

Nutzungshinweis: Es ist erlaubt, dieses Dokument zu drucken und aus diesem Dokument zu zitieren. Wenn Sie aus diesem Dokument zitieren, machen Sie bitte vollständige Angaben zur Quelle (Name des Autors, Titel des Beitrags *und* Internet-Adresse). Jede weitere Verwendung dieses Dokuments bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Autors. Quelle: <http://www.mythos-magazin.de>

Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf

Abteilung Germanistik II: Neuere Deutsche Literaturwissenschaft

Masterseminar „Forschungsprojekte aus dem Schwerpunkt Mythos, Ideologie  
und Methoden“ (Prof. Dr. Peter Tepe)

Wintersemester 2011/12

Matthias Jaegeler

**Die Rolle des Übernatürlichen in Grimms**  
***Märchen von einem, der auszog, das Fürchten zu lernen***

## Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung	3
2.	Die Rolle des Übernatürlichen im Märchen	4
2.1	Zaubermärchen	4
2.2	Zauber in den Märchen der Brüder Grimm	6
2.3	Märchen und Zauber – Fazit	7
3.	Analyse von KHM 4 (Märchen von einem, der auszog, das Fürchten zu lernen)	8
3.1	Inhalt	8
3.2	Die furchtlose Hauptfigur des Märchens	9
3.3	Analyse der übernatürlichen Momente	10
3.3.1	Der verkleidete Küster	10
3.3.2	Der Galgen	11
3.3.3	Drei Nächte im verwünschten Schloss	12
3.3.4	Die erste Nacht im Schloss	12
3.3.5	Die zweite Nacht im Schloss	13
3.3.6	Die dritte Nacht im Schloss	14
3.3.7	Der Erfolg des Helden	16
4.	Interpretation: Einflüsse auf KHM 4	16
4.1	Typische Märchenelemente	18
4.2	Sagenelemente in KHM 4	19
4.3	Zauber- oder Schwankmärchen	22
5.	Schluss	23
6.	Literaturverzeichnis	24
6.1	Primärquellen	24
6.2	Sekundärliteratur	24

## 1. Einleitung

Die vorliegende Hausarbeit befasst sich mit der Frage, welche Rolle Zauber, Magie und übernatürliche Phänomene in Grimms *Märchen von einem, der auszog, das Fürchten zu lernen* (KHM 4) einnimmt. Damit verbunden stellt sich die Frage, ob sich das Märchen in besonderer Art und Weise von den weiteren Texten der *Kinder- und Hausmärchen* der Brüder Grimm abgrenzen lässt.

Dazu soll sich der erste Teil der Arbeit einleitend mit der Rolle des Übernatürlichen und insbesondere des Zaubers im Märchen generell auseinandersetzen. So soll eine fundierte Basis für die anschließende Analyse geschaffen werden. Um den Umgang des Märchenhelden mit dem Übernatürlichen, welcher für die Erklärung des Texts von zentraler Bedeutung ist, einordnen zu können, werden in der Folge zunächst die bestimmenden Charakterzüge der Hauptfigur beschrieben.

Die Analyse von KHM 4 befasst sich hauptsächlich mit den übernatürlichen Phänomenen, denen die Märchenfigur innerhalb der Handlung ausgesetzt ist, und deren Rezeption durch den Helden. So soll das Spannungsfeld zwischen rationaler Wahrnehmung der Welt und übernatürlichen Phänomenen im Text dargestellt werden.

Der letzte Teil der Arbeit befasst sich dann mit der Interpretation bzw. Erklärung der in der Analyse herausgestellten Tendenzen. Daraus sollen sich abschließend die Antworten auf die eingangs gestellten Fragen ergeben.

## 2. Die Rolle des Übernatürlichen im Märchen

Zwischen der Gattung Märchen und dem Übernatürlichen in Form von Zauber, Magie etc. existiert eine enge Verbindung. Nach Max Lüthi ist diese „Vorstellung des Übernatürlich-Wunderbaren oder zumindest des Unwirklichen [...] mit dem Märchen verbunden.“<sup>1</sup> Diese Feststellung ist allerdings relativ weit gefasst und bezieht sich nicht allein auf übernatürliche bzw. magische Phänomene als Teil der Märchenhandlung, sondern bezieht auch irrationale, scheinbar nicht nachvollziehbare Handlungen einer Märchenfigur mit ein. Somit kann nach Lüthi's Definition auch das Irrationale Teil des Übernatürlich-Wunderbaren sein. Festzustellen ist jedoch, dass das Nicht-Realistische ein essentieller Bestandteil eines Märchens ist. Dazu gehören selbstverständlich auch Magie, Zauber und ähnliche übernatürliche Erscheinungen. Das Wunder (sei es durch das Übernatürliche oder das Weltlich-Irrationale determiniert) ist also eine grundlegende Eigenschaft des Märchens: „Märchen sind u. a. dadurch definiert, daß sie von einem Wunder erzählen.“<sup>2</sup>

### 2.1 Zaubermärchen

Der Feststellung folgend, dass das Märchen von etwas Wunderbarem handelt, wird zunächst das „Zaubermärchen“<sup>3</sup> als „das ‚eigentliche‘ Märchen“<sup>4</sup> angesehen. Als Erklärung dafür bietet sich die Tatsache an, dass es sich beim Zauber um das am offensichtlichsten als solches erkennbare Wunder handelt. Als Voraussetzung, um ein Märchen als Zaubermärchen im engeren Sinne klassifizieren zu können, nennt Heinz Rölleke die Existenz von aktivem, also von einer Figur ausgehendem Zauber in der Märchenhandlung.<sup>5</sup>

Im Bezug auf die *Kinder- und Hausmärchen* der Brüder Grimm, welche für die vorliegende Arbeit von besonderer Bedeutung sind, trifft Rölleke folgende quantitative Einteilung:

---

<sup>1</sup> Lüthi, Max: Märchen, 8., durchgesehene und ergänzte Auflage, bearbeitet von Heinz Rölleke, Stuttgart 1990, S. 5.

<sup>2</sup> Rölleke, Heinz: Zauber-Märchen – Märchen-Zauber – Vom Zauber im Volks- und Kunstmärchen, in: Heindrichs, Ursula/ Heindrichs, Heinz-Albert [Hrsg.]: Zauber Märchen – Forschungsberichte aus der Welt der Märchen, München 1998, S. 9.

<sup>3</sup> Ebd.

<sup>4</sup> Ebd.

<sup>5</sup> Vgl. ebd.

