

Manuel Mühlbacher (Wien)

**Die Poetik des Abenteuers
Mit einer Studie zur Geschichte abenteuerlichen Erzählens zwischen Chrétien
de Troyes und Cervantes**

**The Poetics of Adventure. With a Case Study on the History of Adventurous Storytelling from
Chrétien de Troyes to Cervantes**

Adventure is a narrative pattern of considerable importance for the history of the novel, but research on the topic continues to be divided along philological specializations. This article strives to establish a conceptual synthesis and to push the inquiry forward. In the first section, it proposes a narrative poetics of adventure that is both sufficiently general to embrace the centuries-long tradition of adventurous storytelling as well as flexible enough to account for its particular historical forms. While gathering material from classical theories of adventure and from contemporary research, this study also follows an agenda of its own. It argues that adventure should be conceived as a precarious balance between various polarities such as contingency and providence, risk and security or openness and closure. Adventure paradoxically strives to reconcile these opposites. The second section provides a case study in order to flesh out some of these claims. It retraces the transformations that lead from the inception of chivalric adventure – the courtly romances written in the late 12th century by Chrétien de Troyes – to the moment when Cervantes integrates it into the modern novel as a figment of the imagination.

Das Versprechen des Abenteuers wurde allzu oft gebrochen, und doch geht weiterhin eine enorme Faszinationskraft von ihm aus. Glaubt man Werbeslogans, so verlangen viele von uns weiterhin nach Abenteuern. Es scheint kaum ein Produkt zu geben, das sich nicht als eine abenteuerliche Erfahrung verkaufen ließe.¹ Doch während Marketing-Abteilungen das sogenannte *adventure appeal* als eigene Werbestrategie etabliert haben, sind sich auch renommierte Intellektuelle – zumindest männliche Intellektuelle – nicht zu schade dafür, ihre Autobiographien unter demselben Stichwort zu publizieren (vgl. Bohrer 2017). Immer wenn das Abenteuer endgültig abgenutzt und durch banale Inanspruchnahmen degradiert zu sein scheint, kann man sich darauf verlassen, dass es bald eine Wiedergeburt erlebt und abermals für neue Aneignungen verfügbar wird.

Die erstaunliche Überlebens- und Anpassungsfähigkeit des Abenteuers zehrt, so lässt sich vermuten, gerade von der Unterbestimmtheit des Begriffes selbst. In den meisten Fällen meint 'Abenteuer' nichts weiter als eine vorübergehende Flucht aus den Zwängen und der Eintönigkeit des alltäglichen Lebens. Was für die Umgangssprache gilt, lässt sich auch von der Fachterminologie der Literaturwissenschaften behaupten. 'Abenteuer' zählt gewiss nicht zu den am besten definierten Konzepten der Erzähltheorie und verwandter Forschungsfelder. Stattdessen wird der Begriff in der Regel als ein Allgemeinwissen behandelt, das keine weitere Reflexion voraussetzen scheint. Konzeptuelle Auseinandersetzungen mit dem Abenteuer, so es sie denn gibt, finden meist im Zusammenhang mit bestimmten historischen Kontexten statt, etwa mit der höfischen Kultur des Mittelalters oder dem Imperialismus des 19. Jahrhunderts. Im englischsprachigen Diskurs lässt sich zudem beobachten, dass

¹ Zu den merkwürdigsten Beispielen, die mir begegnet sind, gehören die "adventurous new flavours" des britischen Suppenherstellers GLORIOUS! und das "Abenteuer Familie" in einem Toyota-Werbespot aus dem Jahr 2013. Wie der Fall der veganen Fertigsuppen zeigt, spricht das Versprechen des Abenteuers keineswegs nur Männer an, die auf der Suche nach einer pseudo-heroischen Identität sind.

das Abenteuer in der Regel dem Begriff der *romance* untergeordnet wird (Frye 1990 [1957]: 186 f.). So richtig diese Verbindung auch sein mag, so verhindert sie doch eine fokussierte Analyse des Abenteurers selbst (vgl. Brownlee/Brownlee 1985; Cavallaro 2016). Sucht man nach Hinweisen zur allgemeinen Theorie und zur Geschichte des Abenteurers in der *longue durée*, so sieht man sich gezwungen, Material aus unterschiedlichen historischen Spezialdisziplinen zusammenzutragen. Franco Moretti hat sicherlich Recht, wenn er behauptet, das Abenteuer sei einer der Prozesse "that loom large in the history of the novel but not in its theory" (Moretti 2010: 1).

Angesichts dieser Lage hat im letzten Jahrzehnt ein neues intellektuelles Interesse am Abenteuer eingesetzt, als dessen bekanntestes Beispiel Giorgio Agambens Essay *L'avventura* von 2015 zu nennen wäre. Eine beachtliche Menge von Sammelbänden und einige Monographien zeugen seitdem vom Abenteuer-Boom, der vor allem die deutschsprachige akademische Welt erfasst hat.² Dieser Artikel partizipiert an dieser Hinwendung zum Abenteuer und zielt darauf ab, zwei Lücken zu schließen. Der erste Abschnitt trägt Erkenntnisse aus den klassischen Theorien des Abenteurers sowie der jüngeren Forschung zusammen und entwickelt auf dieser Basis eine narrative Poetik des Abenteurers, die allgemein genug ist, um die jahrhundertelange Tradition abenteuerlichen Erzählens zu erfassen, und die zugleich so flexibel ist, dass sie dessen unterschiedliche historische Formen adäquat beschreiben kann. Dadurch soll die dringend benötigte Synthese eines Forschungsfeldes entstehen, das immer noch entlang sprachlicher und historischer Spezialisierungen zerklüftet ist. Zugleich verfolgt dieser Artikel insgesamt jedoch eine eigene Agenda. Er geht von der Annahme aus, dass das Abenteuer ursprünglich ein Erzählkonzept ist und dass man zunächst dessen narrative Form – also seine Poetik – ins Auge fassen muss, bevor man sich etwa dessen ideologischer Grundierung oder dessen sozialgeschichtlichen Funktionen zuwendet. Dafür soll das Abenteuer als ein prekäres Gleichgewicht unterschiedlicher Polaritäten beschrieben werden: Es steht zwischen Kontingenz und Providenz, zwischen Immersion und Distanzierung, zwischen Risiko und Sicherheit. Das Abenteuer versucht, diese Gegensätze zu vereinen, jedoch tut es dies nicht mit Hilfe von diskursiven, sondern von narrativen Mitteln. Der erste Abschnitt liefert somit einen Überblick über die zentralen Aspekte des Abenteurers und die wichtigsten Ansätze der Forschung, doch enthält er auch eigene Thesen, die das verarbeitete Material organisieren.

Der zweite Abschnitt ist als Fallstudie angelegt und zielt darauf ab, einige der erzähltheoretischen Überlegungen des ersten Teils anhand von konkreten Beispielen zu untermauern. Die Geschichte des Abenteurers in den romanischen Literaturen des Mittelalters und der Frühen Neuzeit bietet sich dabei als idealer Gegenstand an. Die höfischen Romane von Chrétien de Troyes im späten 12. Jahrhundert begründen die ritterliche *aventure*, die als wichtigstes kulturelles Paradigma des Abenteurers überhaupt betrachtet werden kann. Die Frühe Neuzeit wiederum brachte den Text hervor, der die literarischen Möglichkeitsbedingungen des Abenteurers unwiderruflich veränderte, nämlich den *Don Quijote*. Mit diesem Text, der sowohl ein

² Vgl. Hannig/Kümper 2015; Eming/Schlechtweg-Jahn 2017; Wiegmann 2021; Schwarzbach-Dobson/Wenzel 2022 sowie die Publikationen der Münchner DFG-Forschungsgruppe "Philologie des Abenteurers", die 2018 die Arbeit aufnahm und aus der auch dieser Artikel hervorgeht: Koppentfels/Mühlbacher 2019; Grill/Obermayr 2020; Ette/Teuber 2021; Stockhammer 2021; Döring/Kübler 2021; Hutter et al. 2021. Ich nutze diese Fußnote, um meinen ehemaligen Kolleginnen und Kollegen aus München – insbesondere Martin von Koppentfels und Riccardo Nicolosi – für ihr intensives Feedback zu diesem Artikel zu danken. Eine kürzere englische Version dieses Artikels erscheint parallel im Heft 12.1/2 von *Storyworlds*.

enzyklopädisches Archiv als auch eine bissige Kritik der ritterlichen Vorstellungswelt ist, bestimmte Cervantes die Form, in der das Abenteuer in den modernen Roman einging. Angesichts der Bedeutung dieser beiden historischen Wegmarken ist es eher überraschend, dass eine fokussierte Studie zur Geschichte des Abenteuers zwischen Chrétien und Cervantes noch nicht vorliegt. Der zweite Teil dieses Artikels dient daher einem doppelten Zweck: Als Fallstudie illustriert er einige Hypothesen des ersten Abschnitts und als historischer Überblick wendet er sich den mittelalterlichen und frühneuzeitlichen Transformationen des Abenteuers zu, die bisher nicht anhand dieses Begriffs nachgezeichnet wurden.

1 Abenteuer: eine narrative Poetik

Die Geschichte des Abenteuers als Erzählmuster fällt nicht mit der Geschichte des Wortes zusammen, und dennoch hält die historische Semantik Einsichten bereit, die auch für eine narrative Analyse relevant sind. Als das Wort im 11. Jahrhundert erstmals im Altfranzösischen als *aventure* bzw. *avanture* auftaucht (abgeleitet vom Partizip Futur des lateinischen *advenire*: was geschehen wird), entfaltet es bald einen ganzen Fächer miteinander verknüpfter Bedeutungen: Es bezeichnet ein außergewöhnliches und daher denkwürdiges Ereignis, einen Zufall, aber auch das einer Person verliehene Schicksal, eine Gefahr oder eine riskante Unternehmung, eine heroische Tat, die Prüfungssituation, die einem Ritter zugeordnet ist sowie das noch rohe Material des Erzählens im Gegensatz zu dessen narrativer und sprachlicher Form (Lebsanft 2006).³ Das frühe Auftauchen von *aventure* im Kontext des Seehandels (im Sinne von: unsicherer Gewinn) unterstreicht die Verbindung zum ökonomischen Risiko (Nerlich 1995–1996; Sutton 2002). Als das altfranzösische Wort als *âventiure* ins Mittelhochdeutsche übernommen wird, gewinnt es weitere Bedeutungen hinzu – etwa als Bezeichnung für den Abschnitt einer Geschichte oder als Personifikation von dessen Quelle –, doch wird es zugleich immer stärker mit dem Bereich des rein Fiktionalen assoziiert (Wegera 2002; Grimm 1842; Schnyder 2019). Diese Entwicklung setzt sich in der Frühen Neuzeit fort, wo ‚Abenteuer‘ zu einem Synonym für Streich, Scherz, Schwank oder Unfug wird (Welzig 1963: 102), und sie kulminiert schließlich in der aufklärerischen Polemik gegen das Abenteuer als Produkt einer "vom Verstand ganz verlassene[n] Einbildungskraft" (Sulzer 1970 [1792]: 4). Abgesehen von diesem wortgeschichtlichen Transformationsprozess ist auffällig, dass das Abenteuer untrennbar mit bestimmten kulturellen Konjunkturen verbunden ist, etwa mit dem mittelalterlichen Rittertum (Köhler 1970 [1956]: 66–88), den frühneuzeitlichen Entdeckungsreisen (Le Breton 1996) oder dem Imperialismus des 19. Jahrhunderts (Bristow 1991).

In den Literaturwissenschaften wurde der Begriff ‚Abenteuer‘ kaum reflektiert, was zur Folge hat, dass er relativ unverbindlich auf eine Vielzahl extrem unterschiedlicher Texte – vom Gilgamesch-Epos bis zur modernen Detektivverählung – angewendet werden kann. Es lassen sich jedoch zwei Positionen unterscheiden, deren gemeinsamer Nenner wiederum darin besteht, dass sie das Abenteuer als eine Art Handlungsschema begreifen.⁴ Die erste Forschungsrichtung geht implizit oder

³ Auf die Semantik von altfranzösisch *aventure* gehe ich im Folgenden noch gründlicher ein (vgl. Abschnitt 2).

⁴ Michael Schwarzbach-Dobson und Franziska Wenzel (2022: 20) stellen gerade den schematischen Charakter des Abenteuers in Frage und argumentieren, dass dieses stets ein Versprechen von Offenheit, Kontingenz und Überraschung impliziert. Aus meiner Sicht ist es gerade die Möglichkeit der Variation, die das Schema ausmacht: Die Existenz bestimmter narrativer Vorgaben ist keineswegs inkompatibel mit unterschiedlichen Realisierungen. Die repetitive Affirmation von Neuheit ist eine der Paradoxien des Abenteuers. Dass ein Schema auch überschritten werden kann, liegt

explizit davon aus, dass es sich beim Abenteuer um ein universelles anthropologisches Phänomen handelt (Campbell 2004 [1949]; Klotz 1989: 12; Zweig 1999: 6; Meyer 2018: 46–53), während die andere gerade auf dessen historischer und kultureller Partikularität insistiert, ohne sich jedoch darüber einig zu sein, ob das Abenteuer eine Erfindung der Antike, des Mittelalters oder der Moderne ist.

Geht man von der breiten, tendenziell ahistorischen Definition aus, so verlässt eine Figur beim Abenteuer die ihr vertraute Umgebung, um die Grenze in einen anderen Raum zu überschreiten, in dem sie sich mit unterschiedlichen Gefahren konfrontiert sieht. Sie wird diese Gefahren erfolgreich überwinden und schließlich zu ihrem Ausgangspunkt zurückkehren oder zumindest einen neuen Ruhepunkt erreichen. Diesem Schema von Auszug und Rückkehr werden meist weitere Kriterien hinzugefügt, um dem Begriff des Abenteurers mehr Trennschärfe zu verleihen. Weitgehende Einigkeit herrscht darüber, dass Kontingenz beim abenteuerlichen Erzählen eine entscheidende Rolle spielt (Bachtin 2017 [1975]: 9–36; Eming/Schlechtweg-Jahn 2017: 25–27). Abenteuer treten mit einer besonderen Plötzlichkeit auf und sind hinsichtlich ihres Inhalts sowie ihres zeitlichen Erscheinens unvorhersehbar. Darüber hinaus hat die Abenteuerreihe in der Regel Prüfungscharakter, d.h. sie dient dem Protagonisten als Gelegenheit, eine heroische Identität zu gewinnen.

Das Kriterium, das am häufigsten genannt wird, um einen engen und historisch spezifischen Abenteuerbegriff zu vertreten, ist jedoch die aktive Suche des Helden nach der riskanten Bewährungsprobe (Auerbach 2001 [1946/1959]: 131; Nerlich 1977: 21–23; Jankélévitch 2017 [1963]: 32–34; Best 1980: 23). Abenteuer dieser Art, bei denen die Gefahr bereitwillig in Kauf genommen oder gar begierig aufgesucht wird, sucht man in der antiken Literatur vergebens: Odysseus und die Protagonisten des altgriechischen Romans sind keine risikofreudigen Abenteurer, die darauf erpicht sind, sich zu beweisen, sondern Leidende, die die ihnen auferlegten Prüfungen geduldig zu ertragen haben. Die selbstzweckhafte Risikosuche macht im Gegensatz dazu die Existenz des mittelalterlichen Ritters und die des modernen Abenteurers aus – eine Vorstellung, die erstmals in der altfranzösischen Wendung "querre l'aventure" zum Ausdruck kommt (Ménard 1991: 98–99). Man sollte jedoch nicht übersehen, dass sich aktive Suche und passives Erleiden nicht kategorisch ausschließen. Ein Ritter kann sich bereitwillig in eine zufällig auftauchende Gefahr stürzen, obwohl ihn seine Suche ursprünglich zu einem anderen Ziel führen sollte, und ein moderner Abenteurer kann zunächst gegen seinen Willen in eine abenteuerliche Unternehmung verwickelt werden, um dann zunehmend Gefallen an dieser zu finden (so etwa in Jules Vernes *Voyage au centre de la terre*). Eine letzte Forschungsrichtung (Hannig/Kümper 2015: 38; Schnyder 2002/2019) vertritt eine noch engere Definition und unterscheidet die mittelalterliche *âventiure*, die noch von einer providentiellen Rahmung eingefasst sei, von einer spezifisch modernen Form des Abenteurers, die den emphatischen Aufbruch ins Offene impliziert.

Eine Vermittlung dieser Positionen ist durchaus möglich. So kann man beispielsweise von einer engen Definition ausgehen, die das Abenteuer vom Paradigma des Rittertums herleitet, und gleichzeitig eine Reihe von Grenzphänomenen der Abenteuerlichkeit zulassen. Die Prüfungen der Heldinnen und Helden im griechischen Roman nehmen nicht alle Merkmale der ritterlichen *aventure* vorweg, doch besteht zwischen beiden eine Schnittmenge, die es sinnvoll erscheinen lassen kann, schon in der Antike von einem Abenteuer *avant la lettre* zu sprechen.⁵ Ein ähnliches

auf der Hand, doch wenn die Transgressionen überhand nehmen, wird sich das, was als ein Abenteuer begann, als etwas Anderes erweisen.

⁵ So lautete der Titel eines von Susanne Gödde geleiteten Teilprojekts zum antiken Roman in der ersten Förderphase der DFG-Forschungsgruppe "Philologie des Abenteurers".

