

Es war einmal....

Erster Kurstag vom 12. Mai 2015

Im Jahre 1795 schickte Friedrich Schiller seine „Briefe über eine ästhetische Erziehung des Menschen“ an Goethe.

In diesen Briefen schildert er, philosophisch äusserst genau und differenziert, auf alle Bereiche der menschlichen Existenz ausgerichtet, unter anderem folgenden zentralen Gedanken:

„Jeder individuelle Mensch, kann man sagen, trägt der Anlage und Bestimmung nach, einen reinen idealischen Menschen in sich, mit dessen unveränderlicher Einheit in allen seinen Abwechslungen übereinzustimmen die grosse Aufgabe seines Daseins ist.“ (4.Brief)

Zwei sich gegenüberstehende Triebe bestimmen seiner Meinung nach unter anderem das Leben des Menschen, Schiller nennt sie der „sinnliche“ und der „vernünftige“ Trieb. Zum einen gehören die Instinkte und Leidenschaften, die sogenannte „innere Nötigung“, zum andern gehören Vernunft und Vorstellungen, die sogenannte „äussere Nötigung“. Das eine nennt Schiller den *S t o f f t r i e b*, das andere den *F o r m t r i e b*. Dazwischen beschreibt er den Menschen, der beide Triebe in Freiheit beherrscht und sogar damit spielen kann.

„Denn, um es endlich auf einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt. (15.Brief)

Goethe schrieb ihm darauf Folgendes:

„Das mir übersandte Manuskript habe ich sogleich mit grossem Vergnügen gelesen, ich schlurfte es auf einen Zug hinunter. Wie uns ein köstlicher, unsrer Natur analoger Trunk willig hinunterschleicht und auf der Zunge schon durch gute Stimmung des Nervensystems seine heilsame Wirkung zeigt, so warn mir diese Briefe angenehm und wohlthätig, und wie sollte es anders sein, da ich das, was ich für recht seit langer Zeit erkannte, was ich teils lebte, teils zu leben wünschte, auf eine so zusammenhängende und edle Weise vorgetragen fand“

Goethe verwandelt in der Folge diese philosophischen Abhandlungen auf eine äusserst künstlerische Weise in seinem „Märchen von der grünen Schlange und der schönen Lilie“ in wunderbare imaginative Bilder.

Hier erscheint der Stofftrieb im Bild der grünen Schlange und der Formtrieb im Bild der schönen Lilie.

Damit beide zu einem sinnvollen Ganzen kommen können, braucht es das Zusammenwirken aller im Märchen beteiligten Figuren. Hinter jeder steht ein bestimmter Seelenaspekt, der geläutert, am Ende wieder dem Ganzen dienen kann.

Dieses Kunstmärchen Goethes führt weiter, was in klassischen Märchen – auch als Bilder – immer wieder dargestellt wird, und der jeweils zentralen Figur einen Entwicklungsweg ermöglicht. So siegt am Ende das Gute (der idealische Mensch) und das Böse (ungeläuterter Trieb) muss untergehen.

So werden die imaginativen Bilder der Märchen zu echten Seelenerziehern, welche die Kinder – und auch wir Erwachsene – als solche verstehen lernen können.

„Allerleirauh“

„Zum Prozess des Lebens gehört es, dass zu einem jeden Organismus die Botschaft des Ganzen im winzigsten Teil vollständig verschlüsselt enthalten ist und dass umgekehrt die kleinste lebendige Einheit über die Fähigkeit verfügt, aus sich heraus das Ganze zusammenzufügen.(...) Die Märchenmotive sind in Wirklichkeit dessen lebende Bausteine und um sie richtig zu verstehen, muss man folglich ihr Auftreten an gerade dieser Stelle eines Märchens nicht durch historische Zufälligkeiten, sondern dass dies durch die Notwendigkeiten ihrer lebendigen Gestaltung *erfordert* ist.“
(Eugen Drewermann)

