

Märchen aus der Bretagne

Märchen

AUS DER

Bretagne

Herausgegeben von
Erich Ackermann



Anaconda

Der Verlag behält sich die Verwertung der urheberrechtlich geschützten Inhalte dieses Werkes für Zwecke des Text- und Data-Minings nach § 44 b UrhG ausdrücklich vor.
Jegliche unbefugte Nutzung ist hiermit ausgeschlossen.



Penguin Random House Verlagsgruppe FSC® N001967

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© 2013, 2024 by Anaconda Verlag, einem Unternehmen der Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH,
Neumarkter Straße 28, 81673 München
Alle Rechte vorbehalten.

Umschlagmotiv: Julien Lacaze (1886–1971): »A colour ride in France: a castle on the rocks in Brittany«, Illustration aus *My Magazine* (1925),
Bridgeman images

Umschlaggestaltung: www.katjaholst.de
Satz und Layout: Roland Poerl Print-Design Köln
Druck und Bindung: CPI books GmbH, Leck
Printed in the EU
ISBN 978-3-7306-0703-9
www.anacondaverlag.de

Für meine kleine
Enkeltochter
Charlotte

Inhalt

Vorwort	11
---------------	----

MATIÈRE DE BRETAGNE: AUS DEM KREIS UM KÖNIG ARTUS

Die Verzauberung der Zauberers Merlin	25
Merlin und der Holzfäller	30
Der Habichtsritter (Yonec)	35
Der Werwolf (Bisclaveret)	46
Peronnik der Einfältige, ein bretonischer Parzifal	53

KORRIGANE

Die Rache der Korrigane	73
Der Pfeifer und die Korrigane	77
Die zwei Buckligen und die Korrigane	81
Der Vogel Ozegan	85
Die Insel der Ozegane	89

MEERWESEN UND ANDERE UNHOLDE

Die Groac'h von der Insel Lok	93
Die Fee aus der Grotte von Corbière	106
Die Morgane von der Ile d'Ouessant	111
Die Wässcherinnen der Nacht	119
Die weiße Herberge	126

GESPENSTER

Die rote Prinzessin	131
Die zwei alten Bäume	134
Eine Veillée mit einer Gespenstergeschichte	141
Noch eine Geistermesse	146
Die Steine von Plouhinec	148
Der Arzt von Fougeray	156

ANDERE SCHAURIGE GESCHICHTEN AM KAMIN ZU ERZÄHLEN

Wie die Stadt Is im Meer unterging	161
Comorre, ein zweiter Blaubart	168

ZAUBERMÄRCHEN

Der Hexenmeister Marcou-Braz	181
Die drei Haare vom Goldbart des Teufels	189
Die Prinzessin, die in eine Maus verwandelt wurde	197
Der kleine Vogel mit dem goldenen Ei	205
Bihanic und der Menschenfresser	214
Petit-Jean und die Rätselprinzessin	223
Der goldgierige Jean	239
Der silberne Hase	246
Das Zaubergeweih	258

ANKOU, DER BRETONISCHE TOD

Die Braut des Toten	265
Das Mädchen mit dem Leichertuch	271
Der Karren des Todes	277
Die Gattin des Todes	279

SCHWÄNKE UND LUSTIGES

Der schlaue Guyon	287
Der strohdumme Jean	289
Jean und Jeanne	295
Die silberne Ziege	306
Die drei Gaben	308
Eselshaut	311
Quellenverzeichnis	317

Vorwort

Von jeher regt die Bretagne mit ihrer pittoresken Fremdartigkeit die Fantasie vieler Menschen an. Jener westliche Rand des europäischen Kontinents, den die Bretonen in ihrer Sprache *Armorica*, »das Land am Meer«, nennen, hat trotz des immer stärker werdenden Tourismus seine urwüchsige kulturelle Eigenart bewahrt wie sonst keine der anderen französischen Provinzen. Es ist auch heute noch ein Keltenland, das seine Eigenständigkeit in all seiner scheinbaren Widersprüchlichkeit zu behaupten weiß. In diesem kargen Landstrich leben ein kaum überdeckter uralter Aberglaube und tiefe religiöse Gläubigkeit eng und gar ineinander verwoben zusammen. Eindrucksvolles Beispiel hierfür sind die zahlreichen christlichen *Calvaires* (aus Stein gehauene Kalvarienberge mit der Leidensgeschichte Christi), die berühmten Wallfahrtsprozessionen, *pardons* genannt, und die Dolmen und Menhire, die die Landschaft prägen.