Netzwerk von Familienähnlichkeiten verbindet das Abenteuer des fahrenden Ritters mit anderen abenteuerlichen Grenzphänomenen wie dem pikaresken Roman oder bestimmten Untergattungen der Novelle.

Abenteuer können in den unterschiedlichsten Textsorten auftauchen, doch zugleich gibt es Genres mit einer starken Affinität zum – oder auch mit einer besonderen Aversion gegen das – Abenteuer. So beruhen etwa die Ritterromane des Mittelalters und der Frühen Neuzeit auf einer genuin abenteuerlichen Erzählweise, die im zweiten Teil dieses Artikels noch näher zu untersuchen sein wird, während sich bestimmte Spielarten des modernen Romans – etwa der Bildungsroman oder der realistische Roman – als literarische Kritik des Abenteuers präsentieren und dieses nur noch als Kontrastfolie verwenden, um ihren eigenen Anspruch auf Wahrscheinlichkeit zu untermauern. Diese Genres sind Symptome der modernen Krise des Abenteuers, die schon Hegel präzise diagnostiziert (2016 [1820–1829], Bd. 2: 219–220),⁶ doch brachte das 19. Jahrhundert auch eine ganze Reihe von Untergattungen des Romans hervor, die massiv auf das Abenteuer zurückgreifen: der Kriminal- und Detektivroman, der historische Roman, der Science-Fiction-Roman und natürlich der Abenteuerroman selbst. Wie diese Beispiele zeigen, fällt die Geschichte des Abenteuers in der Literatur weitgehend mit der Geschichte des Romans zusammen, was aber nicht ausschließt, dass auch kurze narrative Gattungen wie die Novelle abenteuerliche Elemente enthalten können (Wetzel 1977: 100–105; Mülder-Bach 2019). Zudem sind Abenteuer keineswegs nur in fiktionalen Texten anzutreffen. Angesichts der enormen Fülle an Berichten, die von – ihrem Anspruch nach – ‚realen‘ Abenteurern verfasst wurden, und angesichts der zahlreichen Authentifizierungsstrategien in fiktionaler Abenteuerliteratur, ließe sich sogar behaupten, dass das Abenteuer von einem besonderen Verlangen nach Faktualität und historischer Wahrheit getrieben ist. Die Mediengeschichte des Abenteuers zeugt von einer noch stärkeren Tendenz zur Migration. Folgt man der These, dass Chrétien's höfische Romane die Wende von einer mündlich zu einer schriftlich basierten Erzählliteratur markieren (Stierle 1980: 255–259), so muss das Abenteuer von Beginn an als Teil einer Kultur des Textes begriffen werden. Dies mag einer der Gründe dafür sein, weshalb die Ritterromane in der frühen Gutenberg-Galaxie florierten (Villoresi 2000: 138). Schon hier, wie dann später im Feuilletonroman, gibt es eine Wechselwirkung zwischen der episodischen Struktur des Abenteuers und Formen medialer Serialität. Im 19. und 20. Jahrhundert wandert das Abenteuer schließlich in den Comic, den Film und das Computerspiel ein (Traber/Wulf 2004; Gallagher 2006; Montfort 2003); im Extremsport und im Abenteuer-tourismus wird es gar zu einer käuflichen Realerfahrung (Bette 2004).

Aus phänomenologischer Perspektive hat Vladimir Jankélévitchs das Abenteuer als ein ‚amphibolisches‘ Phänomen beschrieben (2017 [1963]: 9; vgl. auch Koppenfels 2018: 6–8). Es vereint eine Reihe von Polaritäten, die sich jeweils auszuschließen scheinen, etwa Offenheit und Geschlossenheit, Sensation und Wiederholung, Kontingenz und Providenz, Gefahr und Sicherheit, Komik und Tragik. Diese Charakteristik erweist sich auch für eine narrative Analyse als produktiv. So manifestiert sich die Ambivalenz des Abenteuers bereits auf erzählstruktureller Ebene: Einerseits sind Abenteuer episodische Einheiten, die sich zu lockeren Serien äquivalenter oder gar permutierbarer Ereignisse gruppieren. Abenteuer folgen aufeinander, ohne sich gegenseitig vorauszusetzen (Best 1980: 159); sie entstehen nicht aus einer kausallogischen Verkettung, sondern erwachsen aus einem bestimmten Typ von Raum, dessen wesentliche Eigenschaft schlichtweg darin besteht, dass sich in ihm

⁶ Zur Bedeutung des Abenteuers in der Moderne vgl. zuletzt auch Grill/Obermayr 2020.

fortlaufend unberechenbare Begegnungen ereignen (Bachtin 2017 [1975]: 9–36). Andererseits ist die Serie der Abenteuer meist in das übergreifende Muster von Auszug und Rückkehr eingebettet, also in eine holistische Handlungsstruktur bestehend aus Anfang, Mitte und Ende. In den Begriffen Rainer Warnings (2002) kann man diese beiden Pole von Abenteuer-Plots als ein Ineinandergreifen ‚paradigmatischer‘ und ‚syntagmatischer‘ Konstruktionsprinzipien verstehen (vgl. auch Weich 1989: 164; Teuber 2021: 21–22). Während die paradigmatische Reihung der Episoden prinzipiell endlos fortschreiten kann, verweist der syntagmatische Rahmen auf die Notwendigkeit der Schließung. Dieses prekäre Gleichgewicht episodischer und holistischer Elemente kann unterschiedliche Gestalten annehmen. Obwohl rein abenteuerliche Plots extrem selten sind, dienen die *quest*-Struktur oder epische Handlungsmuster oft nur als Auslöser, um den Helden in Bewegung zu versetzen und ihn mit immer neuen Abenteuern zu konfrontieren. Moderne, aber auch die ersten mittelalterlichen Abenteuer-Plots, betten die Episoden hingegen meist in einen kohärenten *masterplot* ein, um der Handlung zumindest eine relative Einheit zu verleihen (Tadié 1982: 6).

Die unerwartete Störung der Ordnung und deren Wiederherstellung machen Abenteuererzählungen im narratologischen Sinne ereignishaft. Erst dann, wenn ein Delinquent das Gesetz verletzt und die Polizei an der Nase herumführt, kann ein Privatdetektiv wie Sherlock Holmes eingreifen und seine Fähigkeiten als genialer Spurenleser unter Beweis stellen (Ueding 1973: 82). Das Interesse der Geschichte besteht nicht darin, ob dem Helden sein Vorhaben gelingt, sondern welche Gefahren er dabei auf welche Weise überwinden wird. Während einzelne Abenteuer durchaus im narratologischen Sinne ereignishaft sein können, wenn sich in ihnen eine irreversible Zustandsveränderung vollzieht (Schmid 2014 [2005]: 16–19; Hühn 2011), führt die dem Abenteuer inhärente Serialität in der Regel dazu, dass sich dieselbe Situation fortwährend wiederholt, ohne dass sich daraus dauerhafte Konsequenzen ergeben. Dieser Aspekt des Abenteuers lässt sich am besten mit Bachtins Konzept des Abenteuer-Chronotopos fassen (Bachtin 2017 [1975]: 9–36): Die raumzeitliche Ökonomie des Abenteuers verlangt nach einer endlosen Zeitspanne und einem weiten Raum, in dem sich die Wege der Figuren auf unerwartete Weise kreuzen. Obwohl diese Begegnungen völlig unberechenbar sind, gehorchen sie doch den Gesetzen der Abenteuerzeit: Gerade das Unerwartete ist hier stets zu erwarten. Um die herabgesetzte Ereignishaftigkeit des Abenteuers zu kompensieren, die auf ambivalente Weise zwischen Sensation und Repetition oszilliert, kommen meist andere Erzähltechniken ins Spiel. Die Leserinnen und Leser werden etwa dazu gebracht, sich mit dem begrenzten Horizont der Figuren zu identifizieren und deren Unsicherheit, Angst und Verzweiflung zu teilen (Schmid 2014 [2005]: 29). Die tatsächliche Vorhersehbarkeit des Ausgangs wird somit durch eine intradiegetisch erzeugte Gegenerwartung ausgeglichen.

Als paradoxe Form, Kontingenz zu exponieren und zugleich zu überwinden, impliziert das Abenteuer eine doppelte Perspektive. Anfangs können weder der Protagonist noch der Leser vorhersehen, wann und wo das nächste Abenteuer wartet und was genau dessen Inhalt sein wird. Das unmotivierte Erscheinen und die strukturelle Offenheit des Abenteuers setzten somit ein gewisses Maß an Kontingenz voraus. Genau darauf insistiert Hegel völlig zu Recht, wenn er die abenteuerliche Zerfallsstufe der romantischen Kunstform als "eine endlos fortfließende, sich ändernde, verwirrende Zufälligkeit" beschreibt (Hegel 2016 [1820–1829], Bd. 2: S. 211). Retrospektiv jedoch wirkt es so, als ob der Weg des Helden und der Ausgang seiner Abenteuer vorherbestimmt gewesen wäre. Die Zufälle, mit denen er konfrontiert ist, erweisen sich im Nachhinein als eine Gelegenheit zur Selbstbewährung. In

den höfischen Romanen kann ein Abenteuer beispielsweise nur von demjenigen Helden bestanden werden, dem es ‚geschickt‘ wurde, d.h. der dazu bestimmt ist, die Aufgabe zu lösen (Auerbach 2001 [1946/1959]: 131–132; Köhler 1970 [1956]: 79). Und in vielen Fällen wird die Serie der Prüfungen und Gefahren von Augenzeugen oder vom Helden selbst erzählt, so dass die ursprüngliche Offenheit des Abenteurers wieder in die stabile Makrostruktur von Auszug und Rückkehr eingebettet wird (Schnyder 2006; Strohschneider 2006). Das Abenteuer impliziert einen Beobachter erster Ordnung, der nach vorne blickt und die kontingente Dimension wahrnimmt, aber auch einen Beobachter zweiter Ordnung, der dieselben Ereignisse rückblickend betrachtet und deren übergreifende Bedeutung versteht (Schwarzbach-Dobson u. Wenzel 2020: 22–27). Mit den Worten von Martin von Koppenfels (2018: 5) kann man Abenteuererzählungen somit als eine Form "arrangierte[r] Kontingenz" bezeichnen. Im Gegensatz zu anderen vormodernen Erzählmustern, die der Kontingenzbewältigung dienen, setzt das Abenteuer jedoch keine transzendente Perspektive voraus. Seine Ausrichtung ist horizontal, nicht vertikal.

Das Abenteuer verlangt die ständige Bereitschaft, auf plötzliche Gefahren zu reagieren, und die Fähigkeit, diese potentiell unendlich oft zu bewältigen. Aus dieser Anforderung ergeben sich die wesentlichen Züge des Abenteurers. Seine (viel seltener: ihre) Eigenschaften sind voll und ganz durch die zu vollbringenden Handlungen bestimmt. Aus Sicht der russischen Formalisten ist der Abenteuerheld deshalb nur ein Verfahren der Fabelkonstruktion: Er dient als Bindeglied zwischen den einzelnen Episoden und Motiven, ohne dabei individuelle Züge zu gewinnen (Šklovskij 1984 [1925]: 75); er ist "nicht Substanz, sondern reine Funktion der Ereignisse und Abenteuer" (Bachtin 1971 [1929]: 114). Abenteuerhelden sind in aller Regel flache Figuren mit einem Standardrepertoire von Qualitäten und Affekten: wiedererkennbare Typen statt Individuen mit einem komplexen Innenleben. Mit Tzvetan Todorov könnte man auch von "literarische[m] Apsychologismus" sprechen, d.h. die Handlungen der Figuren folgen unmittelbar aus einem bestimmten Charakterzug wie Tapferkeit, Tugend und Ehre im Fall des Helden bzw. Bosheit, Hinterlist und Laster im Fall des Schurken (Todorov 1972 [1971]: 77). Auch entwickelt sich der durchschnittliche Abenteuerheld nicht. Bachtin zufolge ereignen sich die Abenteuer des griechischen Romans in einer regelrechten "Kluft", die die biographische Lebenszeit der Heldin bzw. des Helden unterbricht. Während dieses außerzeitlichen Hiats durchläuft das Liebespaar die unterschiedlichsten Bewährungsproben, die jedoch keinerlei Auswirkung auf deren biographische oder biologische Entwicklung haben. Die Abenteuerzeit hinterlässt "keinerlei *Spur*" und bestätigt lediglich einen bereits vorhandenen Zustand der Vollkommenheit (Bachtin 2017 [1975]: 12–13). Obwohl das Abenteuer bisweilen mit dem Modell des Bildungsromans kombiniert wird – so etwa in der modernen Kinder- und Jugendliteratur (Kalbermatten 2011: 163) –, trifft Bachtins Charakteristik auf die meisten Abenteuerhelden zu. Die Prüfungen, die der Abenteurer besteht, enthüllen eine Essenz außergewöhnlicher Qualitäten, die zumindest im Zustand der Potentialität immer schon gegeben waren (Simon 1990: 15). Wie Gérard Genette zeigt (1972: 207–208), verwenden moderne Abenteuerromane oft externe Fokalisierung, um den Protagonisten als mysteriöse Figur einzuführen, deren Charakter sich dann in einer Gefahrensituation völlig überraschend enthüllt. Weitere Facetten des statischen Abenteuerhelden sind seine Unverwundbarkeit und seine Immunität gegenüber jeder Art von Traumatisierung. Besonders augenfällig ist dieses Verfahren im frühneuzeitlichen Ritterroman, wo der Held entweder völlig unverwundbar ist oder durch Magie jederzeit wieder geheilt werden kann. Auf einer strukturellen Ebene ist die Unverwundbarkeit des Helden nichts als das Korrelat episodischer Serialität (Mühlbacher 2021b). Während

sich die Identität des Helden durch Abenteuer nach und nach enthüllt, bis er als das außergewöhnliche Individuum erscheint, das er wirklich ist, wird er zum Objekt der Identifikation für die Leserinnen und Leser. Er ist eine charismatische Figur (Klotz 1989: 14–15), die ihre Umgebung überragt und die in der Lage ist, all die unvorhersehbaren Gefahren zu meistern, die das Leben bereithält.

Das starke Identifikationsangebot, das vom Abenteuerhelden ausgeht, dient auch der Spannungserzeugung. Obwohl Spannung als eines der wesentlichen Faszinationsprinzipien des Abenteuers gilt (Klotz 1989: 211; Dunker 2009: 1), wurde die spezifische Spannung der Abenteuerliteratur kaum von anderen Arten der Spannung differenziert. Bei näherer Betrachtung wird deutlich, dass ihre Funktionsweise der paradoxen Natur des Abenteuers überhaupt entspricht. Abenteuer implizieren tödliche Risiken und bringen den Leser dazu, die Gefahren, denen der Held ausgesetzt ist, als real zu imaginieren. Doch anders als die Figuren anderer spannungsbasierter Genres wie der Tragödie oder des Horrorromans genießen Abenteuerer eine Überlebensgarantie, so dass man stets auf eine wunderbare Rettung zählen kann, sobald der Held in eine scheinbar ausweglose Situation gerät. Das Abenteuer ist das lebensgefährliche Ereignis, dessen guter Ausgang bereits feststeht.⁷ Von dieser Regel mag es Ausnahmen geben, doch handelt es sich in diesen Fällen um gezielte Verstöße gegen den Erwartungshorizont der Leserschaft. Im Vergleich zu Handlungsmustern, die den Tod der Protagonisten zulassen oder sogar fordern, produziert das Abenteuer nur eine milde Form der Spannung, was auch seine Popularität bei jugendlichen Leserinnen und Lesern erklären dürfte, die begonnen haben, Spannung bis zu einer bestimmten Grenze zu genießen. Die Serialität des Abenteuers führt außerdem zu einer Serialisierung der Spannung, die man auch als ‚intermittierende‘ oder ‚lokale‘ Spannung bezeichnen könnte (Cave 2009: 163; Junkerjürgen 2002: 181–296 Cavallaro 2016: 38). Von den Ritterromanen der Renaissance bis zur modernen Serie wurden die dramatischen Kulminationspunkte des Abenteuers genutzt, um Cliffhanger zu konstruieren und das Verlangen der Rezipienten nach der Fortsetzung anzustacheln, ob es sich dabei nun um den nächsten Gesang oder um die nächste Folge handelt.⁸

Die Identifikation mit dem Abenteuerhelden markiert zugleich den Punkt, wo psychologische mit ideologischen Faktoren konvergieren. In Anlehnung an die von Freud postulierte Parallele zwischen Erzählen und Wunscherfüllung sowie an Ernst Blochs Theorie der Kolportage-Literatur wurde der moderne Abenteuerroman immer wieder als eine fiktionale Kompensation für Erfahrungen gedeutet, die dem (männlichen) Individuum in der modernen bürgerlichen Gesellschaft verwehrt bleiben (Freud 1989 [1907/08]; Bloch 1962 [1935]: 168–184; Klotz 1989: 26–31; Neuschäfer 1976: 16–22; Ueding 1973: 80). Das Abenteuer verherrlicht persönliche Handlungsmacht und dient als eine Art Surrogat zur Befriedigung narzisstischer Phantasien. Während in Bezug auf die wunscherfüllende Tendenz der Abenteuerliteratur Konsens herrscht, wurde deren ideologische Ausrichtung kontrovers diskutiert. Ernst Bloch (1962 [1935]: 172) betont das revolutionäre Potential der Kolportage, während Michael Nerlich (1977; 1997; 1998) die ritterliche Risikosuche als

⁷ Im Prinzip liefert das Abenteuer eine besonders markante Version des vieldiskutierten Paradoxons der Spannung: Warum empfindet man Spannung, wenn man den Ausgang der Geschichte ohnehin schon kennt? Zu möglichen Lösungsvorschlägen vgl. Smuts 2021.

