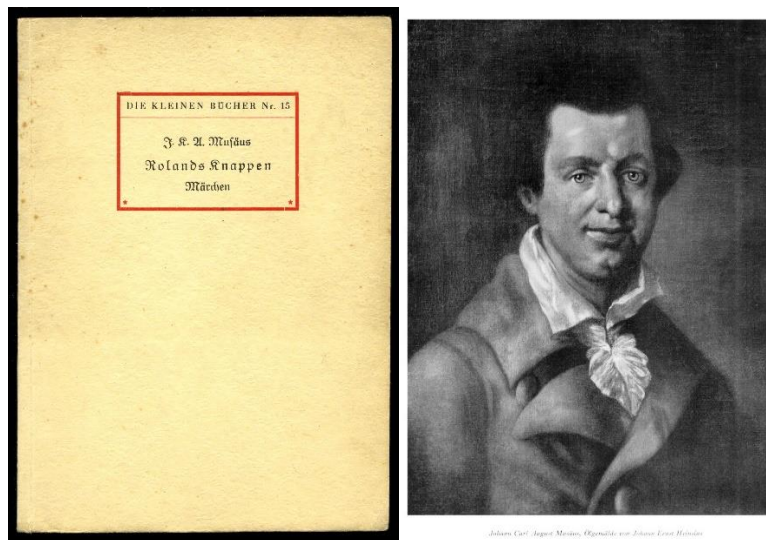


## Maler Becker und die drei Rolandsknappen

Der Aquarellzyklus „Die Rolandsknappen“ gilt als das bekannteste Werk des Malers Ferdinand Becker, der einer Straße und einer Schule in Gonsenheim („Maler-Becker“) den Namen gibt. Der Zyklus befindet sich im Landesmuseum Mainz; doch der heutige Betrachter kann sich auf die Geschichte, die der Zyklus erzählen möchte nicht so recht einen Reim machen. Man sieht drei fröhlich jubelnde Jünglinge, doch dann folgen Szenen, die zeigen, dass es den Dreien wohl nicht so gut ergeht. Das letzte Bild zeigt sie ganz niedergeschlagen. Doch was hat es mit diesem Trio auf sich?

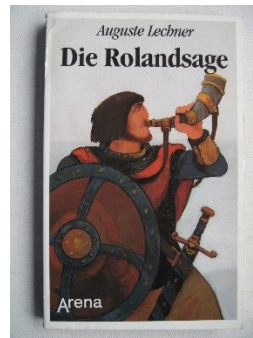
Der Zyklus basiert auf dem gleichnamigen Kunstmärchen von Johann Karl August Musäus (1735 – 1787). Es enthält eine Reihe typischer Elemente eines Märchens. Sie sind im Text mit einem Stern\* markiert. Außer dem Originalmärchen hätte Becker auch die Oper von Heinrich Ludwig Eduard Dorn aus dem Jahr 1826, eher vielleicht noch jene von Albert Lortzing, die 1849 uraufgeführt wurde, kennen können. Das Theaterstück von Karl Wilhelm Vogt aus dem Jahr 1840 hingegen dürfte ihm unbekannt geblieben sein, da die Königlich Bayerische Regierung das Werk mit Verbot und Konfiskation belegt hatte.

Der Text ist ausgesprochen mühsam zu lesen, zumal Musäus eine Fülle von gelehrten Anspielungen einfließen lässt. Seine Sprache ist zudem für uns recht ungewohnt und benutzt heute ungebräuchliche Worte und Wendungen. Daher folgt hier eine Nacherzählung, die gleichwohl versucht, ein wenig von dem märchenhaften Duktus zu bewahren.



Johann Karl August Musäus

Das Märchen ist eingebettet in eine Rahmenhandlung, die sich auf die Legende um den Grafen Roland bezieht. Er soll während eines Feldzuges Karls des Großen gegen das von den Mauren eroberte Spanien mit der Nachhut des Frankenheeres in einen Hinterhalt geraten und erschlagen worden sein. Sein berühmtes Horn Olifant habe er zu spät geblasen, als dass das vorgerückte Hauptheer zur Hilfe hätte eilen können.



