natur teilzuhaben.“¹⁰² Allerdings wird die potenziell erotische Dimension durch die

¹⁰² Petzoldt, Leander: Kleines Lexikon der Dämonen und Elementargeister. München: Beck 2003, S. 63.

fischartige, monströse Körperlichkeit zu Beginn der Episode unterlaufen und behält dadurch den Beigeschmack des Widerwärtigen.

Was im *Ortnit* noch die Voraussetzung für die Existenz des Helden bildet und die Quelle seiner übermenschlichen Stärke darstellt, nämlich die ambivalente Genealogie im Zusammenhang mit einem magischen Zwischenwesen, wird im *Wolfdietrich* bewusst aufgegriffen, reflektiert und schließlich verworfen. Die Abgrenzung Wolfdietrichs zeigt, dass der christliche Held seine Stärke nicht in der Vereinigung mit Wesen der magischen Anderswelt sucht, sondern in seinem Glauben und seinem Gottvertrauen findet.

3.3.2 Die zauberkundige Tochter der Heiden Sareczein

Unmittelbar nach dem Drachenkampf schlägt es Wolfdietrich zur Zaubenburg des Heiden Sareczein. Als Paradebeispiel eines Miles Christi weist Wolfdietrich den Heiden wegen der enthaupteten und zur Schau gestellten Christen zurecht, „*du mörder diser cristen, die stecken an der zinn! / du kanst dich nit gefristen: erschlag dich und dein gsind!*“ (WD DrHb 258,3–4). Somit ist die Konfrontation der beiden Männer bereits in der narrativen Struktur der Heldenerzählung angelegt. Der Heide Sareczein will Wolfdietrich ebenfalls enthaupten, doch seine Tochter verfolgt eigene Pläne und übernimmt eine vermittelnde Funktion zwischen den beiden Kontrahenten: „*Dust nit sein lebn fristen, sprach sich die tochter gmeit, / so wil ich werd'n ein cristen – mein göter abgeseit – / er tu mich denn beschlafen. sunst so mus es ie sein!*“ / *nit tu mich also strofen! soll dir derlaubet sein.*“ (WD DrHb 266,1–4). In der Absicht, Wolfdietrich zum Mann zu nehmen, verhindert sie außerdem, dass er den mit Schlafmittel versetzten Wein trinkt. Sie fungiert damit als Schwellenfigur, in der sich die Motive von Verführung und Rettung überlagern, zumindest, solange sie glaubt, Wolfdietrich für sich gewinnen zu können.

Von allen weiblichen Verführerinnen stellt die Heidentochter vermutlich die größte Versuchung für Wolfdietrich dar, was sich vor allem in der erotisch konnotierten Inszenierung ihrer Begegnung zeigt: „*zu deck ir brüst die reine mit irer weissen hant, / die waren weis und cleine, ir munt vor röt ie brant, / ir kel lich, hell vnd weisse. des ligens und gast sie gert, / schmückt sich zu im mit fleisse*“ (WD DrHb 269,3–270,2).

Die Dämonologie des Mittelalters bietet eine Vielzahl von Fällen, in denen sich Dämonen „verschiedenste Gestalten angeeignet“¹⁰³ haben, um den Menschen in Versuchung zu führen, selbstverständlich auch in Form der sexuellen Verführung. Derartige Begegnungen endeten der volkstümlichen Vorstellung nach mit dem plötzlichen Verschwinden der dämonischen Buhlin, wodurch ihr diabolisches Wesen und ihre übernatürliche Natur offenbart wurden.¹⁰⁴ In Wolfdietrichs Begegnung mit der Heidentochter Sareczeins wird dieses Motiv variiert, aber nicht gänzlich aufgehoben: Zwar verschwindet die Frau nicht, jedoch kann ihre Umgebung – die Zaubenburg selbst – als magische Beschwörung verstanden werden, wodurch die Verführerin als Teil eines magischen Raumes in Erscheinung tritt.

Wolfdietrichs Enthaltensamkeit, symbolisch markiert durch das zwischen ihnen platzierte Schwert,¹⁰⁵ lässt sich als Zeichen der Überwindung dieser dämonischen Versuchung deuten. Während der Dämon sich im Volksglauben durch den sexuellen Akt vom Menschen Besitz ergreift, bleibt Wolfdietrich unversehrt, weil er als standhafter Christ der Verlockung widerstehen kann. Deshalb erscheint die Reaktion der Heidentochter nicht verwunderlich, als sie das Schwert mit lautem Krachen durch das Schlafzimmer schleudert. Ihr Versuch, durch Verführung Macht über Wolfdietrich zu gewinnen, ist gescheitert, und im Umkehrschluss bedeutet dies, dass sie selbst von Wolfdietrich entmachtet wird; durch seine sexuelle Enthaltensamkeit und Standhaftigkeit entzieht er sich dem Einfluss ihrer dämonischen Sphäre.

Wolfdietrich rächt sich beim Messerwerfen für die ermordeten Christen und tötet Sareczein. Auffällig ist, dass die Heidentochter erst während Wolfdietrichs Flucht zu zaubern beginnt und nicht bereits in der vorausgegangenen Nacht versucht hat, ihren Willen durch den Einsatz von Magie durchzusetzen. So wie die anderen magischen weiblichen Figuren, mit Ausnahme der bereits erwähnten Rauen Else, wirkt sie ihre Magie erst in dem Moment, in dem Wolfdietrich sich ihrem Wirkungsbereich zu entziehen versucht. Die Magie der Frauen stellt in der *Wolfdietrich*-Erzählung somit immer auch ein letztes Ausdrucksmittel gegen den drohenden Kontrollverlust dar. So entfesselt die zauberkundige Heidentochter ein regelrechtes Feuerwerk an

¹⁰³ Dinzelbacher, Peter: *Angst im Mittelalter*, S. 107.

¹⁰⁴ Ebd.

¹⁰⁵ Eigentlich müsste es sich dabei um das Schwert *Rose* handeln, auch wenn dieses in der Dresdner Handschrift nicht namentlich erwähnt wird.

magischen Beschwörungen, das als verzweifelter Versuch gelesen werden kann, Wolfdietrichs Abreise zu verhindern.

Zunächst zaubert sie einen gewaltigen See um die Zauberburg, um ihm die Möglichkeit zum Aufbruch zu verwehren. Als er sie daraufhin packt und mit ihr gemeinsam auf den See zureitet, zaubert sie eine gläserne Brücke (vgl. WD DrHb 284,3–285,2). Erst nachdem sie bereits über eine Meile lang auf der Brücke geritten sind, zerbricht diese, und die Heidentochter verwandelt sich in eine Elster. Bereits in der Antike existierten im Volksglauben Vorstellungen von der *striga*, zunächst ein magisches Vogelwesen, das im Laufe der Zeit jedoch zunehmend feminisiert wurde und schließlich als eine Art Hexe galt, die sich in einen Vogel verwandeln konnte.¹⁰⁶

Wolfdietrich und sein Pferd fallen in den See, und die heidnische Zaubertochter versucht, seine unglückliche Lage für ihre Zwecke zu nutzen, indem sie ihm Hilfe verspricht, vorausgesetzt, er nähme ihren Glauben an. Das lehnt der strenggläubige Miles Christi jedoch strikt ab und schwimmt drei Tage lang durch den See ans Ufer. Anschließend entzündet sie den Wald um ihn herum und zaubert einen tiefen Graben, in dem Wolfdietrich für die Dauer von vier Tagen verharren muss, ehe sich der Zauber auflöst.

Es ist ein weiteres Merkmal der Erzählung, dass die magiebegabten weiblichen Figuren Wolfdietrich zwar für eine bestimmte Dauer durch den Einsatz von Magie festsetzen können, dann jedoch, gleichsam wie ihre magischen Beschwörungen, aus der Handlung verschwinden. Dadurch wird stets eine gewaltfreie Auflösung des Konflikts ermöglicht, bei der Wolfdietrich nicht gezwungen ist, gegen eine Frau zu kämpfen. Zugleich zeigt sich in diesen Begegnungen ein zentrales Motiv des *Wolfdietrich*, nämlich dass Beharrlichkeit und Glaube den Helden dazu befähigen, die Macht der Magie zu überwinden und sich aus ihrem Bann zu lösen.