⁸ Ein frühes Beispiel wäre Matteo Maria Boiardo's *Orlando innamorato* aus dem späten 15. Jahrhundert, wo zahlreiche Gesänge und Handlungsstränge in dem Moment abbrechen, wenn ein Abenteuer gerade seinen Spannungshöhepunkt erreicht (vgl. unten, Abschnitt 2.2). Moderne Cliffhanger-Serien verfolgen ein ähnliches Prinzip. Vgl. etwa *Jules Verne's Mysterious Island* (Untertitel: *Captain Harding's Fabulous Adventures*), eine fünfzehnteilige Serie unter der Regie von Spencer Bennet, produziert von Columbia Pictures (1951).

den Ursprung einer merkantilen Ideologie sieht, die dem modernen Kapitalismus den Weg bereitete. Andererseits wurde auch geltend gemacht, dass das Abenteuer sowohl revolutionär als auch reaktionär gewendet werden kann (Märtinger 1983: 17), also für unterschiedliche ideologische Instrumentalisierungen offen ist, oder dass die dem Abenteuer inhärente Kontingenz jeden Anspruch auf eine höhere Wahrheit unterminiert (Eming/Schlechtweg-Jahn 2017: 9). Auch in den *postcolonial studies* und den *gender studies* wurde die ideologische Vorbelastung des Abenteurers immer wieder hervorgehoben. Kolonialistische Romane berichten nur allzu oft davon, wie der weiße Mann im Abenteuer eine heroische Identität gewinnt, indem er hilflose Frauen vor ‚Eingeborenen‘ oder vor Raubtieren rettet. In einer diachronen Perspektive ist der *gender bias* des Abenteurers jedoch weniger evident. Im antiken Roman sind es oft die weiblichen Figuren, die das Heft des Handelns in die Hand nehmen, um sich selbst und ihre Geliebten zu retten. Und die strahlenden Ritterinnen der Frühen Neuzeit (etwa Ariostos Marfisa) reproduzieren zwar männliche Stereotypen, legen aber auch bloß, dass es sich beim Rittertum um eine Performance von Männlichkeit handelt.

Seine heroische Ideologie macht das Abenteuer zu einer idealen Zielscheibe für Parodien, ja man könnte so weit gehen zu behaupten, dass das Abenteuer immer schon unfreiwillig zur Selbstparodie tendiert, da es zur endlosen Wiederholung desselben Musters verdammt ist. Schon Hegel merkt an, dass die abenteuerliche Spielart der romantischen Kunstform zwangsläufig ins Komische mündet (Hegel 2016 [1820–1829], Bd. 2: 216–218). Auch die paradoxen Selbstwidersprüche des Abenteurers spielen für seine Parodierbarkeit eine Rolle. Als unwahrscheinliche Kompromissbildung zwischen Wunscherfüllung und Zufall, zwischen Neuheit und Wiederholung scheint das Abenteuer eine parodistische Behandlung, die seine prekären Sinnversprechen entlarvt, regelrecht herauszufordern. Zahlreiche Abenteuererzählungen begegnen der drohenden Lächerlichkeit, indem sie selbstparodistische oder zumindest komische Elemente integrieren. Beispiele wären die Parodie des tragischen Opfers im dritten Buch von Achilleus Tatios' *Leukippe und Kleitophon* oder der komische Sidekick Dinadan im Prosa-Tristan aus dem 13. Jahrhundert (Achilleus Tatios 2001 [spätes 2. Jh. n. Chr.]: 231–233; anon. 1990 [1230–1235]: 107). Man könnte somit behaupten, dass das Abenteuer immer etwas unernst sein muss, um sich selbst noch ernst nehmen zu können. Seine Faszination ist mit dem Lachen durchaus kompatibel.

Parodistische Romane, die die Verfahren ihrer Modelle bloßlegen, können als frühe Versuche einer analytischen Auseinandersetzung mit dem Abenteuer betrachtet werden, aber Momente ausgeprägter Selbstreflexion finden sich bereits in den höfischen Romanen des Mittelalters, so etwa in Hartmanns *Iwein*. Dort trifft Kalogrenant in einer berühmten Szene auf einen Wilden Mann, der ihn um eine Definition von *âventiure* bittet: "âventiure? waz ist daz?" (Hartmann von Aue 1981 [ca. 1200]: v. 527; vgl. Schnyder 2002). Die moderne Forschung zum Phänomen des Abenteurers hat diesen literarischen Selbstanalysen so manche Einsicht zu verdanken.⁹ Die Aspekte, die bisher untersucht wurden, sind durchaus heterogen, doch lassen sie sich immer wieder auf die polarisierte Struktur der Gegensätze bringen, die im Abenteuer zur Koinzidenz gebracht werden. Eine gewisse konzeptuelle Offenheit war dabei unverzichtbar, um unterschiedliche Untertypen des Abenteurers abzudecken. In der nun folgenden Fallstudie werden solche Vorsichtsmaßnahmen jedoch zunehmend überflüssig. Zusammengenommen bilden das Mittelalter und die Frühe

⁹ Dies ist eine der Thesen der Münchner DFG-Forschungsgruppe "Philologie des Abenteurers", die davon ausgeht, dass viele literarische Texte selbst bereits eine implizite Analyse des Abenteurers betreiben.

Neuzeit eine entscheidende Phase in der Geschichte des Abenteuers. Sie stellen somit das ideale Material bereit, um die skizzierten Thesen zu präzisieren.

2 Von der Einheit zur Dispersion und wieder zurück: das Abenteuer in den romanischen Literaturen des Mittelalters und der Frühen Neuzeit

Widmet man sich nur einem historischen Typus des Abenteuers, so übersieht man leicht, dass es sowohl strukturelle Ähnlichkeiten als auch historische Filiationen gibt, die sich zu einer komplexen Geschichte des abenteuerlichen Erzählens von der Antike bis zur Gegenwart addieren. Geht man hingegen über die Differenzen hinweg, die all die narrativen Gebilde mit dem Namen ‚Abenteuer‘ voneinander unterscheiden, so beraubt man den Abenteuerbegriff seiner inneren Heterogenität und damit auch seines analytischen Werts. Die bisherigen theoretischen Überlegungen zielten darauf ab, allgemeine Merkmale zu identifizieren, ohne diese mehr als nötig vom empirischen Material abzulösen. Was nun folgt, ist eine Fallstudie zum ritterlichen Abenteuer vom späten 12. bis ins frühe 17. Jahrhundert.¹⁰ Dabei wird es möglich sein, konkrete Beispiele näher zu betrachten und unterschiedliche Transformationsstufen eines bestimmten Abenteuertypus zu verfolgen.

Das prekäre Gleichgewicht der Gegensätze, das für das Abenteuer typisch ist, kann auch hier als Richtschnur dienen. Dieses Gleichgewicht ist in ständiger Bewegung und oszilliert zwischen unterschiedlichen Polen. Die wesentliche Polarität, um die es im Folgenden gehen wird, ist der Gegensatz von Offenheit und Geschlossenheit. Anknüpfend an Karlheinz Stierle lässt sich die mittelalterliche und frühneuzeitliche Geschichte des Abenteuers als dreiteiliger Prozess beschreiben: Das ritterliche Abenteuer erscheint erstmals im Rahmen einer kohärenten narrativen Form, der sogenannten *conjointure* Chrétiens, die der Serialität nur wenig Spielraum lässt. Die Prosaromane, die wenige Jahrzehnte später auf Chrétiens Texte folgen, lösen diese Form auf und vervielfältigen die Episoden und Handlungsstränge. Daraus resultiert eine massive Expansion der Abenteuerlichkeit, die nicht nur die Romangattung, sondern auch epische Texte erfasst. Diese Expansionsbewegung erreicht ihren Höhepunkt in den frühneuzeitlichen Ritterromanen und ruft vor allem ab dem 16. Jahrhundert eine sowohl literarische als auch poetologische Kritik auf den Plan. Während die parodistische Behandlung eine mögliche Antwort auf ein zunehmend ‚mechanisch‘ wirkendes Handlungsmuster ist, positionieren sich Ludovico Ariosto und andere Autoren kritisch zum Abenteuer, indem sie alternative Erzählstrukturen entwerfen. In seinen großen Linien weicht das abenteuerliche Erzählen zwischen Chrétien und Cervantes somit vom Prinzip der narrativen Einheit ab und versucht dann, diese auf neue Weise zurückzugewinnen.

Die Spannung zwischen Providenz und Kontingenz ist eine zweite dynamische Polarität, die sich als zentral erweisen wird. Während die mittelalterliche *aventure* anfangs durch ein Übermaß an providentieller Determinierung bedroht ist (etwa durch das heilsgeschichtliche Narrativ vom Heiligen Gral), zeigt sich in den Romanen der Frühen Neuzeit eine diametral entgegengesetzte Tendenz, da das Abenteuer dort einem Übermaß an Kontingenz ausgesetzt ist (so etwa bei Ariosto und Cervantes). Zwischen diesen beiden Polaritäten besteht keine feste Korrelation: Zwar bringt eine providentielle Steuerung des Geschehens ein narratives Telos und somit eine geschlossene Struktur mit sich, doch führt umgekehrt ein Vorherrschen von

¹⁰ Um den Umfang der Untersuchung zu begrenzen, werden andere Traditionen des Abenteuers – etwa Erzählungen in der Tradition des griechischen Romans, abenteuerliche Formen der Novelle und der pikareske Roman – nur dann mit einbezogen, wenn sie mit dem ritterlichen Abenteuer interagieren.

erzählter Kontingenz, wie wir sehen werden, nicht zwangsläufig zu einer offenen Form. Man muss daher von einem komplexen Feld möglicher Transformationen ausgehen.

In vielen Fällen sind diese dem Abenteuer bereits inhärenten Spannungsverhältnisse mit poetologischen und ideologischen Gegensätzen zu anderen Erzählmustern und Gattungen verbunden. Schon früh dient etwa der Diskurs der höfischen Liebe dazu, die zentrifugale Tendenz des Abenteuers einzugrenzen, während das Abenteuer umgekehrt für den unverzichtbaren Aufschub sorgt, der den Wert der finalen Erfüllung steigert. Auch die christliche Heilsgeschichte wurde als teleologisches Erzählmuster in Anschlag gebracht, um der abenteuerlichen und zentrifugalen Tendenz des Romans entgegenzuwirken. In der Frühen Neuzeit stellt wiederum das Epos das kohärente Modell bereit, mit dem man der potenziellen Endlosigkeit des Abenteuers begegnet. Diese und ähnliche Gegenmodelle werden meist dann aufgerufen, wenn sich das abenteuerliche Erzählen in einer (ästhetischen oder ethischen) Krise befindet. Allerdings begleiten solche Krisenmomente das Abenteuer seit seiner Entstehung, so dass sie als integraler Teil seiner Geschichte betrachtet werden müssen – und nicht etwa als deren Ende.

Was das ritterliche Abenteuer von früheren Varianten des Erzählmusters unterscheidet, ist die Tatsache, dass ein zeitgenössisches Wort zur Verfügung steht, um es zu benennen: *aventure*. Dieser Umstand ist insofern entscheidend, als er das Bewusstsein für das Abenteuer als ein spezifisches narratives Gebilde schärft und einen theoretischen Diskurs über dieses ermöglicht – das erste markante Beispiel wäre das Gespräch zwischen Calogrenant und dem Wilden Mann in Chrétiens *Yvain* (Chrétien de Troyes [ca. 1177–1181] 1994: 347–348, vv. 356–367). Doch fällt die Semantik von *aventure* bei weitem nicht mit der des modernen Wortes ‚Abenteuer‘ zusammen. Ein erneuter Blick auf die Wortgeschichte ist daher unverzichtbar, bevor die narratologische Untersuchung anhand konkreter Texte fortgeführt werden kann.

Das altfranzösische Wort findet sich erstmals um 1050 in der *Vie de Saint Alexis*, wo die Mutter des Heiligen einen unerwarteten Unglücksfall – den Tod ihres Sohns – als "fort aventure" beklagt (anon. 2000: v. 441; Locatelli 1951: 4). Schon hier ist erkennbar, dass das potentiell schmerzhaftere Ereignis der *aventure* von einer Macht ausgeht, die sich der Einflussnahme der Figuren entzieht, doch lässt sich in vielen Fällen kaum unterscheiden, ob es sich dabei um ein unentrinnbares Schicksal oder einfach um einen Zufall handelt. Eine der Paradoxien des Abenteuers besteht gerade darin, dass es die Grenze zwischen beiden Möglichkeiten verwischt. Ein entscheidender Schritt zum Konzept des ritterlichen Abenteuers vollzieht sich im *Roman de Troie* (ca. 1155–1160), wo *aventure* die Taten bezeichnet, die ein bestimmter Kriegsheld – in diesem Fall Achill – vollbringt: "C'est cil qui sosteneit le fais, | Qui les granz estors mainteneit | E qui les granz esforz faiseit, | Cui aveneient aventures" (Sainte-Maure 1907, Bd. 3: vv. 20.348–351; eigene Übers.: "Er war es, der die Last des Kampfes trug, | der die großen Schlachten aufrechterhielt | und der die großen Anstrengungen aufbrachte, | dem Glücksfälle widerfahren"). Während die *aventure*, die einem epischen Helden begegnet, an ein kollektives Schicksal gebunden bleibt, entwerfen die *Lais* der Marie de France diese als ein wunderbares Ereignis, das sich im Leben eines Individuums ereignet (Eberwein 1933). Auf einer allgemeineren Ebene lässt sich festhalten, dass *aventure* das einzige altfranzösische Substantiv für ‚Ereignis‘ ist und dass ihm dadurch eine Monopolstellung im semantischen Feld der Ereignishaftigkeit zukommt (Lebsanft 2006: 336; Ménard 1991: 91). Da diese Ereignisse besonders erinnerns- und erzählenswert sind, kann *aventure* auch die Geschichte selbst bezeichnen, vor allem im Bereich der mündlichen

Überlieferung (Marie de France 1990 [ca. 1160–1170]: Prolog, vv. 34–38; Aüstic: vv. 1–6). Andere etymologische Verbindungslinien, etwa zur christlichen Vorstellung des *adventus* oder zur möglicherweise ökonomischen Bedeutung von lateinisch **adventura*, wurden ins Spiel gebracht (Eberwein 1933: 30; Nerlich 1997: 262–263), aber auch zurückgewiesen (Lebsanft 2006: 316; Wegera 2002: 233–234). Obwohl das genaue Gewicht dieser Konnotationen schwer zu beurteilen ist, dürfte klar sein, dass die Autoren der arthurischen Romane auf ein ganzes Bündel miteinander verknüpfter Bedeutungen zugreifen konnten, als sie das Wort im 12. und 13. Jahrhundert verwendeten.

2.1 Das arthurische Abenteuerchema

Die Vorstellung der *aventure* als besondere Aufgabe des arthurischen Ritters findet sich bereits in der mittelalterlichen Historiographie über die britischen Inseln. Die *Historia Regum Britanniae* (ca. 1136) des Geoffrey von Monmouth und der *Roman de Brut* von Robert Wace (ca. 1155) siedeln diese Abenteuer in einer zwölfjährigen Friedensphase während Arthurs Herrschaft an: "En cele grant pais ke jo di, | [...] Furent les merveilles prueves | Et les aventures truvees | Ki d'Artur sunt tant recuntees | Ke a fable sunt aturnees." (Wace 2002: vv. 9.787–792; eigene Übers.: "In dieser großen Friedenszeit, von der ich berichte, [...] wurden die Wunder erprobt | und die Abenteuer gefunden, | die von König Arthus so oft erzählt wurden, | dass sie zu reinen Erfindungen geworden sind"). Diese Passage ist insofern aufschlussreich, als sie die *aventure* in einen Gegensatz zu zwei anderen Gattungen rückt. Abenteuer kann man nur in Friedenszeiten suchen; sie sind deshalb vom kollektiven Kriegstreiben in den *chansons de geste* zu unterscheiden. Zahlreiche Kommentatoren betonen dementsprechend die kategoriale Differenz zwischen der Figur des epischen Kriegers und der des fahrenden Ritters (Zumthor 1972: 346; Vinaver 1982: 1). Da diese *aventures* außerdem nur mündlich tradiert sind und ihr Wahrheitsgehalt äußerst zweifelhaft ist, kommen sie als Gegenstand der geschriebenen Historiographie nicht in Betracht (Burrichter 2010: 269–270).

