

# Saitenspiel und Zauberklang

## Die Harfe in Mythen und Märchen

**Dr. phil. Ursula Brunold-Bigler** • Die Harfe gehört wie die Leier, die Laute, der Psalter oder die Zither zu jenen Saiteninstrumenten, die zum Erzeugen von Klängen gezupft werden. In ägyptischen Gräbern gefundene Harfen können ins Alte Reich, das heisst bis ungefähr 3000 v. Chr., datiert werden.<sup>1</sup> Aufgrund des hohen Alters des Instruments nimmt es wunder, welche Vorstellungen von der Harfe und verwandten Tonerzeugern in historischen Erzählungen, Mythen und Märchen zu finden sind.

In einem antiken griechischen Mythos tötet der soeben geborene Gott Hermes eine Schildkröte und baut aus ihrem Panzer, Schilfrohren und Schafdarm eine sieben-saitige Leier. Nur der wunderbare Klang dieses von einem göttlichen Kind geschaffenen Instruments vermag den Zorn Apolls, des Gottes der Musik, zu dämpfen. Dieser hat nämlich bemerkt, dass der dreiste Säugling ihm 50 Rinder gestohlen hat. Hermes ist freilich trotz seines zarten Alters klug genug, seine Leier dem mächtigen Apoll als Versöhnungsgabe zu überlassen.<sup>2</sup> In diesem Mythos steht die aussergewöhnliche Entstehung des Instruments und die damit verbundene magische Klangkraft im Zentrum des Interesses.

### Die antiken Leierspieler

Orpheus, der mythische Sänger und Leierspieler, gilt als Sohn Apolls, womit er und seine Kunst in die Sphäre des Göttlichen erhoben werden. Orpheus gelingt es mit seinem Spiel, Menschen, Tiere und Pflanzen in einen Zustand paradiesischen Friedens zu versetzen; ja sogar die Sturmeswellen des Meeres legen sich, überwältigt von seiner Musik. Selbst Hades, der Herrscher über die Unterwelt, lässt sich durch Orpheus' Leierklänge erweichen und gibt ihm dessen an einem Schlangenbiss verstorbene Frau mit auf die Oberwelt zurück. Orpheus hält sich nicht an das Gebot des Hades, indem er sich unterwegs nach Eurydike umschaute und sie folglich auf ewig verlor. Zum Frauenfeind

geworden, zerfleischen ihn die Mainaden, das rasende weibliche Gefolge des Gottes Dionysos, doch seine Leier wird als Sternbild an den Himmel versetzt und erlangt somit Unsterblichkeit.<sup>3</sup> In dieser Erzählung liegt der Fokus auf der göttlichen Herkunft des Künstlers, die sich wie bei der Leier des Hermes auf sein Instrument überträgt.

Der antike Mythos von Arion, Sohn des Meeressgottes Poseidon und einer schönen Nymphe, ist die Erzählung von einem gottbegnadeten Sänger und Leierspieler, der dank seiner Musik vor dem Tod gerettet wird. Habgierige Matrosen haben es auf einer Seefahrt auf die Schätze des Arion abgesehen und wollen ihn ins Wasser stürzen. Sie gewähren ihm als letzte Bitte ein Spiel auf

seiner Leier. Die wunderbare Wirkung seiner Musik besteht darin, dass sie einen Delphin, das heilige Tier Apolls, des Gottes der Seefahrer, herbeilockt. Arion wird ins Meer gestossen und auf dem Rücken des ihn erwartenden Delphins sicher ans Ufer getragen. Arion und sein Helfertier erlangen Unsterblichkeit, indem Apoll, der Gott der Künste, sie als Sternbild an den Himmel versetzt.<sup>4</sup> Wie bei den Mythen von Hermes und Orpheus wird in jenem von Arion die ausserordentliche Qualität der Musik mit der göttlichen Abstammung des Künstlers begründet; seinem Instrument wird jedoch keine überirdische Kraft nachgesagt.

Im Tiroler Märchen «Der Knabe und die Riesen»<sup>5</sup> schenkt ein dankbarer Riese, den ein







mitleidiger Knabe aus dem Gefängnis befreit hat, diesem eine Harfe. Mit dem Geschenk verbunden ist die Aufgabe, zwölf Bären und zwölf Pferde, das Eigentum dreier dämonischer Riesen, zu hüten. Diese müssen vom Helden getötet werden, damit er sich weitere Zaubergegenstände aneignen kann.

