

# MORGANE, Musikdrama in drei Akten

## Handlung

### Personen

Gradlon, König von Cornouailles (Bass)  
Malven, aus einem früheren Leben die Geliebte des Königs (Alt)  
Der Unbekannte (l'Unconnu), satanischer Geist (Tenor)  
Morgane, Tochter des Königs Gradlon und Malven (Sopran)  
Der heilige Guénole (Bariton)  
Die Korriganen, Geister, die über das Volk von Ys gebieten

### Prolog

Im Jenseits treffen sich zwei Wesen: Malven, die auf die Erde zurückkehren will, um Gradlon, dem König von Cornouailles zu helfen, dessen Geliebte sie in einem früheren Leben war, sowie der Unbekannte (l'Inconnu), ein satanischer Geist, der den König Gradlon verwirrt. Deren Kampf ist nicht von langer Dauer, denn der Unbekannte muss sich Malvens' Macht beugen.

Seit langem schon steht sie durch die Vermittlung des Traumes mit König Gradlons Geist in Verbindung. Elle était sa femme dans une autre vie. Sie will Gradlon an jenen Ort zurückkommen lassen, wo sie seinerzeit zu Tode kam, nach Island. Dort ruht ihre sterbliche Hülle, unversehrt und eingefroren im ewigen Eis eines Gletschers, und da soll ihr Körper zu neuem menschlichen Leben wiedererweckt werden. Diese Nachrichten rauben ihm zwar den Schlaf, doch er wird genötigt, diesen zu gehorchen.

Nach einem eigenartigen Dialog zwischen dem schlafenden Gradlon und der ihm im Traum erschienenen Malven finden sich die beiden Liebenden, umgeben von der Helligkeit des Nordlichts, und fliegen durch die geistige Autorität Malvens auf dem Rücken von Morvark, dem magischen Pferd, davon.

Der Unbekannte erscheint wieder, denn endlich kann er seinen Hass gegenüber Malven stillen, da diese durch die Reinkarnation wieder die menschliche Verletzlichkeit angenommen hat. Durch Malvens Rückkehr zum physischen Kräfteverhältnis der Erde, entfesselt er seine Kraft auf das Kind, das Malven und Gradlon gezeugt haben. Dieses Kind, Morgane, lässt seine Mutter an der

Geburt sterben und wird fortan dem Unbekannten als Ankerpunkt dienen, um dessen Macht zu erweitern.

## 1. Akt

### erstes Bild

Auf seinem Schloss in Quimper lebt König Gradlon fortan einzig und alleine der Erinnerung Malvens sowie dafür, um die Launen seiner Tochter Morgane zu befriedigen. Den Ratschlägen des Heiligen Guénole zum Trotz, erfüllte er Morganes' Traum und liess die Stadt Ys bauen. Die Idee zur Gründung dieser Stadt stammt natürlich vom Unbekannten, der sich ausserdem als Architekt vorstellt, um diese moderne Stadt in einer wilden Bucht zu erbauen. Riesige Schleusen sollen die Siedlung vor den Gefahren des Ozeans schützen.

Morgane erscheint als leichtes Mädchen mit einem beinahe aggressiven, sinnlichen Charme. Untermalt wird das Ganze durch ein Saxophon-Quartett. Zynisch spielt sie mit den krankhaften Zuwendungen ihres Vaters, um diesen zu manipulieren, aber auch, um sich über ihn heftig lustig zu machen. Man sieht sie im Konflikt mit dem heiligen Guénole, der erscheint, um sich durch den Bau einer Kirche in der neuen Stadt Ys eine scheinbare Macht zu erhalten.

### Zweites Bild

Die Einwohner von Ys sind geblendet. Reich und arrogant, tolerieren sie auch nicht die Anwesenheit des ärmlich gekleideten Guénolé. Einige Männer bereiten sich sogar vor, ihn gefangen zu nehmen, dies allerdings, ohne sich dabei zu überlegen, dass seine Präsenz die Korrigane in die Flucht schlägt, jene unsichtbaren Geister, die über die Schleusen und die Tore der Stadt gebieten. Die steigende Flut droht nun, die Stadt zu überschwemmen, doch auf ein Wort von Guénolé werden Schleusen und Stadttore wieder geschlossen.

Er überwacht die Herausforderung an die Natur, die die Stadt Ys stellt, und er übergibt Morgane die Silberschlüssel zur Betätigung der riesigen Stadttore. Morgane ihrerseits, durch die bedrohlichen Ereignisse verängstigt, übergibt diese Schlüssel ihrem Vater, dem König Gradlon.

## 2. Akt

### erstes Bild

Die Macht des Unbekannten über Morgane wächst weiter. Seinem Willen gehorchend, wählt Morgane ihre Liebhaber einer einzigen Nacht einzig nach deren Erfolg in den Gladiatorenkämpfen; es handelt sich dabei tatsächlich um Menschenopfer. Hinter der faszinierenden Technologie der Stadt Ys entwickelt sich ein hexengleicher Pakt der Korrigane, die den negativen Gebrauch der Naturgewalten symbolisieren.