Man unterscheidet *Haute-Bretagne* (Oberbretagne) und *Basse-Bretagne* (Niederbretagne), wobei »nieder« nur sagen will: am weitesten von Paris entfernt. Die Haute-Bretagne endet im Osten



der bretonischen Hauptstadt Rennes; hier wird heute nur noch Französisch gesprochen. In der Basse-Bretagne, der »bretonischen Bretagne«, wird das aus dem Keltischen entstandene Bretonisch mit seinem reichen Wortschatz gesprochen; aber immer seltener hört man diese Sprache und dann meist aus dem Mund älterer Menschen. Es ist eine Variante des Keltischen und eng mit dem Kornischen (Cornwall) und Walisischen (Wales) verwandt. Der Grund dafür ist, dass das Bretonische im 5. und 6. Jahrhundert n. Chr. durch aus England neu eingewanderte christianisierte Kelten in der Bretagne verbreitet wurde. Seit hundert Jahren verläuft die Sprachgrenze westlich der Bucht von Saint-Brieuc bis östlich des Golfs von Morbihan. Im 19. und 20. Jahrhundert wurde das Bretonische von der Zentralregierung in Paris rigoros unterdrückt, wohl um bei den Bretonen keinen Gedanken an staatliche Selbstständigkeit aufkommen zu lassen, und es genießt auch bis heute noch keine offizielle Anerkennung seitens des französischen Staates.

Die Bretagne ist zugleich *Armorica*, »Land am Meer«, und *Argoat*, »Land des Waldes«. Da ist jene wilde Küste, die schon die Römer *finis terrae* (Finistère) nannten, das Ende der Welt. Donnernd stürzt hier die Brandung an die zerklüfteten Klippen und Felsen, und man kann gut verstehen, dass die Bretonen ein besonderes Verhältnis zum Tod haben, wo doch früher fast jedes Haus Väter und Söhne an die See verloren hat.

Schwermutig erscheint das Innere des Landes mit seinen Wäldern, der rot blühenden Heide und dem golden leuchtenden Ginster, eine geradezu ossianische Landschaft, wo der Wind die Wolken über die karge Erde peitscht. Hier lag früher der sagenumwobene Wald *Brocéliande*, der sich fast über die ganze Bretagne ausdehnte, jetzt aber schon lange verschwunden ist. Die großen Buchen- und Eichenwälder gibt es nicht mehr, geblieben ist nur ein kleiner zusammengeschrumpfter Rest, der heutige Wald von *Paimpont*. Doch scheint dieses *Argoat* noch immer das Reich der Feen und des Zaubers zu sein.

Hier hat *Morgane*, die Schwester des Königs Artus, ihren Geliebten in einem Felsen des »Tales ohne Wiederkehr« eingeschlossen, weil er sie mit einer anderen betrogen hatte. Danach hat sie das ganze Tal so verzaubert, dass kein untreuer Mann hier jemals wieder herausfand. Erst als der edle, treue *Sir Lancelot* an diesen Ort kam, konnten die Männer befreit werden, wobei Sir Lancelot noch immer hier umherirrt auf der Suche nach dem *Heiligen Gral*. Und auch der große Zauberer *Merlin*, den seine Liebste *Viviane* in eine Weißdornhecke gebannt hat, lebt in diesem Wald weiter und sein klagendes Seufzen scheint in jedem Weißdorn zu vernehmen zu sein. An der Quelle von *Barenton* hatte sich der Magier einst in die Fee *Viviane* verliebt und ihr eine eigene Zitadelle aus Kristall gezaubert, die sich der Legende nach unter dem See am Schloss von *Comper* befindet. Zwischen Eichen, Buchen und Kastanien sprudelt die Barenton-Quelle noch heute. Ihr Wasser soll Krankheiten heilen und jungen Frauen zu einem Ehemann verhelfen. Nebenan befinden sich der Jungbrunnen und ein Dolmen, unter dem der Zauberer Merlin begraben sein soll. Ganz in der Nähe des Merlin-Grabes entspringt die *Quelle der Jugend*, auch *Quelle der Fee Viviane* genannt. Sie hat den Ruf, denen die Jugend zu geben, die davon trinken.

Die vielen Sehenswürdigkeiten des Märchenwaldes Brocéliande künden davon, dass die Bretagne darauf bedacht ist, nichts von ihrer Geschichte abzugeben. In harten Kämpfen haben die Bretonen ihre Eigenständigkeit gegenüber Römern, Franken, Normannen, Engländern, gegen das französische Königshaus, ja sogar gegen den heutigen Zentralismus Frankreichs zu wahren verstanden, und stolz prangt auf vielen ihrer Autos als Kennzeichen *Bzh*, für *Breizh*, Bretagne.

