

Friedhelm Schneidewind

Schlossgasse 51 · D-69502 Hemsbach (Deutschland/Germany) · www.friedhelm-schneidewind.de
Tel. 06201 4709292 und 0179 9718257 · Fax 0 6201 4709293 · autor@friedhelm-schneidewind.de

Sprechende Tiere als handelnde Personen

Einleitung

Die Personifikation von Tieren hat Tradition mindestens seit dem dritten vorchristlichen Jahrtausend in Sumer. Wir kennen sie von den Hethitern und Assyrern, aus dem alten Indien und aus der europäischen Tradition. Tiere sind in der phantastischen Literatur seit alters her sprechende Protagonisten – in der abendländischen Literatur spätestens seit Aesop (um 600 v. Chr.), der als Begründer der europäischen Fabeldichtung gilt, später in den mittelalterlichen Geschichten und Gedichten um den schlaunen Fuchs Reinardus/Reinhart und in der Fabelsammlung *Der Edelstein* des Ulrich Boner (14. Jhdt.), in den *Fabeln* des Jean de La Fontaine (1668), in *Bilder aus dem Staats- und Familienleben der Tiere* von Grandville (1842) und *Alice im Wunderland* (1865) sowie in Werken des 20. Jahrhunderts wie *Der Wind in den Weiden* von Kenneth Grahame (1908), *Pu der Bär* von Alan Alexander Milne (1926), *Die Farm der Tiere* von George Orwell (1945), *Unten am Fluss* von Richard Adams (1972) und schließlich in moderner Fantasy wie der Bannsänger-Reihe von Alan Dean Foster (1981 bis 1994). Auch in vielen Filmen begegnen wir sprechenden Tieren als Protagonisten, Akteurinnen, Bürger, Heldinnen – in Buchverfilmungen ebenso wie in zahlreichen Zeichentrickfilmen, genannt seien nur *Bambi* (1942), *Feivel, der Mauswanderer* (1985), *Findet Nemo* (2003), *Ratatouille* (2007) und *Ice Age I bis V* (2002 – 2016).

Meist wird mit der Personifikation von Tieren eine belehrende Absicht verfolgt. Tiere handeln menschenähnlich und ihnen werden menschliche Eigenschaften zugeschrieben (Anthropomorphie), oft zur Verdeutlichung menschlicher Verhaltensweisen und Gesellschaftsstrukturen – vor allem in frühen Geschichten soll damit nicht selten eine (für allgemeingültig erklärte) Moral verdeutlicht oder sogar befördert werden – , manchmal auch als Gegenentwurf. Dabei gibt es in alten Texten, in Fabeln, Märchen, Mythen und Sagen bis hin zu modernen Werken oft erstaunliche Ähnlichkeiten in der Art, wie Tiere beschrieben und eingesetzt werden, wie Klischees, Motive, Topoi und Zuschreibungen gleich geblieben sind über die Jahrhunderte. Andererseits ändern sich Rolle und zugeschriebene Eigenschaften bestimmter Tiere je nach Kultur, Gesellschaftsform, religiösen und politischen Gegebenheiten.

In diesem Artikel werden Ähnlichkeiten, Traditionen und Entwicklungen am Beispiel ausgewählter Tiere und literarischer Werke aufgezeigt.

Reineke Fuchs, seine Feinde und Freunde

Am Musterbeispiel der (sehr umfangreichen) Fabel *Reineke Fuchs* lassen sich viele Aspekte und Mechanismen des Umgangs mit anthropomorphen Tierbildern aufzeigen wie auch die durchgehende Bedeutung einzelner Tiere. Sie ist heute hauptsächlich durch Goethes Fassung von 1793/94 bekannt, doch ihre Wurzeln reichen bis ins europäische Mittelalter zurück. Der Inhalt ist dabei immer mehr oder weniger gleich: Reineke Fuchs, ein Betrüger und Bösewicht, rettet sich durch geniale Lügengeschichten und ausgesuchte Bosheiten aus allen prekären Lagen und setzt sich am Ende gegen alle Widersacher als Sieger durch. Die Bewertung änderte sich allerdings immer wieder, abhängig von Kultur und Umständen.

Der Fuchs gilt weltweit als besonders schlaues Tier. In Japan verwendet Inari, Gott (oder auch Göttin) im japanischen Shinto, besonders kluge, rein weiße Füchse als Boten und erscheint oft selbst in Fuchsgestalt. In China erscheinen Geister von Füchsen als Fuchsfée oder Fuchsgeist, sie können männlich wie weiblich und gut wie böse sein, sind aber immer sehr schlau.