Einer der Sätze, welcher in verschiedenen Märchen, leicht abgewandelt, doch seinem inneren Sinn nach immer gleich erscheint, ist im „Allerleirauh“ der Folgende:

„Dann ward es in die Küche geschickt, da trug es Holz und Wasser, schürte das Feuer, rupfte das Federvieh, belas das Gemüs, kehrte die Asche und tat alle schlechte Arbeit.“

Dies sind zwei mal drei Tätigkeiten, die in besonderer Weise in Verbindung stehen. Wer Holz verbrennt, gewinnt Asche, um Gemüse zu putzen ist Wasser nötig und um das Feuer der Begeisterung oder der Triebe zu zähmen, muss man manchmal ein Hühnchen rupfen. In allen drei Beziehungen ist noch ein Gewinn dabei. Sie nahm ja Kostbarkeiten mit:

- Drei Kleider in einer Nuss, eins so golden wie die Sonne, eins so silbern wie der Mond, eins so glänzend wie die Sterne – mit diesen geht sie unerkant zum Fest. (Vater)
- Ein goldener Ring, ein goldenes Spinnrädchen und ein goldenes Haspelchen (Mutter) – diese kommen in die Brotsuppe des Königs.
- Einen Mantel aus tausenderlei Pelzwerk, den legte sie sich um.

In diesem Verwandlungsprozess gehört zum Sonnenkleid der Ring, zum Mondenkleid das Spinnrädchen und zum Sternenkleid das Haspelchen, mit welchem der Lebensfaden zu einem ganzen Bild verarbeitet wird.

So geht die Protagonistin mit den Gaben aus der Vergangenheit von Vater und Mutter durch einen individuellen Prozess, an dessen Ende die „Vermählung“ mit dem richtigen König möglich wird.

Der zweite König stellt hier das individuell entwickelte Bewusstsein der Seele dar. Darum geht er auch anders als der erste König, der Altes wiederholen will, mit der Protagonistin um. Er fragt zuerst „Was ist es“ (physische Ebene), dann „tut ihm nichts zu leide, lasst es leben“ (ätherische oder Ebene des Lebendigen) und „gebt ihm eine Arbeit“ (Astrale oder Seelenebene). Die wichtigste Frage „Wer bist du“ (ICH oder Ebene des Individuellen) muss auch er erdauern.

In Schillers Sprache würde das so lauten:

„Anmut ist eine Schönheit, die nicht von der Natur gegeben, sondern von dem Subjekt selbst hervorgebracht wird.“ Die Schönheit sieht Schiller „...in der Mitte zwischen der Würde, als dem Ausdruck des herrschenden Geistes, und der Wollust, als dem Ausdruck des herrschenden Triebes. (...)so wird derjenige Zustand des Gemüts, wo Vernunft und Sinnlichkeit, Pflicht und Neigung zusammenstimmen, die Bedingung sein, unter der die Schönheit des Spiels erfolgt.“

Ein anderer sehr prägnanter und erst einmal unverständlicher Satz ist der, wo Allerleirauh auf die Frage des Königs, wozu sie da sei, antwortet:

„Ich bin zu nichts gut, als dass mir die Stiefeln um den Kopf geworfen werden.“

Das, was aus der Vergangenheit (Kopf)mitgebracht wurde, muss tätig verwandelt und zu eigen gemacht werden. (Füsse) Erst, wenn beides zusammenkommt, ist der Entwicklungsprozess sinnvoll zu einem Ende gekommen.

Um wieder ein Bild dafür zu finden, können wir die Darstellung des Menschen aus dem Stundenbuch des Duc de Berry anführen.