Schon um 3000 v. Chr. begann in der Jungsteinzeit ein unbekanntes Volk überall in Europa riesige Steinmale zu errichten; in dieser Megalithkultur scheint die Bretagne zum ersten Mal besiedelt worden zu sein. Zeugnis davon legen die *Menhire* (aufrechte Steine), *Dolmen* (Steintische) und *Cromlechs* (im Kreis aufgestellte



Steine) ab. Fast alle wurden in der Nähe der Küste errichtet, und ihre Bedeutung bleibt bis heute mysteriös. Waren es Friedhöfe oder astronomische Kalender?

Erst gegen Mitte des ersten vorchristlichen Jahrhunderts ließen sich keltische Stämme vom Festland auf der bretonischen Halbinsel nieder, sodass schließlich derjenige Teil des europäischen Festlandes, der als letzter von den Kelten besiedelt wurde, deren Kultur am längsten weitergetragen hat, nämlich bis heute.

Um etwa 500 v. Chr. traten die Kelten in die Geschichte ein; im 3. Jahrhundert schon erstreckte sich ihre Macht vom Atlantik bis zum Schwarzen Meer, von England bis zum Apennin. Um die Zeitenwende jedoch lebte kein Kelte mehr auf dem europäischen Festland in Freiheit.

Als Urheimat der Kelten gelten heute allgemein Süd- und Westdeutschland, Ostfrankreich und die Westschweiz; von hier aus breiteten sie sich über ganz Europa aus. Ein einheitliches keltisches Reich aber hat es nie gegeben, nie haben die Kelten eine eigenständige politische Einheit erreicht. Das hatte zur Folge, dass sie leicht Opfer der römischen und germanischen Eroberer werden konnten.

Caesar unterwarf ganz Gallien 58–52 v. Chr., wodurch in Gallien, auch in der heutigen Bretagne, vorerst fast das gesamte keltische Erbe verloren ging. Abgesehen natürlich von einem kleinen Dorf, in dem die letzten Kelten unter Führung von Asterix und Obelix

mit Erfolg den eindringenden Römern Widerstand leisteten. Und wer kennt sie nicht, die Helden der französischen Comic-Serie von René Goscinny und Albert Uderzo! Hier werden die letzten Gallier so gezeichnet, wie die Bretonen auch heute noch sind: urwüchsig, bretonisch-patriotisch, eigenbrötlerisch, querköpfig, nonkonformistisch, listig wie Asterix, aber auch tollpatschig wie sein guter Freund Obelix.

Caesar schloss trotz dieses heroischen Widerstands ganz Gallien dem römischen Imperium an und nahm ihm weitgehend sein keltisches Erbe; wie immer raubten die Römer den Unterworfenen damit nicht nur das Land, sondern auch ihre kulturelle Identität, und dazu gehört auch die Sprache. Fortan wurde in Gallien Latein zur allgemeinen Umgangssprache, weshalb auch das heutige Französisch zu den romanischen Sprachen gehört. Erst sehr viel später sollte wieder Keltisches mitsamt seiner Sprache nach Gallien zurückfließen: Im 5.–7. Jahrhundert nach Christus kam es unter dem Druck sächsischer Stämme zu einer Auswanderung von Kelten aus Südengland. Sie kamen über das Meer in die gallo-romanische Provinz *Armorica*, in ein Land, in dem das römische System noch fortbestand, obgleich die Römer schon lange abgezogen waren und ihr Imperium untergegangen war. Dennoch gelang es den eingewanderten Kelten leicht, in diesem »Kleinen Britannien«, wie das Land fortan genannt wurde, das alte keltische Erbe wieder einzuführen bzw. aufzufrischen. Dazu trug auch die geografische Beschaffenheit der Bretagne bei, die Abgelegenheit, das wilde, vom Meer stetig umtoste Land, das ihrer alten Heimat, dem »Großen Britannien« sehr ähnelte. So wurden das kleine und das große Britannien bald eine kulturelle Einheit.

Im 9. Jahrhundert erhielt *Nominoe*, der Anführer der Bretonen, vom karolingischen König *Karl dem Kahlen* die Grafschaften Rennes und Nantes und das Land um Retz südlich der Loire. Alle folgenden Gebietsreformen hielten sich an diese Grenzen. Erst 1532 wurde das Herzogtum Bretagne mit dem Königreich Frankreich vereint, behielt aber eine gewisse Eigenständigkeit und alle Privilegien.