Von den 211 Grimmschen *Kinder- und Hausmärchen* der Ausgabe letzter Hand sind nur etwa 60 dergestalt genuine Zaubermärchen, weil nur in ihnen typische und gattungskonstituierende Wunder vorkommen.<sup>6</sup>

Heinz-Albert Heindrichs vertritt eine weiter gefasste Definition des Zaubermärchens. Zwar bleibt die Fähigkeit einer oder mehrerer Märchenfiguren, selbst zaubern bzw. Magie anwenden zu können, als Kern bestehen.<sup>7</sup> Hinzu kommt allerdings eine Art passiver Komponente:

Zaubermärchen, in denen sich Übernatürliches ereignet, ließen sich auch als Wundermärchen bezeichnen; denn sie entsprechen der Definition des Wunders als eines Geschehens, das den Naturgesetzen widerspricht und sie zu durchbrechen scheint.<sup>8</sup>

Dies bedeutet, dass diejenigen Märchen als Wundermärchen zu bezeichnen sind, in denen einer oder mehreren Figuren Wunderbares widerfährt, in dem die Naturgesetze überwunden oder aufgelöst werden. Allerdings stellt sich die Frage, inwiefern der Begriff ‚Wundermärchen‘ nach Lüthi oben genannter Auffassung tautologisch ist, da beim Märchen an sich immer schon die Existenz eines Wunders vorausgesetzt wird.

Überdies erscheint das Wunder auch im Wortsinn als notwendig bzw. konstituierend für die Gattung Märchen. Grund dafür ist der Wortursprung im Mittelhochdeutschen: „*Maere* bedeutet [hier] Wundernachricht.“<sup>9</sup>

Das Wunder kann auch hier wiederum als übernatürliches Phänomen aufgefasst werden. „Ein Wunder ist eine Erscheinung, die den bekannten Naturgesetzen widerspricht oder zumindest das eigene Begriffsvermögen übersteigt und deshalb nicht begriffen werden kann.“<sup>10</sup> Übernatürliche Phänomene spielen also zumindest in Märchen, in denen Wunder im Sinne von Zauber und Magie vorhanden sind, eine tragende Rolle. Nicht zutreffend wäre dies auf solche Märchen, die auf rational nicht erklärbaren Handlungen des Protagonisten basieren.

---

<sup>6</sup> Rölleke (1999), S. 9.

<sup>7</sup> Heindrichs, Heinz-Albert: Zauber Märchen Utopie, in: Heindrichs, Ursula/ Heindrichs, Heinz-Albert [Hrsg.]: Zauber Märchen – Forschungsberichte aus der Welt der Märchen, München 1998, S. 20.

<sup>8</sup> Ebd., S. 22.

<sup>9</sup> Solms, Wilhelm: Das Märchenwunder, in: Heindrichs, Ursula/ Heindrichs, Heinz-Albert [Hrsg.]: Zauber Märchen – Forschungsberichte aus der Welt der Märchen, München 1998, S. 30.

<sup>10</sup> Ebd., S. 31.

In der Märchenhandlung „erscheint das Wunder den betreffenden Figuren als selbstverständlich“.<sup>11</sup> Es wird von den Figuren, denen es widerfährt, nicht hinterfragt und so hingenommen, als wäre es ein Bestandteil der realen Welt.

Wenn die Heldin und der Held unterwegs mit außerirdischen Figuren oder sprechenden Tieren zusammentrifft [sic!], so ruft diese Begegnung bei ihnen gewöhnlich nicht Erschrecken oder Ergriffenheit, ja nicht einmal Erstaunen hervor.<sup>12</sup>

## 2.2 Zauber in den Märchen der Brüder Grimm

Wie bereits erwähnt, besteht die Ausgabe letzter Hand der *Kinder- und Hausmärchen* der Brüder Grimm zu weniger als einem Drittel aus Zaubermärchen.

Neben dem Zauber- oder Wundermärchen, die auch als ‚eigentliche Märchen‘ bezeichnet werden, finden wir in den ‚Kinder- und Hausmärchen‘ alle möglichen weiteren Erzählarten, nämlich Schwankmärchen, Lügenmärchen, schwankhafte Legendenmärchen, Novellenmärchen, Parabelmärchen, Predigtmärlein, Warn- und Schreckmärchen und ätiologische Märchen. Weil in ihnen meistens keine echten Wunder wie in den Zaubermärchen, sondern nur scheinbare Wunder geschehen, werden sie als ‚uneigentliche Märchen‘ bezeichnet.<sup>13</sup>

Zur Gattung des Schwankmärchens wird gemeinhin auch das *Märchen von einem der auszog, das Fürchten zu lernen* (KHM 4) gezählt, welches in dieser Arbeit beleuchtet werden soll. Als charakteristisch gilt hier, dass keine echten Wunder vorhanden sind, sondern diese nur vorgetäuscht und physikalisch erklärbar sind, d. h. scheinbar übernatürliche Phänomene entstammen der realen Welt. Der Protagonist des Schwankmärchens „besiegt seine Gegner [...] allein durch Mut und Verstand.“<sup>14</sup> In der späteren Analyse von KHM 4 wird zu klären sein, inwiefern diese Aussage zutreffend und einleuchtend ist.

Festzuhalten bleibt jedoch, dass die Möglichkeit des Wunders auch für Schwankmärchen gilt, denn das vorgetäuschte Wunder erscheint immer noch zunächst als solches, bevor es entlarvt werden kann. Es wird damit vorausgesetzt, dass ein Wunder geschehen könnte, von dem sich allerdings in der Folge für den Rezipienten des Märchens herausstellt, dass es der irdischen Welt ent-

---

<sup>11</sup> Solms (1999), S. 31.

<sup>12</sup> Ebd., S. 32.

<sup>13</sup> Ebd., S. 34.

<sup>14</sup> Ebd., S. 36.

stammt und somit kein Wunder ist. In dieser Möglichkeit liegt der enge Bezug zwischen Schwank- und Zaubermärchen.

Bei der Verwendung des Wortes ‚Wunder‘ muss allerdings zwischen zwei Anwendungsvarianten unterschieden werden. Während ein Wunder nach der einen Definition das aktive Herbeiführen übernatürlicher Phänomene durch eine Figur im Märchen bezeichnet, ist es nach der zu Beginn angeführten Beschreibung Lüthi ein konstituierendes Merkmal des Märchens – also auch des als ‚uneigentlich‘ bezeichneten Märchens. Somit bleibt ein eher diffuser Begriff von ‚Wunder‘.

### *2.3 Märchen und Zauber – Fazit*

Wunder, Magie, Zauber sowie übernatürliche und rational nicht erklärbare Phänomene (oder zumindest rational nicht erklärbare Handlungen der Märchenfiguren, welche im allgemeinen Sprachgebrauch auch als ‚wunder-lich‘ bezeichnet werden können), bilden die Grundlage für viele Märchen. Dies bedeutet, dass Märchen erst durch ihre Existenz als Märchen klassifizierbar werden. Das Übernatürliche ist damit ein wichtiger Bestandteil des Märchens, was eine Verstärkung dadurch erfährt, dass Wunder und ähnliche Phänomene von den Figuren als selbstverständlich hingenommen und nicht hinterfragt werden. Durch den Verweis auf das Schwankmärchen sowie auch durch Lüthi's Definition wurde gezeigt, dass Übernatürliches nicht bloß Bestandteil reiner Zaubermärchen ist, sondern durchaus auch in anderen Märchenarten vorkommt.

### 3. Analyse von KHM 4 (Märchen von einem, der auszog, das Fürchten zu lernen)

#### 3.1 Inhalt

Um einen Überblick über die Handlung des *Märchens von einem der auszog, das Fürchten zu lernen* zu liefern, soll im Folgenden eine kurze Inhaltsangabe den Text zusammenfassen. Die dieser Arbeit zugrunde liegende Textversion ist in der Ausgabe letzter Hand der Grimmschen *Kinder- und Hausmärchen* enthalten.