Gerade der problematische Status der bretonischen Abenteuer wird bei Chrétien de Troyes jedoch zum Ausgangspunkt neuer poetologischer Überlegungen. Im berühmten Prolog zu *Erec und Enide* (ca. 1170) bezieht sich Chrétien gerade auf diese mündlich zirkulierenden Erzählungen, um sein eigenes Kompositionsprinzip zu erläutern: "Et tret d'un conte d'avanture | Une mout bele conjointure" ("und er stellt aus einer Abenteuer Geschichte eine sehr schön geordnete Erzählung zusammen"; Chrétien 1994: 3, vv. 12–13 u. 1979, 13). Auch wenn viele Aspekte dieses Prologs weiterhin Fragen aufwerfen, bezieht sich der Begriff "conjointure" aller Wahrscheinlichkeit nach auf die Verschmelzung separat tradierter, mündlicher Erzählungen zu einer kohärenten Makrostruktur, die zumindest konzeptuell auf das Medium der Schrift angewiesen ist (Kelly 1970: 199–200; Stierle 1980: 255–259). Chrétien verleiht dem ritterlichen Abenteuer seine traditionelle Form als episodisches Ereignis, er verfügt mit der *conjointure* aber auch über ein narratives Verfahren, das darauf abzielt, das Abenteuer in einen ganzheitlichen Plot einzubinden. Dabei wird dem Abenteuer zugleich eine starke strukturelle Notwendigkeit verliehen, die dessen kontingente Dimension reduziert (Hilty 1975: 251).

Erecs zweite Ausfahrt, die nach seiner Heirat mit Enide stattfindet, soll hier als Beispiel dienen, um die *conjointure* als Technik der Handlungsfügung zu analysieren. Als er erfährt, dass man ihm "recreantise" (Feigheit, Faulheit) vorwirft, verlässt Erec in Begleitung von Enide den Hof, um seine Ehre zurückzugewinnen und ihre Liebe auf die Probe zu stellen. Während er ziellos durch den Wald schweift ("Ne set ou, mes en avanture"; Chrétien 1994: 69, v. 2779), begegnen ihm

unterschiedliche Formen unhöfischen Verhaltens, die er im Kampf überwinden muss. All seine Abenteuer variieren ein und dasselbe Muster, sie folgen linear aufeinander und wirken zunächst wie voneinander unabhängige Episoden. Bei näherer Betrachtung lässt sich jedoch feststellen, dass Erecs Bewährungsproben eine aufsteigende Bewegung des Lernens und der Vervollkommnung beschreiben, die in der Auflösung des Konflikts zwischen erotischer Liebe und gesellschaftlicher Pflicht kulminiert. Dieses Grundprinzip wurde in einer Vielzahl von Studien untersucht, von denen hier nur einige erwähnt werden können. Wie Reto Bezzola aufgezeigt hat (1998 [1947]), trifft Erec zunächst auf Abenteuer, in denen er sich selbst und seine Frau verteidigen muss, während er sich in den späteren Prüfungen selbstlos für andere einsetzt. Zudem verhalten sich seine Bewährungsproben insofern komplementär zueinander, als sie die drei Grundsituationen der ritterlichen *aventure* abdecken (Kampf gegen Standesgenossen, Kampf gegen Riesen, Befreiung verzauberter Orte, vgl. Simon 1990: 29). Folgt man Erich Köhler (1970 [1956]), so reagieren Erecs Abenteuer auf die Entfremdungserfahrung, die dem höfischen Roman insgesamt zugrunde liegt, nämlich die Kluft zwischen Individuum und Gesellschaft. In ihrer Gesamtheit zeichnen die Episoden das Aufbrechen und die Lösung dieses Konflikts nach, der zugleich deren übergreifende Bedeutung stiftet. Das Abenteuer bei Chrétien sei daher ein Entwicklungsmodell, das auf den modernen Bildungsroman vorausweist. Rainer Warning (1978) wiederum argumentiert, dass die einzelnen Abenteuersituationen dem Aktantenmodell des Märchens entsprechen, während die übergeordnete Identitätssuche des Ritters nach dem christlichen Muster von *figura* und *implementum* organisiert ist. Obwohl diese Lektüren nicht in ihren Details übereinstimmen, adressieren sie doch alle dieselbe Besonderheit von Chrétiens Texten, nämlich dass seine Romane über starke Verfahren zur Herstellung einer narrativen Synthese verfügen, die der Serialität des Abenteuers entgegenwirken. Diese Verfahren können die kontingente Dimension der Episoden begrenzen, sie aber sicher nicht ausschalten. Mehrere französische Kommentatoren haben deshalb darauf insistiert, dass der *Erec* streckenweise einem *roman à tiroirs* ähnelt (Frappier 1969: 60; Ménard 1991: 106–107).

Strukturell steht Chrétiens *Yvain* (ca. 1177–1181) dem *Erec* nahe, doch bringt er auch einige Neuerungen hinsichtlich abenteuerlicher Erzählverfahren. Durch Calogrenants Bericht vom Abenteuer an der Zauberquelle, mit dem der *Yvain* beginnt, ergibt sich eine Verbindung zwischen dem Erzählen und dem Bestehen von Abenteuern: Abenteuererzählungen wecken das Verlangen des Ritters, sich zu beweisen, während das Vollbringen neuer Taten neuen Stoff für das Erzählen am Arthushof liefert (Schnyder 2006; Strohschneider 2006). Im Gegensatz zu *Yvain*, der von einer Geschichte zum Aufbruch veranlasst wird, ist Calogrenant von spontaner Abenteuerlust getrieben. Sein Beispiel zeigt am deutlichsten, dass die *aventure* für den arthurischen Ritter ein begehrtes Objekt ist (Chrétien 1994: 343–353, vv. 173–578). Eine weitere Problematik, die der *Yvain* aufwirft, ist die Bedeutung der Zeit und insbesondere der Zusammenstoß unterschiedlicher Zeitregime. Der zentrale Konflikt des Romans entsteht, als *Yvain* nach seiner Heirat mit Laudine erneut aufbricht, um an Turnieren teilzunehmen, und dann die Frist überschreitet, die sie ihm für seine Rückkehr gesetzt hat. Die Gleichzeitigkeit von Liebe und Abenteuer definiert zwar die Figur des fahrenden Ritters und unterscheidet diesen vom homosozialen Helden der *chansons de geste* (Teuber 2016: 147–148), doch führt der *Yvain* sehr deutlich vor, dass Abenteuer und Liebe zwei gegensätzliche Zeitökonomien repräsentieren. Das Versprechen ist für die Phänomenologie der höfischen Liebe insofern typisch, als es sowohl Erinnerung (an dessen Gabe) als auch Antizipation (an die zukünftige Einlösung) impliziert. Der Chronotopos des

Abenteuers hingegen verlangt eine absolute Offenheit für immer neue Ereignisse, womit auch ein lässiges Verhältnis zur Zeit einhergeht (Klotz 1989: 224). Strukturell bildet die höfische Liebe eine teleologische und holistische, das Abenteuer eine endlose und serielle Erzählstruktur. Um sein Versäumnis wieder gut zu machen, muss sich Yvain zunächst im richtigen Zeitmanagement üben, indem er parallel zwei Abenteuer übernimmt, von denen eines so lange dauert, dass die Frist des anderen zu verstreichen droht. Während so der Zeit eine organisatorische Funktion zukommt (Simon 1990: 157), spielt auch Kontingenz eine größere Rolle. Die Vereinbarkeit der beiden Abenteuer hängt von Umständen ab, die sich der Kontrolle des Protagonisten entziehen, etwa vom rechtzeitigen Erscheinen des Gegners. Ob beide Aufgaben erfolgreich bewältigt werden können, ist letztlich eine Frage des Zufalls (Haug 1998: 165).

Während der *Chevalier de la charrette* (ca. 1177–1181) den Konflikt zwischen Liebe und Abenteuer weiter eskalieren lässt, indem er das Liebeskonzept der Troubadours in die Gattung des arthurischen Romans einführt, stellt Chrétien's letztes Werk, der *Conte du Graal* (ca. 1190), einen scharfen Gegensatz zwischen weltlicher *aventure* und spiritueller Gralssuche her. Um sein Scheitern in der Gralsburg zu kompensieren, legt Perceval den Schwur ab, so lange nach Abenteuern zu suchen, bis er wieder zum Heiligen Kelch und der blutenden Lanze gelangt (Chrétien 1994: 802, vv. 4.727–746). Obwohl er in fünf Jahren nicht weniger als 60 Gegner besiegt (Chrétien 1994: 838, vv. 6.217–237), stellt sich heraus, dass diese abenteuerliche Vorgehensweise seinen Glauben an Gott geschwächt und ihn noch weiter von seinem Ziel abgebracht hat. Da der Text unvollendet ist, bleibt unklar, wie Chrétien seinen Helden in einen perfekten christlichen Ritter verwandelt hätte, aber es zeichnet sich ab, dass das Abenteuer nun als eine Sünde eingeordnet wird, für die Perceval Abbitte zu leisten hat. Die Kritik am Abenteuer wird durch die Verdoppelung der Handlungsstränge zusätzlich unterstrichen, denn Chrétien verwebt die Entwicklung des Titelhelden mit den Taten des perfekten, aber statischen Artusritters Gauvain (Kellermann 1936: 15; Köhler 1970 [1956]: 249). Die Ereignisse um Gauvain dienen jedoch nicht nur als Kontrastfolie, sondern implizieren auch eine ganze eigene Kritik des Abenteuers. Die Personen, denen Arthurs Neffe auf seiner erfolglosen Gralssuche begegnet, sind mit ihm selbst und untereinander durch ein Netzwerk von Vorgeschichten verbunden, das sich ihm nicht erschließen will. Diese Vorgeschichten umfassen ungesühnte Morde, die Gauvain oder sein Vater einst begangen haben, aber auch enge Verwandtschaftsverhältnisse, die er zunächst nicht erkennt. Während sich die Abenteuer Erecs und Yvains auf einen engen raumzeitlichen Kontext beschränken und dadurch ein hohes Maß an narrativer Intelligibilität mitbringen, wandert der Gauvain des *Conte du Graal* durch ein Labyrinth ungelöster Rätsel. Dazu passt, dass im *Conte du Graal* negative Bedeutungen von *aventure* deutlich überwiegen (Chrétien 1994: 862, v. 7207; 716, vv. 1257–258; 774, v. 3584; 779, vv. 3805–806; 810, vv. 5043 et passim).

Die mittelalterliche Geschichte des Abenteuers nach Chrétien kann als zunehmende Lockerung der *conjointure* beschrieben werden. Die Romane der folgenden Jahrzehnte lassen der Serialität des Abenteuers deutlich mehr Spielraum, was stets dazu führt, dass holistische Handlungsstrukturen in den Hintergrund treten. Diese Proliferation des Abenteuers, die Karlheinz Stierle (1980: 259–260) treffend als eine "Verwilderung des Romans" bezeichnet hat, wird vor allem in den zyklischen Prosa-Romanen des frühen 13. Jahrhunderts greifbar. Der *Prosa-Lancelot* (ca. 1215–1230) gibt das Prinzip der *conjointure* auf und entwickelt neue narrative Techniken wie das vielsträngige Erzählen (*entrelacement*). Was dabei entsteht, ist eine Art enzyklopädische Zusammenführung aller Geschichten der arthurischen

Welt. Obwohl mehrfach darauf hingewiesen wurde, dass die beiden entscheidenden formalen Neuerungen dieser Texte – Prosa und *entrelacement* – erstmals im Zusammenhang mit der Gralsgeschichte auftauchen (Baumgartner 1987: 168; Friede 2018), vollzieht sich in ihnen faktisch eine massive Expansion abenteuerlicher Plot-Elemente.¹¹ Der erste Teil des *Vulgata-Zyklus*, der *Prosa-Lancelot*, vervielfältigt die Handlungsfäden und lässt die arthurischen Ritter auf immer neue Abenteuer treffen, während sie auf der Suche nach einem anderen Ritter mit noch unbekannter Identität sind (Chase 1986: 409). Obwohl die Suche nach dem Abenteuer um seiner selbst willen eher eine Ausnahme darstellt, wird das Handlungsschema der *queste* schnell wieder von der *aventure* eingeholt (Combes 2018: 376). In den meisten Fällen ist das Ziel der Suche unbekannt und nicht lokalisierbar, so dass die Ritter über weite Strecken auf gut Glück umherwandern und sich dabei in immer neue Abenteuer verstricken. Mit Hilfe des *entrelacement* springt der Erzähler zwischen den Abenteuern unterschiedlicher Helden hin und her, so dass der Text nach und nach zu einem riesigen und doch kohärenten Labyrinth wird, dessen Modell der arthurische Wald zu sein scheint (Lot 191: 27; Stierle 1980: 269).

Obwohl der *Prosa-Lancelot* aus mehreren langen Teilen besteht, in denen das Abenteuer unterschiedliche Transformationen durchläuft, lassen sich einige größere Tendenzen aufzeigen. In Rückgriff auf Erzählstrategien Chrétiens, die zugleich massiv amplifiziert werden, zögert der *Prosa-Lancelot* das Ende eines Abenteuers immer wieder über hunderte Seiten hinaus, so dass es sich mit anderen Abenteuern überlagert, die ihrerseits lange Zeit unvollendet bleiben können (Waltenberger 1999: 85–94; Cavallaro 2016: 40–42). Anstelle der episodischen Einheit des Abenteuers, die so zerschlagen wird, tritt ein engmaschiges Netz anaphorischer und kataphorischer Bezüge, die für Kohärenz sorgen – allerdings nur unter der Voraussetzung, dass das Lesergedächtnis dieser mnemotechnischen Herausforderung gewachsen ist (Lot 1918: 17; Vinaver 1984: 82–83). Passend dazu haben zahlreiche Abenteuer im *Prosa-Lancelot* eine komplexe Vorgeschichte, die dem jeweiligen Ritter nicht sofort zugänglich ist (Combes 2018: 370–371). Wenn er Glück hat, wird er der Situation durch seinen abenteuerlichen Verhaltensmodus gerecht, oft aber handelt er auch auf Grundlage falscher Vorannahmen und richtet dadurch unfreiwillig Schaden an (Suard 1987: 244). Der Ausgang heroischen Handelns ist somit kontingent. Im *Lancelot* ist jedes Abenteuer ein komplexes Bündel zeitlicher Relationen, die sich weit in die Vergangenheit und in die Zukunft erstrecken.

Im zweiten und dritten Teil des *Vulgata-Zyklus* wird das Abenteuer aus der arthurischen Welt vertrieben. Der Abschnitt des Textes, der als die *Quête du Saint Graal* bekannt ist, nennt sich selbst die "*Aventures del Seint-Graal*" (anon. 2006: § 333) und beruht weiterhin auf der Semantik und den narrativen Strukturmomenten des Abenteuers, jedoch passt er diese radikal dem Weltbild der Zisterzienser-Mystik an (Baumgartner 1980: 23; Bogdanow 2006: 15–42). Christliche Problematiken wie die Sorge um das Seelenheil werden dabei konsequent in Äquivalente aus dem Bereich des fahrenden Rittertums übersetzt. Die *Quête* entwirft dadurch eine hochgradig abenteuerliche Version der Heilsgeschichte, in deren Zentrum eine Elite heiliger Ritter steht. Umgekehrt verlangt diese Synthese eine christliche Neuinterpretation des Abenteuers. Die Abenteuer der Gralssuche sind göttliche Zeichen und transportieren eine eschatologische Bedeutung. Sie bestehen aus einem wörtlichen, arthurischen und einem höheren, spirituellen Sinn, der sich nur den wenigen Ausgewählten erschließt, während die große Mehrheit der Artusritter keine Abenteuer

¹¹ Zahlreiche Leserinnen und Leser seit der Renaissance haben beobachtet, dass eine besondere strukturelle Affinität zwischen dem *entrelacement* und dem Abenteuer besteht. Vgl. Pigna 1997 (1554): 48–49; Baumgartner 1975: 282 u. Combes 2018: 433–434.

mehr findet (anon. 2006: § 179). Da alles von diesem Moment göttlicher Gnade abhängt, verlieren die Ritter der Tafelrunde die individuelle Handlungsmacht, die für das Abenteuer im ursprünglichen Sinne unverzichtbar wäre. Die gutartige Providenz des Abenteuers weicht der christlichen Providenz, die nun das Geschehen in all seinen Details determiniert (Ribard 1984: 420). Als Galaad seine Gralssuche beendet hat, verschwindet die *aventure* endgültig aus dem Königreich von Logres. Die *Mort Artu*, der letzte Teil des *Vulgata-Zyklus*, wurde aus einer völlig anderen ideologischen Haltung heraus und aller Wahrscheinlichkeit nach von einem anderen Autor verfasst, und doch zeigen sich gerade hier die katastrophalen Folgen dieses Verschwindens. Sobald der Artushof in sich geschlossen ist und keine Abenteuer mehr von außen zu ihm gelangen, muss er an seinen inneren Konflikten zugrunde gehen, wodurch rückblickend die vitale Funktion des Abenteuers deutlich wird (Carné 2010: 538). Die narrativen Verfahren der *Mort Artu* wurden oft als ‚dramatisch‘ oder ‚tragisch‘ bezeichnet, da sie auf kausallogischen Verkettungen beruhen und einer fatalen Notwendigkeit Ausdruck zu verleihen scheinen (Frappier 1961: 263–288; Waltenberger 1999: 134–135; Hult 2009: 29). Das Verschwinden des Abenteuers aus der arthurischen Welt zieht somit auch eine Hinwendung zu anti-abenteuerlichen Erzählstrukturen nach sich.