Es ist offensichtlich, dass der antike Orpheus-Mythos in dieser Erzählung nachwirkt.<sup>6</sup> Während der kleine Hirte die Tiere beaufsichtigt, zupft er die Saiten seiner Harfe, «und diese klangen so wunderschön, dass man auf Erden nichts Süßeres hören konnte. Selbst die Bären kamen herbei, legten sich dem Knaben zu Füßen und horchten zu. Die Pferde hielten im Gras inne und standen wie angewurzelt, und die Vögelin auf den Bäumen hörten auf zu singen, um den schmeichelnden Tönen zu lauschen.» Der Spieler ist indes nicht mehr göttlicher Abstammung und deshalb nicht von überirdischer Begabung wie Orpheus, sondern märchentypisch ein schwacher, auf einen Zaubergegenstand angewiesener Held. Es sind die Klänge der magischen Harfe, welche die Tiere in Bann halten und schliesslich die Königstochter in Liebe verzaubern, doch woher die im Instrument innewohnende Kraft stammt, ist in der Erzählgattung Märchen nicht von Bedeutung. Anklänge an den Orpheus-Mythos lassen sich auch aus der schottischen Märchensage «Des Harfenspielers Stein»<sup>7</sup> heraushören. Als ein Hirte ein Rudel Wölfe

*In einer im Alten Testament überlieferten Erzählung suchen die Diener des vom «bösen Gottesgeist» geplagten, in Schrecken versetzten israelitischen Königs Saul einen Mann, der es versteht, die Harfe zu spielen und somit dem Kranken Erleichterung zu verschaffen.*

auf sich zukommen sieht, setzt er sich auf einen Stein und beginnt, auf seiner Harfe zu spielen, um die Tiere zu beruhigen. Da tritt der Anführer, grösser und kräftiger als die andern, aus dem Rudel hervor und streckt dem Hirten seine Pfote hin, worin ein Dorn steckt. Der Hirte erbarmt sich des Wolfs und entfernt den Dorn, woraufhin die wilden Tiere, ohne Schaden angerichtet zu haben, sich verziehen. Einige Zeit später spricht ein Herr den Hirten auf dem Markt an und erzählt ihm, er sei der Wolf gewesen, seine Stiefmutter, eine Hexe, habe ihn in einen Wolf verwandelt, und er, der hilfreiche Hirte, habe ihn von seiner Tiergestalt erlöst. Typisch für eine Sage ist die Erklärung des Namens einer in der Landschaft herausragenden Steinformation und märchen-eigentümlich das erfreuende Ende.

#### **Der Harfner des Königs**

In einer im Alten Testament überlieferten Erzählung suchen die Diener des vom «bösen Gottesgeist» geplagten, in Schrecken versetzten israelitischen Königs Saul einen Mann, der es versteht, die Harfe<sup>8</sup> zu spielen und somit dem Kranken Erleichterung zu verschaffen.<sup>9</sup> Die Angstzustände Sauls finden ihre Erklärung darin, dass der gute Geist Gottes Saul aufgrund seines Ungehorsams verlassen hat und er stattdessen vom «bösen Gottesgeist» beherrscht wird. Der Musiktherapeut – so würde man David heute bezeichnen –, den die Diener Sauls finden, verfügt über alle damals erwünschten Männertugenden: jung, schön von Gestalt, Kriegsheld, unerschrockener Hirte und ein Meister an der Harfe.<sup>10</sup> Doch dies genügt noch nicht: Denn erst mit Hilfe des guten Gottesgeistes, der seit Sauls Salbung zum König Israels in ihm wohnt, vermag David mit seinem Spiel den in Saul wohnenden «bösen Gottesgeist» zu vertreiben. Im Unterschied zu den griechisch-antiken Göttersöhnen benötigt David demnach keine magische Harfe.

Der dänische Geschichtsschreiber Saxo Grammaticus erzählt in seinen «Gesta Danorum» (Die Taten der Dänen, um 1200) von einem schier dämonischen Harfenspieler, der im Gegensatz zu David, dem vom Geist des Herrn Erfüllten, mit seiner Musik einen verheerenden Einfluss auf die Psyche seiner Zuhörer ausübt. Immerhin rät der Harfner dem König vor dem Beginn seiner Darbie-

lung, alle Waffen wegzuschliessen. Denn zuerst erregt er bei seinen Zuhörern Sorge und Kummer, dann überlustige Heiterkeit, dann aber spielt er so, dass alle in Wut geraten. Dem König gelingt es, sich der Waffen zu bemächtigen, und in seiner Raserei erschlägt er vier seiner eigenen Leute, bevor er überwältigt wird.<sup>11</sup> Im walisischen Märchen «Telyn, die zauberische Harfe» gerät eine magische Harfe, ein Geschenk der Feen, in die Hände eines verantwortungslosen Spielers. Das Instrument vermag durch den Zwang zum ekstatischen Tanz den Zusammenhalt zwischen den Dorfleuten zu zerstören. Die Feen machen den von ihnen angerichteten Schaden wieder gut, indem sie ihr unheilvolles Geschenk wieder in ihre Obhut nehmen.<sup>12</sup>