3.3.3 Die tote Zunge Puntungs: Zwischen Wunder und Beschwörung

Nachdem Wolfdietrich schließlich die Königin von Garte geheiratet hat, pilgert er nach Griechenland, besucht Puntungs¹⁰⁷ Grab bei Konstantinopel und richtet starke

¹⁰⁶ Vgl. Habiger-Tuczay, S. 269.

¹⁰⁷ Puntung ist Berchtung.

Gebete an Gott: „*Got beid sie do erhort. die tot zung zu im sprach / und redet siben worte*“ (WD DrHb 313,1–2). Bemerkenswert ist, dass sich in dieser Episode eine Grenzverschiebung zwischen christlicher Frömmigkeit und magischer Praxis erkennen lässt. Wolfdietrichs Gebet führt zu einer Kommunikation mit den Toten, die zwar formal als ein göttliches Wunder erklärt wird, inhaltlich jedoch einer Beschwörung gleichkommt.

Die magische Praktik der Toten- und Geisterbeschwörung war bereits seit der Antike und dem altgermanischen Altertum als fester Bestandteil im Volksglauben verankert und diente in der Regel dem Erwerb von geheimem Wissen,¹⁰⁸ oder aber auch der Erlangung von profaneren Dingen wie Reichtum oder Macht.¹⁰⁹ In jedem Fall übte die Kommunikation mit dem Jenseits eine Faszination auf die Menschen im Mittelalter aus, und deshalb überrascht es auch nicht, dass dieses Motiv in mittelalterlichen Heldenerzählungen auftaucht.

Wie bereits angemerkt, existierte im christlichen Glauben eine starke Differenzierung zwischen Magie und Wunder, je nachdem ob sich ein Mensch eigenmächtig dieser Praxis bediente oder ob Gott beziehungsweise Heilige involviert waren. Während magische Handlungen als Ausdruck menschlicher Hybris und als ein, mit dämonischer Hilfe bewerkstelligter, Eingriff in die göttliche Ordnung galten, wurden Wunder als Zeichen göttlicher Gnade ausgewiesen.

Um also magische Elemente narrativ mit einem christlich konnotierten Helden wie Wolfdietrich verknüpfen zu können, ohne diesen gleichzeitig der Ausübung von Magie zu bezichtigen, mussten diese Elemente durch das Wirken Gottes in einen christlichen Rahmen überführt werden. Wolfdietrichs ideologische Nähe zum Christentum wird durch das von Gott gewirkte Wunder hervorgehoben und entzieht das dargestellte Motiv der nekromantischen Beschwörung dem Vorwurf der Schändlichkeit. Weil die tote Zunge Puntungs Wolfdietrich zur Milde gegenüber seinen Brüdern und zur Befreiung der verbliebenen Dienstmänner aus ihrer Not mahnt, vermittelt sie eine moralische Lehre: Vergebung und Errettung.

¹⁰⁸ Vgl. Dinzelbacher, Peter: Vision und Magie. Religiöses Erleben im Mittelalter. Paderborn: Brill / Schöningh 2019, S. 8.

¹⁰⁹ Vgl. Ebd., S. 13.

3.3.4 Die Vernichtung der Zwerge als Symbol christlicher Überlegenheit

Damit Wolfdietrich jedoch seine Dienstmänner befreien kann, benötigt er zunächst ein Heer. Praktischerweise wird die Königin von Garte während Wolfdietrichs Pilgerreise von einem Zwerg entführt. Zwölf Tage lang reitet Wolfdietrich durch die Wildnis, bis er schließlich auf den Zwergen Abreich¹¹⁰ trifft, der ihn in zu seiner im Berg gefangenen Frau führt. Der Schauplatz der Rettung, das Innere des Berges, hinter der *stainwant*, markiert erneut den Übergang in einen magisch konnotierten Raum, der einen Gegenentwurf zur christlich weltlichen Ordnung präsentiert. In dieser Begegnung zeigt sich vor allem die Überlegenheit des Christentums gegenüber dem Heidentum: „*do kom in einem haufen wol zweinzigk tausent zwerck*“ (WD DrHb 320,2).

Die zahlenmäßige Übermacht der Zwerge verweist dabei weniger auf reale Gegner als vielmehr auf die symbolische Macht des Heidnischen, die durch Wolfdietrichs göttlich legitimatedes Handeln deutlich überwunden wird. Selbst zwanzigtausend Zwerge können Wolfdietrich nicht an seiner Flucht aus dem Berg hindern und fallen seinem Schwert zum Opfer. Wo der Konflikt mit den magischen weiblichen Figuren stets friedfertig aufgelöst wurde, entlädt sich nun in dieser gewaltsamen Darstellung das volle Potenzial des christlichen Herrschaftsanspruchs; als ideale Verkörperung des Miles Christi befreit Wolfdietrich das Land vom schändlichen Heidentum, also von den magischen Zwischenwesen, und erhält zum Dank dafür von seiner Gemahlin eine schlagkräftige Armee zur Eroberung seines griechischen Königreichs. Die Vernichtung der Zwerge kann somit auch als Akt der Festigung der christlichen Vormachtstellung innerhalb des Königreichs aufgefasst werden. Dieses Motiv wiederholt sich in Griechenland im Sieg über die heidnischen Brüder. Stephan Fuchs-Jolie, Victor Millet und Dietmar Peschel vermuten, dass in der Eroberung Konstantinopels durch Wolfdietrich im Dresdner Heldenbuch möglicherweise die historische Zerstörung Konstantinopels im Jahr 1453 und das damit einhergehende Ende des oströmischen Reiches verarbeitet wurden.¹¹¹

¹¹⁰ Abreich ist Alberich.

¹¹¹ Vgl. Fuchs-Jolie, Stephan / Miller, Victor / Peschel, Dietmar [Hg.]: Otnit. Wolf Dietrich. Frühneuhochdeutsch / Neuhochdeutsch. Stuttgart: Reclam 2013, S. 673.

Im Gegensatz zur *Ortnit*-Erzählung verkommt Abreich zu einer marginalen Randfigur, einem narrativen Mittel zur Fortführung der Handlung, und verklingt dabei wie ein Echo in nur wenigen Verszeilen. Seine Figur wirkt wie eine blasse Reminiszenz an den Zwergenkönig Alberich, dessen dämonische und zugleich helfende Doppelnatur in der *Wolfdietrich*-Erzählung keine Entsprechung mehr findet. Das Fehlen seiner narrativen Relevanz verweist auf eine Verschiebung von magisch-genealogischen zu christlich legitimierten Machtstrukturen, in denen das Übernatürliche keine Rolle mehr spielt.

3.4 Magische Orte im *Wolfdietrich*

Die magischen Orte im *Wolfdietrich* nehmen gegenüber dem *Ortnit* eine weitaus umfassendere und funktional differenzierte Rolle ein. Die Quelle mit den zahmen Tieren erscheint als locus amoenus in ausdrücklich christlicher Kodierung, an dem die natürlichen Gesetzmäßigkeiten der Wildnis zugunsten eines paradiesischen Urzustandes aufgehoben werden. Mit der Zauberburg des Heiden Sareczein und dem Berg der Göttinnen treten im *Wolfdietrich* zudem zwei unterschiedliche magisch aufgeladene Räume in Erscheinung, die jeweils einen potenziellen Lebensraum, das heißt einen Ort der dauerhaften Eheschließung und Ansiedlung, für *Wolfdietrich* anbieten, dabei jedoch heidnische Existenzmodelle vertreten. Die abschließende Descensus-Reise schließlich führt den christlichen Helden bis in die Hölle selbst.

3.4.1 Die Quelle und die Tiere als *locus amoenus*

Da Berchtung es nicht übers Herz bringt, den kindlichen Wolfdietrich zu töten, beschließt er, das Kind zu einer Quelle zu führen, damit es hineinfällt und ertrinkt: „*ich wil durch dein sterben zu ainem brunnen kumen. / du muost dich selber ertrenken in dem wasser, liebes kind: / das kumt von liechten rosen, die enmitten darinne sint.*“ (WD 90,2–4). In dieser Szene verdichtet sich die symbolische Ambivalenz zwischen Lebenskraft und Vergänglichkeit allen Irdischen im Sinnbild der Rose, die zugleich Leben und Tod verkörpert.

