

5. Der Maler.

Ein junger Maler hatte sich in Rothenburg heimisch gemacht, um daselbst seine Kunst zu treiben. Wo er eines hübschen Gesichtes, einer edlen Gestalt ansichtig wurde, am Fenster, auf freier Straße oder in der Kirche, zog er seine Pergamenttafel hervor und zeichnete sie mit der Bleifeder ab; hernach malte er das Bild in Oelfarbe, verkaufte es an die Klöster als ein Heiligenbild und trieb damit ein gutes Geschäft. Am Fronleichnamsfeste war ihm bei dem feierlichen Zug in die Kirche schön Lisbeth zuerst in die Augen gefallen; er hatte flugs den Kötelstift zur Hand genommen, die lieblichen Züge zu erhaschen. Allein sie war kein Alltagsgesicht, das sich mit Leichtigkeit abnehmen ließ. So sehr der Künstler bemüht war, aus dem ersten Entwurf durch Beihilfe der Einbildungskraft eine annähernde Ähnlichkeit herauszupinseln, so wenig wollte es ihm damit glücken; es blieb immer im Vergleich des Urbildes ein steifer Haubenkopf. Darum strich er aus Verdruß die mißlungene Arbeit wieder aus.

Bald nachher bestellte bei ihm ein reicher Graf zur Ausschmückung seines neuerbauten Schlosses verschiedene Gemälde, deren Gegenstand er selbst angab. Das Hauptstück sollte einen Jagdzug der Göttin Diana darstellen. Für diese wußte der Maler kein vollkommeneres Muster, als des Meisters Peter Bloch schöne Tochter; nur war die Frage, ob das schüchterne Mädchen sich dieser öffentlichen Schaustellung preisgeben würde. Um den geradesten Weg einzuschlagen, der zu dieser Absicht führte, wendete er sich unmittelbar an den Vater, machte sich etwas bei ihm zu thun, ließ von ihm Farben reiben und vergalt ihm seine Mühe reichlich. Nach gemachter Bekanntschaft rückte er eines Tages mit seinem