### Die Harfe enthüllt die Wahrheit

In britischen und skandinavischen Varianten des Typs «Singender Knochen»<sup>13</sup> wird aus den Körperteilen einer von ihrer Schwester aus Neid ermordeten Frau eine Harfe gefertigt, deren Saiten während des Spiels das Verbrechen enthüllen – die Seele lebt in den verwendeten Körperteilen weiter. Der Mord wird dank der magischen Harfe gesühnt und somit die Gerechtigkeit hergestellt.

Von der Rache des Mordes an Unschuldigen und dem Glauben an die Unsterblichkeit der Seele handelt desgleichen die irische Sage vom König Lora Lonshach. Der durch Pferdeohren verunstaltete Herrscher lässt seine Haare jährlich nur einmal schneiden und jedes Mal den Barbier umbringen. Der König will, dass sein Makel geheim bleibt. Ausnahmsweise verschont er den Barbier Thiguenen unter der Bedingung, das Geheimnis «keinem Geschöpf mit Zunge und Ohren» zu verraten. Der unter der Last des Schweigens krank gewordene Barbier erhält von einem Arzt den Rat, ein Loch in einen Baum zu schlagen und das Geheimnis dort hineinzuwerfen. Der Barbier befolgt den Rat des Arztes. Der Harfner Craftine benötigt Holz für eine neue Harfe und wählt sich hierzu den Baum mit dem Loch aus. Im Rahmen eines Wettstreits unter Harfnern fordert der König Craftine zu einer Darbietung auf. «Als er die Saiten berührte, erklangen sie wie ferner Donner, und es schien, als regnete es Steine auf das Schlossdach.» Obwohl alle sich die Ohren zuhalten, hören sie die wunderbare Harfe sprechen: «Der König hat Pferdeohren.» Der König reisst sich vor Schreck die Mütze vom Kopf, und es bewahrheiten sich die Worte der Harfe. Lora Lonshach wird von nun an geächtet.<sup>14</sup>

### Die Harfe des Riesen

Das unter anderem in England belegte Märchen von «Jack and the Beanstalk» zeigt Ähnlichkeiten zu den Meisterdieb-Erzäh-

lungen.<sup>15</sup> Jack, der Sohn einer armen Witwe, klettert an einer himmelhohen Bohnenranke in die überirdische Welt. Von einer Fee hat er erfahren, dass ein dort hausender menschenfressender Riese seinen Vater getötet und diesem drei Schätze gestohlen hat: eine Henne, die goldene Eier legt, einen Beutel mit Gold und einen mit Silber sowie eine Harfe, die von selbst spielt. Dieser magischen Harfe kommt indes keine weitere Funktion zu, als den Verlauf der Handlung für einen kurzen Augenblick zu verzögern, indem das verräterische Instrument mit seinem Geschrei den Riesen weckt, als Jack es stehlen will.<sup>16</sup> Der Schwerpunkt liegt bei dieser Variante des Typs «Corvetto»<sup>17</sup> also nicht auf einem Zauberinstrument, das die Handlung dominiert, sondern auf dem Rückdiebstahl von Diebesgut und somit der Ahndung von Ungerechtigkeit. Die goldenen Schätze werden verkauft, mit deren Erlös kehrt der alte Reichtum zurück, und die gestörte Ordnung ist wiederhergestellt. In einer schwedischen Fassung desselben Typs ist eine goldene Harfe eines von vier prestigeträchtigen kostbaren Brautgeschenken, das der Held einem Riesen entwenden muss, um das Herz einer gescheiterten, indes heiratsunwilligen Prinzessin zu gewinnen. Es geht hier um eine gefährliche Freiers- und Mutprobe als Liebesbeweis, nämlich den Diebstahl von Gegenständen