Dass Berchtung unter dieser Situation leidet, verweist auf den moralischen Konflikt zwischen persönlichem Gewissen und vasallischer Pflichterfüllung. Als treuer Dienstmann ist er zunächst bestrebt, den königlichen Befehl zur Tötung Wolfdietrichs auszuführen: „*er satzt es über den brunnen. het aber das kindelein / gegriffen nach den rosen, so wär es gevallen darein. / Es kam von seiner sælde, die rosen es vermaid.*“ (WD 93,3–94,1).

Der Ausdruck *sælde* lässt sich in diesem Zusammenhang als Hinweis auf göttlichen Segen bzw. himmlische Seligkeit¹¹² deuten. Die Errettung des Kindes erscheint somit nicht als Zufall, sondern als Ausdruck göttlicher Vorsehung, durch die das unschuldige, bereits getaufte Kind vor dem Tod bewahrt wird. Im Rahmen dieser Begebenheit manifestiert sich erstmals die christlich codierte Auserwähltheit Wolfdietrichs, deren fortlaufende Bestätigung im weiteren Handlungsverlauf konsequent fortgeführt wird und seine Rolle als gottergebener Miles Christi unterstreicht.

Die Quelle als *locus amoenus* erfährt ihre sakral-magische Aufladung vor allem durch die wilden Tiere, die sich nach Einbruch der Nacht bei der Quelle versammeln und das Kind dennoch verschonen: „*zu dem brunnen liefen lewen, bern, wiltswain*“ (WD 99,3). Die literarische Darstellung einer friedlichen Koexistenz zwischen Heiligen und wilden Tieren war im Mittelalter weit verbreitet,¹¹³ wobei dieses Motiv einen Zustand göttlicher Gnade repräsentiert und somit als Zeichen besonderer Auserwähltheit gilt.

Das zahme Verhalten der Tiere verweist auf die vorübergehende Wiederherstellung einer paradiesischen Ordnung, in der Mensch und Tier in vollkommener Harmonie miteinander existieren. In der christlichen Terminologie lässt sich dieser Zustand als prälapsarisch¹¹⁴ bezeichnen, also als ein Verweis auf die Schöpfung vor dem Sündenfall. Die Szene um Wolfdietrich knüpft damit an die hagiographische Tradition des Tierfriedensmotivs an, das im Kontext christlicher Erzählwelten stets als Bestätigung göttlicher Erwählung verstanden werden kann.

¹¹² Vgl. Lexer, Matthias: *Mittelhochdeutsches Taschenwörterbuch*. Stuttgart: Hirzel 1992, S.175.

¹¹³ Vgl. Kompatscher, Gabriela / Classen, Albrecht / Dinzelbacher, Peter [Hg.]: *Tiere als Freunde im Mittelalter. Eine Anthologie*. Badenweiler: Bachmann 2010, S. 12.

¹¹⁴ Vgl. Brachtendorf, Johannes: *Augustinus: Die Ambivalenz der Affekte zwischen Natur und Tyrannei*. In: Landweer, Hilge / Renz, Ursula [Hg.]: *Klassische Emotionstheorien. Von Platon bis Wittgenstein*. Berlin, New York: De Gruyter 2008, S. 149.

Augustinus zufolge war das Leben im paradiesischen Urzustand frei von Traurigkeit und Angst, da kein Übel existierte. Freude und Liebe prägten das Dasein des Menschen.¹¹⁵ Durch die Darstellung dieses Friedens zwischen dem Kind und den wilden Tieren wird in der Erzählung bereits vorweggenommen, dass Wolfdietrich in dieser Begegnung keine Gefahr droht.

Obwohl die Tiere von starkem Hunger geplagt werden, verschonen sie das Kind: „*Si sassen zu ainem ring umb das kind auf das gras. / Berchtung durch das wunder hinach geschlichen was*“ (WD 102,1–2). Gott vollbringt an diesen Tieren ein Wunder, durch das ihre triebhafte, animalische Natur gezähmt wird. Die ganze Nacht hindurch berührt das Kind die wilden Tiere, die sich ihm ohne jede Aggression fügen. Dieses Geschehen beobachtet nun auch Berchtung, der das Verhalten der Tiere als Zeichen göttlicher Güte interpretiert: „*dir müessen dise zaichen von gotes güete kumen, / ich wil das wol glauben, und wärest du des teufels barn, / du wärest von den wolfen erstorben und verfar*“ (WD 105,2–4).

Diese Aussage ist insofern von besonderer Bedeutung, weil das Verhalten der Tiere ausdrücklich in einen göttlichen Bezugsrahmen gestellt wird. Damit wird zugleich Abstand genommen von der im Volksglauben verbreiteten Vorstellung, dass Tiere als Träger oder Werkzeuge dämonischer Mächte fungieren¹¹⁶ und somit Ausdruck des Bösen sein können.

Obwohl Berchtung das Verhalten der Tiere bereits als göttliches Zeichen akzeptiert, unterzieht er Wolfdietrich einer weiteren Probe, um endgültige Gewissheit über seine wahre Natur zu erlangen. Er fertigt ein hölzernes Kreuz an und stößt es vor dem Kind in den Sand. Bereits seit dem Frühchristentum galt das Kreuz als Symbol apotropäischer Kraft, das heißt als Mittel zur Abwehr und Bannung dämonischer Mächte.¹¹⁷

Der Sinn dieser Handlung besteht also hauptsächlich darin, den göttlichen oder dämonischen Ursprung des Kindes zu ermitteln: Sollte Wolfdietrich das Kreuz als Sinnbild des Christentums zerstören oder zumindest meiden, würde er sich dadurch

¹¹⁵ Vgl. Ebd.

¹¹⁶ Vgl. Kompatscher, Gabriela / Classen, Albrecht / Dinzelbacher, Peter [Hg.]: Tiere als Freunde im Mittelalter, S. 13.

¹¹⁷ Vgl. Heimbrock, Hans-Günter: Das Kreuz. Gestalt, Wirkung, Deutung. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2013, S. 92.

als dämonisches Wesen zu erkennen geben. Das Kind aber nimmt das Kreuz behutsam in die Hand, betrachtet es von allen Seiten und lässt es unversehrt, ein Verhalten, das Berchtung als Beweis für die Reinheit des Kindes deutet.

Nach der erfolgreich bestandenen Kreuzprobe verpflichtet sich Berchtung zur Rettung von Wolfdietrichs Leben: „*Ich sihe wol daz der teufl an dir unschuldig ist. / ich wäne du seiest cristen, dich hat beschaffen Crist*“ (WD 110,1–2). Damit wird Wolfdietrichs Zugehörigkeit zum Christentum auf exemplarische und anschauliche Weise durch das friedliche Verhalten der Wildtiere und die sakrale Tugendprobe sichtbar gemacht.

3.4.2 Die Zauberburg des Heiden Sareczein

Die Zauberburg des Heiden Sareczein stellt in beiden Heldenerzählungen ein Unikum im Sinne einer einzigartigen Beschreibung dar und gilt aufgrund ihrer übernatürlich anmutenden Architektur möglicherweise sogar als der magischste aller magischen Orte: „*ein burck, gebauet was / mit grosser zaubereie dar auf der heiden sas. / die zin und auch die maure das dauch als edels gstein; / hoch auf des berges knaure garfunckel gesetzt ein, / das er die türn erlauchte und auch die finstern necht*“ (WD DrHb 254,1–255,1). Geschildert wird hier nichts Geringeres als eine durch Zauberkraft erschaffene Burg aus Edelsteinen, die von einem großen Karfunkelstein gekrönt ist, dessen Licht die Dunkelheit der Nacht durchdringt.

Die Beschreibung verbindet architektonische Pracht mit magischer Wirkkraft und verleiht der Zauberburg dadurch die Charakteristik eines übernatürlichen, wundersamen Ortes, der als Ausdruck höfischer Eleganz in die Sphäre der realen Erzählwelt hineinverlagert ist. Als magischer Ort wird die Zauberburg nicht zuletzt durch die abgetrennten Häupter der Christen als heidnisch codiertes Gegenstück zum Christentum charakterisiert. Im Zentrum der Burg befindet sich eine durch Magie hervorgebrachte Linde mit vierundzwanzig Ästen, die mit goldenen, hohlen Vögeln geschmückt ist: „*wen der wint ging dar eine, so sungens alle wol*“ (WD DrHb 263,4).