Dem jüngeren von zwei Brüdern, welcher explizit als dummer Zeitgenosse eingeführt wird, fehlt die Fähigkeit, Angst zu empfinden. Allerdings existiert bei ihm das Bedürfnis, das Fürchten zu lernen – wie bereits der Titel des Märchens angibt. Dieses Verlangen geht so weit, dass er das Fürchten anstelle eines Berufes lernen möchte. Sein Umfeld, bestehend aus seinem älteren, klugen und fleißigen Bruder sowie seinem Vater, sieht dies als problematisch an. Infolgedessen wendet sich der Vater an den Küster, der daraufhin als Gespenst verkleidet erfolglos versucht, den Furchtlosen zu ängstigen. Da er bei dem Versuch durch den Furchtlosen verletzt wird und der Vater darauf erobert reagiert, wird die Entscheidung getroffen, dass der Furchtlose seiner Suche nach Angst nicht in der Heimat nachgeht. Er unterzieht sich auf seiner Reise diversen Prüfungen, bei denen er Angst empfinden soll. Höhepunkt ist die dreimalige Übernachtung in einem verwunschenen Schloss, die der Furchtlose jedoch ohne Furcht übersteht. Da er damit einen auf dem Schloss liegenden Fluch löst, darf er die attraktive Tochter des Königs heiraten. Zudem findet er in dem verwunschenen Schloss drei Kisten Gold, von denen er eine behalten darf und somit zu Reichtum gelangt. Letztendlich kommt es dazu, dass der Furchtlose das Gruseln lernt, nachdem seine Frau im Schlaf einen Eimer kalten Wassers, der überdies Fische enthält, über seinem Körper entleert hat.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Vgl. Grimm, Jacob/ Grimm, Wilhelm: Märchen von einem, der auszog, das Fürchten zu lernen, in: dies.: *Kinder- und Hausmärchen*. Ausgabe letzter Hand mit den Originalanmerkungen der Brüder Grimm. Mit einem Anhang sämtlicher, nicht in allen Auflagen veröffentlichter Märchen und Herkunftsnachweisen herausgegeben von Heinz Rölleke, Band 1: Märchen Nr. 1-86, Stuttgart 1984, im Folgenden zit. als KHM 4.

### 3.2 Die furchtlose Hauptfigur des Märchens

Um die Rolle des Zaubers, welcher im gesamten Verlauf des *Märchens von einem, der auszog, das Fürchten zu lernen* eng mit der Hauptfigur verknüpft ist, untersuchen und einordnen zu können, soll zunächst die Hauptfigur kurz beleuchtet werden. Diese bleibt im gesamten Verlauf des Märchens namenlos, so wie auch alle anderen Charaktere nicht durch einen Namen gekennzeichnet werden. Zudem erscheint die Hauptfigur als Faktor, der von entscheidender Bedeutung für die Handlung des Märchens ist. Grund dafür ist seine Erwähnung im Märchentitel. Im Folgenden sollen die zwei Merkmale der Hauptfigur kurz beschrieben werden, die für den Verlauf des Märchens die größte Bedeutung haben.

Der wichtigste Charakterzug der Hauptfigur lässt sich schon aus dem Titel erschließen und ist die Furchtlosigkeit. Diese äußert sich in der Unfähigkeit, Angst oder ähnliche Gefühle zu entwickeln. Damit steht er im direkten Gegensatz zu seinem nahen Umfeld, das aus Vater und älterem Bruder besteht.<sup>16</sup> Jedoch bleibt es nicht bei der bloßen Unfähigkeit, Furcht zu empfinden, da er diese schlichtweg nicht begreift. Dass die Hauptfigur des Märchens keine Vorstellung davon entwickelt, was Angst, Furcht bzw. das häufig erwähnte ‚Gruseln‘ ist, zeigt sich auch darin, dass er die Auffassung vertritt, es handle sich dabei um eine „Kunst“.<sup>17</sup> Dies geht so weit, dass er zunächst daran glaubt, mit dem Fürchten ließe sich Geld verdienen.<sup>18</sup> Diese scheinbare Paradoxie gipfelt darin, dass es ihm zum Schluss des Märchens gelingt, durch seine Furchtlosigkeit zu Glück und Reichtum zu gelangen.

Der Furchtlose wird zu Beginn des Märchentexts als „dumm“<sup>19</sup> bezeichnet, er kann „nichts begreifen und lernen“<sup>20</sup>. Diese Dummheit wird zumindest zu Beginn des Texts immer wieder erwähnt. So äußert sich etwa der ältere Bruder wie folgt: „Du lieber Gott, was ist mein Bruder ein Dummbart, aus dem wird

---

<sup>16</sup> Vgl. KHM 4, S. 41.

<sup>17</sup> Ebd., S. 44.

<sup>18</sup> Vgl. ebd., S. 42, S. 44.

<sup>19</sup> Ebd., S. 41.

<sup>20</sup> Ebd.

sein Lebtage nichts.“<sup>21</sup> Diese Dichte von Beurteilungen des Furchtlosen als dumm, die durch Erzähler und zwei Figuren vorgenommen werden, lassen auch den Leser zu diesem Eindruck kommen.

Für den weiteren Verlauf des Märchens sind also zwei Eigenschaften der Hauptfigur entscheidend: seine Furchtlosigkeit sowie seine mangelnde Intelligenz.

### 3.3 Analyse der übernatürlichen Momente

Teilt man das *Märchen von einem, der auszog, das Fürchten zu lernen* auf, lassen sich drei Teile besonders herausstellen, in denen (scheinbar) übernatürliche Phänomene elementare Bestandteile der Märchenhandlung sind. Dabei handelt es sich um drei besondere Herausforderungen, die der Furchtlose annimmt, um das Gruseln zu lernen. Diese sollen im Folgenden einer genaueren Untersuchung unterzogen werden.

#### 3.3.1 Der verkleidete Küster

Die erste Herausforderung für die Hauptfigur, in der sie das Fürchten lernen soll, ist der Versuch des Küsters, den Furchtlosen zu erschrecken. Der Küster kommt, als Gespenst kostümiert, nachts in den Glockenturm der Kirche, wo sich der Furchtlose aufhält, um zur Mitternacht die Glocken zu läuten. Der Versuch des Küsters misslingt allerdings, es entsteht keine Angstempfindung bei der Hauptfigur. Diese wirft den Küster, der sich auf Nachfrage nicht zu erkennen gibt und den er nicht identifiziert, die Treppe hinunter, was einen Beinbruch des Küsters zur Folge hat.<sup>22</sup> Das übernatürliche Phänomen, nämlich die Erscheinung eines Gespensts, soll hier zunächst nur für den Furchtlosen inszeniert werden. Der Leser weiß hingegen, dass es sich bei der „weißen Gestalt“<sup>23</sup> um den Küster handelt. Damit wird die Übernatürlichkeit schon vor der eigentlichen Handlung ausgeschlossen und als real und irdisch entlarvt, da sie rational erklärbar ist. Die aus der Verletzung des Küsters resultierende Wut des Vaters auf seinen Sohn ist überdies der Anlass für die folgende Reise, auf die

---

<sup>21</sup> KHM 4, S. 42.