Vom Kopf bis zu den Füßen geht es durch die ganze Welt. Um wieder von den Füßen zum Kopf zu kommen, müssen „die Stiefel um den Kopf geworfen werden“ - Himmel und Erde wurden noch mehr als Einheit erlebt und der Mensch als mikrokosmischer Spiegel des Makrokosmos gesehen. (Tierkreis)

Schillersche Grundlagen aus den ästhetischen Briefen
„Das Märchen“ von Goethe, „Allerleirauh“ und „Der Eisenhans“

Freiheit „Spieltrieb“

Trieb - „**Stofftrieb**“
Stoff
Materie

Vorstellung - „**Formtrieb**“
Form
Geist

die grüne Schlange

die schöne Lilie

das Opfer (der Schlange)
ermöglicht als soziale TAT die Entstehung der Brücke über den Strom

Vergangenheit

Königin/Mutter
bestimmen wollen über
den Tod hinaus
Machttrieb

1.König/Vater
die Vorstellungen der Königin werden
ihm „Gesetz“ bzw. Zwang

Zukunft

Prinzessin/Königstochter (weiblicher Seelenanteil)

die *Entwicklung* durch Holz hacken, Wasser tragen und Feuer anmachen, sowie Federvieh rupfen, Gemüse putzen und Asche kehren, weist auf die alten Einweihungsstufen von „Feuer, Wasser, Luft und Erde“ hin

2.König (männlicher Seelenanteil)

zeigt Besonnenheit und fragt bei den Jägern genau nach:

Was ist es, was ihr gefunden habt? (Holz)
Seht, dass ihrs **lebendig** fangt! (Wasser)
Es darf in der Küche **arbeiten**. (Luft)

WER bist du? (Feuer)

So gehört auch beim zweiten König ein Prozess dazu. Weil beide, der weibliche und der männliche Aspekt sich entwickeln, ist am Ende die „Hochzeit“ möglich, was die Verbindung der Seelenanteile bildhaft darstellt und sich am Ende die Individualität offenbaren darf.

Der Eisenhans

Eine Betrachtung unter dem Aspekt des Eisenprozesses im Menschen

Das Eisen erscheint als Erz(-ader) in der Erde rot, geglüht wird es weiss und zu Stahl gehärtet hat es die Farbe Schwarz. Dies zeigt den Verarbeitungsprozess oder besser gesagt den Veredelungsprozess, welcher mit dem Eisen möglich ist.

Das Eisen kennt man in vielen Zusammenhängen, in der Magnetrnadel, im Blut, im Chlorophyll der Pflanzen, in der Sprache, „etwas mit Herzblut TUN“, ein Vollblutberufsmensch sein als Künstler, Wissenschaftler oder Handwerker usw.

Das Urbild des Eisenhans ist der Chiron, halb Mensch, halb Pferd, der in der Quellenfrische einsamer Wälder und Berge lebt, der auch als Wald- und Höhlengeist bekannt ist und sogar als Hüter kosmischer Weisheit beschrieben wird. So ist der wilde Eisenhans im Märchen auch der Herr des lichten Goldbrunnens, der klar wie ein Kristall erscheint.

Der Eisenhans ist anfänglich ein Mann, der im Wald im nassen Pfuhl lebt, „braun am Leib ist wie rostiges Eisen“, eine Art Rohling, welcher sich später jedoch als Herr über viele Schätze und Länder entpuppt.

Der goldene Ball, als Bild der vollkommenen, unschuldigen Kindheitskräfte, kommt durch den Fall in den Käfig unter die Kräfte des noch wilden ungezähmten Eisenprozesses.

Die Loslösung von den Mutterkräften – der Schlüssel zum Käfig liegt unter dem Kopfkissen der Königin – ist die Bedingung für die Weiterentwicklung des Königssohnes. Nachdem er die Prüfungen beim Eisenhans nicht bestanden hat, muss er in die weite Welt ziehen und „die Armut kennen lernen.“

Als Gärtner lernt er, seine Gefühle zu beherrschen, als Kämpfer, seine Tatkraft beweisen und als Ritter auf den drei Pferden (Fuchs, Schimmel und Rappe) muss er selbstlos und edelmütig handeln können.

