

Zeitschrift: Schweizerische Lehrerinnenzeitung
Herausgeber: Schweizerischer Lehrerinnenverein
Band: 84 (1980)
Heft: 9

Artikel: Musik und Musikanten im Volksmärchen
Autor: Hofer-Werner, Gertrud
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-317980>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 09.03.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Musik und Musikanten im Volksmärchen

Das Volksmärchen ist von den Klängen der Flöte, der Geige, des Dudelsacks und des Gesanges durchwoben, anders jedoch als Wald und Wiesen vom Vogelgesang, und anders als der Konzertsaal bei Mozart- oder Schubertmusik. Die Musik im Märchen ist nicht «Natur», sie ist auch nicht «Kunst», obwohl sie manchmal Natur, manchmal Kunst berührt oder einschliesst.

Persono – durchtönen

Musik im Märchen ist das, was den Menschen zum Menschen macht, was ihn weckt, begabt; sie ist *Atem des Lebens*, *Atem des Geistes*. Der Musikant des Märchens bringt diesen Atem zum Tönen. Person kommt von *per sono* – durchtönen. Durch Sprache wird der Mensch zur «Person», durch Musik, als *Ordnungsprinzip* der Welt aufgefasst, wird er zu einer neuen, gewandelten Person. Eine Flöte, durch die der Atem geht, ist im Märchen oft identisch mit einem Menschen, einer Zauberin, einem edlen Pferd.

Menschwerdung durch Musik

Menschwerdung durch Musik: Da wird ein Königskind als Esel in geboren, zum Jammer seiner Eltern (Grimm-Märchen Nr. 144): Trotz seiner Gestalt ist das Eselein fröhlich, springt herum und hat eine besondere Vorliebe für Musik. Darum geht es zu einem berühmten Spielmann und spricht: «Lehre mich deine Kunst.» Der Spielmann antwortet: «Das sollte Euch schwerfallen, Eure Finger sind nicht allerdings dazu gemacht und allzu gross; ich Sorge, die Saiten halten's nicht aus.» Das Eselein gibt nicht auf. Es übt beharrlich und lernt es am Ende «so gut als sein Meister selber». Das Eselein kommt – sein Lautenspiel ist seine Empfehlung – an einen fremden Königshof, gewinnt die Liebe des Königs und das Herz der Prinzessin. In der Hochzeitsnacht wirft es die Eselshaut ab – es ist ein Mensch geworden, ein Prinz, der Prinzessin würdig. Der «*Bu-der Leib*», der Esel, muss durch Musik durchlässig gemacht werden für seelische und geistige Kräfte und Ordnungen. Auf einer sumerischen Vase ist ein Esel dargestellt, der Harfe spielt. Der «*Goldene Esel*» des Apulejus muss aus der Hand der Isis Rosen fressen, um ein Mensch zu werden. Auf der Südseite des Domes von Chartres befindet sich die Steinfigur eines Esels mit einem Saitenspiel zwischen den Hufen. Ähnliches berichtet das Balkanmärchen «*Das Froschmädchen*». Als Frosch zur Welt gekommen, will es sich doch nützlich machen und trägt dem Vater das Essen, das es auf den Rücken bindet, auf den Acker. Dann setzt es sich auf einen Baum und singt. Mit seinem Gesang gewinnt es die Liebe eines Königssohns. Es verspricht ihm, an dessen Königshof zu kommen, wenn der Prinz ihm einen weissen Hahn schicke, auf dem es reiten könne. Der *Hahn*, Bild des Morgens, des Erwachens und Weckens beim Aufgang der Sonne, ist ein *Symbol* für das Bewusstsein. Das Mär-

Das Froschmädchen

chen selber geht als Frosch zur Sonne und bittet sie um Sonnenkleider. So wie es mit dem weissen Hahn die Stadt betritt, wird aus dem Frosch das schönste Mädchen der Welt. Nach einem *indischen* Märchen wird das verwandelte Froschmädchen als «*alle drei Welten*» bezeichnet, (Himmel, Erde, Unterwelt), der Frosch im «Froschmädchen» kommt aus der feuchten Tiefe, lebt auf der Erde mit der Bürde des Essens für den Vater auf dem Rücken und singt auf dem Baum wie ein Vogel, mit *Menschenstimme*.