<sup>22</sup> Vgl. ebd., S. 43.

<sup>23</sup> Ebd.

sich der Furchtlose begibt und kann damit als Anstoß für die gesamte weitere Handlung angesehen werden.

### 3.3.2 *Der Galgen*

Wie die weiteren Herausforderungen des namenlosen Helden wird auch dessen zweiter Versuch, das Fürchten zu lernen, durch den im Selbstgespräch geäußerten Ausspruch „Wenn mir’s nur gruselte! Wenn mir’s nur gruselte!“<sup>24</sup> eingeleitet. Ein Mann nimmt Notiz von den Selbstgesprächen des Furchtlosen und schlägt diesem vor, eine Nacht in unmittelbarer Nähe eines Galgens zu verbringen, an dem noch sieben Leichen aufgeknapft sind.<sup>25</sup> Während dieser Episode der Handlung entsteht kein Zauber, weder aus Sicht des Rezipienten, noch aus Sicht der im Märchen handelnden Figuren. Magie und Übernatürlichkeit sind hier völlig ausgeblendet. Die Angst soll allein durch die räumliche Nähe der Figur zu den (vermutlich bereits leicht verwesenen) Leichen von sieben Verbrechern erzeugt werden. Damit ist der mögliche Grund, aus dem sich der Furchtlose ängstigen soll, rein irdisch. Allerdings werden möglicherweise beim Leser Erwartungen geschürt, dass etwas Übernatürliches wie etwa das Erwachen der Leichen geschehen könnte.

Dazu trägt bei, dass der Furchtlose den Gehängten die Eigenschaften lebendiger Menschen zuschreibt. So befürchtet er etwa, die Leichen würden aufgrund der nächtlichen Kälte „frieren und zappeln“<sup>26</sup> oder sie auffordert, sich „in acht“<sup>27</sup> zu nehmen und ihre Kleidung nicht verbrennen zu lassen, die zuvor Feuer gefangen hat. Allerdings geschieht genau das, was unter realen Umständen in einer solchen Situation mit Leichen geschehen würde, nämlich, dass sie keinerlei Reaktion zeigen. Somit besteht die scheinbare Übernatürlichkeit allein in der Erwartung, dass in der Märchenhandlung etwas geschehen könnte, das mittels der Naturgesetze nicht zu erklären ist. Diese bleibt jedoch durch den ‚realistischen‘ Verlauf der Episode unerfüllt, sodass Magie und Übernatürliches auch als nicht vorhanden und damit irdisch erklärbar entlarvt werden.

---

<sup>24</sup> KHM 4, S. 44.

<sup>25</sup> Vgl. ebd.

<sup>26</sup> Ebd., S. 45.

<sup>27</sup> Ebd.

### 3.3.3 *Drei Nächte im verwünschten Schloss*

Die letzte Herausforderung für den Furchtlosen stellt den Höhepunkt des Märchens dar, der in sich wiederum eine Dreiteilung aufweist, da die Hauptfigur sich in jeder dieser drei Nächte einem oder mehreren neuen Problemen stellen muss. Im Gegensatz zu den beiden bereits genannten Handlungsteilen trifft der Furchtlose im Schloss tatsächlich auf übernatürliche Phänomene, Magie und Zauber.

Schon in der Vorbereitung dieses Höhepunkts der Handlung findet sich eine mehrfache Dreigliederung. So wird beispielsweise die Phrase „Wenn mir’s nur gruselte!“<sup>28</sup> dreimal vom Helden ausgesprochen. Zudem findet ein dreifacher Ortswechsel statt. Ein „Fuhrmann“<sup>29</sup> bringt den Furchtlosen zunächst in ein Wirtshaus, wo er den genannten Ausspruch bzw. den Wunsch, sich zu gruseln, erneut äußert. Der Wirt macht ihn auf ein verwünschtes Schloss aufmerksam, woraufhin der furchtlose Held beim König (dem Besitzer des Schlosses) vorstellig wird und ihn bittet, „drei Nächte in dem verwünschten Schlosse wachen“<sup>30</sup> zu dürfen. Der König willigt ein und gestattet ihm, drei Dinge mit in das Schloss nehmen zu dürfen. Daraufhin findet ein weiterer Ortswechsel, nun in das besagte Schloss, statt und es fällt zum dritten Mal der Ausspruch „Wenn mir’s nur gruselte“<sup>31</sup> seitens der Hauptfigur. Dieses dritte Mal bildet nun einen einleitenden Satz, der beim Rezipienten die Erwartung einer Herausforderung für den Märchenhelden bzw. von etwas Übernatürlichem weckt.

### 3.3.4 *Die erste Nacht im Schloss*

Bislang konnten die scheinbar übernatürlichen Phänomene als irdisch entlarvt werden oder die Erwartung von etwas Magischem, Irrealen wurde gebrochen. Wie bereits erwähnt, sind während der dritten Herausforderung bzw. dem dritten Versuch des Furchtlosen, das Gruseln zu lernen, real nicht erklärbare Phänomene Bestandteile der Handlung. So erscheinen bereits in der ersten Nacht

---

<sup>28</sup> KHM 4, S. 45 sowie zweimal ebd., S. 46.

<sup>29</sup> Ebd., S. 45.

<sup>30</sup> Ebd., S. 46.

<sup>31</sup> Ebd.

sprechende Katzen, die mit dem Furchtlosen Karten spielen möchten.<sup>32</sup> Der Furchtlose schlägt sie tot, wie auch die in der Folge erscheinenden „schwarze[n] Katzen und schwarze[n] Hunde an glühenden Ketten“<sup>33</sup>, die aus dem Nichts auftauchen. Während der Leser die Situation als übernatürlich und unreal identifiziert, kann dies die Hauptfigur wie im Märchen üblich nicht. Durch ihren Tod bzw. durch ihre Sterblichkeit wird den Tieren jedoch eine realistische Komponente zurückgegeben, wodurch sie einen Teil ihrer Übernatürlichkeit einbüßen.

Eine weitere übernatürliche Erscheinung, die sich während der ersten Nacht des Furchtlosen im verwünschten Schloss ereignet, ist die Fahrt der namenlosen Hauptfigur in einem selbstfahrenden Bett.<sup>34</sup> Dieses jedoch ruft nicht wie wahrscheinlich intendiert Furcht bei der Hauptfigur hervor, sondern vielmehr Freude und Spaß, was sich in folgendem Ausruf äußert: „Recht so!“, sprach er, „nur besser zu!“<sup>35</sup> Die Reaktion auf dieses nicht rational erklärbare Phänomen des selbstfahrenden Bettes ist demzufolge als konträr zur Erwartung des Lesers anzusehen.