2.2 Die Expansion der Abenteuerlichkeit

Seit seinen mittelalterlichen Ursprüngen scheint es so, als ob das Abenteuer nach einer Kritik seiner eigenen Voraussetzungen verlange. Die Entstehung der ritterlichen *aventure* fällt daher mit den ersten Symptomen ihrer Krise zusammen. Wie das enorme Beharrungsvermögen des Abenteuers in den folgenden Jahrhunderten zeigt, kann diese ewige Krise jedoch nicht als Symptom mangelnder Vitalität gedeutet werden. Ganz im Gegenteil ist die schmerzhaft und doch unverzichtbare Überwindung des Abenteuers ein attraktives Narrativ des Triebverzichts, das immer wieder von neuem dargeboten werden kann (Tadié 1982: 67). Die Proliferation von Abenteuer texts in den folgenden Jahrhunderten ist der beste Beleg dafür, dass sich der Anspruch der Gralsgeschichte, der arthurischen Welt ein definitives Ende zu bereiten, nicht einlösen ließ (Haug 1995: 265–266). Im *Prosa-Tristan* (1230–1235) etwa wird die Transformation des Abenteuers aus der *Quête* kurzerhand wieder rückgängig gemacht. Einerseits nehmen die Gralsritter hier regelmäßig am weltlichen Kampf um Ruhm teil, wodurch ihre spirituelle Mission an Absolutheit verliert. Andererseits werden die Ritter der Tafelrunde jetzt nicht mehr moralisch verurteilt, ja sie können weiter unbehelligt den üblichen Aktivitäten des fahrenden Rittertums nachgehen. Die Gralssuche ist eine friedliche Koexistenz mit dem arthurischen Abenteuer eingegangen und sorgt durch die räumliche Bewegung, die sie auslöst, sogar für eine zusätzliche Proliferation abenteuerlicher Episoden (Baumgartner 1975: 331; Guidot/Subrenat 1995: 48). Da das Abenteuer den Schnittpunkt zweier Wege bildet, an dem sich die Helden unterschiedlicher Erzählwelten (Lancelot, Tristan, Galaad) begegnen können, ist es zugleich die strukturelle Voraussetzung für die umfassende Synthese, die der *Tristan* herstellt. Ähnliche Tendenzen lassen sich im gesamten 13. Jahrhundert beobachten. In den Prosaromanen, die nach dem *Tristan* entstehen (*Guiron le courtois* und die Kompilation des Rustichello da Pisa), wird die Gralsgeschichte wieder von der Suche nach weltlichen Abenteuern verdrängt (Lathullière 1978; Van Coolput 1986: 218–219). Späte Versromane wie *Claris et Laris* (ca. 1270) verwandeln das ethische Ideal des höfischen Romans in regelrechte Abenteuerliteratur (Stierle 1980: 262). Hier, wie auch in den späten Prosaromanen, produziert die "perpetual motion machine of adventure"

ausufernde episodische Reihen und ermöglicht dadurch die potenziell endlose Expansion des Textes (Moretti 2010: 3).

Das Abenteuer dominiert somit die Romanform, es dringt darüber hinaus aber auch in andere Gattungen wie die *chanson de geste* vor. In der *Entrée d'Espagne* (frühes 14. Jh.) weicht Roland vorübergehend von seiner epischen Mission ab, um im Orient nach Abenteuern zu suchen. Der Dichter markiert den Wechsel in einen arthurischen Erzählmodus explizit, als der fränkische Held bei seiner Ankunft in Mekka als fahrender Ritter aus alter Zeit erkannt wird ("Cevaler sanble erant d'ancesorie"; anon. 1913: v. 11.915). Dieselbe Konstellation lässt sich bereits in den *chansons de geste* des 13. Jahrhunderts beobachten, so etwa in *Huon de Bordeaux* (Locatelli 1951: 19). Wie auch im Roman führt die typisch abenteuerliche Bewegung der Grenzüberschreitung hier zu einer Eroberung neuer Territorien und zur Erzeugung neuer Chronotopoi (Moretti 2010: 3–4).

Die Vermischung von epischem Material mit abenteuerlichen Erzählweisen ist auch für die Narrativik des späten Mittelalters und der Frühen Neuzeit prägend. Diese Amalgamierung beschränkt sich nicht auf die Einfügung einzelner Abenteuerepisoden in epische Handlungen, sondern beruht auf einer unterschwelliger Abenteuerlichkeit der gesamten Erzählstruktur. Ein gutes Beispiel sind die *Cantari di Rinaldo da Monte Albano* aus dem späten 14. Jahrhundert: Sie enthalten einige klassische Abenteuer, so etwa als der Protagonist und seine Brüder in den Gesängen 9–14 eine Pilgerfahrt nach Jerusalem unternehmen, ihre Zeit aber vor allem damit verbringen, Riesen zu töten, hilflose Jungfrauen zu retten und sich aus scheinbar ausweglosen Situationen zu befreien. Der Rest des Textes berichtet von Rinaldos Rebellion gegen Karl den Großen und all den daraus resultierenden Duellen, Schlachten, Belagerungen, Scharmützeln usw. Auch hier, wo die traditionellen Inhalte des Abenteuers fehlen, herrscht jedoch eine abenteuerliche Logik. Die *Cantari* beruhen auf einer abenteuerlichen Art der Handlungsfügung, die nicht an feste Motive geknüpft ist, sondern auf bestimmten strukturellen Merkmalen beruht. Zu nennen wären dabei vor allem die reduzierte narrative Kohärenz, der ausgeprägte Hang zur Serialität und die Vielzahl unverbundener Zufälle, die es dem Helden erlauben, seine Tapferkeit immer wieder von neuem unter Beweis zu stellen. Ganz ähnlich verhält es sich in Andrea da Barberinos *I Reali di Francia* (spätes 14. / frühes 15. Jh.). In diesem Prosaroman über die Genealogie der französischen Könige und Adligen von Kaiser Konstantin bis Karl dem Großen spielen die intentionale Abenteurersuche und die entsprechende Bewegung durch den Raum keine Rolle, doch durchleben die Protagonisten eine kontingent wirkende Serie epischer Konflikte (wie Fiovo und Riccieri im ersten Buch) oder bestehen allerlei gefährliche Prüfungen an heidnischen Königshöfen (wie Buovo d'Antona in Buch IV oder Karl der Große in Buch VI). In den Kapiteln der *Ästhetik*, die der Auflösung der romantischen Kunstform gewidmet sind, zielt Hegel genau auf diese verallgemeinerte Variante der Abenteuerlichkeit, d.h. auf eine Form von Kontingenz, die der reinen Selbstaffirmation dient (Hegel 2016 [1820–1829], Bd. 2: 211–220). Mittelalterliche und frühneuzeitliche Erzähltexte können dem Abenteuer im strengen arthurischen Sinne – mit dem Auszug des Ritters und der Suche nach Bewährungsproben – mehr oder weniger Bedeutung einräumen, doch unabhängig davon ist ihre gesamte narrative Struktur oft nach abenteuerlichen Prinzipien organisiert. Die unterschwellige kompositorische Bedeutung des Abenteuers könnte deutsche Theoretiker wie Sulzer (1970 [1792]: 1) und Hegel dazu gebracht haben, nicht über "das Abenteuer", sondern "das Abenteuerliche" oder "die Abenteuerlichkeit" zu sprechen.

Andere romanhafte Texte, die an der Schwelle zur Frühen Neuzeit entstehen, bedienen das Abenteuer im engeren Sinne, treiben aber das Prinzip der seriellen

Akkumulation weiter ins Extrem. Matteo Maria Boiardos *Orlando innamorato* (1483/1506) entwirft eine outrierte Form des Abenteuer-Chronotopos, indem er die Helden aus der epischen *cantari*-Tradition mit den Erzähltechniken der französischen Prosa-Romane kombiniert. Scheinbar endlos lässt er seine Ritter durch wunderbare Räume wandern und dort auf immer neue Gelegenheiten treffen, gefährliche Monster zu töten, magische Gärten zu entzaubern oder Duelle mit anderen Rittern auszufechten. Auch der Auftritt der wunderschönen heidnischen Prinzessin Angelica im ersten Gesang dient nur als narrativer Auslöser, um die Ritter in Bewegung zu versetzen und sie dabei auf exotische Gefahren treffen zu lassen (Bruscagli 1983: 113; Saccone 1974: 104–105). Die extreme Hinwendung zum Abenteuer prägt alle Textebenen, so etwa die Figurenpsychologie, die raumzeitliche Ordnung und die narrative Struktur. Da sich die *ventura* als viel anziehender erweist als das Objekt, nach dem eigentlich gesucht wird (meist eine Frau oder ein magischer Gegenstand), verfügen die Helden über eine wundersame Fähigkeit, ihre eigene Verliebtheit vorübergehend zu vergessen, sobald sie auf ein Abenteuer treffen. Erst wenn die Gefahr erfolgreich überwunden wurde, kehrt die Erinnerung an die Geliebte zurück, um den Helden zur erneuten Suche zu animieren. Boiardos Figuren leiden unter serieller Amnesie (Mühlbacher 2020: 85–86) und leben in der Atmosphäre "unbedingte[r] Gegenwärtigkeit", die Georg Simmel dem Abenteuer zuschreibt (Simmel 2001 [1910]: 106). Der begrenzte, episodische Horizont der Erzählung verlangt nach einem Raum, der nicht primär als konkreter geographischer Schauplatz wahrgenommen wird, sondern als Behältnis für unterschiedliche literarische Topoi, z.B. für den arthurischen Wald, den verzauberten Garten, die Brücke, das Schlachtfeld, die Burg usw. (Tommaso 1972: 95). Die Darstellung der Zeit unterliegt ähnlichen Vorgaben: Boiardo verwendet eine komplexe *entrelacement*-Technik, um die Abenteuer immer wieder an ihren Spannungshöhepunkten zu unterbrechen und die Lust auf die Fortsetzung zu steigern. Im Gegensatz zu seinem Modell, den altfranzösischen Prosa-Romanen, achtet Boiardo jedoch nicht auf kalendarische Kohärenz (Praloran 1990: 21, 50; Lot 1918: 29–31). Die Serialität der Abenteuer, die kaum holistische Handlungsstrukturen entsprechen, führt dazu, dass dieser gewaltige *romanzo* in 69 Gesängen unvollendet bleibt, als Boiardo 1494 stirbt (Zatti, 2010: 116–117).

Die spanischen Ritterromane sind in Prosa verfasst – nicht in Oktaven, wie der *Innamorato* – und konstruieren ihre Handlung um die Biographie eines zentralen Helden, doch sehen sie sich mit vergleichbaren strukturellen Problemen konfrontiert (Eisenberg 1982). Der Text, der die späte Blütezeit des Genres im 16. Jahrhunderts einläutet, der *Amadis de Gaula* von Rodríguez de Montalvo (älteste erhaltene Ausgabe 1508), bettet die Abenteuer des Protagonisten in die Geschichte seiner Liebe zu Oriana ein und verleiht diesen dadurch ein festes Telos (Weich 1989: 164). Während die erste Abenteuerreihe, die den Helden mit seiner verlorenen Familie zusammenführt, ihm reichlich Gelegenheit zur Selbstbewährung bietet und ihm dadurch eine feste Identität verleiht, geht die initiatorische Funktion der ritterlichen Prüfungen schnell verloren. Ab einem bestimmten Punkt können die Abenteuer immer wieder nur das bestätigen, was ohnehin von Anfang an feststand: dass Amadís der beste Ritter der Welt ist und dass er Orianas Liebe verdient (Durán 1973: 128). Damit diese unendliche Zirkularität fortbestehen kann, müssen stets unerwartete Hindernisse auftauchen, sobald sich eine dauerhafte Vereinigung des Paares ergeben könnte. Dem Helden fällt dann die Aufgabe zu, die gestörte Ordnung wieder herzustellen, indem er weitere Abenteuer besteht. Dieses Muster, das sich im Lauf des Romans vier Mal wiederholt (Weich 1989: 161–163), hinterlässt einen starken Eindruck der Vergeblichkeit und der Zwecklosigkeit. Hat Amadís auch in noch so

vielen Kämpfen gesiegt, ist damit doch nichts erreicht, denn es dauert nicht lange, bis neue Zwischenfälle die Harmonie stören (Neuschäfer 1963: 15). Trotz dieser typisch abenteuerlichen Pattsituation, die weite Teile des Textes prägt, findet sich auch im *Amadís* eine kritische Distanzierung vom Abenteuer (Bognolo 1997: 103–144). Im dritten und vierten Buch sowie in der Fortsetzung, die Montalvo selbst verfasste, den *Sergas de Esplandián*, verschwindet der arthurische Abenteuertypus zwar nicht, er tritt aber in den Hintergrund, um höfischen Episoden und vor allem dem Kreuzzug gegen die ‚Ungläubigen‘ Platz zu machen. Was ohne das Abenteuer jedoch undenkbar wäre, ist die berühmte Endlosigkeit der spanischen Ritterromane. Ein entscheidendes Verfahren, um dieses narrative *perpetuum mobile* am Laufen zu halten, besteht darin, am Ende der Bände ungelöste Konflikte bestehen oder plötzlich neue Probleme aus dem Boden wachsen zu lassen, etwa indem zentrale Figuren entführt werden oder die Hofgesellschaft verzaubert wird. Diese unerledigten Reste deuten stets auf neue Abenteuer voraus und nehmen teils die Form spektakulärer Cliffhanger an, insbesondere in den Fortsetzungen, die nach Montalvos Tod entstehen (Schaffert 2015: 115–126).

2.3 Kritik und Revision des Abenteuers

Das Problem der Endlosigkeit und die damit verbundene Gefahr der Langeweile begleiten das Abenteuer seit seinen Anfängen. Zu Beginn der Frühen Neuzeit ist ein Grad der Abnutzung erreicht, der immer mehr kritische Reaktionen provoziert. Naturgemäß ist die Parodie eine gängige Antwort auf ein literarisches Verfahren, das zunehmend mechanisiert wirkt, auch wenn nicht vergessen werden sollte, dass die Abenteuererzählungen der vorhergehenden Jahrhunderte keineswegs frei von komischen und teils sogar selbstparodistischen Elementen waren. Die ersten 23 Gesänge von Luigi Pulcis *Morgante Maggiore* (1478/1483) folgen den abenteuerlichen Schemata der *cantari*-Tradition (Jordan 1986; Frömmer 2018: 309), doch liegt das wahre Interesse nun in den karnevalesken Elementen, die Pulci dieser Struktur aufpfropft. Im 19. Gesang ziehen zwei groteske Riesen aus – Morgante und Margutte –, um im Stil von fahrenden Rittern nach Abenteuern zu suchen ("Partironsi costoro alla ventura", Pulci 2006: XIX.2). Ihr Vorgehen und die daraus resultierenden Ereignisse sind jedoch eine derbe Negation der ritterlichen Ethik: Sie töten und essen ein Einhorn; der Kampf mit zwei anderen Riesen gerät zu einer Prügelei. Pulcis Text endet schließlich mit der epischen Schlacht von Roncesvalles und dem Tod Orlandos, er bringt aber auch die Möglichkeit einer romanhaften Fortsetzung ins Spiel, als Rinaldo wie ein zweiter Odysseus auszieht, um die Welt zu entdecken (Pulci 2006: XXVIII.29). Auf sprachlicher Ebene erzeugen Pulcis Oktaven unerwartete Kollisionen zwischen heterogenen Kodes (Greco 2006: 30), was als ein Äquivalent der kontingenten Ereignisse aufgefasst werden kann, von denen die Rede ist. Auf ähnliche, aber noch komplexere Weise wird Rabelais die vorhersehbare und doch offene Struktur des Abenteuers nutzen, um die Aufmerksamkeit auf die Ebene der Sprache zu verschieben. In Joanot Martorells und Martí Joan de Galbas *Tirant lo Blanc* (1490), dem anders als den übrigen *libros de caballerías* oft eine realistische Tendenz zugeschrieben wird, entstehen komische Effekte durch eine Mischung erotischer und abenteuerlicher Elemente (Riquer 1967: 9–13; Vargas Llosa 2004 [1991]: 39–54; Neuschäfer 1963: 30–33). Tirants Versuch, eine Liebesnacht mit seiner widerspenstigen Geliebten Carmesina zu verbringen (Kap. 225–235), wird als novellistisches Abenteuer dargestellt, das aus einer gefährlichen Grenzüberschreitung (Tirant schleicht sich heimlich in ihr Bett), einer Bewährungsprobe (die notfalls auch gewaltsame Entjungferung) sowie kontingenten Gefahren besteht (Carmesina versetzt ihre Dienerschaft und ihre Familie in Aufruhr).

Carmesinas Vertraute Plaerdemavida, die Tirant dazu auffordert, sein Glück zu versuchen, unterstreicht die Parallelen zwischen dem Kode des Abenteuers und dem der Liebe: "Cas novell e venturós poria ésser dit aquest, e així com sou valentíssim e virtuós en lo camp, és mester que ho siau en lo lit." ("Das wäre, sozusagen, ein neuartiges und erfolgversprechendes Verfahren; und so kühn und tapfer, wie Ihr auf der Walstatt seid, müßtet Ihr dann halt auf der Bettstatt sein"; Martorell 1990: 682 u. 2007, Bd. 2: 154). Tirants erotisches Abenteuer endet jedoch mit einem Absturz ins Komische: Als er versucht, durch das Fenster zu fliehen, erleidet er einen Beinbruch, der ihn für einige Zeit kampfunfähig macht.