Eines Nachts trifft der Unbekannte Morgane auf einer Insel, um ihr die Anrufung der Korrigane beizubringen. Ihre unverschämte Frische hat sie inzwischen verloren und verlangt einzig und alleine, endlich die wahre Liebe des Unbekannten zu erlangen, dem einzigen Mann, der bis heute ihrem Charme widerstanden hatte, da er eben kein Mann ist! Er verspricht ihr, sie eines Tages in sein Königreich mitzunehmen, unter der Bedingung allerdings, dass sie ihm gehorche.

Dieses Mal heisst er sie, eine Droge zu trinken, die ihr die Tore zu den unsichtbaren Welten öffnen soll. Auf dem Höhepunkt der Hoffnungslosigkeit vor der Kälte des Unbekannten schluckt sie das Gift.

Die Korrigane steigen aus der Erde heraus und springen herum wie Kröten. Morgane befiehlt ihnen, über Nacht für sie einen Palast zu bauen, der durch seine Grösse die Kirche verschwinden lasse.

Bei Tagesanbruch erlebt Morgane eine Art verschmolzene Ekstase mit dem Ozean, in der man sie, auf der Suche nach Befreiung, und in einer absoluten, durch ihre Seele erreichte Erleuchtung sieht.

### Zweites Bild

In einem besessenen und monströsen rhythmischen Takt bauten die Korrigane Morganes gigantischen Palast.

Eine junge Frau namens Agnes erscheint, sie sucht Sylvain, ihren Verlobten, um ihn davon abzuhalten, beim nächsten Turnier der Gladiatoren zu kämpfen. Er aber verweigert ihr nicht nur das Gehör, wehrlos muss sich Agnes vielmehr von einer Gruppe degenerierter Männer und Frauen angreifen lassen. Diese versuchen, sie in einem Brunnen zu ertränken, stellen dann aber fest, dass

dessen Quelle versiegt ist. Durch den Unbekannten ermutigt, wenden sie sich an Guéanolé, ihn dafür beschuldigend, dass er die Stadt ein weiteres Mal gestört habe. Guéanolé versucht, sie an ihrem zerstörerischen Vorhaben zu hindern, und lässt von einem Felsen eine Quelle sprudeln.

Er hat kaum noch Zeit, seinen Vortrag fortzuführen, als Morgane vor ihrem Palast erscheint, um die nächsten Kämpfe anzukündigen.

Sylvain ist einer der Gladiatoren, die die Spiele eröffnen. Da er beim Kampf seinen Gegner getötet hat, wird dieser durch Guéanolé von den Toten wieder auferweckt. Majestätisch klagt er Morgane an, ihr Volk dem Untergang entgegenzuführen. In der Menge macht sich ein missbilligendes Murmeln breit, das mit lauten Stimmen den baldigen Fortgang der Spiele verlangt. Geschlagen verlässt Guéanolé den Ort des Geschehens, als die nächsten Kämpfer sich in die Schlacht stürzen.

### 3. Akt

Am Rande einer Klippe, die sich über der Stadt Ys erhebt, versucht Agnes, ihren unglücklichen Geliebten durch ein Gebet zu läutern. Sie erkennt den Unbekannten, der Sylvain durch eine Geheimtüre im Felsen zu Morganes Wohnungen führt. In voller Hast geht Agnes, um Hilfe zu suchen.

Verbraucht durch ihren lasterhaften Lebenswandel, schleppt sich Morgane erbärmlich vor den Unbekannten, um Liebe flehend, die für sie unerreichbar bleibt. Endlich willigt er ein, sie in sein Königreich mitzunehmen, unter der Bedingung allerdings, dass sie noch einen letzten Liebhaber treffe, und vor allem, dass sie ihm die Schlüssel zur Stadt übergebe, die sich in König Gradlons Besitz befinden.

Sie stimmt zu und kehrt widerwillig in ihre Wohnungen zurück.

Agnes kehrt in Begleitung von Guéanolé und König Gradlon zurück, der sich endlich dazu entschieden hat, aus seiner Passivität herauszutreten. Von Schuldigkeit gepeinigt, will er Agnes helfen. Bald darauf sieht man Morgane und Sylvain aus der Geheimtüre treten, wie Verliebte umschlungen. Der Unbekannte nähert sich, um Sylvain zu töten, doch Gradlon stellt sich dazwischen. Nach einem ebenso kurzen wie ungleichen Kampf verletzt der Unbekannte sein Gegenüber tödlich. Dank seiner Macht verhindert Guéanolé, dass sich der Unbekannte der silbernen Schlüssel ermächtigt.

Morgane ihrerseits reisst die Schlüssel ihres Vaters an sich, um sie dem Unbekannten zu übergeben, der sie dazu ermuntert, ihm zu folgen, bevor sie ins Leere springt. Morgane besteigt nun Morvark, das magische Pferd. Kaum hatte

sie die Verfolgung des Unbekannten aufgenommen, als sich das Pferd verwandelt und Malvens Gestalt annimmt.

Der Unbekannte hat nun die Tore der Stadt geöffnet, die sehr schnell überflutet wird.

Gradlon stirbt, währenddessen die Erscheinung Malvens in der Luft schwebt, einem Würgengel gleich. Gerettet und auf dem höchsten Felsen, schauen Sylvain, Agnes und Guénolé den Sonnenaufgang über dem sich plötzlich beruhigten Meer. Alle Themen des Werks finden sich wieder, vereint wie die Elemente einer einzigen Energie, die endlich ihr Gleichgewicht wieder gefunden hat.