### 3.3.5 Die zweite Nacht im Schloss

Auch die übernatürlichen Phänomene der zweiten Nacht, die der furchtlose Held in dem verwünschten Schloss verbringt, werden durch die von der Hauptfigur geäußerte Phrase „Wenn mir’s nur gruselte!“<sup>36</sup> eingeleitet. Diese Wiederholung wird mehrfach verbal gekennzeichnet. „Die zweite Nacht ging er abermals hinauf ins alte Schloß, setzte sich zum Feuer und fing sein altes Lied wieder an.“<sup>37</sup> Die Verwendung der Worte ‚zweite‘, ‚abermals‘, ‚altes Lied‘ sowie ‚wieder‘ sind eindeutige Kennzeichen für Parallelen der Ereignisse der ersten und der zweiten Nacht, bevor diese beginnt.

In der zweiten Nacht ist der Furchtlose einer Prüfung bzw. einem Versuch ausgesetzt, ihn zu ängstigen. Zunächst fällt die erste Hälfte einer Person aus dem

---

<sup>32</sup> KHM 4, S. 47.

<sup>33</sup> Ebd.

<sup>34</sup> Ebd.

<sup>35</sup> Ebd.

<sup>36</sup> Ebd., S. 48.

<sup>37</sup> Ebd.

„Schornstein herab“<sup>38</sup>, es folgt die zweite. Diese offensichtlich übernatürliche, nicht mittels der geltenden Naturgesetze erklärbare Erscheinung wird vom Helden nicht als solche identifiziert. Aus der Reaktion lässt sich feststellen, dass er die Erscheinung für einen real existenten Menschen hält.<sup>39</sup> Der Vorgang der aus dem Schornstein fallenden Männer wiederholt sich mehrfach, und die Gestalten beginnen, mit „neun Totenbeine[n] und zwei Totenköpfe[n]“<sup>40</sup> zu kegeln. Die Verbindung aus realen Geschehnissen und physikalisch nicht erklärbaren Ereignissen manifestiert sich – wie in der ersten Nacht im Tod der schwarzen Hunde und Katzen – durch weltliche bzw. irdische Einflüsse. Im Fall des Kegelspiels zeigt sich diese Verbindung darin, dass der Furchtlose mitspielt und die Spielgeräte mittels seiner Drehbank modifiziert, womit die Erscheinungen greifbar werden. Überdies spielen die erschienenen Gestalten und der Furchtlose um das wahrscheinlich weltlichste aller Güter, nämlich Geld. Letztendlich wird allerdings auch in dieser zweiten Nacht der Wunsch der namenlosen Hauptfigur, sich zu fürchten, nicht erfüllt.

### 3.3.6 Die dritte Nacht im Schloss

Wie alle bisherigen Herausforderungen bzw. Versuche, den Furchtlosen zu ängstigen, wird auch die dritte und letzte Nacht im verwunschenen Schloss durch die bekannte Phrase „Wenn mir’s doch gruselte!“<sup>41</sup> eingeleitet. Es erscheinen sechs Sargträger, die eine Leiche in den Raum bringen, in dem sich der Furchtlose aufhält. Dieser widmet sich der Leiche in dem Glauben, es handle sich bei dem Verstorbenen um sein „Vetterchen, das erst vor ein paar Tagen gestorben ist“<sup>42</sup> und möchte ihn daraufhin zurück zum Leben erwecken, was ihm in der Folge auch gelingt. Der Furchtlose schafft in diesem Fall also selbst ein nicht mit Naturgesetzen in Einklang zu bringendes Wunder, allerdings ohne sich dessen bewusst zu sein. Überdies beabsichtigt er nicht, ein Wunder zu vollbringen, sondern hält es für möglich, einen Verstorbenen mittels Körperwärme wieder zurück ins Leben zu bringen. Dass der von der Hauptfigur wieder zum Leben Erweckte versucht, den Furchtlosen zu töten,

---

<sup>38</sup> KHM 4, S. 48.

<sup>39</sup> Vgl. Ebd.

<sup>40</sup> Ebd., S. 49.

<sup>41</sup> Ebd.

<sup>42</sup> Ebd.

löst in diesem erneut kein Angstgefühl aus. Anstatt ob der Bedrohung Todesangst zu empfinden, wirft der Held seinen Angreifer scheinbar einfach in den Sarg zurück und löst das Problem damit.

Die letzte Herausforderung für den Furchtlosen stellt ein Riese dar, dem der Wunsch der Hauptfigur bekannt zu sein scheint, da er ruft: „Nun sollst du bald lernen, was Gruseln ist, denn du sollst sterben.“<sup>43</sup> Wiederum wird der Furchtlose hier mit dem Tod bedroht, doch wie beim Angriff des von ihm selbst zum Leben erweckten Toten empfindet er keine Todesangst. Der Riese stellt den Furchtlosen vor eine Herausforderung: „Bist du stärker als ich, so will ich dich gehen lassen.“<sup>44</sup> Als Test bestimmt er einen Wettbewerb, bei dem ein Amboss (ähnlich wie ein Nagel) so tief wie möglich in die Erde geschlagen werden soll. Der Furchtlose gewinnt das Duell mittels einer List, indem er seinen Amboss spaltet und den Bart des Riesen einklemmt, sodass dieser kampfunfähig wird. Dass der Furchtlose eine List anwendet, spricht gegen die zu Beginn des Märchens mehrfach betonte Dummheit der Hauptfigur, widerlegt die Annahme mangelnder Klugheit. Der Riese gesteht seine Niederlage ein und führt den Furchtlosen zu drei mit Gold gefüllten Kisten, die sich im Keller des Schlosses befinden.

Damit hat der Furchtlose scheinbar alle Herausforderungen bestanden, die sich ihm im Verlauf der Handlung gestellt haben. Überdies gelangt er durch das Gold zu materiellem Reichtum und darf eine Ehe mit der Tochter des Königs eingehen. Allerdings bleibt das wahre Ziel der Hauptfigur, nämlich das Lernen von Furcht, unerreicht. Weder inszenierte und als irdisch entlarvte Magie noch tatsächliche übernatürliche Phänomene haben dazu geführt, dass der Held des Märchens Angst empfindet. Möglicherweise ist dabei von entscheidender Bedeutung, dass er die Übernatürlichkeit und eventuelle Gefahren nicht erkannt hat. Trotz des materiellen Erfolgs und der Hochzeit mit der Königstochter ist der Märchenheld zu diesem Zeitpunkt der Handlung also an seiner Aufgabe gescheitert. Dies ist erkennbar durch die folgende, nach dem erfolgreichen Be-

---

<sup>43</sup> KHM 4, S. 50.

<sup>44</sup> Ebd.

stehen der letzten Herausforderung getätigte Äußerung: „Ich weiß noch immer nicht, was Gruseln ist.“<sup>45</sup>

### 3.3.7 Der Erfolg des Helden

Auch nachdem der Held seine scheinbar letzte Herausforderung bestanden hat, fällt noch einmal der Signalsatz „Wenn mir nur gruselte, wenn mir nur gruselte!“<sup>46</sup> Im Gegensatz zu den bisherigen Versuchen endet der hier eingeleitete erfolgreich und der Furchtlose lernt das Gruseln.