Automaten standen im Mittelalter an der Schnittstelle von naturwissenschaftlicher Erkenntnis, Magie und Technik. Sie lösten beim zeitgenössischen Publikum gleichermaßen Faszination wie Unbehagen aus und wurden, wenn ihre

Funktionsweise nicht rational erklärbar war, häufig als Werk dämonischer Kräfte aufgefasst.¹¹⁸ Die Traditionslinie der Automaten lässt sich bis in die griechische Antike zurückverfolgen, etwa zu Heron von Alexandria (1. Jh. n. Chr.), dessen technische Apparate als Meisterleistungen menschlicher Ingenieurskunst gelten. Die goldenen, singenden Vögel in Sareczeins Zauberburg erscheinen vor diesem Hintergrund als literarische Darstellung solcher automatisierten Konstruktionen.

Die Zauberburg liegt zwar in der Wildnis, stellt dabei jedoch keinen Naturort dar, wie etwa die *stainwant*, sondern einen magisch erschaffenen Raum mit höfischer Ordnung. Zugleich dient sie als Symbol heidnischer Prachtentfaltung und stellt einen eindrucksvollen Gegenentwurf zur christlich geprägten Welt dar. Zudem bildet die Handlung rund um die Zauberburg wohl den magisch am stärksten aufgeladenen Abschnitt in beiden Heldenepen.

3.4.3 Im Berg der Göttinnen

Direkt nach der Auseinandersetzung mit der heidnischen Zaubertochter fällt der erschöpfte und hungrige Wolfdietrich in einen tiefen Schlaf. Zwölf Göttinnen aus dem Berg, alle bewandert in der Kunst der Zauberei, bringen den schlafenden Wolfdietrich in ihre Herberge. „*Sie legten auf ein bete mit purper und seiden becleit. / drei tag er schlafen tete, dar nach wacht er bei zeit*“ (WD DrHb 291,1–2). Wie schon in der Zauberburg findet sich Wolfdietrich in einem magischen Ruheort wieder, an dem er neue Kraft schöpft, und erneut kreist das Abenteuer um die noch unbeantwortete Frage nach der Eheschließung.

Dass der Wohnort der Göttinnen in einem Berg liegt, erinnert an die *stainwant* aus der *Ortnit*-Erzählung, als eine Sphäre der Anderswelt. Das Göttinnenmotiv wird zunächst gedoppelt, bevor Wolfdietrich dem andersweltlichen Reich der Göttinnen ebenso eine Absage erteilt wie zuvor dem heidnischen Königreich. Durch diese beiden Zurückweisungen erscheint Wolfdietrich nun als Verkörperung des idealen christlichen Herrschers und ist bereit für die Ehe mit Liebgart sowie die damit einhergehende Übernahme des Lampartenreichs.

¹¹⁸ Vgl. Truitt, Elly Rachel: *Medieval Robots. Mechanism, Magic, Nature, and Art*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press 2015, S. 2.

2.4.4 Wolfdietrichs Descensus-Reise in die Hölle

Das christliche Motiv der Descensus-Reise findet gegen Ende der Erzählung ebenfalls Eingang in den *Wolfdietrich*. Nach zwölf Jahren Ehe begibt sich der Held heimlich in das Kloster Tischzung, um dort Buße für seine Sünden zu tun. Er beichtet, und der Klosterabt erklärt ihm, dass er seine Schuld getilgt habe, wenn es ihm gelänge, eine Nacht auf der Bahre liegenzubleiben. Hunderte Teufel entführen Wolfdietrich bis an den Höllengrund und versuchen, ihn von der Bahre zu zerren. „*Achtzechen mal die nachte, versuchten sie in gar. / die teufel sein freunt all brachten, vater und muter dar / und auch sein weib Liebgarta, sprach ›leg dich her zu mir! / wie ligstu hie so harta?‹*“ (WD DrHb 329,1–4).

Dass die Dämonen Wolfdietrich hier in der Gestalt geliebter Menschen erscheinen, ist kein Zufall, sondern entspricht der im mittelalterlichen Volksglauben verbreiteten Vorstellung, dass dämonische Wesen menschliche Formen annehmen können, um ihre Opfer in Versuchung zu führen. Selbstverständlich bewahrt Wolfdietrich auch in dieser Situation seine Standhaftigkeit und lässt sich nicht von den Dämonen verführen, und mit geläuterter Seele stirbt er noch in der gleichen Nacht.

Der mittelalterliche Topos von der *moniage*-Erzählung, also „dem Mönchswerden zum Lebensausklang“¹¹⁹ und der damit verbundenen Buße, dient dazu, den Helden von seinen kriegerischen Handlungen freizusprechen¹²⁰ und ihn im Rahmen der Narration zugleich zu einer christlichen Identifikations- und Vorbildfigur zu stilisieren.

Als Ideal des christlichen Herrschers beweist Wolfdietrich seine Freigiebigkeit, indem er das Kloster vor seinem Ableben mit reichen Gaben beschenkt; unter anderem überlässt er den Geistlichen auch Ortnits Rüstung, die anschließend von den Mönchen verkauft wird: „*drei künigin von lochryme kauften sein brün guldein*“ (WD DrHb 331,1). Durch die Übergabe der Rüstung an die drei Königinnen wird zugleich ein intertextueller Bezug zum unmittelbar anschließenden *Eckenlied* im Dresdner Heldenbuch hergestellt, in dem Dietrich von Bern Ortnits Rüstung übernimmt.¹²¹ Die

¹¹⁹ Fuchs-Jolie, Stephan / Miller, Victor / Peschel, Dietmar [Hg.]: Otnit. Wolf Dietrich, S. 673.

¹²⁰ Vgl. Ebd.

¹²¹ Vgl. Ebd., S. 674.

Weitergabe von Ortnits Rüstung stiftet somit Kontinuität und Legitimation für eine nachfolgende Heldengeneration.

Liebgart folgt Wolfdietrich in das Kloster, um dort ebenfalls zu sterben, und wird gemeinsam mit ihm sowie mit Ortnits Gebeinen bestattet. Auf diese Weise werden die beiden Heldenerzählungen durch ein abschließendes, versöhnendes Ende miteinander verknüpft. Im Stil einer symbolischen *ménage à trois* bleibt Liebgart im Jenseits mit beiden Männern in Liebe verbunden, wodurch sie rückblickend möglicherweise sogar zur eigentlichen Siegerin beider Erzählungen wird.

2.5 Zusammenfassung *Wolfdietrich*

Auch im *Wolfdietrich* wird der Grundstein der Heldenaventure bereits durch die Mutterfigur gelegt. Als gottesgläubige Heidin fungiert sie als Vermittlerin zwischen vorchristlicher Glaubenswelt und Christentum und bildet damit das religiöse Fundament für Wolfdietrichs Gottesbezug. Eine *visio per noctem* verleiht ihr Zugang zu verborgenem Wissen; während Ortnits Weg in die Wildnis durch den magischen Stein im Ring offenbart wird, erscheint die Offenbarung hier als im Einklang mit dem göttlichen Willen stehende Botschaft, wodurch eine Nähe zur prophetischen Vision entsteht. Das trennt sie deutlich von der andersweltlichen Sphäre, in der Ortnits Mutter gewissermaßen verhaftet ist.

Der Einsiedler tritt als verkörperte Manifestation der göttlichen Quelle von Wolfdietrichs Stärke in Erscheinung. Somit wird die im *Ortnit* vorherrschende Problematik des ambivalenten Ursprungs der übermenschlichen Stärke im *Wolfdietrich* bereits zu Beginn umgangen. Die Taufe stellt die Heldenerzählung in einen christlichen Bezug, und die Prophezeiung des Einsiedlers nimmt darüber hinaus bereits den gesamten zukünftigen Lebensweg des Helden vorweg. Wo Alberichs Ratschläge sich in einem kausalen Ursache-Wirkung-Prinzip erschöpfen, besitzt der Einsiedler vollkommene Einsicht in den göttlichen Heilsplan.

Das Taufhemd stellt in diesem Zusammenhang ein distinktives Merkmal zum *Ortnit* dar. In seiner Zeichenhaftigkeit verdeutlicht es, dass allein Gott und der Glaube an ihn Schutz vor dämonischen Mächten gewähren können. Als Symbol des christlichen Glaubens wächst es mit dem Helden Wolfdietrich heran und begleitet ihn ein Leben

lang. Der christliche Glaube erscheint somit als eine Art Schild, der von magischen und dämonischen Kräften nicht durchbrochen werden kann.