Hans mein Igel

Dasselbe erzählten die Brüder Grimm mit «*Hans mein Igel*» (Nr. 108). Auch der Igel braucht einen beschlagenen Gockelhahn, um darauf zu reiten, auch er setzt sich mitsamt dem Hahn auf den Baum und bläst den Dudelsack, womit er seine Tiernatur, wenn auch mühselig, lange Zeit unter Eseln und Schweinen lebend, ablegen kann.

Wie der Teufel das Geigenspiel lernte

Auch der Teufel wollte einmal das Geigenspiel lernen (Märchen nach Grimm, Bd. I), als er sah, dass der Soldat, tapferer Wächter in einem verwünschten Schloss, durch unverdrossenes Geigenspiel Macht über ihn gewann. Doch der Teufel war ungeschickt, er zerdrückte die Saiten, weil er sie unter seinen Schwielen und Krallen nicht spüren konnte. Um ihm seine groben Pfoten zu maniküren, steckt der Schneider sie in einen Schraubstock. So hat er den Teufel besiegt.

Da der *Teufel* Unordnung stiftet und das *Licht scheut*, ist es ihm trotz seiner Klugheit nicht möglich, das *Musizieren* von der Art des heiteren und mutigen Soldaten zu erlernen.

Voraussetzungen für das Musizieren

Es braucht also bestimmte Voraussetzungen im Märchen, solche Musik zu erlernen. Voraussetzung ist nach Empedokles, einem Schüler des Pythagoras, die «rechte Mischung der Elemente» oder, anders ausgedrückt, die «Ernüchterung vom Bösen». (Musik bedeutet im Märchen oft eine Pforte der Einweihung oder den Schlüssel zur Pforte.)

Der Ritt auf den Glasberg

Diese Voraussetzungen besitzt der «*dumme*» *Krischan*, der den Mut hat, anstelle seiner älteren Brüder in der Kirche am offenen Sarg des Vaters Wache zu halten (in «Der Ritt auf den Glasberg», Deutsche Märchen seit Grimm, Bd. I). Jede Nacht bekommt er zum Lohn für seine Wache vom verstorbenen Vater eine Flöte. «Wenn du des Morgens hier weggehst, dann flöte auf beiden Enden und wart ab, was kommt.» Er bekommt erst eine schwarze, dann eine braune und in der dritten und letzten Nacht eine weisse Flöte. Er probiert jede Flöte am Morgen nach der Wache aus. Aus der ersten Flöte steigt ein Rappen mit prächtigem Sattelzeug und schönen Kleidern für ihn, aus der zweiten ein Brauner, noch schöner, aus der dritten ein Schimmel, schöner als alle Pferde der Erde. Wenn er die Flöte am andern Ende bläst, so verschwinden die Pferde. Die Flöte ist der *Lebensatem*, der eingeht in irdische Wesen und der (am andern Ende) wieder ausgeblasen wird. Mit den drei Flöten hat er sich drei Seelenkräfte erworben, Kräfte, die ihn bis auf den Glasberg zum goldenen Schloss tragen. Der erste Hengst, der schwarze, entspricht einer vitalen und schwer zu bändigenden Seelenenergie, mit ihr überwindet Krischan die Hälfte des Glasberges. Die braune Flöte

– das braune (in andern Märchen das rote) Pferd – entspricht dem Herzen, dem Gefühl, mit ihm kommt er drei Viertel hoch. Der Schimmel (die weisse Flöte) deutet das Licht des Erkennens an, mit dem er auch noch das letzte Viertel des Glasberges überwindet. Vor jedem Ritt muss er sich waschen und die schönen Kleider, die das Pferd auf dem Rücken trägt, anziehen, nur so tönt seine Flöte ein und kann mit ihrer Schwingung erreichen, was er sucht.

Leib, Seele und Geist in der Musik

Dieses Märchen zeigt uns, dass Musik im Märchen vom *ganzen* Menschen spricht, von Leib, Seele und Geist. Nach pythagoreischem Gedankengut müssen diese Kräfte (manchmal sind es drei, manchmal vier) zusammenspielen, harmonisieren, damit verteilen sie Freude und Entzücken, wie Tredeschin (Schweizer Märchen). Er blieb unter seinen Brüdern immer der kleinste. Aber hell war er wie keiner, und Geschichten wusste er und Sprüche und Worte, es ist nicht zu sagen. Das war aber nicht alles. Tredeschin hatte eine Stimme, die sang so fein, wie die Vögelein im Walde zwitschern, und so hell klang sie, wie die Kirchenglocke. Und allemal, wenn er sang, so liessen die Leute ihre Arbeit sein, und jung und alt stand still und lauschte. «Und spielte er gar auf seiner Geige zum Tanz auf, so lüpfen die Burschen und Mädchen das Bein noch einmal so hoch als sonst.»

