

## Pressemitteilung

Neuerscheinung November 2022

Für weitere Informationen / Rezensionsexemplar:  
[hans@grimmschrat.de](mailto:hans@grimmschrat.de) / 01718337498 / [www.grimmschrat.de](http://www.grimmschrat.de)

### Lumpengesindel – Tiere und Menschen

Band 3 von „Rodung Kreuzung Lichtung“  
Gesamtausgabe der Grimmschen Märchen, neu bebildert  
von Henrik Schrat, Verlag TEXTEM, Hamburg,

Vorbemerkung Heinz Rölleke

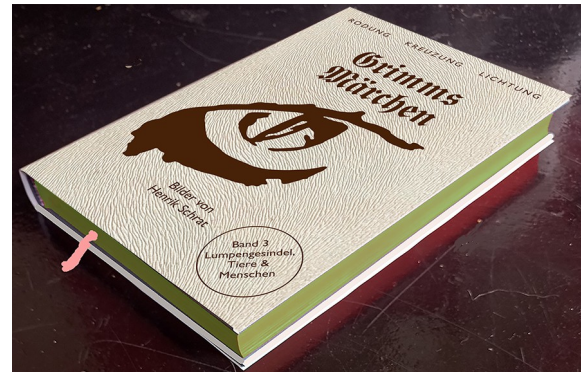
Nachwort von Michael Glasmeier

264 Seiten, etwa 350 Abbildungen, 34 €

Hardcover, Geprägter fellartiger Bezug / Farbiger  
Buchschnitt

Buchgestaltung: Interkool/Christoph Steinegger

Gedruckt auf Munken vom Druckhaus Memmingen



Der Nestor der deutschen Märchenforschung, Heinz Rölleke hat die Vorbemerkung zum dritten Band geschrieben, zu dieser tatsächlich historisch ersten bebilderten „Gesamtausgabe“ die wirklich sämtliche 240 Texte umfasst, die bei den Grimms vorkamen.

Er fasst sich weich an, dieser dritte Band, das Buch ist ein Tier, der Buchschnitt olivgrün, und das Lesebändchen rosa. Wie in den vorangegangenen Bänden werden die originalen Texte anhand der Bilder auf die Gegenwart hin befragt, Handlungsorte und Personal stammen aus dem hier und jetzt. Die originalen Texte entfalten Wucht und Wunder, und gehen mit den Bildern eine neue Verbindung ein.. Die Zeichnungen sind mit Feder und Pinsel wieder schwarz-weiß gehalten, jedoch filigraner als in Band 1.

Die Relation zwischen Mensch und Tier steht im Zentrum von Band 3, Verschmelzung und Veränderung, das kreatürliche im Märchen zwischen Fabel, Komik und Zauber. Es gibt die fabelartigen Texte, in ihnen sind Tiere „unter sich“ wie der schwankartige „Hase und Igel“ oder „Katz und Maus in Gesellschaft“. Es gibt die Texte, in denen Tiere die erweiterte Möglichkeiten ins Spiel bringen, wie „Der gestiefelte Kater“, es gibt Text in denen Tiere das Andere, das Gegenüber darstellen wie im unbekanntem schilfbürgerartigen Text „Die Eule“.

Weitere berühmte Märchen des Bandes sind *Die Bremer Stadtmusikanten*, *Der Wolf und die sieben jungen Geisslein*, *Tischlein deck dich*, *Der Froschkönig*.

Und es sind Wiederentdeckungen zu machen, abstruse Texte, wie *Das Märchen von der Unke*, *Vom Tod des Hühnchens*, und *Die Wassernixe*, und gegen Ende des Bandes gibt's die *Gänsehirtin am Brunnen*, eines der wirklich schönsten Märchen überhaupt, und *Die Rabe*. Es bleiben Federn liegen im Bild auf der letzten Seite, wenn sich die Rabe in eine Frau zurückverwandelt, und das Buch beendet.

Hier ein kleiner Spaziergang durch den dramaturgischen Bogen des Buches.

Vorspiel: *Der alte Sultan* wird das Buch eröffnen: Der alte Sultan ist ein alter Hund, den sein Herrchen loswerden will. In diesem Tenor klettern wir die Leiter hinauf bis zu den fulminanten *Bremer Stadtmusikanten*, den alten (unfähigen) Tieren, die ihre Fähigkeiten neu definieren und wahrlich durchschlagenden Erfolg haben.



### 1. Akt.

Wir rutschen ins Fabelreich, Der Fuchs und die Gänse, aber rasch wird es absurd, und die dunkle Seite erscheint. Mit *Lumpengesindel* und *Läuschen und Flöhchen*, wo offensichtlich der Wahnsinn alles befällt, erreicht der zweite Akt seinen Höhepunkt, um mit einem immer noch dunklen, aber regelrecht vernünftigen *Katz und Maus in Gesellschaft* zu enden.



### 2. Akt.

Der zweite Akt ist 'diesseitiger'. Viel ist von den klassischen Figuren Schlange, Katze, Fuchs und Wolf die Rede, oft sind Tiere die Erweiterung von Fähigkeiten. Tier und Mensch arbeiten zusammen oder setzen sich auseinander. *Der gestiefelte Kater*, ist wohl der Höhepunkt. Ein Text, der nur in der allerersten Ausgabe der Grimms vorkam und dann gestrichen wurde. Der Kater war zu nah an einem Text des Franzosen Perrault, und damit wohl zu französisch, was damals (Napoleon) nicht so gut ankam. Die *Wassernixe* als Flucht vor dem Tierischen beendet den Akt.



### 3. Akt

Die Eule, die das Andere innerhalb der Menschenwelt darstellt, eröffnet den nun menschlichen Teil des Bandes. Wir befinden uns wieder in einer klassischen Märchenwelt. Der Spielhansel zieht Parallelen zu Band 1 *Himmel und Hölle*, und ruft das Spiel als menschliche, besessene Form des nicht rationalen auf. Schiller hat gesagt, so sinngemäß, das der Mensch nur im Spiel bei sich ist, und das scheint mir auch eine Nahtstelle zum Tier zu sein, die gelegentlich die besseren Menschen sind. Tiere erscheinen als Möglichkeiten, Verwandlungen und Wunder im dritten Teil, bis *Die Rabe* endlich ihre Menschengestalt zurückerhält.