Wolfdietrich begegnet einer Vielzahl magischer Figuren, häufig handelt es sich dabei um weibliche Gestalten, die sich dadurch auszeichnen, dass sie ihn mit dem Wunsch nach einer ehelichen Verbindung konfrontieren und ihren Groll über seine Weigerung in magischen Handlungen ausdrücken, die darauf abzielen, ihn an der Weiterreise zu hindern. Bemerkenswert ist, dass sämtliche magiewirkenden Figuren weiblich konnotiert sind, während der Einsiedler keine Magie, sondern ein Wunder vollbringt. Ebenso auffällig ist, dass die Konflikte mit diesen Figuren nicht durch Gewalt, sondern durch Wolfdietrichs stoisches Verhalten gelöst werden, da er die magischen Erscheinungen stets geduldig über sich ergehen lässt, bis sie sich aus eigener Kraft wieder auflösen. In der Begegnung mit der toten Zunge Puntungs erhält Wolfdietrich indes die Möglichkeit, sich von seinem Ziehvater zu verabschieden und bekommt zugleich eine moralische Tugendlehre aus dem Jenseits vermittelt.

Die Vernichtung der zwanzigtausend Zwerge verdeutlicht den Anspruch einer göttlich legitimierten, christlichen Vorherrschaft über das Heidentum, der durch Wolfdietrichs Eroberung Griechenlands motivisch konsequent fortgeführt wird, und markiert zugleich den Triumph des christlichen Glaubens über magische und dämonische Mächte. Als Zwischenwesen spielt Alberich im *Wolfdietrich* ebenso wenig eine Rolle wie der magische Fingerring, wodurch die Sphäre der magischen Anderswelt zugunsten einer christlichen Prägung in den Hintergrund tritt.

Während Magie im *Ortnit* vorwiegend als eine an Objekte geknüpfte Manifestation auftritt, wird sie im *Wolfdietrich* von den Figuren in Form aktiver Handlungen praktiziert. Besonders die Begegnung mit der zauberkundigen Heidentochter sowie den Göttinnen des Berges im Dresdner Heldenbuch weist Züge märchenhafter Motivik auf und erinnert an volkstümliche Erzähltraditionen, in denen magische Handlungen und wundersame Prüfungen das Figurenhandeln bestimmen.

Insgesamt sind die magischen Orte im *Wolfdietrich* differenzierter und zugleich komplexer ausgestaltet als im *Ortnit*. Die Quelle im Wald wird durch die wundersam gezähmten Tiere zu einem *locus amoenus*, durch den sich ein motivischer Bezug auf das prälapasarisches Leben im Paradies erkennen lässt. Diese Darstellung eines friedvollen Urzustandes, eines Lebens im Einklang mit der göttlichen Schöpfung, wird durch die friedliche Betrachtung des Kreuzes zusätzlich intensiviert.

Die Zauberburg des Heiden Sareczein stellt in beiden Heldenerzählungen ein Unikum dar, da dieser magische Ort aus der Sphäre der Anderswelt herausgelöst und in die reale Erzählwelt übertragen wird. Während die übrigen magischen Orte zumeist als Randzonen einer vorzivilisatorischen Wildnis erscheinen, wird die Zauberburg hier als ein Zentrum höfischer, militärischer und religiöser Macht des Heidentums dargestellt. Sie bildet somit einen antagonistischen Gegenentwurf zur christlich geprägten Herrschaftsordnung.

Wolfdietrichs abschließende Descensus-Reise fungiert als Akt der Buße und stellt zugleich den idealen Lebensabschluss eines Miles Christi dar. Dass Wolfdietrich, Liebgart und Ortnit nach ihrem Tod wiedervereint werden, verleiht der Erzählung ein versöhnendes und gleichzeitig märchenhaft wirkendes Ende.

4. Abschließende Betrachtung

Mit den Handschriften des *Ortnits* und des *Wolfdietrichs* sind uns heute zwei auf vielen Ebenen miteinander verbundene Heldenerzählungen im kulturellen Gedächtnis überliefert, deren narrative Struktur von zahlreichen magischen Vorstellungen durchdrungen ist. Manche Motive sind dabei deutlich nachweisbar, andere schwingen nur latent zwischen den Zeilen mit. Mittelalterlicher Volksglaube zeigt sich ebenso wie Bezüge zu christlichen und biblischen Erzählungen. Zugleich verdeutlichen die beiden Texte, wie eng magische und religiöse Vorstellungen miteinander verwoben sind, wobei das entscheidende Kriterium zur Unterscheidung häufig ausschließlich in der Quelle der übernatürlichen Phänomene liegt. Die Erzählungen bilden in dieser Hinsicht eine Schnittstelle zwischen tradiertem Volksglauben und gelehrten christlichen Konzepten, was ihre kulturelle Bedeutung in der mittelalterlichen Vorstellungswelt hervorhebt.

In einer ungewissen Lebenswelt kann die Bedeutung gemeinschaftlicher Sinnstiftung für die soziale Orientierung nicht hoch genug eingeschätzt werden. Der Umgang mit dämonischen oder heidnischen Zaubereien ist dabei Ausdruck kollektiv empfundener Ängste in einer Epoche, in der grundlegende naturwissenschaftliche Zusammenhänge häufig nur unzureichend verstanden wurden. Der christliche Interpretations-

rahmen bot den Menschen ein narratives und religiös geprägtes Instrumentarium, um Ängsten und Unsicherheiten mit Hoffnung zu begegnen.

Auffällig erscheint, dass Ortnit nominal zwar als christlicher Herrscher dargestellt wird, seine moralische Gesinnung und Handlungsweise jedoch ambivalente Züge aufweist, wodurch er im voranschreitenden Handlungsverlauf zunehmend vom christlichen Idealherrscher abweicht. Das eigentliche Ziel seiner Aventüre liegt in der selbstsüchtigen Erstreitung der schönsten aller bekannten Bräute und wird deshalb zur Ursache für seinen Untergang, da die Drachen als unmittelbare Folge der von ihm initiierten Konfrontation mit Heiden auftreten. Damit wird Ortnits Handeln weniger von christlicher Pflichterfüllung als von persönlichen Begierden motiviert, was in der narrativen Struktur einen deutlichen Kontrast zu höfischen christlichen Herrscheridealen erzeugt.

Die Figur des Ortnit vereinigt selbstsüchtiges Verhalten, Orientierungslosigkeit und Handlungsunfähigkeit und ist darüber hinaus auf die Hilfe eines übernatürlichen Zwischenwesens wie Alberich angewiesen, ohne dessen ständige Anleitung und stellvertretende Eingriffe ein erfolgreicher Brautraub überhaupt nicht möglich gewesen wäre. Diese konstante Abhängigkeit verleiht Ortnits Figur eine nahezu unmündige Qualität, da er zwar Wünsche und Ziele formuliert, jedoch kaum über die Kompetenzen verfügt, eigenständig angemessene Handlungsstrategien zu entwickeln.

In mehreren Szenen entsteht der Eindruck, Ortnit verbleibe auf einer vormündigen Entwicklungsstufe, da er wiederholt impulsiv reagiert, fehlgeleitete Entscheidungen trifft und ohne äußere Korrektur und Anleitung kaum handlungsfähig bleibt. Auf diese Weise steht er im Gegensatz zum Ideal des souveränen christlichen Herrschers, dessen innere Standhaftigkeit und Urteilsfähigkeit gerade nicht auf magische Autoritäten angewiesen ist.

In diesem Zusammenhang wirken auch die von Alberich bereitgestellten magischen Objekte wie Projektionen kindlicher Wunschvorstellungen, da sie Ortnit scheinbar Unbesiegbarkeit verleihen und ihm mühelosen Erfolg versprechen. Die Vorstellung eines übernatürlichen Gegenstands, der Allmacht verleiht und sämtliche Wünsche erfüllbar macht, erinnert an ein elementares psychologisches Bedürfnis, das sich vielfach bereits in kindlichen Fantasien beobachten lässt. Ebenso wie ein Kind ist sich

Ortnit der Konsequenzen seiner Wünsche nicht bewusst; potenzielle Folgen werden weder antizipiert noch reflektiert, was seine Unreife zusätzlich hervorhebt.