Dem keltischen Volk gelang es zwar nicht, einen eigenen Staat zu bilden, doch seine schöpferische Einbildungskraft war immens. Der Hang zum Irrationalen und gar Grotesken offenbart sich in ihrer Kunst, vor allem in ihrer Fabulistik. Ausgehend von einer bis heute nicht ganz erschlossenen Mythologie ersannen sie Geschichten, Sagen und Märchen, deren Grundmotive das europäische Märchen geprägt haben.

Der geistige und kulturelle Zusammenhang ihres Denkens ging vom Stand der *Druiden* aus; diese Seher und Priester gaben das große geistige Weltkonzept der Kelten von Generation zu Generation mündlich weiter; sie erforschten Wesen und Größe der Welt, versuchten, die Natur der Dinge zu ergründen und verkündeten in einer geheimnisvollen Priestersprache auch die Lehre von der Unsterblichkeit der Seele. Die Römer erkannten, dass diese auch der Heilkunst mächtigen Priester die einzige Klammer in einem auseinanderfallenden gallischen Stammesgewirr bildeten, verfolgten diesen Stand, und die Druiden verschwanden im Untergrund.

Den Druiden nahe verwandt waren die *Barden*; diese Sänger standen neben dem König und nicht wie die Druiden über ihm. Es oblag ihnen, vor allem im Winter jeden Abend die ums Feuer versammelte Gesellschaft mit Geschichten aller Art zu unterhalten. In der Bretagne sind infolge der frühen Romanisierung des Herrscherhauses und der Adligen die Geschichten der Barden nicht schriftlich in keltischer Sprache aufgezeichnet, wohl aber sind die Lieder der Barden in altfranzösischer Sprache als *Lais bretons* bearbeitet, so z. B. von der Dichterin Marie de France (ca. 1130–1200). Zudem gab es neben den Barden, die ihre Lieder zur Harfe vortrugen, eine weitere Gruppe von bretonischen Märchen- und Mythenerzählnern, die zu Trägern und Verbreitern des Artus-Sagenkreises wurden, z. B. Chrétien de Troyes. Beide, die *Lais* der Marie de France und der Artus-Zyklus spiegeln, wenn auch in französischer Sprache abgefasst, die *Matière de Bretagne* wider, also die ganze Palette des keltisch-bretonischen Erzähl-

guts, das mit dem christlichen Weltbild in Einklang gebracht wurde. In der Artus-Epik kamen noch die Gesellschaftsnormen des ritterlich-höfischen Europas hinzu; allerdings kann das den heidnischen Grundstock all dieser Mythologie nur an der Oberfläche verdecken.

Im ausgehenden Mittelalter verschwand der Stand der Barden und machte fahrenden Sängern Platz, die den Sinngehalt der bretonischen *Lais* allerdings nicht mehr erfassten und die Geschichten aus der höfischen Gesellschaft herauslösten und dem Volk zur Unterhaltung vortrugen. Dort sind diese Geschichten wie zur Zeit der Druiden von Generation zu Generation weitererzählt worden, erweitert durch manche individuelle und landschaftliche Beigaben; zudem wurden viele Grundmotive vermischt und zu neuen Erzählungen erweitert. Verbreitet haben sich die Märchen und Sagen auch durch umherziehende Bettler, Viehtreiber, Fuhrleute, Hausierer, wandernde Handwerker, Soldaten und Seeleute, die weit herumgekommen waren. Mägde erzählten sie sich in der Küche und beim Spinnen, Fischer beim Flicken der Netze, und umherziehende Kesselflicker lockten damit in den Dörfern ihre Kunden an.

Im 19. Jahrhundert hat man sich in Frankreich um die Wiederbelebung und den Erhalt der bretonischen Fabulistik bemüht. Wie auch sonst in vielen Ländern Europas zogen Märchenforscher und -sammler durchs Land, gingen in die Häuser, zeichneten die ihnen vorgetragenen Märchen schriftlich auf, übersetzten sie aus dem Bretonischen ins Französische und bewahrten sie so vor dem Vergessen. Diese Märchen wurden früher meist in der *veillée* erzählt, an langen Winterabenden am flackernden Kamin, wenn sich die ganze Familie und auch Nachbarn zu Handarbeiten versammelten.