Die Königstochter ist hier die „reine Seele“, die Gold und Dukaten verschenkt, die der Königssohn jedoch auch weitergibt. So nähern sich die Wege der beiden langsam an, bis am Ende – nach einer Zeit der Prüfung in der Anonymität, wieder die Frage nach der Individualität, nach der Persönlichkeit gestellt und beantwortet werden kann.

So findet auch hier die „Vermählung“ statt und der wilde Eisenhans ist erlöst und gezähmt und seine Schätze stehen dem neuen Königspaar und dessen Reich zur Verfügung.

Das Geschehen im Märchen zeigt den Weg der Individualität, welche lernt, das „Eisen im Blut“ zu beherrschen. Die Loslösung von den Kräften der Vergangenheit, von Mutter und Vater, steht am Anfang und ermöglicht erst eine individualisierte Zukunft. Arbeit, Bescheidenheit, Gleichmut und Kampfgeist im richtigen Moment, zeigen wichtige Aspekte der Entwicklung.

Die drei Farben der Pferde – Rot/Weiss/Schwarz – repräsentieren hier die drei Stufen des Veredelungsprozesses, der mit dem Metall Eisen möglich ist.

Die Kategorien des Aristoteles – ein ursprünglich antiker wissenschaftlicher Zugang zum Erforschen lebendiger Wesen

Ursprünglich waren es von Aristoteles zehn Punkte, die später durch andere Philosophen (Kant) und Wissenschaftler erweitert wurden. Im Folgenden werden hier die wichtigsten zwölf Fragen und die später dazugekommenen Aspekte an das

WESEN Märchen gestellt, um zu sehen, ob es ein möglicher Zugang ist, das Lebendige des Märchens auf diese Weise zu erkennen. In Klammern sind die im Mittelalter durch Thomas von Aquin dazu gekommenen, mehr religiös-moralisch geprägten sogenannten „Tugenden“ hinzugefügt.

TUN / *Das Ereignis* = Es war einmal ein König, der hatte einen grossen Wald, darin lief Wild aller Art herum. Zu einer Zeit schickte er einen Jäger hinaus, der sollte ein Reh schiessen, aber er kam nicht wieder. (Devotion wird Opferkraft) WIDDER

QUALITÄT / *Wille* = Der Jäger antwortete dem König: „Herr, ich will's auf meine Gefahr wagen: von Furcht weiss ich nichts.“ Der Jäger begab sich also (ohne Angst) mit seinem Hund in den Wald. (Gleichmut/Gleichgewicht wird Fortschritt) STIER

QUANTITÄT / *Fähigkeit* = Der König hatte einen Sohn von acht Jahren ... „wenn ich auch wollte, ich kann die Türe nicht öffnen, ich habe den Schlüssel nicht.“ Am dritten Tag schlug er alle Bedenken in den Wind...(Ausdauer wird Treue)ZWILLING

RAUM / *Katharsis* = Am andern Morgen führte ihn der Mann zu einem Brunnen und sprach: „Siehst du, der Goldbrunnen ist hell und klar wie Kristall: du sollst dabeisitzen und achthaben, dass nichts hineinfällt. (...) du kannst nicht länger bei mir bleiben.“ (Selbstlosigkeit wird Katharsis) KREBS

ZEIT / *Begeisterung* = Weil du kein böses Herz hast und ich es gut mit dir meine (...) wenn du in Not bist, so will ich kommen und dir helfen ... meine Macht ist gross. (Mitleid wird Freiheit) LÖWE

ERSCHEINUNG / *Ernüchterung* = Er suchte da Arbeit, ... zuletzt nahm ihn der Koch in Dienst, und sagte, er könne Holz und Wasser tragen und die Asche zusammenkehren. (...) Nun musste der Junge im Garten pflanzen und begiessen, hacken und graben und Wind und böses Wetter über sich ergehen lassen. (Höflichkeit wird Herzenstakt) JUNGFRAU