Nachts, als der junge König schlief, mußte seine Gemahlin die Decke wegziehen und den Eimer voll kalt Wasser mit den Gründlingen über ihn herschütten, daß die kleinen Fische um ihn herumzappelten. Da wachte er auf und rief: „Ach was gruselt mir, was gruselt mir, liebe Frau! Ja, nun weiß ich, was Gruseln ist.“<sup>47</sup>

Das Gruseln wird in diesem Fall erzeugt durch die Kälte des Wassers und die Körper der Fische. Damit ist es als rein physische Erfahrung zu klassifizieren. Nicht übernatürliche Wesen und Erscheinungen oder Magie sorgen also für das Gruseln und damit den letztendlichen Erfolg der Hauptfigur, sondern die rein irdische Erfahrung von kaltem Wasser und Fischkörpern auf der Haut.

## 4. Interpretation: Einflüsse auf KHM 4

Insgesamt erscheint es eher schwierig, genau feststellbare Einflüsse des Autors bzw. der Autoren auf das *Märchen von einem, der auszog, das Fürchten zu lernen* herauszuarbeiten. Heinz Rölleke stellt diesbezüglich fest:

Grimms Märchen repräsentieren nicht – wie sonst literarische Kunstwerke – die Intention eines Autors, sondern die höchst divergierenden Intentionen zweier nachschaffender Sammler und Bearbeiter und etwa 40 verschiedener Beiträger, 30 unterschiedlicher gedruckter oder handschriftlicher Quellen aus sechs Jahrhunderten und fast allen deutschen Sprachgebieten.<sup>48</sup>

Dennoch lässt sich durch die Aufnahme des Stoffes in die Sammlung der Brüder Grimm sowie die Art und Weise der Bearbeitung, an deren Ende der in den *Kinder- und Hausmärchen* veröffentlichte Text steht, ein gewisser Einfluss der Autoren auf das Märchen feststellen. So lässt sich bereits aufgrund der Tatsa-

---

<sup>45</sup> KHM 4, S. 51.

<sup>46</sup> Ebd.

<sup>47</sup> Ebd.

<sup>48</sup> Rölleke, Heinz: Neue Erkenntnisse zu den *Kinder- und Hausmärchen* der Brüder Grimm, in: ders. [Hrsg.]: *Die Märchen der Brüder Grimm – Quellen und Studien – Gesammelte Aufsätze*, Trier 2000, S. 37.

che, dass es sich bei den *Kinder- und Hausmärchen* um eine Sammlung von deutschen Volkserzählungen handelt, auf eine Zugehörigkeit des Texts und der Autoren zur Epoche der Romantik schließen. Das Werk der Brüder Grimm, zu dem neben den hier nicht behandelten sprachwissenschaftlichen und -historischen Arbeiten und Beiträgen auch die Märchensammlung zählt, wird u. a. bestimmt durch „das Interesse an allen Lebensäußerungen des sogenannten ‚einfachen Volks‘ in Glaube, Sitte, Brauchtum, Recht, Kultur, Sprache und eben vor allem auch in seinen literarischen Hervorbringungen.“<sup>49</sup> Die Einflüsse des romantischen Literaturverständnisses auf die Brüder Grimm resultiert zu einem großen Teil aus ihrer Mitarbeit an der von Clemens Brentano und Achim von Arnim herausgegebenen „Liedersammlung *Des Knaben Wunderhorn*“<sup>50</sup>, welches als eines der bekanntesten Werke der Romantik bezeichnet werden kann. Das genannte Werk wurde „zu einem wichtigen Vorbild für die Grimmschen Sammelunternehmungen“.<sup>51</sup> Als Parallele soll an dieser Stelle noch einmal die Vorgehensweise besonders betont werden: Sowohl die Brüder Grimm als auch Arnim und Brentano sammelten alte deutsche Volksdichtung und veröffentlichten diese neu.

In der Folge soll nun, nachdem die romantischen Einflüsse auf die Brüder Grimm kurz festgestellt wurden, die Entstehung von KHM 4 beleuchtet werden. Die dem *Märchen von einem, der auszog, das Fürchten zu lernen* zugrunde liegenden Quellen und Volkserzählungen bilden die Basis, um das letztlich von den Brüdern Grimm herausgegebene Märchen interpretieren und die einzelnen Aspekte der Handlung erklären zu können.

Bei KHM 4 handelt es sich um eine „Kontamination“<sup>52</sup> verschiedener Fragmente und Geschichten, die den Brüdern Grimm aus diversen Quellen zukamen.<sup>53</sup> Bis 1812 stand an seiner Stelle das Märchen „Gut Kegel- und Karten-

---

<sup>49</sup> Rölleke, Heinz: Die Märchen der Brüder Grimm – Eine Einführung, 3., durchges. Auflage, Bonn 1992, S. 27 f.

<sup>50</sup> Ebd., S. 29.

<sup>51</sup> Ebd.

<sup>52</sup> Rölleke, Heinz: Märchen von einem, der auszog, das Fürchten zu lernen – Zu Überlieferung und Bedeutung des KHM 4, in: ders. [Hrsg.]: Die Märchen der Brüder Grimm – Quellen und Studien – Gesammelte Aufsätze, Trier 2000, S. 140, im Folgenden zit. als Rölleke (2000a).

<sup>53</sup> Vgl. dazu Rölleke (2000a), S. 136 ff.

spiel<sup>54</sup>, das hinsichtlich der Handlung die Grundlage für das *Märchen von einem der auszog, das Fürchten zu lernen* bildet und von Wilhelm Grimm um einige Motive und Handlungsteile ergänzt wurde.<sup>55</sup> Damit kommt dem Autor hier eine bedeutende Rolle zu, da er verschiedene Geschichten miteinander vermischt und zu einem neuen Text zusammensetzt. Neben klassischen Märchenmotiven finden sich in KHM 4 auch sagen- und schwankhafte Elemente.<sup>56</sup> Neben der Verbindung von Texten unterschiedlicher Herkunft werden also auch unterschiedliche Typen von Texten miteinander verwoben. Einige dieser Motive, die im vorausgegangenen Teil 3 bereits ausführlich erläutert wurden, sollen im Folgenden anhand von Beispielen hinsichtlich ihrer Herkunft eingeordnet werden, um die verschiedenen Einflüsse auf das letztlich erschienene Märchen herauszustellen.

#### 4.1 Typische Märchenelemente

Wie in der Grundfassung *Gut Kegel- und Kartenspiel* bleibt der Handlungsverlauf zu einem großen Teil typisch für den Ablauf eines Texts, welcher der Gattung Märchen zuzuordnen ist. So entspricht Heinz Röllekes kurze Beschreibung des genannten Märchens, welches sich bis 1812 anstelle von KHM 4 befand, zu großen Teilen auch dem Handlungsverlauf des Märchentexts der Ausgabe letzter Hand, welche dieser Arbeit zugrunde liegt.