Doch auch heute bemühen sich wieder viele vor allem junge Bretonen um einen *Distro ar Gelted*, eine Rückkehr der Kelten. Überall sind keltische Zirkel und Vereine entstanden; die *festou-noz*, die nächtlichen Feste mit Tanz zu uralten keltischen Klängen mit

keltischen Instrumenten wie der Harfe, dem Dudelsack (*biniou*) und der *bombarde*, einer Art Oboe, haben regen Zulauf in diesem sogenannten *renouveau celtique*. Ebenso trägt ein neues Interesse an der alten Sprache zu dieser Renaissance bei. So gilt das alte bretonische Sprichwort: »Die Poesie ist stärker als die drei stärksten Dinge: das Böse, das Feuer und der Sturm.«

Es gibt eine große Zahl immer wiederkehrender Motive und Themen in den bretonischen Märchen, von denen einige gesamt-europäisch sind, andere wiederum nur für diesen keltischen Landstrich typisch: Tote als Wiedergänger, Verwandlung von Menschen in Tiere, hilfreiche Tiere, Untiere wie z. B. der Werwolf, Wundertiere, Seeungeheuer, Meeresfrauen, Teufel und Drachen, Verzauberungen aller Art, Riesen und Zwerge, Menschenfresser, Geister, Gespenster, nächtliche Unwesen, Hexen, Räuber und dergleichen.

Zwei Themen allerdings ziehen sich wie ein Leitmotiv durch fast alle bretonischen Märchen: das Land der Toten und das Land der Feen, die in der Anderswelt leben.

Ankou ist die Personifikation des überall gegenwärtigen Todes; er ist ein mächtiger Herr, der nächtens mit seinem Karren über das einsame Land zieht und überall seine Opfer findet. Manche Geschichten sehen in ihm einen Untoten, ein Gespenst oder einen Dämon. Er ist die Personifizierung des Todes oder ein Todesbote, in jedem Fall aber sucht er die Nähe der Menschen. Dargestellt wird Ankou meist als Skelett, das nachts auf einem quietschenden Wagen fährt, mit einer Sense in der Hand, oder auch als ein riesiger, schattenhafter Mann in dunklem Mantel, der die Toten schweigend auf seinen Karren lädt. In den Küchen der Häuser, die Ankou heimgesucht hatte, standen früher oft eine Schale mit Milch und eine Platte mit Crêpes bereit, an denen sich der heimwehkranke Tote laben konnte, denn oft kommt der Tote als Wiedergänger in die Familie zurück, um diese zu warnen oder um eine Buße abzudienen.

In einer Anderswelt leben die Feen; bei ihnen gibt es nicht das,

was die Irdischen Zeit nennen, nichts, was ihr Glück stört, weder Tod noch Leid können diesen übernatürlichen Wesen etwas anhaben. Schon Mitte des 12. Jahrhunderts wurde über die Feen im Zauberwald *Brocéliande* so viel erzählt, dass sich der normannische Dichter *Robert Wace* auf den Weg machte, um sie zu suchen; enttäuscht musste er allerdings zurückkehren. Dennoch wohnen nach altem Volksglauben die bretonischen Feen schier überall. Unter der Erde, in Hügeln, in der Heide, in hohen Felsen, in jenen riesigen Felsenhöhlen, die die Bretonen die *houles aux fées* nennen, in Steingräbern, Dolmen und Menhiren. Vor allem aber leben sie auf jenen Inseln der Seligen, auf die die Kelten ihre Toten entrücken. Dort wohnen sie in prächtigen Palästen, in denen alles im Überfluss vorhanden ist und von selbst vor sich geht. Oft treten die Feen auch ins Leben der Menschen, meist in gütiger Absicht. Gefährlich allerdings kann ihre betörende Schönheit für Männer werden; oft laden sie diese zum Liebesbund ein und entführen sie in ihr Reich, in dem wenige Tage wie viele Jahre auf der Erde vergehen, da die menschliche Zeit hier aufgehoben ist. Manchmal halten sie sie bei sich fest, lassen sie nicht fortziehen, verwandeln oder töten sie nach dem Liebesbund. Dieser Aspekt der Feen erinnert an ihre matriarchalische Abstammung, an die Dominanz des weiblichen über das männliche Element. Dann wird die Fee einnehmend, verschlingend, tödlich wie im Märchen der »Groac'h von der Insel Lok«.