*Dieser magischen Harfe kommt keine weitere Funktion zu, als den Verlauf der Handlung für einen kurzen Augenblick zu verzögern, indem das verräterische Instrument mit seinem Geschrei den Riesen weckt, als Jack es stehlen will.*



mit hohem Materialwert, in denen allerdings keine magische Kraft verborgen liegt.<sup>18</sup> Vor allem in den in Nord- und Nordwesteuropa vorkommenden Varianten des Typs nehmen durch die Kraft der Liebe ermutigte, listige Frauen das Heft in die Hand, um ihren Prinzen heiraten zu können.<sup>19</sup> Im norwegischen Märchen «Die Harfe, die über sieben Königreiche tönte»<sup>20</sup> verlangt ein König von einer armen, schönen Magd, in die sich sein Sohn verliebt hat, als Heiratsbedingung ein goldenes Schaf, eine Goldbettdecke und das Instrument mit der im Titel des Märchens erwähnten Eigenschaft. Nur der Klang dieser Zauberharfe, welche die Magd mit der Hilfe ihrer Katze als Letztes und Kostbarstes aus der Höhle eines Riesen gestohlen hat, vermag den hartherzigen König zu erweichen, so dass er der Heirat der beiden Liebenden zustimmt.

### Das Harfenspiel als Weg der Erlösung

Der in Tiergestalt geborene Königssohn im Grimm'schen Tierbräutigam-Märchen «Das Eselein» (KHM 144) weiss, dass er mit seinem meisterhaften Lautenspiel die Herzen der Menschen am Königshof öffnen kann und dies ihm letztlich den Weg zu Erlösung und vorbestimmtem Königtum ebnet.<sup>21</sup>

Der Musiker verfügt nicht über ein ausserordentliches Instrument, sondern über eine Bewunderung erweckende Begabung, da man ihm aufgrund seiner Hufe das Zupfen der Saiten nicht zutraut. Im Bechstein'schen Märchen «Der weisse Wolf», einer Variante des weitverbreiteten Typs «Amor und Psyche», gelingt es der vergessenen Braut dank ihrer als Lied vorgebrachten Lebensgeschichte, ihren verzauberten Bräutigam aus seiner Tiergestalt zu erlösen.<sup>22</sup> Die Harfe, deren Töne den Gesang untermalen, dient hier nur der Verstärkung der Aufmerksamkeit des Bräutigams. Der Schwerpunkt des Märchens liegt auf der Suchwanderung und Selbstverstümmelung der Braut um der Liebe willen:

*Sie ist dem Wolfe nachgereist  
Schnitt ab ihr Fingerglied,  
Die jüngste Königstochter.*

Das Novellenmärchen «Die singende Besenbinderstochter», aufgezeichnet in Mecklenburg,<sup>23</sup> zählt zum Typ «Die treue Frau».<sup>24</sup> Die Erzählung handelt von einer schönen, hochbegabten Harfenspielerin, der Tochter eines Besenbinders, die der Königssohn von Portugal gegen den Willen seiner Verwandten geheiratet hat. Bald danach zieht der Prinz in den Krieg gegen die Türken und wird schon in der ersten Schlacht gefangen genommen. Seine Frau reisst ihm als Pilger verkleidet nach, und am Hof des Sultans gewinnt sie dank Harfenspiel und Gesang die





Gunst des Sultans. Auf ihren Wunsch wird der Prinz freigelassen, sie als Pilger muss weiterhin in Gefangenschaft bleiben, bis sie auf ein portugiesisches Schiff flüchten und nach Portugal fahren kann. Der Prinz wirft seine Frau ins Gefängnis, da seine Verwandten sie der Untreue bezichtigt haben. Da man ihr erlaubt hat, ihre Harfe mitzunehmen, hört der Prinz sie das Lied des Pilgers singen, dem er seine Freiheit verdankt hat. Nachdem er erfahren hat, wer in den Pilgerkleidern gesteckt und um seinetwillen gelitten hat, erkennt der Prinz die bedingungslose Liebe seiner Frau und bestraft ihre Verleumder.

Die Frage, ob in historischen Erzählungen über die Harfe dem Instrument oder den Menschen, die damit musizieren, zentrale Funktion zugeschrieben wird, lässt sich nicht pauschal beantworten. Es ist genau diese der Kreativität geschuldete Verschiedenheit, die immer wieder neu zu fesseln vermag.