WESEN / *wägen* = Den dritten Tag ging es nicht anders, sie konnte ihm sein Hütchen nicht wegnehmen und er wollte ihr Gold nicht. (Zufriedenheit wird Gelassenheit) WAAGE

SUBSTANZ / *Feuer* = Nicht lange danach ward das Land mit Krieg überzogen. Es folgte eine grosse Schar Kriegsvolk ganz in Eisen gerüstet ... er fuhr wie ein Wetter über die Feinde und schlug alles nieder. (Geduld wird Einsicht) SKORPION

BEZIEHUNG / *Entschluss* = Auf Wunsch der Königstochter sagte der König: „Ich will ein grosses Fest ansagen und du sollst einen goldenen Apfel werfen... die Königstochter warf den Rittern einen goldenen Apfel zu und der Ritter auf dem Fuchs mit der roten Rüstung fing ihn auf und jagte davon. (Kontrolle der Gedanken) SCHÜTZE

LAGE / *Denken* = Als weisser Ritter auf einem Schimmel fängt er den Apfel und jagt davon - der König befiehlt, dass er seinen Namen nennen müsse, sonst solle man auf ihn hauen und stechen. (Mut wird Erlöserkraft) STEINBOCK

VERHALTEN / *Gleichmass* = Auf einem Rappen und in schwarzer Rüstung fängt er auch den dritten Apfel – die Leute des Königs verfolgen ihn, und kommen ihm so

nahe, dass einer ihm mit der Spitze des Schwertes das Bein verwundete.
(Verschwiegenheit wird Meditationskraft) WASSERMANN

LEIDEN / *Schicksal* = Bist du der Ritter gewesen – Ja, und wenn ihr Beweise verlangt, so könnt ihr meine Wunde sehen – Mein Vater ist ein mächtiger König...gebt mir eure Tochter zur Frau ... sie ging hin und küsste ihn. (Grossmut wird Liebe) FISCHE

So könnte man das Märchen gemäss der aristotelischen Kategorien als eine Art lebendiges Wesen und als mögliche Leitlinie für eine individuelle Entwicklung betrachten, bei welchem – wie Drewermann postulierte – jedes Geschehen am richtigen Ort und zur richtigen Zeit stattfindet.

Der Weg führt – so betrachtet – auch durch den ganzen Tierkreis, vom Widder bis zu den Fischen.

Dritter Kurstag

26.Mai 2015

Märchenfiguren und ihre möglichen Zuordnungen zu innerseelischen Qualitäten – (ohne Anspruch auf Vollständigkeit!) sowie einige für Märchen wichtige Zahlenbedeutungen

Königin, Mutter, Hexe, Schwiegermutter, Stiefmutter, Zauberin = weibliche Seelenanteile, haben oft spezielle Einseitigkeiten im Gefühl und fixen Rollen im Märchen zu tun

König, Vater, Jäger, Bauer, Holzhacker, Schneider etc. = männliche innerseelische Anteile, haben oft mit Denken (Jäger) oder Handeln (Schneiderlein) zu tun und stellen bestimmte Arten von Handlungsweisen dar

Riesen = mit besonderen eher physischen Kräften ausgestattete Wesen, die im Denkbereich (Intellekt) eher dumpf sind, spiegeln unbewusste triebhafte Aspekte, die nicht von Bewusstsein durchdrungen sind

Zwerge = können wissende, helfende Wesen sein, manchmal sind sie auch böse wie im Schneeweissen und Rosenrot und weisen dann eher auf einen an niedere Instinkte gebundenen Intellekt hin. (Gier, Egozentrik)

Tiere, wie Fische, Vögel, Enten, Raben, der Fuchs, das Reh, das Meerhäschen = verwandeln sich in Helfer, wenn sie beachtet und mit Empathie behandelt werden. Vögel haben tendenziell eine Verbindung mit Erkenntnis, Fische mit dem Unbewussten, Seelischen und vierbeinige Tiere mit der Handlungsebene. So sind meistens alle drei im Märchen erwähnt und die Hilfe findet auf allen drei Ebenen statt, im Denken, Fühlen und Wollen

König und Königin, Mann und Frau, Mutter und Vater stehen oft am Anfang und gehören zum ersten Bild der Geschichte, somit bilden sie diejenigen Aspekte, welche überwunden werden müssen, da sie der Vergangenheit und somit auch einer alten Tradition oder Lebens- und Weltanschauung angehören.