Eng mit den Feen verwandt ist das *Kleine Volk*. In der Bretagne sind dies die *Korrigane*, die man in der Gegend von Morbihan auch *Ozegane* nennt. Es sind übernatürliche Wesen von unterschiedlichem Aussehen; bald erscheinen sie als Zwerge, bald als Männer und Frauen von natürlicher Körpergröße, bald sind es vogelgestaltige Wesen, was ihre Verbindung mit der Welt der Toten unterstreicht. Die Korrigane sind meist gutartig und helfen bei häuslichen Arbeiten, spielen aber auch denen, die es ihnen gegenüber an Respekt fehlten lassen, böse Streiche. Wie die keltische Tradition im benachbarten Irland beweist, sind diese mythologische

schen Wesen die Einwohner des armorikanischen Landes gewesen, bevor die Kelten kamen; sie sind das *Alte Volk*, das sich nach Ankunft der Kelten unter den Boden zurückgezogen hat, in die Feenhügel, in megalithische Denkmale, Dolmen und Tumuli, wo sie eine Art Parallelleben führen. Aber wie allenthalben in der keltischen Mythologie ist die Welt der Menschen von der übernatürlichen Anderswelt nicht klar geschieden. Mal verirren sich Menschen in diese geheimnisvolle Welt und kommen mit Reichtum überladen zurück, mal treten Feen und Korrigane von sich aus in die Welt der Menschen ein und stehlen ihnen Hab und Gut; es sind ambivalente übernatürliche Wesen, die dem Menschen gegenüber hilfreich, aber auch böse gesonnen sein können.

So bilden das keltische Kulturgut und, wie im Fall der Korrigane, auch schon die vorkeltische Vorstellung von der Welt die Grundschicht der bretonischen Märchen. Die Helden bewegen sich in einem Wunderreich zwischen Diesseits und Jenseits und sind den Mächten der Natur und vor allem auch übernatürlichen Einflüssen verhaftet und preisgegeben. Halb sind sie Menschen, halb schon Geistwesen und heben sich vor einem Hintergrund ab, in dem der Tod stets gegenwärtig ist. Sie leben in einer Welt, deren Grenzen verschwimmen und manchmal ineinander übergehen. Die Abbildung zeigt die Welt der Bretonen, in deren Mittelpunkt der Karren des Todes steht. Sie umfasst drei Ebenen, in denen mythologisches Denken, volkstümlicher Aberglaube und die christliche Weltsicht eng verwoben sind.

Das unterirdische Reich ist das der Mythologie und des überall schlummernden Aberglaubens. Rechts neben dem Satan, der die Erdoberfläche trägt und damit beherrscht, tummeln sich die Feen der Wälder und Gewässer; links sind die koboldartigen Korrigane zu sehen und auch der Drache, der ihre Schätze bewacht. Weitere weniger bekannte Wesen des Volksaberglaubens mischen sich darunter, etwa der Wolfsmensch, der bei Tagesanbruch aus dem Gebüsch springt, um die Kinder, die noch keine fünf Jahre alt sind, zu verschlingen; oder das trügerische Pferd, das in Gestalt eines



Fohlens auf die arglosen Kinder wartet, wenn sie aus der Schule kommen, sie eins nach dem anderen aufsteigen lässt und dann wie der Blitz davongaloppiert und die Kleinen für immer ihren Eltern entreißt. Oder der Junge mit dem großen Kopf, der bei Regenwetter nachts durch die Gassen der Dörfer läuft und die schlafenden Bürger durch das gespenstische Klappern seiner Holzschuhe aus dem Schlaf schreckt.

Die zweite Ebene wird durch Ankou, den Tod beherrscht. Dieser gnadenlose Herr über alles bildet den Mittelpunkt des Bildes wie des Lebens selbst. Von zwei wilden Rossen gezogen rast sein Karren, der schon mit Leichen voll beladen ist, über alles hinweg, macht es zunichte. Daneben ist auf dem Boden liegend *Jean le Feu* zu sehen, die eigentlich christliche Gestalt des Johannes, die aber hier als ein Wesen aus dem Volksglauben erscheint, aus dessen Fingern Feuer sprüht (vgl. das Johannis-Feuer in der Nacht zum 24. Juni). Daneben diejenigen Seelen, die im Fegefeuer ausharren und dort ihre Vergehen büßen; und in der Welt der Bretonen dürfen auch die nicht vergessen werden, die in den Wellen des Meeres ihr Leben verloren haben.

Die dritte Ebene, gekrönt von einer Kathedrale, ist das christliche Idealbild, das Ziel, nach dem alle streben: Märtyrer, Heilige und Engel erscheinen hier in ihrer Prozession zum Paradies.

