

**Greif**, einer epischen Erzählung, als in der seiner Natur mehr entsprechenden schwäbischen Legende vom armen **Heinrich**. In dieser an sich wenig poetischen Sage hat Hartmann die Treue und Hingebung eines reinen Gemüths und die idyllische Häuslichkeit so anziehend und gemüthvoll geschildert, daß die Legende sich seitdem als Volkserzählung erhalten hat.

Inhalt: 1. **Zwein**, ein Ritter von Arturs Tafelrunde, tödtet den Besizer eines Zauberbrunnens im Walde, nach harten Kämpfen mit dessen Dienern, und vermählt sich mit dessen Witwe Laudine. Von Gawein zu weiteren Zügen aufgefordert verläßt er jedoch dieselbe auf ein Jahr und geht neuen Kämpfen und Abenteuern nach. Als er aber nicht zu der bestimmten Zeit zurückkehrt, verliert er die Gunft seiner Gattin, fällt darüber in Wahnsinn und irt im Walde umher. Endlich von drei Zauberfrauen geheilt befreit er einen mit einem Drachen kämpfenden Löwen, der ihn nun aus Dankbarkeit als treuer Gefährte und Mitkämpfer überall begleitet. An dem bekannten Zauberbrunnen findet er Luneten, die ihn früher bei dem Kampf um den Besiz desselben mittelst eines Zauberlings gerettet hatte, eingeschlossen und befreit sie, indem er für ihre Unschuld kämpft, vom Sencertode. Mit Hilfe des Löwen besiegt er noch mehrere Riesen, rettet dreihundert gefangene Jungfrauen und kehrt endlich ruhmgekrönt an Arturs Hof zurück, worauf ihn Lunete auch wieder die verlorene Gunft Laudine's erwirbt.

2. **Greif**, wie Zwein ein Ritter aus Arturs Umgebung, verläßt wegen einer unangenehmen Beleidigung den Hof, erwirbt sich in siegreichem Kampfe die schöne Gnite, die Tochter eines verarmten Ritters. Hierauf verläßt er in ein unmännliches, thatenloses Leben, bis er von Gnites Tadel und Betrübnis zu neuen Kämpfen angeregt wird. Er zieht mit ihr in den Wald, um Abenteuer aufzusuchen und verbietet ihr, ihn vor irgend einer Gefahr zu warnen, was ihr großen Kummer verursacht. Nach vielen Kämpfen mit Rändern, Riesen und Zwergen kehrt er an Arturs Hof zurück, wo er bis zum Tode seines Vaters verweilt; dann zieht er in sein Reich, wo er glücklich bis an sein Ende lebt.

3. **Der arme Heinrich**. Ein reicher Ritter ist mit einem unheilbaren Aufsatze behaftet, von dem ihn nach der Aussage eines weisen Meisters in Salerno nur der freiwillige Opfertod einer unschuldigen Jungfrau zu retten vermag. Da er aber dieses Opfer weder hofft noch wünscht, so verschenkt er all sein Gut und begibt sich in die Wohnung einer ihm zugehörigen Bauernfamilie, um unter ihrer Pflege sein Leben zu beschließen. Hier hört die fromme Wäckerstöchter die Bedingung, unter der die Heilung des geliebten Herrn möglich wäre und läßt sich weder durch die Bitten und Thränen ihrer Eltern, noch durch die Vorstellungen Heinrichs abhalten, ihr Blut für ihn zu lassen. Sie begibt sich nach Salerno. Schon werden Anhalten zu ihrem Opfertode getroffen, als Heinrich denselben hindert und mit der Jungfrau die Rückkehr antritt. Aber auf der Reise wird durch ihr inbrünstiges Gebet eine wunderbare Heilung herbeigeführt, worauf Heinrich sich mit seiner Retterin vermählt und all sein Gut wieder erlangt.

§. 19. **Wolfram** von Eschenbach (c. 1200). Wolfram von Eschenbach, ein armer Ritter aus Franken, der sich am Hofe Hermanns von Thüringen aufhielt, dichtete (c. 1205) den **Parzival** nach einem französischen Vorbilde (von Guyot). Wenn gleich auch dieses merkwürdige Gedicht seinem Inhalte nach nicht frei von den Fehlern ist, die wir an den übrigen Behandlungen dieses Sagenkreises gerügt haben; wenn gleich auch hier oft Begebenheiten an Begebenheiten gereiht sind ohne innern Zusammenhang, ohne Ziel und Beweggründe, so liegt demselben doch ein tief sinniger Ernst, eine hohe Idee zum Grunde und nirgends finden wir den Geist der Zeit, wo Weltlichkeit und Kirchlichkeit so innig verbunden sind, deutlicher veranschaulicht als hier.

**Parzival**, aus dem Geschlechte des Graal Königs, wird von seiner Mutter in der Einsamkeit eines Waldes fern vom Geräusche der Waffen, denen sein Vater erlegen war, erzogen. Hier in stiller Natur werden durch den Gesang der Vögel und die Lehren seiner Mutter nur die sanften Regungen des Gemüths genährt, ohne jedoch die ererbte Thatenlust in ihm zu tilgen, die mit aller Stärke hervorbricht, als sich ihm zufällig einige Ritter nähern und ihm den Rath geben, sich an Artus' Hof zu begeben. Umsonst flehet ihn seine Mutter in Harrenwänden, aus Sacktuch und Rälberfell genäht, um ihn dem Spotte der Welt Preis zu geben und zur Rückkehr zu bewegen — seine Thaten verkaufen ihm bald die Aufnahme unter die Ritter der Tafelrunde. Als solcher zieht er auf Kampf und Abenteuer aus, wovon ihn selbst seine Vermählung mit Condwiramur, deren Schloß er von einer drängenden Belagerung befreite, nicht lange abziehen vermag. Auf seinen Zügen kommt er zur Burg des heil. **Grail**, die der Priesterkönig **Titurmel** auf **Montsalvage** in Spanien erbaut hatte, und wo gerade der kranke, durch eine vergiftete Lanze verwundete König **Amfortas**, Parzival's Oheim, seiner Befreiung entgegen harret. Die Frage nach seinem Leid durch einen fremden Ritter war ihm als Zeichen seiner Erlösung verkündet worden.

Parzival, dem früher ein ehrwürdiger Greis gerathen, nicht zu viel zu fragen, unterläßt in dem ent-