Prinz und Prinzessin, Sohn und Tochter, der oder die Jüngste = stellen die Kräfte dar, welche durch ihre Verwandlungsprozesse eine zukünftige und neue Entwicklung ermöglichen

Die Goldene Kugel = Symbol für das verlorene Paradies der Kindheit, der Unschuld oder des Glücks

Nüsse, Kleider = Gaben aus der Vergangenheit, oft von Vater oder Mutter, können altes Wissen aus dem Vaterstrom oder Geschenke von der Mutterseite sein

So golden wie die Sonne, so silbern wie der Mond, so glänzend wie die Sterne = da werden die kosmischen Verbindungen angesprochen – Sonne, Mond und Sterne – und auf die Ganzheit hingewiesen, sowie auf die Verbindung des Menschen mit kosmischen Realitäten. (Planeten, Fixsternhimmel)

Zahlen

Die Eins = Einheit, Anfang, Ursprung, Paradieseszustand

Die Zwei = Polaritäten, Konkurrenz, (die Gute und die Böse, die Schöne und die Hässliche)

Die Drei = (Drei Kleider, drei Nüsse, drei Söhne, drei Töchter, drei Wünsche, drei Aufgaben) weist auf die Dreiheit des Menschen von Denken, Fühlen und Wollen hin.

Im Schneewittchen wird von der Königin zuerst das Denken (Kamm) dann das Fühlen (Gürtel) und am Ende das Wollen (Apfel) vergiftet
Im „Märchen“ von Goethe stehen dafür der goldene, der silberne und der eiserne König.

Die Vier = der vierte Mantel ist der Tiermantel (Allerleirauh), der Esel (Bremer Stadtmusikanten) ist der unterste, der vier Tiere und weist oft auf irdische Gebundenheiten hin. Im Märchen von Goethe ist es der Gemischte, der vierte König.

Die Sieben = Steht für die Verbindung zum Lebendigen und zum Zeitlichen – die sieben Raben, die sieben Zwerge, die sieben Berge, die zu überqueren sind, sieben Tage, sieben Jahre, Wartezeiten oder Schweigen zum Beispiel.

Die Zwölf = steht für den Hinweis auf eine kosmische Ganzheit, wie zwölf Monate ein ganzes Jahr bilden und zwei Mal zwölf Stunden einen Tag ergeben und es zwölf Sternzeichen gibt, im Märchen kommen z.B. zwölf Feen vor (im Dornröschen) oder zwölf Jäger oder zwölf Schwäne – manchmal spielt dann der/die 13. eine spezielle Rolle, z.B. in der Rolle der diese erlösende mitfühlende Seele der Schwester.

So kann im Geschehen des Märchens für das Kind ein inneres Bild dafür entstehen, was es braucht, damit eine Entwicklung zum Guten möglich wird, nämlich dann, wenn aus Mitgefühl und Einsicht gehandelt wird.
Es geschieht nicht einfach so aus dem Nichts, dass das Gute am Ende siegt, sondern es wird ausschliesslich ermöglicht durch diese wirklich FREIEN TATEN der zentralen sich entwickelnden Figuren.

Damit werden Märchen zu Helfern für die Kinder, um zu einem lebendigen Begriff einer inneren und äusseren FREIHEIT zu kommen.
Da dies in den Märchenerzählungen auf dieser bildhaften Ebene bleibt und nicht intellektuell erklärt wird, bleibt es auch in der Seele des Kindes frei und lebendig und somit verwandlungs- und entwicklungsfähig.