Mit *Wolfdietrich* wird programmatisch ein würdiger, weil nach christlichen Werten agierender Idealherrscher als Nachfolger Ortnits ausgewiesen. Die genealogisch ambivalente Problematik, die im *Ortnit* ein zentrales und zugleich koheränzstiftendes Merkmal innerhalb der Handlung bildet, wird im *Wolfdietrich* durch den Auftritt des christlichen Einsiedlers elegant neutralisiert. Während Alberich als Repräsentant des Heidentums eine zentrale Figur in der *Ortnit*-Erzählung darstellt, sind die heidnisch magisch konnotierten Figuren im *Wolfdietrich* bloß Nebenfiguren, die eher zur kurzweiligen Belustigung der Rezeptionsgemeinschaft gedient haben durften, als eine tatsächlich tragende Funktion in der narrativen Struktur zu übernehmen. Ihr kurzer und häufig episodischer Auftritt unterstreicht, dass der Verlauf der Handlung im Kern unabhängig von magischen Interventionen gestaltet ist und der *Wolfdietrich* weitgehend ohne diese Elemente auskommen könnte.

Im *Ortnit* ist noch ein zusammenhängender und stringent geführter Handlungsstrang zu verfolgen, während im *Wolfdietrich* zumindest im Dresdner Heldenbuch ein episodisches, teils willkürlich miteinander verknüpftes Erzählmuster erkennbar ist, das an vielen Stellen märchenhafte Züge annimmt. Außerdem stechen die zunehmenden christlichen Bezüge im *Wolfdietrich* hervor. Dies legt die Frage nahe, ob diese Verstärkung christlicher Motive im Zusammenhang mit den gesellschaftlich-religiösen Transformationsprozessen des 13. Jahrhunderts steht, insbesondere mit der fortschreitenden Christianisierung sozialer Lebensbereiche und der Einführung der verpflichtenden jährlichen Beichte im Jahr 1215.¹²² Eine solche Kontextualisierung würde zumindest erklären, weshalb *Wolfdietrich* als Idealfigur stärker durch Aspekte wie religiöse Läuterung, göttliche Fügung und christliche Moral geprägt erscheint als sein literarischer Vorgänger.

Da sowohl die magischen Figuren als auch die magischen Objekte im *Wolfdietrich* deutlich eindrücklicher herausgearbeitet sind als im *Ortnit*, erweckt es den Anschein, als habe man versucht, den Vorgänger in vielen Punkten zu übertreffen. Diese Steigerungslogik betrifft dabei nicht nur die Beschreibungsintensität der magischen Orte, sondern auch die Darstellung magischer Praktiken als selbstverständliches

¹²² Vgl. Dinzelbacher, Peter: Angst im Mittelalter, S.93-94.

Element der Erzählwelt, das trotz seines übernatürlichen Ursprungs als zentraler Bestandteil der dargestellten Wirklichkeit erscheint. Dieses Muster geht sogar so weit, dass selbst die Tiere im *Wolfdietrich* erfolgreich sind, wo sie im *Ortnit* versagen. Während der Bracke beim Versuch, Ortnit zu wecken, an der undurchdringlichen Rüstung scheitert, schlägt Wolfdietrichs Pferd den Lindwurm eigenmächtig in die Flucht: „*ich sichs an deinem swaisse, du bist gewesen in not. / wer got und dein hilfe nicht gewesen, wir weren bede tot*“ (WD 590,3–4). So wird Wolfdietrichs Pferd stellvertretend für diesen zu einem Instrument des göttlichen Willens und agiert gegen den übernatürlichen Lindwurm ebenfalls mit übernatürlicher Handlungskraft. Es ist bereit, sein eigenes Leben zu opfern, um seinen Herrn zu schützen, ein Verhalten, das eher mit der Loyalität eines Hundes assoziiert wird. In der Gegenüberstellung beider Tiere wird die Differenz der beiden Protagonisten hervorgehoben, da der scheiternde Bracke im *Ortnit* die mangelnde göttliche Unterstützung seines Herrn widerspiegelt, während das Pferd im *Wolfdietrich* ebendiese sichtbar macht.

Bemerkenswert ist zudem auch, dass sich die magischen Objekte in letzter Konsequenz weder im *Ortnit* noch im *Wolfdietrich* als entscheidend für den Erfolg beziehungsweise das Scheitern des Helden erweisen. Was in dieser Hinsicht eine weitaus größere Rolle zu spielen scheint, ist der vorhandene oder fehlende Bezug zu Gott und die damit verbundene Einhaltung der Verhaltensweisen eines Miles Christi. Beispielsweise vergeht Ortnit sich wissentlich an seinem Dienstmann oder gerät in der Schlacht in eine an Wahnsinn grenzende Rage. Sein Streben nach Liebgart dient alleine der Befriedigung persönlicher Wünsche, denn weder bringt diese Ehe Kinder hervor, wodurch sie einen legitimatorischen Zweck zur Erhaltung seines Herrschergeschlechts erfüllt hätte, noch dient sein Kampf mit dem Heidentum der Expansion des Christentums. Ortnits Hybris gipfelt schließlich in der Annahme der beiden Dracheneier und endet folgerichtig mit seinem Untergang.

Im Vergleich dazu beschreitet Wolfdietrich einen gänzlich anderen Weg. Sein Anteil am Königreich wird ihm bereits im Kindesalter genommen und er muss ganz auf sich allein gestellt ins Lampartenreich ziehen, um die Drachen zu besiegen und durch die Eheschließung mit Liebgart Krone und Armee zu gewinnen. Seine Bestrebungen dienen nicht der Brautwerbung, sondern dem Sieg gegen seine beiden Brüder, und nach diesem Sieg teilt er die griechischen Ländereien unter seinen Dienstmännern auf. Er erfüllt somit einerseits das christliche Ideal der Freigiebigkeit und stellt darüber

hinaus eine christlich legitimierte Herrschaft im Land der Griechen sicher. Während seiner gesamten Aventüre verhält sich Woldietrich im Gegensatz zu seinem Vorgänger durchgehend vorbildlich, man bedenke, dass er sogar in der Drachenhöhle mit dem Schwert *Rose* einen Grabstein aus dem Berg schneidet und Ortnit eine angemessene Bestattung zukommen lässt.

Offen bleibt die Frage, ob Woldietrich die magischen Objekte Ortnits überhaupt für den Drachenkampf benötigt hätte. Da die Drachenjungen ihn bereits vor dem Erlangen dieser Objekte nicht aus seiner Rüstung saugen konnten, weil er durch das Taufhemd geschützt ist, erscheint ihre tatsächliche Funktionalität im Kampf zweifelhaft. Ring und Rüstung dienen vielmehr der Legitimierung seiner Stellung innerhalb der Nachfolge Ortnits, wobei darüber hinaus durch die Weitergabe der Brünne eine narrative Verbindung zu Dietrich von Bern hergestellt wird.

Die Funktion des Schlafes in beiden Heldenerzählungen muss an dieser Stelle ebenfalls erwähnt werden. In der mittelalterlichen Vorstellungswelt ist der Schlaf nicht nur ein Zustand der Ruhe, sondern symbolisiert zugleich auch Verwirrung und den spirituellen Konflikt zwischen Gut und Böse.¹²³ Der Kampf gegen den Schlaf steht in diesem Zusammenhang für den uralten Gegensatz zwischen Laster und Tugend, zwischen Dunkelheit und Licht.¹²⁴ Zugleich markiert der Schlaf einen Moment gesteigerter Vulnerabilität, in dem die Helden geschwächt sind und äußere Mächte leichter Einfluss auf sie gewinnen können. Bereits in der Schlacht gegen die Heiden fällt Ortnit in einen tiefen Schlaf und muss tatkräftig von Alberich geweckt werden; im Falle des Drachen ist er jedoch auf sich allein gestellt, und erliegt dieser feindlichen Macht.

Nicht übersehen werden darf in diesem Zusammenhang, dass Ortnit nicht etwa in der Nacht am Lagerfeuer, wie es einer gewissen narrativen Erwartungslogik entsprechen würde, sondern am helllichten Tag vom Drachen angegriffen wird. Ist dieser Umstand womöglich gar als motivische Anspielung auf den *daemonium meridianum* zu deuten, der durch die *Septuaginta* (PS 90,6) in den christlichen Glauben eingeführt wurde? Dieser sogenannte Mittagsdämon symbolisiert vor allem geistige Trägheit und Glaubensschwäche und steht in engem Zusammenhang mit körperlicher

¹²³ Vgl. Macmillan, Sarah: „The Nyghtes Watchys“: Sleep Deprivation in Medieval Devotional Culture. In: *Journal of Medieval Religious Cultures*. Vol 39(1) (2023), S. 23.