Die Bremer Stadtmusikanten

Wunderbar erzählt uns das Märchen «*Die Bremer Stadtmusikanten*», wie sich die menschlichen Kräfte (Esel-Hund-Katze-Hahn jedes Tier eine bestimmte Seelenkraft) zusammenfinden und miteinander zu musizieren beginnen. Sie übernachteten unter und in einer Tanne (dem Lebensbaum), werden eins, und brechen dann – gesäffelt nach *pythagoreischen Gesetzen der Seele* – in das Räuberhaus ein, das Haus erobernd, die Räuber vertreibend. Den innern Schwingungen der Seele entsprechen die äussern Schwingungen der Schöpfung, die das Leben, das physische und das geistige, erzeugen, bzw. erhalten.

Die zerbrochene Laute

Im chinesischen Märchen «Die zerbrochene Laute» erzählt der weisse Holzfäller dem gelehrten Mandarin, wie die Laute entstanden sei: In uralten Zeiten, als das Feuer entdeckt wurde, stürzte ein Funkenregen von den fünf Planeten (im Abendland: 7 Planeten). Die Funken fielen ins Gezweig der Platanen, und leuchtende Phönixe setzten sich auf diese Bäume. Da erkannte der Erfinder der Laute, dass das Holz der Platane, durchdrungen vom Wesen der Gestirne, der edelste Stoff sei, um daraus ein Musikinstrument zu schaffen. Er liess einen dieser Bäume fällen und in drei Stücke schlagen. Diese drei Stücke hiessen: Himmel, Erde, Mensch. Die Länge der Laute entsprach den 361 Graden des himmlischen Umkreises. Acht Finger mass sie in der oberen Breite, unten aber vier, in Rücksicht auf die vier Jahreszeiten und auf die acht Feste des Jahres. Ihre Dicke trug zwei Finger, gleich der Zweiheit von Sonne und Mond ... Die Laute besass zwölf Saitenstege, die zwölf Monde des Jahres darstellten ... Die fünf Saiten waren den *fünf Elementen* des Weltalls zugeordnet, dem Wasser, dem Feuer, dem Holz, dem Metall und der Erde und stimmten zu den fünf Haupttönen der Tonleiter ...

Musik vergegenwärtigt die ganze Schöpfung: Kalewala

Wenn *Wäinämöinen*, der *finnische Orpheus*, auf seiner Kantele spielt und singt (Kalewala XVI), kommen alle Menschen, junge und alte, alle Tiere des Waldes, alle Vögel der Lüfte, alle Fische des Meeres und der Flüsse, die göttlichen Töchter der Elemente, der König der Fluten, Atho, selber – alle rührt er mit seinem Gesang zu Tränen: «Denn der Klang war wunderseltsam, wunderschüss das Spiel des Alten.» Die ganze Schöpfung ist in Frieden um ihn versammelt. Tränen rinnen dem Alten über die Wangen, rinnen auf den Boden und zum Meeresstrand. Wer sie aufhebt, dem schenkt *Wäinämöinen*, der alte Zauberer, ein Federkleid, mit dem er sich in die Lüfte heben kann.

Orpheus und Wäinämöinen

Beim Gesang des mythischen Sängers *Orpheus* lauschten die wilden Tiere, die Bäume und die Felsen. Die Musik des *Wäinämöinen* und die des *Orpheus* überschreitet die Grenzen der irdischen Schöpfung. *Orpheus* dient mit seinem Gesang dem überirdischen Licht (*Apoll*), aber auch den Geistern der Unterwelt (*Dionysos*). *Wäinämöinen* ist in das Grab, ja in den toten Leib seines Ahnen *Wipunen* gestiegen und hat diesem seine Lieder entlockt. Seine Kantele ist aus den Flossen und Gräten des grossen Hechtes vom Totenstrom hergestellt. Auch er hat Beziehungen zu kosmischen Höhen und Tiefen.