Die jenseitige Gespensterwelt wird mit gelassener Selbstverständlichkeit vorgeführt, vom Helden und eben auch vom Hörer oder Leser so akzeptiert; die Märchenfiguren sind namenlos, Ort und Zeit sind nicht fixiert; die Handlung ist einsträngig; die Dreizahl spielt die ihr zukommende Rolle; eingangs findet sich die übliche Formel ‚Es war einmal‘, und am Ende steht die Hochzeit des vorher ärmlichen Helden mit der Prinzessin.<sup>57</sup>

Die Urform des Märchens, nämlich die Übernachtung in einem verwünschten Schloss, bleibt als Kern der Handlung bzw. als ihr Höhepunkt bestehen.<sup>58</sup> Sie bringt den furchtlosen Helden allerdings nicht zu seinem Ziel, worin eine Abweichung zwischen dem *Märchen von einem, der auszog, das Fürchten zu lernen* und *Gut Kegel- und Kartenspiel* besteht. War es in der ersten Fassung noch

---

<sup>54</sup> Rölleke (2000a), S. 139.

<sup>55</sup> Vgl. ebd.

<sup>56</sup> Vgl. ebd., S. 141.

<sup>57</sup> Ebd., S. 139f.

<sup>58</sup> Vgl. ebd., S. 136.

das Ziel des Helden, die Prinzessin zu heiraten, wird dieser Aspekt nach 1812 nebensächlich und das eigentliche Ziel des Helden ergibt sich aus dem Titel. Die Prinzessin bleibt jedoch von fundamentaler Bedeutung für das Schicksal des Helden, da sie es ist, die den Furchtlosen am Ende des Märchens von dieser Eigenschaft befreit. Eine weitere Abweichung liegt im Wegfall der einleitenden Formel ‚Es war einmal‘. Das *Märchen von einem, der auszog, das Fürchten zu lernen* beginnt mit dem Satz: Ein Vater hatte zwei Söhne [...]“<sup>59</sup> Formelhaft wird in KHM 4 ein anderer Satz gebraucht: „Wenn mir’s nur gruselte!“, der teilweise auch in einer Dopplung vorkommt. Insgesamt ist er im Märchen an sieben verschiedenen Stellen enthalten. Er dient zur Einleitung der Prüfungen und Herausforderungen, denen sich die Hauptfigur stellen muss. Statt also das Märchen in seiner Gesamtheit formelhaft einzuleiten, geschieht dies bei den einzelnen Episoden. Dies kann damit erklärt werden, dass es sich bei KHM um eine Zusammensetzung verschiedener Geschichten und Stoffe handelt und jeder Teil für sich gesondert eingeleitet wird.

Auch der Umgang mit übernatürlichen Phänomenen kann als märchentypisch bezeichnet werden. Der unreflektierte Umgang mit den jenseitigen Erscheinungen sowohl auf Seiten des Rezipienten als auch auf der Seite der Märchenfiguren ist eindeutig feststellbar. Allerdings existiert bezüglich der möglichen Gefährdung, die von den übernatürlichen Phänomenen ausgeht, eine Diskrepanz zwischen Leser und handelnder Figur. Während ersterem die Gefahr bewusst ist, empfindet die Figur keinerlei Bedrängnis. Somit sind die Herausforderungen und Prüfungen, denen die Hauptfigur ausgesetzt wird, zwar für den Rezipienten, nicht aber für den Furchtlosen als solche identifizierbar.

#### 4.2 Sagenelemente in KHM 4

Schon in der Urfassung des Märchens sind Elemente vorhanden, die aus dem Bereich der Sage stammen. Im Unterschied zum Märchen, das einzig und allein der Phantasie eines Autors entspringt,<sup>60</sup> weist die Sage einen Wirklich-

---

<sup>59</sup> KHM 4, S. 41.

<sup>60</sup> Vgl. Lüthi (1990), S. 5.

keitsanspruch auf.<sup>61</sup> Dem Märchen als fiktiver Erzählung steht die Sage damit mit dem Anspruch eines Tatsachenberichts entgegen.

In *Gut Kegel- und Kartenspiel* handelt es sich bei den vorkommenden Sagen- elementen um diejenigen drei Phänomene, denen die Hauptfigur im Schloss ausgesetzt ist. Um ein Zaubermärchen im eigentlichen Sinn handelt es sich schon allein wegen der Übernahme dieses Teils beim *Märchen von einem, der auszog, das Fürchten zu lernen* nicht. Ein weiterer Grund für diese Annahme ist, dass Zauber und übernatürliche Phänomene nicht aktiv von einer handelnden Person ausgehen.

So ist etwa das fahrende Bett, in dem die Hauptfigur im Schloss umherrollt, ein Motiv, das bereits im *Parzival* Wolframs von Eschenbach auftaucht.<sup>62</sup> Die Fahrt im Bett schrieben die Brüder Grimm allerdings irrtümlicherweise Parzival selbst anstelle von Gawan zu.<sup>63</sup> Die Parallele zur Figur des Parzival lässt sich vertiefen. So wurde von ihr die Charaktereigenschaft der Dummheit für die Hauptfigur des Märchens übernommen, da auch Wolfram von Eschenbach seinen Parzival in dieser Art und Weise beschreibt.<sup>64</sup> Auch in dieser Parallele zum mittelalterlichen *Parzival* lässt sich ein Bezug zur romantischen Mittelalterrezeption und damit zum romantischen Literaturprogramm herstellen.

Eine weitere Interpretationsmöglichkeit der Dummheit des Helden liefert die Tatsache, dass die Romantik als Gegenbewegung zur Aufklärung verstanden werden kann. So steht die Dummheit des Helden zunächst im Gegensatz zu der Aussage, im Schwankmärchen löse die Märchenfigur alle Probleme mit Witz und Klugheit. Auffällig scheint in diesem Zusammenhang, dass der Furchtlose nicht in der Lage ist, Gefühle und insbesondere Furcht zu empfinden. Dies kann als Bezugnahme der romantisch beeinflussten Brüder Grimm auf die Aufklärung und die von ihr geforderte Rationalität sowie die Bedeutung des Verstandes gedeutet werden. Dummheit im Bezug auf die Unfähigkeit zur Empfindung bzw. das Erkennen von Wundern im Sinne der Übernatürlichkeit kann also auch Klugheit im Verständnis der Aufklärung sein. Dieser Eindruck

---

<sup>61</sup> Vgl. Lüthi (1990), S. 6.

<sup>62</sup> Vgl. Rölleke (2000a), S. 139.

<sup>63</sup> Vgl. ebd., S. 138.

<sup>64</sup> Vgl. ebd., S. 144.

verstärkt sich insofern, als der Furchtlose nicht durch Geister und jenseitige Erscheinungen das Gruseln lernt, sondern vielmehr durch eine rein körperlich-irdische Empfindung, nämlich das Gefühl von Fischen und kaltem Wasser auf der Haut. Die These, die Hauptfigur löse ihre Prüfungen durch Witz und Verstand, lässt sich somit halten und bestätigen und steht nicht im Widerspruch zur vom Erzähler betonten Dummheit des Märchenhelden.

Furchtlose Helden werden nach Heinz Rölleke traditionell als dumm charakterisiert. Als Vorbilder für die Furchtlosigkeit des Helden nennt Rölleke diverse mittelalterliche Sagengestalten wie Siegfried oder Thedel von Wallmoden.<sup>65</sup> Auch diese Helden scheinen nicht von sonderlich hoch ausgebildeter Intelligenz zu sein.<sup>66</sup> Das Motiv der Furchtlosigkeit ist damit ebenfalls als Sagenelement zu klassifizieren, welches von den Brüdern Grimm in die Märchenhandlung eingearbeitet wurde.