¹²⁴ Vgl. Ebd., S. 24.

Erschöpfung, starkem Hungergefühl, Hass und melancholischer Verstimmung,¹²⁵ weshalb im Erschöpfungszustand Ortnits auch eine theologische Dimension im Sinne einer theologisch aufgeladenen Lesart seines Verhaltens erkennbar wäre: „*ungessen und ungetrunken muos er do laider sein. / da het er an dem satele weder speise noch den wein*“ (O 566,3–4).

Ebendiesem Kampf unterliegt Ornit: „*Sein herze im was besweret, sein leib vil müede gar. / do naigte er sich ein weile durch sein ruo dar. / ein lützel er wolte ruoen. der slaf in des bewzang*“ (O 567,1–3). Diese Szene zeigt auf eindrückliche Weise, wie körperliche Erschöpfung die geistige Widerstandskraft herabsetzt und den Helden dadurch für übernatürliche Mächte angreifbar macht, ein Motiv, das in asketischer Literatur häufig mit moralischer Gefährdung verknüpft wird, indem Schlaf als spiritueller Gegner aufgefasst wird, als Bedrohung geistiger Disziplin und Wachsamkeit.¹²⁶ „In den Heiligenleben der Merowingerzeit“¹²⁷ wird der Mittagsdämon als „eine Art Wirbelsturm [...], der Menschen packte oder stieß“¹²⁸, dargestellt. Diese Beschreibung erinnert auffällig an den Drachen, der Ornit ergreift und mit sich fortreißt, wodurch eine deutliche motivische Nähe zwischen beiden Gestalten entsteht.

Zusammenfassend zeigt die Gegenüberstellung von *Ornit* und *Wolfdietrich*, dass magische Elemente, volkstümliche Glaubensvorstellungen und christliche Weltdeutungsmuster in beiden Erzählungen eng miteinander verflochten sind, jedoch je nach narrativer Ausrichtung unterschiedliche Funktionen übernehmen. Während im *Ornit* magische Objekte, übernatürliche Figuren und bedrohliche Wesen eine zentrale Funktion im Kern der Erzählung einnehmen, treten diese Elemente im *Wolfdietrich* trotz intensiv gesteigerter Darstellungsweise gegenüber dem *Ornit* deutlich zurück oder werden auf eine überwiegend repräsentative Form reduziert, sodass ihre Wirkmacht letztlich zugunsten einer christlich legitimierten Deungsweise relativiert wird. Magie dient im *Wolfdietrich* vor allem der symbolischen Darstellung von Antagonismen, die sich am Primat des Christentums erschöpfen. Göttliche Fügung und moralische Integrität des *Miles Christi* bilden nicht

¹²⁵ Vgl. Tuczay: Geister, Dämonen – Phantasmen, S. 106.

¹²⁶ Vgl. Macmillan, S. 34.

¹²⁷ Tuczay 2015, S. 107.

¹²⁸ Ebd.

nur den motivischen Schlüssel für Wolddietrichs erfolgreiche Aventüre, sondern prägen zugleich maßgeblich die zeitgenössische Rezeption im Hochmittelalter. Der Umgang mit übernatürlichen Kräften verweist einerseits auf tief verwurzelte volkstümliche Vorstellungen, zugleich liefert der *Wolddietrich* jedoch auch einen Lösungsvorschlag dafür, wie mit diesen Vorstellungen aus christlicher Perspektive umgegangen werden kann. Indem Wolddietrich Standhaftigkeit und Glaubenskraft im Angesicht magischer Gefahren wahrt, zeichnet er sich als wahrer Christ aus. Beide Texte spiegeln somit auf jeweils eigene Art und Weise kollektive Ängste, Hoffnungen und Deutungsmuster einer Epoche wider, in der Magie und religiöser Glaube zwei unterschiedliche Modelle zur Erschließung der alltäglichen Erfahrungswelt bildeten.

Primärliteratur

Fuchs-Jolie, Stephan / Miller, Victor / Peschel, Dietmar [Hg.]: Otnit. Wolf Dietrich. Frühneuhochdeutsch / Neuhochdeutsch. Stuttgart: Reclam 2013.

Sekundärliteratur

Augustinus, Aurelius: Der Gottesstaat. De Civitate Dei. Erster Band. Buch I – XIV. Hg. v. Perl, Carl Johann. Paderborn / München / Wien [u.a.]: Schöningh 1979.

Augustinus, Aurelius: Der Gottesstaat. De Civitate Dei. Zweiter Band. Buch XV – XXII. Hg. v. Perl, Carl Johann. Paderborn / München / Wien [u.a.]: Schöningh 1979.

Bingen, Hildegard von: Heilkraft der Natur. Physica. Das Buch von dem inneren Wesen der verschiedenen Naturen der Geschöpfe. Übersetzt von Portmann, Maria-Louise. Augsburg: Pattloch 1997.

Birkhan, Helmut: Magie im Mittelalter. München: C.H.Beck 2010.

Birkhan, Helmut: Pflanzen im Mittelalter. Eine Kulturgeschichte. Wien / Köln / Weinmar: Böhlau 2012.

Bologne, Jean Claude: Magie und Aberglaube im Mittelalter. Von der Fackel zum Scheiterhaufen. Düsseldorf: Patmos 2003.

Borghardt, Dennis: Locus amoenus. In: Gerstner, Jan / Heller, Jakob C. / Schmitt, Christian (Hg.): Handbuch Idylle. Verfahren – Traditionen – Theorien. Stuttgart: Metzler 2022, S. 483–485.

Bornemann, Friedrich August: Das Testament des Salomo. Aus dem Griechischen übersetzt und mit Einleitung und Anmerkung begleitet von D. Friedrich August Bornemann, Oberpfarrer zu Kirchberg bei Zwickau. In: ZHTh 14/3 (1844), S. 9–56.

Brachtendorf, Johannes: Augustinus: Die Ambivalenz der Affekte zwischen Natur und Tyrannei. In: Landweer, Hilge / Renz, Ursula [Hg.]: Klassische Emotionstheorien. Von Platon bis Wittgenstein. Berlin, New York: De Gruyter 2008, S. 141–162.

Brauner, Sigrid: Fearless Wives & Frightened Shrews. The Construction of the Witch in Early Modern Germany. Massachusetts: The University of Massachusetts Press 1995.

Büttner, Andreas: Königsherrschaft im Mittelalter. Berlin / Boston: De Gruyter 2018 (Seminar Geschichte).

Butzer, Günter / Jacob, Joachim (Hg.): Metzler Lexikon literarischer Symbole. Berlin: Springer 2008.

Crawford, Jackson: The Saga of the Volsungs. Indianapolis / Cambridge: Hackett 2017.

Dinkl, Susanne: Untote, Riesen, Zwerge und Elfen. Zur Konstruktion populären (Aber)Glaubens seit dem frühen Mittelalter. Würzburg: Königshausen & Neumann 2017 (Kulturtransfer. Alltagskulturelle Beiträge 9).

Dinzelbacher, Peter: Angst im Mittelalter. Teufels-, Todes- und Gotteserfahrung: Mentalitätsgeschichte und Ikonographie. Paderborn / München / Wien [u.a.]: Schöningh 1996.

Dinzelbacher, Peter: Die Visionen des Mittelalters. Ein geschichtlicher Umriß. In: Zeitschrift für Religions- und Geistesgeschichte. Vol. 30, No. 2. (1987), S. 116–128.

Dinzelbacher, Peter: Europa im Hochmittelalter 1050 – 1250. Eine Kultur- und Mentalitätsgeschichte. Darmstadt: Primus 2003.

Dinzelbacher, Peter: Lebenswelten des Mittelalters 1000–1500. Hg. v. Bachmann, Michael P.: Bachmanns Basiswissen. Badenweiler: Bachmann 2010 (Band I).

Dinzelbacher, Peter: Vision und Magie. Religiöses Erleben im Mittelalter. Paderborn: Brill / Schöningh 2019.

Drury, Nevill: Magie. Vom Schamanismus und Hexenkult bis zu den Technoheiden. Aarau / München: AT Verlag 2003.