Beziehung zu kosmischen Höhen und Tiefen

Es bleibt das Paradox, dass der mythische Sänger *Orpheus*, Sohn des *Apoll* und der Muse *Kalliope* (von *Ovid* «der Seher, der Sänger *Apolls*» genannt), als Priester der hellen und geordneten Welt des *Apoll* dient, als Mensch aber gleichzeitig dem Ungeheuren, der Welt des *Dionysos*, zugewandt ist. Der Mythos vom Tod *Eurydikes* und *Orpheus* Hadesfahrt hängt mit dionysischen Erfahrungen zusammen. Um *Apoll*, dem Gott des Lichtes, zu dienen, muss er die finstere Gegenwelt *Thrakien* in sich tragen, den Kult der *Bacchanten* und *Mänaden*, sonst könnte er ihn mit seinem Gesang nicht bezähmen. Doch *Orpheus* wird schliesslich das Opfer der Kräfte, die er gebannt hat. Er wird von eifersüchtigen *Mänaden* zerrissen und zerstückelt. Doch sein abgetrenntes Haupt singt weiter – wie das des *Wipunen* in der *Kalewala*, wie der Kopf des Zauberpferdes *Falada* («Die Gänsemagd, Grimm Nr. 89), wie der «*singende Knochen*» des Ermordeten (Grimm Nr. 29), wie die Beinchen des ermordeten, unter dem *Machandelbaum* begrabenen und als Vogel auferstandenen Bruders, der wegfliegt und auf des Goldschmieds Haus singt:

Kalewala Falada, der singende Knochen von dem Machandelbaum

Mein Mutter, der mich schlacht,
mein Vater, der mich ass,
mein Schwester, der Marlenichen,
sucht alle meine Beinchen,
bindt sie in ein seiden Tuch
legt's unter den Machandelbaum.
Kywitt, kywitt, was vör'n schön Vagel bün ik.

Die drei Sprachen

Die Berührung mit den drei Welten – der Unterwelt, der Erde und dem Himmel – zeigt auch das Märchenmotiv der drei Sprachen. Der Weise versteht und der Dümmling erlernt die Sprache der Frösche (Unterwelt), die des Himmels (Vögel) und die der Tiere der Erde (Hund). Den Sagen und Mythen nach gibt es eine Musik, die ver-

Beziehung zur Unterwelt in Sage und Märchen

Musik als Abwehr des Bösen

führt und verzaubert. Böse *Verführer* dieser Art sind die *Lorelei*, die *Sirenen* oder der *Rattenfänger* von Hameln, der mit seiner Flöte die Kinder anlockte und mit ihnen in einem Berg verschwand, den sie dann auf ewig einschloss. Im Märchen aber haben disharmonische, ungleichgewichtige Geschichten selten Raum. Jeder Aufstieg erfolgt durch irdische Mühsal, jedem Verhängnis durch böse Mächte folgt eine Erlösung. Der seelische «*Schatten*», um mit Jung zu reden, die verschlingende *Anima*, der unbewusste *Animus*, werden im Märchen durch den Helden bezwungen, was den Untergang der Opfer, die vor dem Auftreten des Helden den Tod gefunden, aufhebt. Die Zauberflöte spielend, schreitet *Tamino* mit *Pamina* durch die Schreckenspforte. Im Nordischen Märchen «Nördlicher als der Norden und südlicher als der Süden» (Unterwelt) bezwingt *Aschenhans* mit einem tödlichen Zauberstock die drachenartigen *Trolle*, und er erweckt mit seiner Zauberfiedel alle vom Troll getöteten Jungfrauen. In den «Zwölf Brocken» (Balkanmärchen) erhält ein von seiner Stiefmutter verstossener Zarensohn von einem Einsiedler ein Flötchen. Mit diesem bezwingt er die *Vilen*, die bösen Feen, die seinem Brotherrn die Augen ausgestochen haben. Sie müssen so lange tanzen, bis sie bereit sind, die Augen zurückzugeben. Wie der Zarensohn in der Welt als Held berühmt geworden ist, lässt ihn sein Vater rufen, der in grosser Not ist. Ein feuriger *Drache* begehrt des Zaren Tochter, also des Helden geliebte Schwester, und mit ihr das ganze Reich. Der Drache ist so gewaltig, dass sämtliche Waffen des Zarensohns daran zerbrechen. Da holt er seine Flöte aus der Tasche und spielt. Alles Lebendige ringsum beginnt zu tanzen, der Drache zischt, zittert und wird allmählich immer kleiner, bis er nur noch eine kleine Blase ist. Der Zarensohn zerdrückt die Blase mit dem Fuss, worauf alle Teufelsmacht ein Ende hat.