Aus diesem Kampf – damit beginnt das eigentliche Märchen – können drei\* Knapen Rolands, Andiol, Amarin und Sarron, fliehen. Sie wollen sich in ihre Heimat durchschlagen, doch Sarron, der Verständigste unter ihnen, mahnt sie nicht vor das Antlitz des Kaisers Karl zu treten, wenn sie nicht nur nicht den Grafen Roland zurückbrächten sondern auch ohne sein Schwert, seinen Schild und seine Sporen, die ihnen anvertraut waren, zurückkehrten. Es ist inzwischen Nacht geworden und sie versuchen unter einem Baum Schlaf zu finden. Doch sie sind hungrig und durstig und können nicht einschlafen.

Da entdeckt einer von ihnen in der Ferne ein Licht\*. Die drei beschließen, auf das Licht zuzugehen, denn dort hoffen sie Menschen, eine Mahlzeit und ein Nachtlager zu finden. Tatsächlich stehen sie bald vor einer Felswand\*, doch die Tür zu der dahinter liegenden Höhle ist verschlossen. Sie pochen ans Tor und aus dem Innern ruft eine Stimme, sie möchten sich noch gedulden. Auch auf ein zweites Klopfen erhalten sie die gleiche Antwort. Außerdem sollen sie unter dem Topf, der in einem Gestell vor der Türe hängt, das Feuer schüren. Als Sarron einen Blick in den Topf wirft, schreckt er zurück, denn darin kocht ein Igel mit allen seinen Stacheln.

Schließlich öffnet sich beim dritten\* Klopfen die Tür und eine steinalte\* Frau steht vor ihnen. Doch statt sie einzulassen, schickt sie die drei zunächst fort ihre Katze einzufangen; sie sei dazu zu alt. Mit Mühe fangen die drei das Tier ein und erhalten nun ein reichhaltiges Mahl. Der Igel bleibt ihnen dabei erspart. Danach wollen sie sich zum Schlafen legen. Doch die Alte hatte nur zwei Matratzen gerichtet; der dritte solle mit ihr im Bette schlafen. Die drei halten das für einen guten Scherz; doch die Alte macht ihnen klar, dass jeder von ihnen mit ihr das Lager teilen müsse. Denn jede Vereinigung mache sie um 30 Jahre jünger. Musäus verwendet viele Zeilen darauf, wie sie sich streiten, um ja nicht der Alten den Liebesdienst erweisen zu müssen.

Schließlich steigen sie nacheinander tapfer auf das Nachtlager der Alten.

*Einschub:* kundige Märchenkenner würden hier erwarten, dass sich die hässliche alte Frau in eine wunderschöne Prinzessin verwandeln würde. Doch nichts dergleichen geschieht.

Immerhin verlangen die drei einen Lohn für ihre „aufopferungsvolle Tätigkeit“. Die Alte kramt lange in ihren Truhen und reicht schließlich Andiol eine rostige Münze, Amarin ein altes Tuch und Sarron einen abgegriffenen ledernen Daumenschutz. Verärgert und wütend ziehen die drei von dannen, bis Andiol und Amarin ihre „Geschenke“ in den Staub werfen. Sarron spielt an seinem Daumenschutz herum, bis

er plötzlich unsichtbar\* wird. Er neckt – unerkannt – seine Kameraden, bis er ihnen den Zauber seines Lohnes von der Alten entdeckt. Nun bereuen die beiden anderen, dass sie die Dinge so achtlos fortgeworfen haben und eilen zurück um sie zu suchen.

*Einschub:* An dieser Stelle fragt sich der Leser natürlich, ob die drei ihre Absicht zumindest die Rüstung von Roland zu bergen völlig vergessen haben.

Tatsächlich finden sich der rostige Pfennig und das Tuch wieder. Es dauert nicht lange, bis sie hinter das Geheimnis auch dieser Gegenstände kommen. Das Tisch-tuch erweist sich als eine Art Tischlein deck dich\*, das alle gewünschten Leckereien und jedes Getränk herbeizaubert. Der alte Pfennig aber ist ein Goldesel\*, denn bei jeder Drehung findet sich unter ihm ein Goldstück.