Engelen, Ulrich: Die Edelsteine in der deutschen Dichtung des 12. und 13. Jahrhunderts. München: Wilhelm Fink 1978 (Münstersche Mittelalter-Schriften. Band 27).

Frazer, James George: The Golden Bough. A Study in Magic and Religion. New York: Macmillan 1929 (Vol. 1).

Geller, Markham J.: Melothesia in Babylonia. Medicine, Magic, and Astrology in the Ancient Near East. Boston / Berlin / München: De Gruyter 2014 (Science, Technology, and Medicine in Ancient Cultures 2).

Grimm, Jacob / Grimm, Wilhelm: Deutsches Wörterbuch. Zweiter Band. Biermörder – D. Leipzig: Hirzel 1860.

Grimm, Jacob / Grimm, Wilhelm: Deutsches Wörterbuch. Neunter Band. Schiefeln – Seele. Bearbeitet von Dr. Moriz Heyne im Vereine mit Dr. Rudolf Meisner, Dr. Henry Seedorf und Dr. Heinrich Meyer. Leipzig: Hirzel 1899.

Grimm, Jacob / Grimm, Wilhelm: Deutsches Wörterbuch. Bd. 30. Bearbeitet von Ludwig Sütterlin und den Arbeitsstellen des Deutschen Wörterbuches zu Berlin und Göttingen. Bd 14. Abteilung 2. Wilb-Ysop. München: DTV 1984.

Grünzweig, Friedrich: Das Schwert bei den „Germanen“. Kulturgeschichtliche Studien zu seinem „Wesen“ vom Altertum bis ins Hochmittelalter. Wien: Fassbaender 2009 (Philologica Germanica 30).

Habicht, Isabel: Der Zwerg als Träger metafictionaler Diskurse in deutschen und französischen Texten des Mittelalters. Heidelberg: Winter 2010.

Habiger-Tuczay, Christa: Magie und Magier im Mittelalter. München: Dietrichs 1992.

Hehl, Ernst-Dieter: Kirche, Krieg und Staatlichkeit im hohen Mittelalter. In: Staat und Krieg. Vom Mittelalter bis zur Moderne. Hg. v. Rösener, Werner. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2000, S.17–36.

Heimbrock, Hans-Günter: Das Kreuz. Gestalt, Wirkung, Deutung. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2013.

Hersperger, Patrick: Kirche, Magie und ›Aberglaube‹. *Superstitio* in der Kanonistik des 12. und 13. Jahrhunderts. In: Forschungen zur kirchlichen Rechtsgeschichte und zum

Kirchenrecht. Hg. v. Thier, Andreas / De Wall, Hendrich. Köln / Weimar / Wien: Böhlau 2010 (31. Band).

Hesiod: Theogonie. Werke und Tage. Griechisch – deutsch. Hg. u. übers. v. Schirnding, Albert von. Berlin: Akademie 2012 (Sammlung Tusculum).

Janotta, Tobias: Komplementarität der Leidenschaften. Die Lehre von den affektiven Tugenden im Speculum universale des Radulfus Ardens (gestorben um 1200). Berlin / Boston: De Gruyter 2022 (Veröffentlichungen des Grabmann-Institutes zur Erforschung der mittelalterlichen Theologie und Philosophie. Band 70).

Kieckhefer, Richard: Magie im Mittelalter. München: Deutscher Taschenbuch Verlag 1995.

Kompatscher, Gabriela / Classen, Albrecht / Dinzelbacher, Peter [Hg.]: Tiere als Freunde im Mittelalter. Eine Anthologie. Badenweiler: Bachmann 2010.

Kunstmann, Christina: Magie und Liminalität. *seiðr* in der altnordischen Überlieferung. Berlin / Boston: De Gruyter 2020 (Ergänzungsbände zum Reallexikon der Germanistischen Altertumskunde 122).

Lexer, Matthias: Mittelhochdeutsches Taschenwörterbuch. Stuttgart: Hirzel 1992.

Macmillan, Sarah: „The Nyghtes Watchys“: Sleep Deprivation in Medieval Devotional Culture. In: Journal of Medieval Religious Cultures. Vol. 39 (1) (2013), S. 23-42.

Mahr, Bernd: Zum Verhältnis von Angst, Prophezeiung und Modell, dargelegt an der Offenbarung des Johannes. In: Prophetie und Prognostik. Verfügungen über Zukunft in Wissenschaften, Religionen und Künsten. Hg. v. Weidner, Daniel / Willer, Stefan. München: Wilhelm Fink: 2013, S. 167–190.

Meier, Christel / Suntrup, Rudolf: Lexikon der Farbenbedeutungen im Mittelalter. Köln / Wien: Böhlau: 2011 (CD-ROM).

Nünning, Vera / Nünning, Ansgar (Hg.): Methoden der literatur- und kulturwissenschaftlichen Textanalyse. Anstöße – Grundlagen – Modellanalysen. Stuttgart / Weimar: Metzler 2010.

Otto, Bernd-Christian: Magie. Rezeptions- und diskursgeschichtliche Analysen von der Antike bis zur Neuzeit. In: Religionsgeschichtliche Versuche und Vorarbeiten. Hg. v. Rüpke, Jörg / Uehlinger, Christoph. Berlin / New York: De Gruyter 2011 (Band 57).

Palmer, James: The Apocalypse in the Early Middle Ages. Cambridge: University Press: 2014.

Pastoureau, Michel: Red. The History of a Color. New Jersey: Princeton University Press 2017.

Petzoldt, Leander: Kleines Lexikon der Dämonen und Elementargeister. München: Beck 2003.

Petzoldt, Leander: Magie und Religion. In: Dinzelbacher, Peter / Bauer, Dieter R. (Hg.): Volksreligion im hohen und späten Mittelalter. Paderborn / München [u.a.]: Schöningh 1990 (Quellen und Forschungen aus dem Gebiet der Geschichte. Neue Folge, Heft 13), S. 467–485.

Platon: Apologie des Sokrates. Hg. und übers. v. Heitsch, Ernst. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2014.

Plinius Secundus der Ältere, Cajus: Naturkunde / Naturalis historia libri XXXVII. Steine: Edelsteine, Gemmen, Bernstein. Hg. und übers. v. Roderich, König u. Hopp, Joachim. Düsseldorf: Artemis & Winkler 2007 (Sammlung Tusculum).

Plutarch: De genio Socratis. Russel, Donald: Text and Translation, In: On the *daimonion* of Socrates. Hg. v. Nesselrath, Heinz-Günther. Tübingen: Mohr Siebeck 2010, S. 18–81.

Rebiger, Bill / Schäfer, Peter (Hg.): Sefer ha-Razim I und II. Band 2: Einleitung, Übersetzung und Kommentar. Tübingen: Mohr Siebeck 2009 (Texts and Studies in Ancient Judaism 132).

Ruff, Margarethe: Zauberpraktiken als Lebenshilfe. Magie im Alltag vom Mittelalter bis heute. Frankfurt: Campus Verlag 2003.

Simek, Rudolf: Dämonen, Teufel, Hexenglaube. Böse Geister im europäischen Mittelalter. Wien / Köln: Böhlau 2023.

Tarantul, Evgen: Elfen, Zwerge und Riesen. Untersuchung zur Vorstellungswelt germanischer Völker im Mittelalter. Frankfurt: Peter Lang 2001 (Reihe I. Deutsche Sprache und Literatur. Vol. 1791).

Thomas, Keith: Religion and the Decline of Magic. New York: Charles Scribner's Sons 1971.

Truitt, Elly Rachel: Medieval Robots. Mechanism, Magic, Nature, and Art. Philadelphia: University of Pennsylvania Press 2015.

Tuczay, Christa: Drache und Greif – Symbole der Ambivalenz. In: Mediaevistik. Hg. v. Dinzelbacher, Peter. Frankfurt / Berlin / Bern [u.a.]: Peter Lang 2006 (Band 19), S. 169–204.

Tuczay, Christa Agnes: Geister, Dämonen – Phantasmen. Eine Kulturgeschichte. Wiesbaden: Marixverlag 2015.

Volmar: Das Steinbuch. Ein altdeutsches Gedicht. Hg. v. Lambel, Hans. Heilbronn: Henninger 1877.

Wekenmann, Florian: Die Dämonen bei Augustinus und die antike Dämonologie. Paderborn: Brill Schöningh 2023 (Augustinus – Werk und Wirkung. Band 15).