Die Zauberflöte

Nördlicher als der Norden und südlicher als der Süden

Die zwölf Brocken

Jack mit seinem Flötchen

Eine ähnliche Macht übt *Jack* mit seinem Flötchen (Deutsche Märchen seit Grimm) aus über seine böse *Schwiegermutter*, über geistliches und weltliches Gericht und schliesslich über den *Henker*. Auch wenn hier die Musik mehr quält als erfreut, so dient sie doch letztlich der Wiederherstellung der verletzten Gerechtigkeit, also der Aufhebung der Disharmonie.

Die singende Geige

Ein Zigeunerjunge (Die singende Geige, Zigeunermärchen) erweckt mit seiner aus Wacholderholz geschnitzten Geige ein ermordetes unschuldigtes Mädchen wieder zum Leben. Alles Tun des Menschen ist wertlos, wenn er nicht den Klang der höheren und tieferen Natur (im weitesten Sinne) hören und in ihn einstimmen kann, wenn er nicht Person wird.

Die Nachtigall Gisar

Ein *Balkanmärchen* erzählt von einem König, der grosses Verlangen hat nach «Moschee und Gebet». Er lässt drei Moscheen bauen, eine schöner als die andere. Jedesmal aber, wenn er in einer neubauten Moschee betet, kommt ein *Derwisch* und sagt ihm, dass sein Gebet unwirksam sei. Der König ist verzweifelt. Seine Söhne beschliessen, ihm zu helfen. Sie befragen den *Derwisch*, warum das Gebet des Königs unwirksam sei. Der *Derwisch* antwortet: «Die Moschee ist sehr schön, wie sonst keine der Welt, aber sie müssten noch die Nachtigall Gisar haben, und die müsste darin singen.» Der jüngste Sohn geht auf orientalisches abenteuerlichen Wegen, «auf dem

nen man nicht zurückkehren kann», den Vogel suchen. Er läßt sich dabei Fragen und Nöte leidender Menschen auf. Diese Menschen helfen ihm, den Weg zur Besitzerin des Vogels zu finden. Es ist, jenseits aller Pfade, eine *Königin*, die «Schöne dieser Erde». Er erlistet sich den Vogel, die «Schöne dieser Erde» folgt ihm nach, denn sie liebt den kühnen Helden. So kommt des Vaters Tempel zur Nachtigall *Gisar*, der Sohn zu seiner Königin. Der Tempel, der Leib, ist be-seelt, ist durchtönt von Musik von selbstloser Liebe. Das Gebet kann wirksam werden.

Das Märchen
selber: Musik

Das Märchen selber entspringt dem Geist der harmonisierenden Musik. Das Erzählen hat im Märchen noch zu tun mit den pythagoreischen Zahlen, der Eins, der Zwei, der Drei, der Vier, der Zehn, der Zwölf, die Weltgeheimnisse offenbaren und die in der Musik vernehmbar werden.

Gertrud Hofer-Werner

«Die ganze pythagoreische Medizin beruht auf der Überzeugung, das Lebensprinzip, das man im Körper zu wahren und zu erhalten habe, sei Harmonie. *Diese Medizin als Therapie der scheinbar Gesunden war die Grundlage der pythagoreischen Erziehung und wurde mittels der Musik fortgeführt und ergänzt.* Die Harmonie ist für die Pythagoreer wissenschaftliche Fassbarkeit des Lebens – in seinem biologischen Sinne – und zugleich seine höchste Entfaltung.

Karl Kerenyi (Humanistische Seelenforschung, 1966)

*Wer sich der Musik erkiest,
hat ein himmlisch Werk
gewonnen;
denn ihr erster Ursprung ist
von dem Himmel selbst
genommen,
weil die lieben Engelein
selber Musikanten sein.*

Martin Luther