MATIÈRE DE BRETAGNE: AUS DEM KREIS UM KÖNIG ARTUS



Die Verzauberung des Zauberers Merlin

Einst weilte König Artus in London, mit seiner Gemahlin, der Königin Genevra, mit dem Zauberer Merlin und den Rittern der Tafelrunde. Sie brachten hier ihre Zeit auf eine so angenehme Weise zu, dass sie wohl inne wurden, es fehle ihnen an nichts. Weder Argwohn noch Feindschaft war zwischen ihnen, nichts als Feste, Spiele, Ergötzlichkeiten und freundliche Gespräche wechselten unter ihnen ab, bald im schönen kühlen Wald oder auf dem Fluss. Auch kamen von weit und breit Ritter und Herren an den Hof, oftmals forderten sie zu Turnieren und Lanzenbrechen auf und erprobten ihre Waffen gegen die Ritter des Königs Artus. So lebten sie in hohen Freuden, und die Tafelrunde und Artus' Hof waren berühmt und allenthalben in der Welt sehr geehrt.

Unterdessen kam aber die Zeit heran, in der Merlin sich bei seiner Freundin Viviane einfinden musste, denn er hatte ihr versprochen, über ein Jahr an demselben Tag wieder bei ihr zu sein. Zuvor wollte er aber zum Meister Blasius nach Northumberland ziehen. Er ging dafür zum König Artus und zur Königin Genevra und beurlaubte sich von ihnen. Sie baten ihn mit gar sanften Worten, dass er doch bald wiederkommen solle, denn beide liebten ihn so sehr, dass sie nicht gern ohne ihn waren. Der König sagte mit geührter Stimme: »Ihr geht nun, Merlin, ich kann Euch nicht hal-

ten, auch will ich nichts, als was Ihr selber wollt. Aber ich werde nicht vergnügt sein, bis ich Euch wiedersehe. Darum eilt, ich bitte Euch um Gottes willen, eilt, dass Ihr wieder herkommt.«

»Mein König«, sprach Merlin, »Ihr seht mich jetzt zum letzten Mal.« Bei diesen Worten erschrak Artus so sehr, dass er kein Wort hervorbringen konnte. Merlin ging weinend fort und rief noch: »Lebt wohl, mein König, seid Gott befohlen.«

Weinend verließ er die Stadt London und wanderte zu seinem Meister Blasius nach Northumberland. Diesen ließ er alles aufschreiben, was am Hof des Königs Artus geschehen, und alle Kriege und Gefechte, welche dieser gehabt, sowie alle seine Taten. Durch das Buch des Meisters Blasius kennen wir noch bis auf den heutigen Tag die Wahrheit aller jener Geschichten.

Acht Tage blieb Merlin bei Blasius und lebte mit ihm wie ein Einsiedler, aß und trank auch nichts anderes als dieser. Als er wegging, sagte Meister Blasius: »Ich bitte dich, komm bald wieder, denn ich weiß nicht, welche Angst mich befällt, da du gehen willst, noch was mein Herz so zaghafte macht, wenn ich dich ansehe.«

»Auch ist es zum letzten Mal«, sprach Merlin, »dass du mich siehst, denn fortan werde ich bei meiner Freundin wohnen, und du siehst mich nie wieder, weil ich weder die Macht noch die Kraft haben werde, von ihr zu gehen, noch zu bleiben oder zu kommen nach andrer als ihrer Willkür.«

Meister Blasius erschrak, und ihm ward wehe bei diesen Worten: »O mein süßer Freund«, rief er traurig weinend, »wenn es dann so ist, dass du nicht fortkönnen wirst, wie du es so gut vorher weißt, warum gehst du hin?«

»Gehen muss ich«, erwiderte Merlin, »denn ich habe es ihr versprochen, und hätte ich das auch nicht, ich liebe sie dermaßen, dass ich nicht von ihr bleiben kann oder mag. Es war so vorherbestimmt, darum kann ich es nicht ändern. Viel hat sie von mir erlernt, noch mehr werde ich sie lehren, zu meinem Unglück. Aber so muss es sein, drum lebe wohl, du siehst mich nimmer wieder.« Er ging und langte in kurzer Zeit bei seiner Freundin Viviane in

der Bretagne an. Ihre Freude war groß, als sie ihn sah, denn immer noch ruhte ihr Geist nicht, verlangend mehr von ihm zu wissen und ihm ganz gleich zu werden. Er sagte ihr und lehrte sie auch alles ohne Widerstand, was immer sie fragte; darüber ward er von jeher, so wie auch noch zu unsrer Zeit geschieht, für einen Toren gehalten, da er doch gezwungen war, so zu handeln.