Die überirdischen Phänomene, mit denen der Furchtlose im Verlauf der Märchenhandlung konfrontiert wird, bezeichnet Heinz Rölleke als „Verkörperungen aus dem Totenreich“<sup>67</sup>. Berücksichtigt man, dass in ersten Fassungen von KHM 4 die Küster-Episode noch mit dem Tod des Verkleideten endet,<sup>68</sup> ist der Tod ein Element aller Prüfungen des Furchtlosen, sieht man von der Episode ab, in welcher der Furchtlose mit dem fahrenden Bett durch das Schloss rollt. Das Jenseitige spiegelt im Tod des Küsters, den Gehenkten am Galgen, den schwarzen Hunde und Katzen, die der Furchtlose totschießt, Totenköpfen und -beinen als Spielgeräten zum Kegeln, der zum Leben erweckten Leiche (die überdies wieder getötet wird) sowie der Todesdrohung des Riesen wider. Die Hauptfigur empfindet allerdings zu keinem Zeitpunkt Todesangst – das Gruseln lernt sie erst durch eine vollkommen diesseitige Erfahrung am Schluss des Märchens. Die Begegnung mit Tod und Furcht allerdings sind „wesensfremd“<sup>69</sup> für die Gattung Märchen. So ist auch der Einsatz von Sagenelementen zu erklären, mittels derer diese Begegnung hergestellt werden kann. Über diese Tatsache erklärt sich zudem der Unterschied zwischen ‚Gruseln‘ und ‚Fürch-

---

<sup>65</sup> Vgl. Rölleke (2000a), S. 142.

<sup>66</sup> Vgl. ebd.

<sup>67</sup> Ebd., S. 144.

<sup>68</sup> Vgl. ebd., S. 140.

<sup>69</sup> Ebd., S. 148.

ten'. Weil Furcht kein Element ist, das zum Märchen gehört, bleibt sie, wie allen anderen Märchenfiguren, auch der Hauptfigur in KHM 4 letztlich verwehrt. Die körperliche Erfahrung des Gruselns hingegen ist mit der Gattung Märchen vereinbar.<sup>70</sup>

#### *4.3 Zauber- oder Schwankmärchen?*

Wegen der Zusammensetzung des Märchens aus unterschiedlichen Erzählungen kommt es auch bei seiner Einordnung zu Diffusion. Denn auch die Zuordnung zum Typus des Schwankmärchens erscheint auf den ersten Blick nicht eindeutig. Ein Merkmal dessen ist die Entlarvung des Übernatürlichen als irdisch erklärbar. Dies trifft in KHM 4 nur auf die Küsterepisode zu. Alle anderen Herausforderungen sind tatsächlich nicht mit physikalischen Gesetzmäßigkeiten zu vereinbaren. Der Held allerdings behandelt die übernatürlichen Phänomene wie irdische Erscheinungen, was die Klassifikation als Schwankmärchen aufgrund des genannten Kriteriums wiederum erklärt. Damit ist der Umgang des Helden mit Zauber und Wundern im Sinne übernatürlicher Erscheinungen ausschlaggebend für die Einordnung als Schwankmärchen.

---

<sup>70</sup> Vgl. Rölleke (2000a), S. 147.

## 5. Schluss

Den Ausgangspunkt der vorliegenden Arbeit bildete die Frage nach der Rolle des Übernatürlichen im *Märchen von einem, der auszog, das Fürchten zu lernen*. Damit verband sich die Überprüfung der These, der Text nehme innerhalb der *Kinder- und Hausmärchen* der Brüder Grimm eine Sonderstellung ein.

Es wurde gezeigt, dass KHM 4 durchaus von anderen Märchen abzugrenzen ist. Dies spiegelt sich insbesondere auch in der Art und Weise der übernatürlichen Phänomene wider. So handelt es sich dabei nicht um märchentypischen Zauber, sondern vielmehr um Elemente der Sage. Dies ist durch die verschiedenen Einflüsse, die von den Brüdern Grimm in das *Märchen von einem, der auszog, das Fürchten zu lernen* eingearbeitet wurden, zu erklären.

Eine Parallele zum Zaubermärchen ist der selbstverständliche Umgang des Protagonisten mit Zauber und Übernatürlichem. Dabei unterwirft sich die Hauptfigur durch ihre Furchtlosigkeit nicht der Macht des Übernatürlichen, sondern bricht diese.

Insgesamt lässt sich die in der Märchenforschung verbreitete Einordnung von KHM 4 als Schwankmärchen bestätigen, geht man davon aus, dass die Dummheit des Hauptcharakters nicht als Mangel an Verstand, sondern als Unfähigkeit zur Empfindung von Angst vor dem Übernatürlichen gewertet wird.

## 6. Literaturverzeichnis

### 6.1 Primärliteratur

Grimm, Jacob/ Grimm, Wilhelm: Märchen von einem, der auszog, das Fürchten zu lernen, in: dies.: Kinder- und Hausmärchen. Ausgabe letzter Hans mit den Originalanmerkungen der Brüder Grimm. Mit einem Anhang sämtlicher, nicht in allen Auflagen veröffentlichter Märchen und Herkunftsnachweisen herausgegeben von Heinz Rölleke, Band 1: Märchen Nr. 1-86, Stuttgart 1984.

### 6.2 Sekundärliteratur

Heindrichs, Heinz-Albert: Zauber Märchen Utopie, in: Heindrichs, Ursula/ Heindrichs, Heinz-Albert [Hrsg.]: Zauber Märchen – Forschungsberichte aus der Welt der Märchen, München 1998, S. 19-29.

Lüthi, Max: Märchen, 8., durchgesehene und ergänzte Auflage, bearbeitet von Heinz Rölleke, Stuttgart 1990.

Rölleke, Heinz: Die Märchen der Brüder Grimm – Eine Einführung, 3., durchges. Auflage, Bonn 1992.

Rölleke, Heinz: Märchen von einem, der auszog, das Fürchten zu lernen – Zu Überlieferung und Bedeutung des KHM 4, in: ders. [Hrsg.]: Die Märchen der Brüder Grimm – Quellen und Studien – Gesammelte Aufsätze, Trier 2000.

Rölleke, Heinz: Neue Erkenntnisse zu den *Kinder- und Hausmärchen* der Brüder Grimm, in: ders. [Hrsg.]: Die Märchen der Brüder Grimm – Quellen und Studien – Gesammelte Aufsätze, Trier 2000.

Rölleke, Heinz: Zauber-Märchen – Märchen-Zauber – Vom Zauber im Volks- und Kunstmärchen, in: Heindrichs, Ursula/ Heindrichs, Heinz-Albert [Hrsg.]: Zauber Märchen – Forschungsberichte aus der Welt der Märchen, München 1998, S. 9-18.

Solms, Wilhelm: Das Märchenwunder, in: Heindrichs, Ursula/ Heindrichs, Heinz-Albert [Hrsg.]: Zauber Märchen – Forschungsberichte aus der Welt der Märchen, München 1998, S. 30-44.