Der *Morgante* und *Tirant lo Blanc* spielen die komischen Potentiale des Abenteuers aus, sie bieten aber keine neuen Lösungen, um die doppelte Gefahr der Dispersion und der Repetition zu bannen. Ganz im Gegenteil treiben sie die strukturellen Probleme des Abenteuers hervor, indem sie diese parodistisch überzeichnen. Ludovico Ariostos *Orlando furioso* (1516/32), der Boiardos unvollendeten *Orlando innamorato* fortsetzt, nimmt diese Herausforderung an und versucht, die wuchernde Ordnung des Abenteuers ihrem Ende zuzuführen. Er beginnt damit, das Gleichgewicht zwischen Abenteuer (*ventura*) und Suche (*inchiesta*) neu zu justieren. Die meisten von Ariostos Rittern jagen fieberhaft dem Objekt ihres Begehrens hinterher – sei dieses nun eine schöne Frau, eine magische Waffe oder ein einzigartiges Pferd – und leiden dabei unter der obsessiven Angst, ein Rivale könnte ihnen zuvorkommen (Bruscagli 1983: 122; Zatti 2009). Da die liebestollen Ritter des *Furioso* – anders als die des *Innamorato* – ihren Zustand der Liebeskrankheit nicht mehr bei Bedarf suspendieren können, erfahren sie das Abenteuer als einen lästigen Aufschub (*differimento*), der ihnen wertvolle Zeit raubt und sie davon abhält, ihr Ziel zu erreichen. Im neunten Gesang will Orlando etwa während einer Seereise in keinen Hafen einlaufen, um nicht in ein neues Abenteuer verwickelt zu werden, das seine Suche nach Angelica behindern könnte. Diese Situation findet sich im *Furioso* immer wieder. Schon im ersten Gesang irren unterschiedliche Ritter auf der Suche nach Angelica durch einen Wald und halten einander davon ab, ihrer habhaft zu werden. Die zufälligen und im hohen Maße frustrierenden Begegnungen mit Rivalen werden mit den phänomenologischen Signalen und den stilistischen Mustern eingeführt, mit denen sich bei Boiardo noch neue Abenteuer ankündigen (Zatti 1990: 39–40; Mühlbacher 220: 80–86). In dieser neuen Form – als sinnlose und schmerzhaft Kollision der Interessen – interagiert das Abenteuer mit dem Handlungsmuster der erotischen Suche und dient dazu, die Wunscherfüllung immer wieder zu verzögern.

Während die Vielzahl der scheiternden Suchbewegungen erneut eine endlose Struktur erzeugt, gelingt es Ariosto Schritt für Schritt, sein komplexes Handlungsgeflecht auszudünnen und dieses in zwei Erzählstränge münden zu lassen, die episch konnotiert sind, nämlich den Krieg zwischen Christen und Heiden sowie die dynastische Liebesgeschichte zwischen Bradamante und Ruggiero (Parker 1979: 16–53; Quint 1979). Diese Transformation des Plots greift auf zahlreiche narrative Modelle zurück, die stärker teleologisch ausgerichtet sind, etwa auf das antike Epos oder auf Dantes *Divina Commedia*. Man sollte jedoch nicht übersehen, dass Ariosto auch die typischen Strukturmomente des *romanzo* nutzt, um die anfängliche Situation des Stillstands zu überwinden. Eine Erzählstrategie besteht darin, das abenteuerliche Walten des Zufalls so lange auf die Spitze zu treiben, bis irreversible Folgen eintreten wie der Tod Mandricardos im 30. Gesang (Praloran 2009: 160; Mühlbacher 2021a: 69–70). Trotz der scheinbaren Abwendung vom Abenteuer ist Ariostos Ansatz stets dialektisch: Beide Erzählbewegungen des *Furioso* – Dispersion und

Teleologie – greifen das Abenteuer auf, sei es in seiner traditionellen Form, sei es in unterschiedlichen Transformationsstufen.

Die Wiederentdeckung der aristotelischen *Poetik* im Italien des 16. Jahrhunderts befeuert die kritische Auseinandersetzung mit abenteuerlichen Erzählformen; sie kulminiert in der hitzigen Debatte über den literarischen Wert von Ariostos *Orlando furioso* und Torquato Tassos *Gerusalemme liberata* (Weinberg 1974, Bd. 2: 954–1073; Hempfer 1987; Javitch 1991: 21–47). Die Dichtungstheoretiker, die sich für die serielle Struktur und die Handlungsvielfalt des modernen *romanzo* aussprechen, sehen sich vor eine schwierige Wahl gestellt, denn sie sind aus Gründen der argumentativen Kohärenz gezwungen, entweder die Autorität des Aristoteles auf die antiken Gattungen zu beschränken (so etwa Giraldis Cinto 2002 [1554]) oder die aristotelischen Regeln gewaltsam mit nicht-aristotelischen Handlungen in Einklang zu bringen (so Salviati 1584). Dass der Begriff ‚ventura‘ in diesen Debatten kaum je auftaucht, deutet darauf hin, dass das Bewusstsein für das Abenteuer als etabliertes narratives Konzept unter dem Einfluss des Aristotelismus teils verloren gegangen ist (vgl. jedoch Fornari 1549: 452–453). In vielen Fällen wendet sich die aristotelische Kritik recht undifferenziert sowohl gegen die Vielzahl der Handlungsstränge als auch gegen die episodische, d.h. typisch abenteuerliche Vielheit innerhalb jedes Handlungsstrangs. Obwohl die Debatte um den *Furioso* und die *Liberata* zahlreiche quasi-narratologische Einsichten hinsichtlich des Problems der Endlosigkeit und der entsprechenden Wirkungsästhetik hervorbringt, adressiert sie das Abenteuer nicht direkt (Mühlbacher 2019). Die *romanzi*, die unter dem Einfluss der *Poetik* in der zweiten Hälfte des 16. Jahrhunderts entstehen, machen die Unvereinbarkeit zwischen ursprünglich mittelalterlichen Erzähltechniken und aristotelischer Regelpoetik noch deutlicher. Um der Forderung nach Handlungseinheit gerecht zu werden, ohne den Erwartungshorizont des Publikums zu überschreiten, entscheiden sich viele Autoren dafür, die simultane Vielheit der Handlungsstränge – und nicht die serielle Sukzession der Abenteuer – zu reduzieren, obwohl Aristoteles sich dezidiert gegen Epen wendet, die alle Taten eines einzelnen Helden berichten (Aristoteles 2006 [ca. 335 v. Chr.]: 1451a). Das Streben nach einem solchen "romanzo regolare" findet sich sowohl in Luigi Alamannis *Girone il cortese* (1548), wo die gesamte Erzählung um einen einzigen Helden kreist, als auch in Bernardo Tassos *Amadigi* (1560), einem kolossalen *romanzo*, der eine weniger kontingente Form des *entrelacement* verwendet und dem Titelhelden eine gewisse Priorität einräumt (Rosznyói 2004: 33–59; Mastrototaro 2006: 118). Im Vorwort zu seinem ersten Ritterepos *Rinaldo* (1562) stellt sogar der noch junge Torquato Tasso den auf einen Protagonisten zentrierten Plot als gangbaren Mittelweg zwischen Einheit und Vielheit dar, doch muss er konzedieren, dass dieses Modell den aristotelischen Standards nicht wirklich gerecht wird: Die Einheit der Handlung ist in diesem Fall nicht organisch wie ein belebter Körper, sondern additiv wie eine Vielzahl von Haaren, die nur in der Masse eine ästhetische Wirkung erzielen (Tasso 2012: 47). Während der *Rinaldo* strukturell an Chrétien's höfische Romane erinnert, wo das Abenteuer eine initiatorische Funktion für einen noch jungen Helden erfüllt, wählt Tasso in der *Gerusalemme liberata* (1573) einen völlig anderen Ansatz. Abenteuer und höfische Liebe werden hier zu zwei Formen der Devianz (*errore*), die das kollektive Projekt des Kreuzzugs unterminieren. Die Ritter, die Abenteuer annehmen oder sogar nach diesen suchen, können als innere Heiden im christlichen Lager betrachtet werden. Der vom rechten Weg abgeirrte Held, der auch hier den Namen Rinaldo trägt, muss schließlich um Vergebung bitten und sich der väterlichen Autorität Goffredos, des christlichen Heerführers, unterwerfen. Die Handlungsstruktur von Tassos Epos setzt diese ideologischen Vorgaben um, indem sie die

Abenteuerepisoden dem zentralen Handlungsstrang von der Schlacht um Jerusalem unterordnet. Trotz dieser offiziell proklamierten Hierarchie üben die romanhaften Elemente jedoch weiterhin eine starke Anziehung aus und sind für die Dichter-Figur zumindest unterschwellig ein Objekt, mit dem sie sich identifiziert (Zatti 1983: 9–44).

Die Wiederentdeckung von Heliodors *Aithiopika*, die erstmals 1534 gedruckt und bald in zahlreiche europäische Sprachen übersetzt wurden, trifft sich mit dem allgemeinen Verlangen nach einer epischen Reform des Romans. Im einflussreichen Vorwort zu seiner Übersetzung von 1547 wendet sich Jacques Amyot gegen die Bücher, "qui ont anciennement esté escritz en nostre langue" ("die einst in unserer Sprache geschrieben wurden") – eine klare Polemik gegen die Ritterromane und insbesondere die *Amadis*-Serie, die am Hof Franz I. äußerst populär war (Amyot 1547; Spiller 2011: 88–89). Amyot preist daraufhin die narrative *dispositio* der *Aithiopika* – mit dem Anfang *in medias res* und der nachgetragenen Vorgeschichte in den Binnenerzählungen – als ein Äquivalent epischer Erzähltechniken. Was Amyot und seine Zeitgenossen an den *Aithiopika* faszinierte und was als zukunftsweisend wahrgenommen wurde, war die Makrostruktur des Plots und nicht der Abenteuer-Chronotopos, den Bachtin beschreibt. In *Los trabajos de Persiles y Sigismunda* (1617) versucht Cervantes, mit Heliodor zu wetteifern und dabei die traditionellen Elemente des Romans mit aristotelischen Vorgaben zu versöhnen (Forcione 1970). Trotz der allegorischen und biblischen Muster, die die Handlung grundieren, bietet der *Persiles* jedoch weiterhin viel Spielraum für abenteuerliche Zufälle (Armas Wilson 1991: 136–141; Lozano Renieblas 1998: 52–66). Selbst Rom, das Ziel der Reise, ist ein Raum, der vor allem als ‚Behältnis‘ für neue Abenteuer zu existieren scheint (Dünne 2017: 125). Zudem triumphierte die abenteuerliche Tendenz der Romangattung in der Frühen Neuzeit langfristig über die Forderung nach Handlungseinheit. Die heroisch-galanten Romane in Frankreich und Deutschland lehnen sich weiterhin an die *Aithiopika* an, stehen Ritterromanen wie dem *Amadis* strukturell aber deutlich näher (Žmegac 1991: 25–26).

Im *Don Quijote* (1605/15) verlegt Cervantes das Abenteuer in die Phantasie eines älteren *hidalgo* und lässt es auf die prosaische Welt des frühneuzeitlichen Alltags treffen. Don Quijotes Wahnsinn besteht darin, dass er triviale Zufälle als an ihn adressierte ritterliche Bewährungsproben wahrnimmt. Cervantes zerlegt das Abenteuer in einen Pol realer Kontingenz und einen Pol imaginärer Providenz; er schafft damit eine Grundkonstellation des modernen Romans, nämlich das Auseinanderklaffen zwischen äußerer Welt und innerem Ideal (Lukács 1971 [1916]: 51–53; Neuschäfer 1963: 37–38). Doch auch die Problematiken des Textes, die als typisch modern aufgefasst werden können – etwa die Notwendigkeit des Todes und der narrativen Schließung (Benjamin 2007 [1936]: 119–120; Koppenfels 2006) – bleiben eng an die traditionellen Strukturapriorien des Abenteuers gebunden. Gerade durch den parodistischen Bezug auf die Ritterromane importiert Cervantes auch die Gefahr einer "inacabable aventura" in seinen Text (Cervantes 2015: 41) und muss neue Erzählstrategien aufbieten, um der drohenden Monotonie entgegenzuwirken. Er tut dies vor allem durch eine ständige Bewegung der Reflexion und der Selbstüberschreitung. Einerseits sind die Ereignisse um den Mächtgern-Ritter eine unerschöpfliche Quelle für Gespräche zwischen den Figuren. Indem er die Realität gegen den Strich liest, fordert Don Quijote seine Begleiter dazu heraus, ihre eigene Sichtweise auf das zu formulieren, was er für Abenteuer hält, und löst dadurch eine metaliterarische Debatte über Wahrheit und Fiktion aus. Andererseits geht die Parodie der Ritterromane schnell über sich selbst heraus, um auch andere Genres einzubeziehen, so etwa den pastoralen Roman, die Pikareske, die Novelle oder den

Schwank. Die poetologischen Voraussetzungen des Textes werden dadurch immer wieder neu konfiguriert (Armas 2017: 1–24). Die abenteuerliche Tendenz zur Transgression führt nicht mehr zu einer quantitativen Akkumulation gleichartiger Ereignisse, sondern zu einer qualitativen Anreicherung durch neue literarische Potenziale.

Die Chronotopi der Straße und der Schenke verbinden den *Quijote* mit dem pikaresken Roman, der sich etwa zur selben Zeit als literarische Gattung ausprägt (Reed 1981: 71–73). Cervantes wendet sich gegen die Erzählsituation der Pikareske, da der autobiographische Bericht in der ersten Person kein narratives Ende zulässt: Der *pícaro* muss noch leben, um zu erzählen, aber solange er lebt, entsteht auch neuer Stoff für seine Geschichte (Cervantes 2015: 266). Zu den Gründungstexten der neuen Gattung – dem *Lazarillo de Tormes* (1554) und Matteo Alemáns *Guzmán de Alfarache* (1599/1604) – gab es jeweils apokryphe Fortsetzungen, wie auch zu vielen *libros de caballerías*. Weitere Parallelen liegen darin, dass sich der *pícaro* – ganz wie der fahrende Ritter – durch den Raum bewegt, sich mit kontingenten Hindernissen konfrontiert sieht und all seine Klugheit aufbieten muss, um im sozialen Überlebenskampf zu bestehen. Diese Affinitäten sind wohl auch der Grund dafür, dass sich ‚Abenteuer‘ als Standardbegriff zur Bezeichnung pikaresker Episoden eingebürgert hat (z.B. Guillén 1971: 77). Jedoch überlagern sich im Fall des pikaresken Romans der Raum der Ordnung und der Raum des Abenteuers: Die Kontingenz kommt nicht mehr aus einem exotischen Außen, sondern ist in der sozialen Sphäre selbst angesiedelt (Waltenberger 2019: 137–143). Auch wird sie dem Helden nicht von einer Art wohlwollender Providenz zugesendet, sondern entsteht – wie in der Novelle – aus dem Wettstreit menschlicher Klugheit. Und während der Ritter immer mehr Ruhm erwirbt, folgt die Existenz des *pícaro* dem Rad der Fortuna. Zugleich lässt die ambivalente Beziehung des pikaresken Romans zum Abenteuer unterschiedliche Grade an Abenteuerlichkeit zu. *Lazarillo* ist relativ sesshaft und muss stets um die Befriedigung seiner grundlegenden körperlichen Bedürfnisse kämpfen, *Guzmán* hingegen steht der Figur des Abenteurers viel näher. Er ist vom Verlangen getrieben "de ver mundo" (Alemán 2009, Bd. 1: 163), reist durch Spanien und Italien und nimmt freiwillig Risiken in Kauf, so etwa als er im zweiten Buch des zweiten Teils nach Genua zurückkehrt, um seine Verwandten mit Hilfe eines Trickbetrugs auszurauben (Bd. 2: 260–303). Dennoch lässt sich die ideologische Kluft zwischen beiden Genres nicht schließen. Das Abenteuer legt nahe, dass eine Versöhnung zwischen Individuum und Gesellschaft zwar nicht unproblematisch, aber immerhin möglich ist (Köhler 1970 [1956]: 83; Klotz 1989: 16). Der *pícaro* hingegen muss seine Existenz in einer Gesellschaft fristen, der er nie angehören wird. Da ihm die Möglichkeit genommen ist, soziale Konflikte außerhalb der Gesellschaft zu lösen, lebt er in einem ständigen Ausnahmezustand.