- 1 H. Hickmann, Das Harfenspiel im Alten Ägypten, in: Die Musikforschung 5, 1952, S. 21–24, S. 24.
- 2 Inhaltsangabe des Mythos in: G. Hofer-Werner, Die Bedeutung der Musik in Mythen und Märchen. Auf den Spuren von Apoll, Dionysos und Orpheus, Bern 1998, S. 5–7.
- 3 O. Holzapfel, Lexikon der abendländischen Mythologie, S. 323 f.
- 4 G. Just, Magische Musik im Märchen. Untersuchungen zur Funktion magischen Singens und Spielens in Volkserzählungen, Frankfurt a. M./Bern/New York/Paris 1991, S. 71–75.

*Orpheus, der mythische  
Sänger und Leierspieler, gilt  
als Sohn Apolls, womit er und  
seine Kunst in die Sphäre des  
Göttlichen erhoben werden.*

- 5 I. V. und J. Zingerle, Kinder- und Hausmärchen aus Tirol, Innsbruck 1911, S. 239–246. Siehe auch Märchenforum Nr. 91: «Der Junge und die Riesen».
- 6 Zur Vermittlung antiker Mythen und ihrer Nachwirkung in Märchen siehe W. Burkert, W. Siegmund (Hrsg.), Vom Nachtigallenmythos zum Machandelboom, in: Antiker Mythos in unseren Märchen, Kassel 1984, S. 113–125.
- 7 «Des Harfenspielers Stein», in: F. Hetmann, Schottische Märchen, Krummwisch 2015, S. 189.
- 8 Je nach Übersetzung wird das Instrument als Harfe, Leier oder Zither bezeichnet.
- 9 I. Samuel 16, 14–23.
- 10 I. Samuel 17, 34–36.
- 11 Inhaltsangabe bei N. Thym-Hochrein, «Was willst du für dein Harfenspiel?» Die Rolle der Harfe in Volkerzählungen, in: M. Möckel, H. Volkman (Hrsg.), Spiel, Tanz und Märchen, hrsg. im Auftrag der Europäischen Märchengesellschaft, S. 173–179, S. 177.
- 12 J. Rodenberg, Ein Herbst in Wales, Hannover 1857.
- 13 ATU 780, siehe auch S. 13.
- 14 ATU 782, M. Bošković-Stulli, Midas, in: R. W. Brednich (Hrsg.), Enzyklopädie des Märchens, Bd. 9, Berlin/New York 1997, Sp. 633–641; K. Knortz, Iriländische Märchen, Zürich 1886, S. 42–45.
- 15 K. Ranke, Corvetto, in: R. W. Brednich (Hrsg.), Enzyklopädie des Märchens, Bd. 3, Berlin/New York 1979, Sp. 152, siehe auch Märchenforum Nr. 85: «Jack und die Bohnenranke».

- 16 Inhaltsangabe und Textquellen in: J. Bolte, G. Polivka, Anmerkungen zu den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm 2, Leipzig 1913, S. 512 f.
- 17 Wie Anm. 15, Sp. 149–152.
- 18 «Das Schwert, die Goldhühner, die Goldlampe, und die Goldharfe», in: G. O. Hylten-Cavallius, G. Stephens, Schwedische Volkssagen und Märchen, Wien 1848, Nr. 3B, siehe auch Märchenforum Nr. 79: «Pünktchen im Trollhaus».
- 19 Wie Anm. 15, Sp. 153.
- 20 K. Wolf-Feurer (Übers.). Von Tussen und Trollen. Norwegische Märchen und Sagen aus dem Setesdal, Bd. 3, Stuttgart 1975, S. 120–124, siehe auch Märchenforum Nr. 64.
- 21 Zur Textgeschichte: H.-J. Uther, Handbuch zu den «Kinder- und Hausmärchen» der Brüder Grimm. Entstehung – Wirkung – Interpretation, 2., vollständig überarbeitete Auflage, Berlin/Boston 2013, S. 288–290.
- 22 L. Bechstein, H.-J. Uther (Hrsg.), Märchenbuch, München 1997, Nr. 67.
- 23 K. Bartsch, Sagen, Märchen und Gebräuche aus Mecklenburg, Bd. 1, Wien 1879 (Neuausgabe Berlin 2013), S. 468.
- 24 ATU 888, W. Williams-Krapp, Die treue Frau, in: R. W. Brednich (Hrsg.), Enzyklopädie des Märchens, Bd. 5, Berlin/New York 1987, Sp. 203–207.

**Dr. phil. Ursula Brunold-Bigler** ist Volkskundlerin und Erzählforscherin. Sie lebt in Chur, ist Trägerin des Schweizer Märchenpreises und Herausgeberin mehrerer Märchensammlungen mit Schwerpunkt Graubünden.