*Einschub:* Nun jubeln die drei – und an dieser Stelle, mehr als 1/3 des Textes ist schon vorbei, malt Ferdinand Becker sein erstes Bild (Die drei Rolandsknappen im Glück):



Die drei Knappen erreichen nach einiger Zeit Astorga, wo König Garsias mit seiner schönen Gemahlin Urraca residiert. Längst haben sie ihren eigentlichen Auftrag vergessen. Sie wollen das Herz der schönen Urraca gewinnen\*.

*Einschub:* Der interessierte Märchenleser würde jetzt vielleicht den Auftritt einer spröden Prinzessin erwarten, die bisher noch jeden Freier abgewiesen hat. Dass die drei sich aber einer verheirateten Frau nähern wollen, ist schon mutig. Zwar macht ihnen die Königin schöne Augen, aber sie wissen nicht, wie wohl der König reagieren wird.

Als erster macht sich Andiol ans Werk. Mit seinen Goldstücken staffiert er sich prächtig aus und stellt sich am Königshof als Childerich, illegitimer Sohn („Sohn der Liebe“) Karls des Großen, vor. Urraca macht dem Galan schöne Augen und verdreht ihm den Kopf. Doch in Wahrheit will sie ihn nur so recht auspressen, und so verlangt sie von ihm, dass er ihr einen wunderschönen Garten mit allem, was

ihr Herz begehre, schenkt. Also lässt Andiol die Goldstücke nur so purzeln\*, um der Dame seines Herzens diesen Wunsch zu erfüllen.

Amarin hingegen kommt gerade am Palast vorbei, als der königliche Koch auf die Straße befördert wird.\* Er gibt sich als reisender Koch aus und erhält die Erlaubnis, eine Probe seines Könnens zu geben. Dank seines Wundertuches besteht er die Probe auf das trefflichste und wird zum Leibkoch ernannt. Das erweckt den Argwohn der Königin, die in dem Koch einen Nebenbuhler in der Gunst des Königs erblickt. Einige Male lässt sie sich auf einen Wettstreit mit Amarin ein, ist ihm jedoch hoffnungslos unterlegen. Nun lässt sie ihre Reize spielen und überredet Amarin, für sie das Galadiner zum Geburtstag des Königs zuzurichten. Freigebig gewährt sie ihm den erhofften Lohn. Der König ist entzückt und Amarin wird redlich entlohnt.

Doch was ist mit Sarron? Er hat seine beiden Gefährten unsichtbar begleitet und weiß alles, was am Königshof vor sich geht. Er hat sich dank seiner Unsichtbarkeit in das Gemach der Königin geschlichen und ihr im Schlafe\* einen Kuss auf die Lippen gedrückt. Ihre Zofe kann keine Erklärung hierfür finden; doch als sie den Raum verlassen hat, um sich bei den Wärtern zu erkundigen, spricht Sarron zur Königin, er sei der König der Feen. Er spielt lange den Zurückhaltenden. Doch auf ihr inständiges Flehen hin, materialisiert er sich, durchaus zur Enttäuschung der Königin. Aber sie hofft, dass er sie nur habe prüfen wollen und sich künftig noch „veradonisieren“ werde. So kommt es zu weiteren Schäferstündchen, doch der unsichtbare Sarron muss feststellen, dass auch seine Gefährten die gleichen Genüsse erfahren.

Das missfällt ihm und er sinnt darauf seine Gefährten auszustechen. Als die Königin mit Amarins Hilfe Köstlichkeiten für ein Gastmahl zu servieren gedenkt, greift er sich in einem unbeobachteten Augenblick die Speise, so dass die Schüsseln leer sind. Der König bebzt vor Zorn, als er vernimmt, dass ein Unglück das Servieren verhindere. Urraca, die als die Köchin hatte gelten wollen, zitiert den armen Koch zu sich. In seiner Not weiß sich Amarin nicht anders zu behelfen, als der Königin nicht nur sein Geheimnis sondern auch gleich die Zauberkünste seiner Gefährten zu verraten. Urraca entreißt Amarin sein magisches Tischtuch und wirft es in ihre Truhe. Dann weist sie ihre Diener an, den armen Knappen fortzuschaffen, dass er ihr nie wieder unter die Augen käme.