3 Schlussbemerkung

Die Frage, ob man die Erlebnisse des *pícaro* wirklich als ‚Abenteuer‘ bezeichnen kann, führt zurück zum Ausgangspunkt dieses Artikels und zur unkontrollierbaren Semantik des Wortes. Statt eine normative Definition zu geben, bestand der hier verfolgte Ansatz darin, unterschiedliche Abenteuerbegriffe zu differenzieren und die literarischen Texte, auf die diese Begriffe anwendbar sind, aus einer primär erzähltheoretischen Perspektive zu analysieren. So kann dieser Artikel zu einem reflektierten Umgang mit dem Phänomen des Abenteurers beitragen und Elemente für eine Arbeitsdefinition bereitstellen, wo dies nötig erscheint. Das Ziel des Definierens kann jedoch nicht darin bestehen, die Produktion neuer Abenteuer-Metaphern zu regulieren. Stattdessen muss der Prozess der ständigen Übertragung gerade als

charakteristisch für die Geschichte des Abenteuers betrachtet werden. Wie Cervantes auf brillante Weise zeigt, kann ein Ereignis allein deshalb zu einem Abenteuer werden, weil es von einer ausreichenden Zahl sozialer Akteure als solches anerkannt wird. Selbst wenn der *hidalgo* offenbar wahnsinnig ist, gelingt es ihm doch, seine Sichtweise durchzusetzen, er habe zahlreiche Abenteuer erlebt. Die Abenteuer-Tropen unserer Gegenwart können somit als eine Fortsetzung dessen betrachtet werden, was sich zwischen Don Quijote und Sancho Panza abspielt. In beiden Fällen werden zufällige Umstände qua Benennung mit dem Reiz des Abenteuers ausgestattet. Der subjektive Akt, etwas als ein Abenteuer zu imaginieren, mag für die Moderne besonders typisch sein, aber die retrospektive Einbettung zufällig wirkender Begegnungen in eine kohärente Struktur ist auch für die mittelalterliche *aventure* prägend. Die flexible Semantik des Begriffs, die zunächst als terminologisches Problem erschien, kann daher als zentraler Aspekt des Abenteuers selbst gedeutet werden. Selbst isolierte Abenteuer-Tropen in den heterogensten Kontexten aktivieren ein Grundverfahren des Erzählschemas ‚Abenteuer‘, indem sie Kontingenz in Sinn verwandeln.

Bibliographie

- Achilleus Tatios (2001 [spätes 2. Jh. n. Chr.]): *Leukippe und Kleitophon*, in: Bernhard Kytzler (Hg.): *Im Reich des Eros. Sämtliche Liebes- und Abenteuerromane der Antike*. Düsseldorf: Albatros Verlag, Bd. 2, 174–332.
- Agamben, Giorgio (2015): *L'avventura*. Rome: notttempo.
- Alemán, Mateo (2009 [1599/1604]): *Guzmán de Alfarache*, hg. v. José María Micó. Madrid: Cátedra.
- Amyot, Jacques (1547): "Le Proësme du traslateur." Heliodorus. *Histoire aethiopique*, übers. v. Jacques Amyot. Paris: Ian Longis. Unpag.
- anon. (1913 [early 14th cent.]): *L'entrée d'Espagne*, hg. v. Antoine Thomas. Paris: Firmin-Didot.
- anon. (1978–1983 [1215–1230]): *Lancelot. Roman en prose du XIII^e siècle*, hg. v. Alexandre Micha. Paris / Geneva: Droz.
- anon. (1990 [1230–1235]): *Le roman de Tristan en prose*. Du bannissement de Tristan du royaume de Cornouailles à la fin du tournoi du Château des Pucelles. Vol. 2, hg. v. Philippe Ménard. Geneva: Droz.
- anon. (2000 [c. 1050]): *La vie de Saint Alexis*, hg. v. Maurizio Perugi. Geneva: Droz.
- anon. (2006 [1215–1230]): *La Quête du Saint-Graal*, übers. v. Anne Berrie, hg. v. Fanni Bogdanow. Paris: Livre de Poche.
- Aristoteles (2006 [ca. 335 v. Chr.]): *Poetik*, übers. v. Manfred Fuhrmann. Stuttgart: Reclam.
- Armas Wilson, Diana de (1991): *Allegories of Love. Cervantes's Persiles and Sigismunda*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Armas, Frederick A. de (2017): *Don Quixote Among the Saracens. A Clash of Civilizations and Literary Genres*. Toronto: University of Toronto Press.
- Auerbach, Erich (2001 [1946/59]): *Mimesis. Dargestellte Wirklichkeit in der abendländischen Literatur*, Bern: Francke Verlag.

- Bachtin, Michail M. (2017): *Chronotopos*, übers. v. Michael Dewey. Berlin: Suhrkamp.
- Bachtin, Michail M. (1971): *Probleme der Poetik Dostoevskijs*, übers. v. Adelheid Schramm. München: Hanser.
- Baumgartner, Emmanuèle (1975): *Le tristan en prose. Essai d'interprétation d'un roman médiéval*. Geneva: Droz.
- Baumgartner, Emmanuèle (1980): "Les aventures du Graal", in: Charles Foulon (Hg.): *Mélanges de Langue et de Littérature française du Moyen Âge et de la Renaissance offerts à Charles Foulon*. Vol. 1. Rennes: Institut de Français, Université de Haute-Bretagne, 23–28.
- Baumgartner, Emmanuèle (1987): "Les techniques narratives dans le roman en prose", in: Norris J. Lacy / Douglas Kelly / Keith Busby (Hg.): *The Legacy of Chrétien de Troyes*. Vol. 1. Amsterdam: Rodopi, 167–190.
- Benjamin, Walter (2007 [1936]): "Der Erzähler", in: Walter Benjamin: *Erzählen. Schriften zur Theorie der Narration und zur literarischen Prosa*, hg. v. Alexander Honold. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 103–128.
- Bette, Karl-Heinrich (2004): *X-treme. Zur Soziologie des Abenteuer- und Risikosports*, Bielefeld: Transcript.
- Best, Otto F. (1980): *Abenteurer. Wonnetraum aus Flucht und Ferne*. Frankfurt/Main: Fischer.
- Bezzola, Reto (1998 [1947]): *Le sens de l'aventure et de l'amour*. Paris: Champion.
- Bloch, Ernst (1962 [1935]): *Erbschaft dieser Zeit. Erweiterte Auflage*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Bogdanow, Fanny (2006): "Introduction", in: *La Quête du Saint-Graal*, übers. v. Anne Berrie, hg. v. Fanny Bogdanow. Paris: Livre de poche, 5–80.
- Bognolo, Anna (1997): *La finzione rinnovata. Meraviglioso, corte e avventura nel romanzo cavalleresco del primo Cinquecento spagnolo*. Pisa: ETS.
- Bohrer, Karl Heinz (2017): *Jetzt. Geschichte meines Abenteurers mit der Phantasie*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Bristow, Joseph (1991): *Empire Boys. Adventures in a Man's World*. London et al.: Routledge.
- Brownlee, Kevin / Marina Scordilis Brownlee (1985): *Romance: Generic transformation from Chrétien de Troyes to Cervantes*. Hanover: University Press of New England.
- Bruscagli, Riccardo (1983): "'Ventura' e 'inchiesta' fra Boiardo e Ariosto", in: Riccardo Bruscagli. *Stagioni della civiltà estense*. Pisa: Nistri-Lischi, 87–126.
- Bruzelius, Margaret (2007): *Romancing the Novel. Adventure from Scott to Sebald*. Lewisburg: Bucknell University Press.
- Burrichter, Brigitte (2010): "Fiktionalität in französischen Artustexten", in: Harald Haferland et al. (Hg.): *Historische Narratologie-Mediävistische Perspektiven*. Berlin / New York: De Gruyter, 263–279.
- Buschinger, Danielle et al. (2018): *Ce qui advient... les déclinaisons de l'aventure*. Amiens: Presses du "Centre d'Études Médiévales de Picardie.

- Campbell, Joseph (2004 [1949]): *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton, NJ / Oxford: Univ. Press.
- Carné, Damien de (2010): *Sur l'organisation du "Tristan en prose"*. Paris: Honoré Champion.
- Cavallaro, Dani (2016): *The Chivalric Romance and the Essence of Fiction*. Jefferson, NC: McFarland & Company.
- Cave, Terence (2009): "Towards a Pre-History of Suspense", in: Neil Kenny / Wes Williams (Hg.): *Terence Cave. Retrospectives. Essays in Literature, Poetics and Cultural History*. London: Legenda, Modern Humanities Research Association and Maney Publishing, 158–167.
- Cervantes, Miguel de (2015 [1605/15]): *Don Quijote de la Mancha*, hg. v. Francisco Rico. Madrid: Real Academia Espanola.
- Chase, Carol J. (1986): "Multiple Quests and the Art of Interlacing in the Thirteenth Century Lancelot", in: *Kentucky Romance Quarterly* 33, 407–420.
- Chrétien de Troyes (1979 [1170]): *Erec und Enide*, übers. u. hg. v. Ingrid Kasten. München: Wilhelm Fink.
- Chrétien de Troyes (1994a [c. 1177–1181]): *Le chevalier au lion*, hg. v. David F. Hult. Paris: Le Livre de poche.
- Chrétien de Troyes (1994b): *Œuvres complètes*, hg. v. Daniel Poirion. Paris: Gallimard.
- Combes, Annie (2018): *Les voies de l'aventure. Réécriture et composition romanesque dans le Lancelot en prose*. Paris: Honoré Champion.
- Dicke, Gerd / Manfred Eikermann / Burkhard Hasebrink (Hg.) (2006): *Im Wortfeld des Texts. Worthistorische Beiträge zu den Bezeichnungen von Rede und Schrift im Mittelalter*. Berlin / New York: De Gruyter.
- Dunker, Axel (2009): "Abenteuerroman", in: Dieter Lamping (Hg.): *Handbuch der literarischen Gattungen*. Stuttgart: Kröner, 1–8.
- Dünne, Jörg (2017): "Las aventuras del ‚lugar‘ en el *Persiles*", in: Jörg Dünne / Hanno Ehrlicher (Hg.) *Ficciones entre mundos. Nuevas lecturas de "Los Trabajos de Persiles y Sigismunda" de Miguel de Cervantes*. Kassel: Edition Reichenberger, 110–128.
- Durán, Armando (1973): *Estructura y técnicas de la novela sentimental y caballescica*. Madrid: Gredos.
- Eberwein, Elena (1933): "Die Aventure in den altfranzösischen Lais", in: Elena Eberwein: *Zur Deutung mittelalterlicher Existenz (nach einigen altromanischen Dichtungen)*. Bonn / Köln: Ludwig Röhrscheid Verlag, 27–53.
- Eisenberg, Daniel (1982): *Romances of Chivalry in the Spanish Golden Age*. Newark: Juan de la Cuesta.
- Eming, Jutta / Ralf Schlechtweg-Jahn (2017): "Einleitung: Das Abenteuer als Narrativ", in: Jutta Eming / Ralf Schlechtweg-Jahn (Hg.): *Aventiure und Eskapade. Narrative des Abenteuerlichen vom Mittelalter zur Moderne*. Göttingen: V & R unipress, 7–48.
- Ette, Wolfram / Bernhard Teuber (Hg.) (2021): *Glücksritter. Risiko und Erzählstruktur*. Paderborn: Wilhelm Fink.

- Forcione, Alban K. (1970): *Cervantes, Aristotle, and the Persiles*. Princeton: Princeton University Press.
- Fornari, Simone (1549): *La spositione di m Simone Fornari sopra l'Orlando Furioso di Lodovico Ariosto*. Florence: Lorenzo Torrentino.
- Frappier, Jean (1961): *Etude sur la mort le roi Artu, roman du XIII^e siècle. Dernière partie du Lancelot en prose*. Paris: Librairie Minard.
- Frappier, Jean (1969): *Étude sur Yvain ou le chevalier au lion de Chrétien de Troyes*. Paris: Société d'édition d'enseignement supérieur.
- Freud, Sigmund (1989 [1907/08]): "Der Dichter und das Phantasieren", in: Sigmund Freud: *Studienausgabe*. Vol. 10, hg. v. Alexander Mitscherlich, James Strachey, Angela Richards. Frankfurt/Main: Fischer, 169–179.
- Friede, Susanne (2018): "Die ‚Geburt der Prosa‘. Überlegungen zur Entstehung französischer Texte in Prosa (1205–1215)", in: Michele C. Ferrari / Klaus Herbers / Christiane Withhöft (Hg.): *Europa 1215. Politik, Kultur und Literatur zur Zeit des IV. Laterankonzils*. Böhlau: Wien, Köln u. Weimar, 217–236.
- Frömmer, Judith (2018): *Italien im Heiligen Land: Typologien frühneuzeitlicher Gründungsnarrative*. Göttingen: Konstanz University Press.
- Gallagher, Mark (2006): *Action Figures. Men, Action Films, and Contemporary Adventure Narratives*. New York: Palgrave Macmillan.
- Genette, Gérard (1972): "Discours du récit. Essai de méthode", in: Gérard Genette: *Figures III*, Paris: Seuil, 65–266.
- Greco, Aulo (2006): "Introduzione", in: Luigi Pulci: *Morgante*. Vol. 1, hg. v. Aulo Greco, 9–39.
- Grill, Oliver / Brigitte Obermay (Hgg.) (2020): *Abenteuer in der Moderne*. Paderborn: Wilhelm Fink.
- Grimm, Jacob (1842): *Frau Aventure klopft an Beneckes Thür*. Berlin: Besser.
- Guidot, Bernard / Jean Subrenat (1995): "Introduction." *Le roman de Tristan en prose*. Vol. 8. Geneva: Droz, 9–68.
- Guillén, Claudio (1971): "Toward a Definition of the Picaresque", in: Claudio Guillén: *Literature as System*. Princeton, NJ: Princeton University Press, 71–106.
- Hannig, Nicolai / Hiram Kümper (2015): "Abenteuer. Paradoxien zwischen Sicherheit und Ausbruch", in: Nicolai Hannig / Hiram Kümper (Hg.): *Abenteuer. Zur Geschichte eines paradoxen Bedürfnisses*. Paderborn: Schöningh, 11–49.
- Hartmann von Aue (1981 [c. 1200]): *Iwein*, über. v. Thomas Cramer, hg. v. Georg Friedrich Beneke, Karl Lachmann, Ludwig Wolff. Berlin / Boston: De Gruyter.
- Haug, Walter (1995): "Das Endspiel der arthurischen Tradition im Prosalancelot", in: Karlheinz Stierle / Rainer Warning (Hg.): *Das Ende*. Munich: Wilhelm Fink, 251–266.
- Haug, Walter (1998): "Kontingenz als Spiel und das Spiel mit der Kontingenz. Zufall, literarisch, im Mittelalter und in der frühen Neuzeit", in: Gerhart von Graevenitz / Odo Marquard (Hg.) *Kontingenz*. Munich: Wilhelm Fink, 151–172.
- Hegel, Georg Wilhelm Friedrich (2016): *Vorlesungen über die Ästhetik*. Frankfurt/Main: Suhrkamp 2016.

- Hempfer, Klaus (1987): *Diskrepante Lektüren. Die Orlando-Furioso-Rezeption im Cinquecento*. Stuttgart: Frank Steiner Verlag.
- Hilty, Gerold (1975): "Zum *Erec*-Prolog von Chrétien de Troyes", in: Manfred Bambeck / Hans Helmut Christmann (Hg.): *Philologica romanica*. Munich: Wilhelm Fink, 245–256.
- Honold, Alexander (2021): "Sancho Panza, Jacques le Fataliste und die Wege des Zufalls", in: Wolfram Ette / Tobias Teuber (Hg.): *Glücksritter*. Paderborn: Wilhelm Fink, 77–109.
- Hühn, Peter (2011): "Functions and Forms of Eventfulness in Narrative Fiction", in: John Pier/ Landa Garcia / Angel José (Hg.): *Theorizing Narrativity*. Berlin: De Gruyter, 141–164.
- Hult, David F. (2009): "Esquisses d'interprétation", in: *La mort du roi Arthur*, übers. u. hg. v. David F. Hult. Paris: Livre de poche, 9–180.
- Jankélévitch, Vladimir (2017 [1963]): *L'aventure, l'ennui, le sérieux*. Paris: Flammarion.
- Javitch, Daniel (1991): *Proclaiming a Classic. The Canonization of "Orlando Furioso"*. Princeton: Princeton University Press.
- Jordan, Constance (1986): "The Narrative Form of Pulci's *Morgante*", in: *Studies in Philology* 83.3, 303–329.
- Jules Verne's Mysterious Island. Captain Harding's Fabulous Adventures*. Directed by Spencer Bennet, Columbia Pictures Corporation, 1951. *YouTube*, uploaded by Jack Fuller, 05.10.2017, <https://www.youtube.com/watch?v=h32z9pGzqeU>.
- Junkerjürgen, Ralf (2002): *Spannung – Narrative Verfahrensweisen der Leseraktivierung. Eine Studie am Beispiel der Reiseromane von Jules Verne*. Frankfurt/Main et al.: Peter Lang.
- Kalbermatten, Manuela (2011): *"Von nun an werden wir mitspielen." Abenteuerinnen in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*. Zürich: Chronos Verlag.
- Kasten, Ingrid, V. Mertens (1980): "Aventure/âventiure", in: *Lexikon des Mittelalters*. Vol. 1. Munich / Zürich: Artemis, 1289–1290.
- Kellermann, Wilhelm (1936): *Aufbaustil und Weltbild Chrestiens von Troyes im Percevalroman*. Halle/Saale: Niemeyer.
- Kelly, Douglas (1970): "The Source and Meaning of "Conjointure" in: Chrétien's *Erec* 14", in: *Viator* 1, 179–200.
- Klotz, Volker (1989): *Abenteuer-Romane*. Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt.
- Köhler, Erich (1970 [1956]): *Ideal und Wirklichkeit in der höfischen Epik. Studien zur frühen Artus- und Graldichtung*. Tübingen: Niemeyer.
- Köhler, Erich (1978): "Zur Selbstauffassung des höfischen Dichters", in: Erich Köhler: *Der altfranzösische Roman*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 17–38.
- Koppenfels, Martin von (2006): "Terminar – Abjurar. El último capítulo del *Don Quijote*", in: *Criticón* 96, 69–85.