Viviane war jedes Mal, wenn er sie etwas gelehrt, wonach sie gefragt, immer so vergnügt und bezeigte ihm jedes Mal eine solch herzliche Liebe, dass er ganz und gar und immer mehr von ihr entzückt und eingenommen wurde. Nachdem sie so nach und nach mehr erfahren hatte und weiser war, als je eine Frau vor ihr oder nach ihr gewesen, fürchtete sie immer noch, Merlin könnte sie verlassen wollen, und was sie auch ausdenken mochte, ihn zu halten, dünkte es sie doch nicht sicher genug. Über solche Gedanken verfiel sie in große Traurigkeit, und als Merlin sie nach der Ursache fragte, sagte sie: »O mein süßer Freund, noch eine Wissenschaft fehlt mir, die ich doch so gern erlernen möchte; erhöre meine Bitte und lehre sie mich.«

»Und welche Wissenschaft ist dies?«, fragte Merlin, der aber schon sehr wohl wusste, was sie dachte. »Lehre mich, wie ich einen Mann fessele, ohne Ketten, ohne Turm und ohne Mauer, bloß durch die Kraft des Zaubers, sodass er niemals entweichen kann, wenn nicht ich ihn entlasse.«

Als Merlin dies hörte, seufzte er tief und ließ sein Haupt sinken. »Warum erschrickst du, mein Freund?«, fragte Viviane. »Ich weiß«, antwortete Merlin, »dass du mich so zu halten willens bist, und doch kann ich nicht widerstehen, es dich zu lehren, so ganz bin ich von deiner Liebe hingenommen!« Viviane warf sich ihm in die Arme, küsstet ihn zärtlich und sprach liebevoll an ihn gelehnt: »Willst du dich denn nicht mir ganz hingeben, da ich so ganz doch dein bin? Verließ ich nicht Vater und Mutter, um der Liebe willen, sodass ich nicht Ruhe fand, wo ich nicht bei dir war? Ich lebe ja nur für dich, und meine Gedanken, all mein Verlangen, meine ganze Seele lebt nur in dir. Keine Freude, kein Gut und

keine Hoffnung blieb mir auf Erden als in dir nur allein. Du bist mir alles! Und da ich dich nun so liebe und du mich ebenso, ist es nicht recht und billig, dass du meine Wünsche erfüllst, wie ich nach deinem Willen lebe?«

»Jawohl, süße Geliebte«, sagte Merlin, »ich will alles für dich tun, was du wünschst. So sage, was verlangst du?«

»Nun«, sprach sie, »ich wünsche, dass wir uns einen bezauberten Wohnort errichteten, der nie zerstört werden kann, worin wir beide allein, ungestört von der ganzen Welt, zusammen leben und unsrer froh werden.«

»Dies soll geschehen«, sprach Merlin.

»Nein, mein Freund«, erwiderte Viviane, »du sollst ihn nicht machen, sondern sollst mich ihn machen lehren, damit er alsdann ganz in meiner Gewalt sei.«

»Es sei dir gewährt«, sprach Merlin; fing darauf an, sie zu unterrichten, und lehrte sie alles ohne Rückhalt, was zu einer solchen Verzauberung gehörte. Als sie es nun begriffen hatte, auch sich jedes Wort sorgsam aufgeschrieben – denn sie verstand die Schreibkunst, konnte auch sehr wohl lesen und verstand die sieben hohen Wissenschaften –, als sie nun alles erlernt hatte, war sie voller Freude und Entzücken und bezeigte dem Merlin so viel Liebe, dass er kein andres Vergnügen mehr kannte als mit ihr zu sein.

Eines Tages gingen sie Hand in Hand im Wald von Brocéliande lustwandeln. Als sie sich etwas ermüdet fühlten, setzten sie sich unter einer großen Weißdornhecke, die eben süß duftend blühte, ins hohe kühle Gras nieder, scherzten und ergötzten sich mit süßen Liebesworten und Werken. Merlin legte dann seinen Kopf in den Schoß seiner Freundin, und sie streichelte seine Wangen und spielte mit seinen Locken, bis er einschlief. Als sie gewiss war, dass er schlafe, stand sie leise auf, nahm ihren langen Schleier, umgab damit die Weißdornhecke, unter welcher Merlin schlief, und vollendete die Bezauberung, ganz so, wie er sie gelehrt; neunmal ging sie um den geschlossenen Kreis, und neunmal wiederholte sie die Zauberworte, bis er unauflöslich war; dann ging sie wieder hinein,