Hier zu malt Becker sein zweites Bild (Die Entzauberung des Amarin):



Damit ereilt auch die anderen Gefährten das Unglück. Sarron, der sich doch als König der Feen ausgibt, wird von ihr zu einem Schäferstündchen geladen, doch sie gibt ihm einen Schlaftrunk\*, so dass sie ihm mühelos, den Däumling abziehen kann. Auch dieser landet in der Truhe. Den schlafenden Sarron lässt sie von den Dienern auf die Straße werfen.

Hierzu malt Becker sein drittes Bild (Entzauberung des Sarron):



Jetzt fehlt nur noch Andiol. Urraca lädt ihn ein, sie am nächsten Morgen zur Messe zu begleiten. Wie immer hocken vor der Kirche viele Bettler. Andiol verteilt freigebig Goldstücke. Schließlich greift Urraca seinen Beutel – in dem der verzauberte Pfennig steckt – und gibt ihn einem der Bettler, der in Wahrheit einer ihrer Diener ist. Andiol ist verzweifelt und sucht nach dem Mann, findet ihn aber nicht.

Hierzu malt Becker sein viertes Bild (Die Entzauberung des Andiol):



Bevor wir uns den drei Gefährten zuwenden, werfen wir einen Blick auf das Schicksal der schönen Urraca. Seit dem misslungenen Gastmahl ist der König schlechter Laune. Man versucht vergeblich ihn aufzumuntern; er aber grübelt über das Vorkommnis bei dem Mahle und verdächtigt die Königin, dass es dabei nicht mit rechten Dingen zugegangen sei. Das ermuntert die nicht wenigen Widersacher der stolzen Frau, den König zu bewegen sie zu verstoßen.\* So kann sich die Königin nicht lange an ihren geraubten Schätzen erfreuen. Denn eines Morgens wird sie von der Palastwache abgeführt – ihr Versuch noch schnell an ihre Zauberstücke zu gelangen wird unterbunden. Mit einer Kutsche, die vor dem Palasttor wartet, wird sie in ein Kloster geschafft, wo sie den Rest ihres Lebens verbringen wird. Es ist der tiefe Fall einer stolzen, hinterhältigen und gierigen Frau, wie uns Musäus wohl als eine ‚Moral von der Geschichte‘ vermitteln will.

Die drei Gefährten, die sich rasch aus Astorga aus dem Staube gemacht haben, treffen sich auf der Landstraße wieder, beklagen ihr Unglück, aber vermeiden es sich gegenseitig Vorwürfe zu machen. Sarron lobt vielmehr den Wert der Freundschaft, „die sich schwerlich mit Glück und großen Talenten vertrage“. Das ist – bedenkt man, dass er durch sein Tun sie alle ins Unglück gestürzt hat – reichlich euphemistisch. Doch die Geschichte muss ja zu einem Ende finden.

Hierzu malt Becker sein fünftes und letztes Bild (Die drei Rolandsknappen im Unglück):



Die Gefährten erinnern sich an ihren eigentlichen Beruf und ziehen mit einem Kastilischen Heer gegen die Sarazenen, um den Tod Rolands zu rächen. Sie befinden sich bald mitten im Schlachtgetümmel „und mit Siegespalmen umlaubt starben sie insgesamt den Tod der Helden.“ Damit findet die Geschichte, wenn auch etwas bemüht, an ihren Ausgangspunkt zurück.

*Wer eine jugendfreie Version des Märchens sucht, dem sei folgender Link empfohlen (bitte nicht durch das Titelbild irritieren lassen):*

[https://www.youtube.com/watch?v=hYS1C38kEAE&list=PL\\_7pajp36h-TEbc-tIceWYfZgaTfTMcur3&index=5&t=0s](https://www.youtube.com/watch?v=hYS1C38kEAE&list=PL_7pajp36h-TEbc-tIceWYfZgaTfTMcur3&index=5&t=0s)