- Koppenfels, Martin von (2018): "Wissenschaftliches Programm", in: DFG Research Unit "Philology of Adventure", LMU Munich, <https://www.abenteuer.fak13.uni-muenchen.de/forschungsgruppe/wissenschaftliches-programm/index.html> (last retrieval 12 July 2019).
- Koppenfels, Martin von / Manuel Mühlbacher (Hg.) (2019a): *Abenteuer: Erzählmuster, Formprinzip, Genre*. Paderborn: Wilhelm Fink.
- Lathuillère, Roger (1978): "Gyron le courtois" and "La Compilation de Rusticien de Pise", in: Hans Robert Jauss / Erich Köhler (Hg.): *Grundriss der romanischen Literaturen des Mittelalters*. Vol. 4. Heidelberg: Winter, 610–614, 623–625.
- Le Breton, David (Hg.) (1996): *L'aventure. La passion des détours*. Paris: Éditions Autrement.
- Lebsanft, Franz (2006): "Die Bedeutung von altfranzösisch 'aventure'. Ein Beitrag zur Theorie und Methodologie der mediävistischen Wort- und Begriffsgeschichte", in: Ger Dicke (Hg.): *Im Wortfeld des Textes*. Berlin et. al.: Eikelmann and Hasebrink, 311–338.
- Locatelli, Rossana (1951): "L'avventura nei romanzi di Chrétien de Troyes e nei suoi imitatori", in: *ACME: Annali della Facoltà di Filosofia e Lettere* 4.1, 3–22.
- Lot, Ferdinand (1918): *Étude sur le Lancelot en prose*. Paris: E. Champion.
- Lozano Renieblas, Isabel (1998): *Cervantes y el mundo de Persiles*. Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos.
- Lukács, Georg (1971 [1916]): *Theorie des Romans*. Frankfurt/Main: Luchterhand.
- Marie de France (1990 [c. 1160–70]): *Lais*, übers. u. hg. v. Laurence Harf-Lancner. Paris: Livre de Poche.
- Märtin, Ralf-Peter (1983): *Wunschpotentiale. Geschichte und Gesellschaft in Abenteuerromanen von Retcliffe, Armand, May*. Königstein i. Ts.: Hain.
- Martorell, Joanot (1990 [1490]): *Tirant lo Blanc i altres escrits*, hg. v. Martí de Riquer. Barcelona: Ariel.
- Martorell, Joanot (2007): *Der Roman vom Weißen Ritter Tirant lo Blanc*, übers. v. Fritz Vogelsang. Frankfurt/Main: Fischer.
- Mastrototaro, Mariacristina (2006): *"Per l'orme impressa da Ariosto": tecniche compositive e tipologia narrative nell'Amadigi di Bernardo Tasso*. Rom: Aracne.
- Ménard, Philippe (1991): "Problématique de l'aventure dans les romans de la table ronde", in: Willy van Hoecke / Gilbert Tournoy / Werner Vrebeke (Hg.): *Arturus Rex*. Vol. 2. Leuven: Leuven University Press, 89–119.
- Meyer, Sylvie (2018): *Le roman d'aventure médiéval entre convention et subversion (XII^e–XIII^e Siècles). Accidents de Parcours*. Paris: Honoré Champion.
- Miller, John (2012): *Empire and the Animal Body. Violence, Identity and Ecology in Victorian Adventure Fiction*. London: Anthem Press 2012.
- Montfort, Nick (2003): *Twisty Little Passages. An Approach to Interactive Fiction*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Moretti, Franco (2010): "History of the Novel, Theory of the Novel", in: *Novel. A Forum on Fiction* 43.1, 1–10.

- Mühlbacher, Manuel (2019): "Die Lust an der Endlosigkeit. Spuren des Abenteuers in der italienischen Gattungspoetik des 16. Jahrhunderts", in: Martin von Koppenfels / Manuel Mühlbacher (Hg.): *Abenteuer. Erzählmuster, Formprinzip, Genre*. Paderborn: Wilhelm Fink. 117–136.
- Mühlbacher, Manuel (2020): "Ausschluss und Wiederkehr des Abenteuers in Ariostos *Orlando furioso*", in: *Archiv für das Studium der neueren Sprachen und Literaturen* 57.1, 76–103.
- Mühlbacher, Manuel (2021a): "Das Abenteuer als Kontingenzgenerator. Zur Geschichte eines Erzählschemas zwischen Mittelalter und Früher Neuzeit", in: Wolfram Ette / Tobias Teuber (Hg.): *Glücksritter. Risiko und Erzählstruktur*. Paderborn: Wilhelm Fink, 53–76.
- Mühlbacher, Manuel (2021b): "Adventure and the Wound: History of a Paradoxical Relationship", in: Fabrizio Bondi / Massimo Stella / Andrea Torre (Hg.): *The Wounded Body. Memory, Language and the Self from Petrarch to Shakespeare*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 159–187.
- Mülder-Bach, Inka (2019): "Das Abenteuer der Novelle. Abenteuer und Ereignis in den *Unterhaltungen deutscher Ausgewanderten* und der *Novelle* Goethes", in: Martin von Koppenfels / Manuel Mühlbacher (Hg.): *Abenteuer Erzählmuster, Formprinzip, Genre*. Paderborn: Wilhelm Fink, 161–187.
- Nerlich, Michael (1977): *Kritik der Abenteuer-Ideologie. Beitrag zur Erforschung der bürgerlichen Bewusstseinsbildung 1100-1750*. Berlin: Akademie-Verlag.
- Nerlich, Michael (1995–1996): "Quand l'histoire des idées s'aventure. Annotations à l'histoire du mot **adventura* – *aventure*", in: *Travaux de Linguistique et de Philologie* 33–34, 347–364.
- Nerlich, Michael (1997): *Abenteuer oder das verlorene Selbstverständnis der Moderne. Von der Unaufhebbarkeit experimentalen Handelns*. Munich: Gerling Akademie Verlag.
- Nerlich, Michael (1998): "Abenteuer", in: Hans Jörg Sandkühler (Hg.): *Europäische Enzyklopädie zu Philosophie und Wissenschaften*. Vol. 1. Hamburg: Meiner, 25–31.
- Neuschäfer, Hans-Jörg (1963): *Der Sinn der Parodie im Don Quijote*. Heidelberg: Winter.
- Neuschäfer, Hans-Jörg (1976): *Populärromane im 19. Jahrhundert. Von Dumas bis Zola*. Munich: Wilhelm Fink.
- Parker, Patricia A. (1979): *Inescapable Romance. Studies in the Poetics of a Mode*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Pigna, Giovan Battista (1997 [1554]): *I Romanzi*, hg. v. Salvatore Ritrovato. Bologna: Commissione per i testi di lingua.
- Praloran, Marco (1990): "*Maraviglioso artificio*". *Tecniche narrative e rappresentative nell'Orlando Innamorato*. Lucca: Maria Pacini Fazzi.
- Praloran, Marco (2009): *Le lingue del racconto. Studi su Boiardo e Ariosto*. Rome: Bulzoni.
- Pulci, Luigi (2006 [1483]): *Morgante e opere minori*, hg. v. Aulo Greco. Turin: UTET.

- Quint, David (1979): "The Figure of Atlante: Ariosto's and Boiardo's Poem", in: *MLN* 94, 77–91.
- Reed, Walter L. (1981): *An Exemplary History of the Novel. The Quixotic Versus the Picaresque*. Chicago: University of Chicago Press.
- Ribard, Jacques (1984): "L'aventure dans *La Queste del Saint Graal*". *Mélanges Alice Planche*. Nice: Faculté des Lettres et Sciences Humaines de Nice, 415–423.
- Riquer, Martin de (1967): *Caballeros andantes españoles*. Madrid: Espasa-Calpe.
- Rozsnyói, Zsuzsanna (2004): *Dopo Ariosto. Tecniche narrative e discorsive nei poemi postariosteschi*. Ravenna: Longo.
- Saccone, Eduardo (1974): "Boiardo, dell'altra orbita", in: Eduardo Saccone: *Il "soggetto" del Furioso e altri saggi tra Quattro e Cinquecento*. Napoli: Liguori, 71–118.
- Sainte-Maure, Benoît de (1907 [1155–60]): *Le roman de Troie*, hg. v. Léopold Constans. Paris: Firmon-Didot.
- Schaffert, Henrike (2015): *Der Amadisroman. Serielles Erzählen in der Frühen Neuzeit*. Berlin et al.: De Gruyter.
- Schmid, Wolf (2014 [2005]): *Elemente der Narratologie*. Berlin / New York: De Gruyter.
- Schnyder, Mireille (2002): "'Âventiure? waz is daz?' Zum Begriff des Abenteuers in der deutschen Literatur des Mittelalters", in: *Euphorion* 96, 257–272.
- Schnyder, Mireille (2006): "Sieben Thesen zum Begriff der *âventiure*", in: Gern Dicke, Manfred Eikelmann / Burkhard Hasebrink (Hg.): *Im Wortfeld des Textes*. Berlin / New York: De Gruyter, 370–375.
- Schnyder, Myreille (2019): "*Âventiure*. Auf dem Weg zur Literatur", in: Martin von Koppenfels / Manuel Mühlbacher (Hg.): *Abenteurer. Erzählmuster, Formprinzip, Genre*. Paderborn: Wilhelm Fink, 64–78.
- Schulz, Armin (2015): *Erzähltheorie in mediävistischer Perspektive*. Berlin: De Gruyter.
- Schwarzbach-Dobson, Michael / Franziska Wenzel (2022): "Aventiure. Ereignis und Erzählung – Präliminarien", in: Michael Schwarzbach-Dobson / Franziska Wenzel (Hg.): *Aventiure. Ereignis und Erzählung*. Berlin: Erich Schmidt, 7–27.
- Simmel, Georg (2001 [1910]): "Philosophie des Abenteuers", in: Georg Simmel: *Gesamtausgabe*. Vol. 12, hg. v. R. Kramme and A. Ramstedt. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 97–110.
- Simon, Ralf (1990): *Einführung in die strukturalistische Poetik des mittelalterlichen Romans. Analysen zu deutschen Romanen der matière de Bretagne*. Würzburg: Königshausen und Neumann.
- Šklovskij, Viktor Borisovič: *Theorie der Prosa* (1984), übers. v. Gisela Drohla. Frankfurt/Main: Fischer.
- Smuts, Aaron (2005): "The Paradox of Suspense", in: *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Winter 2021 Edition. <<https://plato.stanford.edu/archives/win2021/entries/paradox-suspense/>> (last retrieval 21.07.2022).

- Spiller, Elizabeth (2011): *Reading and the History of Race in the Renaissance*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Stierle, Karlheinz (1980): "Die Verwilderung des Romans als Ursprung seiner Möglichkeit", in: Hans Ulrich Gumbrecht (Hg.): *Literatur in der Gesellschaft des Spätmittelalters*. Heidelberg: Winter, 253–313.
- Strohschneider, Peter (2006): "âventiure-Erzählen und âventiure-Handeln. Eine Modellskizze", in: Gern Dicke / Manfred Eikermann / Burkhard Hasebrink (Hg.): *Im Wortfeld des Textes*. Berlin / New York: De Gruyter, 377–383.
- Suard, François (1987): "La conception de l'aventure dans le ‚Lancelot‘ en prose", in: *Romania* 108.430/431, 230–253.
- Sulzer, Johann Georg (1970 [1792]): "Abentheuerlich", in: Johann G. Suard (Hg.): *Allgemeine Theorie der schönen Künste*. Hildesheim: Olms, 4–5.
- Sutton, Anne F. (2002): "The Merchant Adventurers of England: their origins and the Mercers' Company of London", in: *Historical Research* 75.187, 25–46.
- Tadié, Alexis (1982): *Le roman d'aventures*. Paris: Presses Universitaires de France..
- Tasso, Torquato (2012 [1562]): *Rinaldo*, hg. v. Matteo Navone. Alessandria: Edizioni dell'Orso.
- Teuber, Bernhard (2016): "Wie Mann ein Ritter wird. Wege der Initiation im arthurischen Roman des Chrétien de Troyes (Erec et Enide)", in: Hans Sauer / Gisela Seitschek / Bernhard Teuber (Hg.): *Höhepunkte des mittelalterlichen Erzählens. Heldenlieder, Romane und Novellen in ihrem kulturellen Kontext*. Heidelberg: Winter, 139–158.
- Teuber, Bernhard (2021): "Yvain, der Löwenritter. Die Geburt des Abenteuers in der mittelalterlichen Erzählliteratur", in: Wolfram Ette / Tobias Teuber (Hg.): *Glücksritter*. Paderborn: Wilhelm Fink, 1–26.
- Todorov, Cvetan (1972): *Poetik der Prosa*, übers. v. Helene Müller. Frankfurt/Main: Athenäum.
- Tommaso, Andrea di (1972): *Structure and Ideology in Boiardo's Orlando Innamorato*. Chapel Hill: University of North Carolina Press.
- Traber, Bodo / Hans J. Wulff (Hg.) (2004): *Filmgenres: Abenteuerfilm*. Stuttgart: Reclam.
- Ueding, Gert (1973): *Glanzvolles Elend. Versuch über Kitsch und Kolportage*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Van Coolput, Colette-Anne (1986): *Aventures querant et le sens du monde. Aspects de la réception productive des premiers romans du Graal cycliques dans le Tristan en prose*. Louvain: Presses universitaires de Louvain.
- Vargas Llosa, Mario (2004 [1991]): *Carta de batalla por Tirant lo blanc*, in: Mario Vargas Llosa / Antoni Munné (Hg.): *Obras completas VI. Ensayos literarios*. Barcelona: Círculo de Lectores/Galaxia Gutenberg, 37–108.
- Villoresi, Marco (2000): *La letteratura cavalleresca. Dai cicli medievali all'Ariosto*. Rom: Carocci.
- Vinaver, Eugène (1984): *The Rise of Romance*. Cambridge / Totowa, NJ: D.S. Brewer, Barnes and Noble.

- Wace, Robert (2002 [c. 1155]): *Roman de Brut*, übers. u. hg. v. Judith Weiss. Exeter: Exeter University Press.
- Waltenberger, Michael (1999): *Das große Herz der Erzählung. Studien zu Narration und Interdiskursivität im "Prosa-Lancelot"*. Frankfurt/Main et al.: Lang.
- Waltenberger, Michael (2019): "Tychander und Springinsfeld. Krieg als pikarische Abenteuersphäre bei Hieronymus Dürer und Grimmelshausen", in: Martin von Koppenfels / Manuel Mühlbacher (Hg.): *Abenteurer. Erzählmuster, Formprinzip, Genre*. Paderborn: Wilhelm Fink, 137–160.
- Warning, Rainer (1978): "Formen narrativer Identitätskonstitution im höfischen Roman", in: Jean Frappier et al. (Hg.): *Grundriß der romanischen Literaturen des Mittelalters IV: Le roman jusqu'a la fin du XIIe siècle*. Heidelberg: Winter, 25–59.
- Warning, Rainer (2002): "Erzählen im Paradigma. Kontingenzbewältigung und Kontingenzexposition", in: *Romanistisches Jahrbuch* 52, 176–209.
- Wegera, Klaus-Peter (2002): "'mich en habe diu âventiure betrogen'. Ein Beitrag zur Wort- und Begriffsgeschichte von âventiure im Mittelhochdeutschen", in: Vilmos Ágel et al. (Hg.): *Das Wort. Seine strukturelle und kulturelle Dimension. Festschrift für Oskar Reichmann zum 65. Geburtstag*. Tübingen: Niemeyer, 229–244.
- Weich, Horst (1989): *Don Quijote im Dialog. Zur Erprobung von Wirklichkeitsmodellen im spanischen und französischen Roman (von Amadís de Gaula bis Jacques le fataliste)*. Passau: Wiss.-Verl. Rothe.
- Weinberg, Bernard (1974): *A History of Literary Criticism in the Italian Renaissance*. Chicago / London: University of Chicago Press.
- Welzig, Werner (1963): *Beispielhafte Figuren. Tor, Abenteurer und Einsiedler bei Grimmelshausen*. Cologne: Böhlau.
- Wetzel, Hermann Hubert (1977): *Die romanische Novelle bis Cervantes*. Stuttgart: Metzler.
- Wiegmann, Hermann (2021): *Philosophie des Abenteurers oder Nachdenken über das unvertraute Sein*. Würzburg: Königshausen u. Neumann.
- Zatti, Sergio (1983): *L'uniforme cristiano e il multiforme pagano. Saggio sulla Gerusalemme Liberata*. Mailand: Il Saggiatore.
- Zatti, Sergio (1990): *Il Furioso fra epos e romanzo*. Lucca: Paccini Fazzi.
- Zatti, Sergio (2009): "Un approccio ‚mimetico‘ alla letteratura italiana", in: Pierpaolo Antonello / Giuseppe Fornari (Hg.): *Identità e desiderio. La teoria mimetica e la letteratura italiana*. Massa: Transeuropa, 5–63.
- Zatti, Sergio (2010): "L'avventura del cavaliere rinascimentale", in: Sergio Zatti (Hg.): *L'eroe e l'ostacolo. Forme dell'avventura nella narrativa occidentale*. Rome: Bulzoni editore, 101–130.
- Žmegac, Viktor (1991): *Der europäische Roman. Geschichte seiner Poetik*. Berlin: De Gruyter.
- Zumthor, Paul (1972): *Essai de poétique médiévale*. Paris: Seuil.
- Zweig, Paul (1999): *The Adventurer*. Pleasantville. N.Y.: Akadine Press.