In Europa taucht der Fuchs als Schlaumeier schon bei Aesop auf. Seit dem Mittelalter wird von ihm berichtet, unter Namen wie Reinardus, Renart, Reinhart, Reynaert oder Reynard, zusammengesetzt aus »regin« (Rat) und »hart« (stark, kühn). Eine lateinische Satire von 1040 über einen Gerichtstag des Löwen mit Klagen gegen den Fuchs gilt als älteste Fassung des Epos. In den nächsten Jahrhunderten entstanden Fassungen in der Volkssprache in Frankreich, im 12. Jahrhundert eine in Mittelhochdeutsch, im 13. Jahrhundert eine mittelniederländische Version, die heute zur niederländischen Nationalliteratur zählt. Im 15. Jahrhundert wurde der *Reynard* auch in England bekannt und begründete eine eigene Texttradition, die bis in den Zeichentrickfilm *Robin Hood* von Walt Disney (1973) wirkt: Robin Hood und Lady Marian sind Füchse, Prinz John ist ein Löwe.

In Deutschland erschien 1498 in Lübeck die niederdeutsche Fassung *Reynke de vos* in 7791 gereimten Versen, die reich illustriert und kommentiert war. Sie war ähnlich verbreitet und populär wie *Eulenspiegel* und wurde in mehrere europäische Sprachen übersetzt. 1539 erschien in Rostock der um zahlreiche Kommentare erweiterte Nachdruck *Reyneke Vosz de olde*, 1544 eine erste hochdeutsche Übertragung in Frankfurt am Main. Es folgten im 16. und 17. Jahrhundert Übertragungen ins Lateinische, Englische, Spanische, Dänische, Schwedische und sogar ins Hebräische. Ab 1750 erschienen freie Bearbeitungen als Volksbücher und schließlich 1752 eine Prosafassung von Johann Christoph Gottsched (1700 – 1766). Auf dieser basiert Goethes Nachdichtung.

Die Eigenschaften der Tiere in diesem Epos haben sich im abendländischen Kulturraum als nahezu allgemeingültig durchgesetzt, kaum jemand kommt an ihnen vorbei.¹ Da ist der zunächst abwesende Held, Reineke Fuchs, klug, (hinter-)listig, betrügerisch, ein cleverer Verbrecher. Er ist meist der Schwächere und Klügere und nicht unsympathisch, ein liebender Ehemann und Vater. Auf dem Gerichtstag wird er in Abwesenheit vieler Untaten bezichtigt, besonders vom Wolf, Baron Isegrim².

¹ Anders ist es, wenn Tiere aus einem anderen Kulturraum beschrieben werden, wie in Rudyard Kiplings *Das Dschungelbuch*, oder gar unsere Welt verlassen wird, wie im *Bannsänger*-Zyklus von Foster. Auch gibt es erheblich mehr Freiheiten, wenn »vermenschlichte« Tiere auf Menschen treffen, wie in Cornelia Funkes *Drachenreiter*. Und wenn die Tiere eher als Tiere und nicht als Menschenabbilder dargestellt werden, kann man sich natürlich von den Klischees lösen, wie etwa Tamora Pierce in ihren *Dhana*-Büchern.

² in alten Schriften auch Ysengrimus/Isengrimus/Ysengrinus/Isengrinus/Isengrîn, aus dem Mittelhochdeutschen »isen« (Eisen) und »grînen« (knurren)

Isegrim symbolisiert Kraft, Rücksichtslosigkeit, Gier und Bösartigkeit, ist aber auch tölpelhaft und leicht zu überlisten. Dieses Bild des Wolfes ist alt, findet sich so ähnlich schon bei Aesop, La Fontaine und Grandville – bereits damals also stand in der Phantastik der kluge Flinke dem tumben Kraftprotz gegenüber, wie in so vielen modernen Büchern und Filmen (und gewann fast immer).

Die Charakterisierung passt zum Bild des Wolfes im westlichen Volksglauben, in Mythen und Literatur³: Dass der Wolf gefürchtet oder gar gehasst wird, spiegelt sich in vielen Mythen wider und sogar in der Bibel: »... ein reißender Wolf: Am Morgen frisst er die Beute, am Abend teilt er den Fang.« (1. Mose 49,27). Umgekehrt gilt es als Zeichen für das Paradies oder das Reich Gottes, wenn der Wolf harmlos wird: »Dann wohnt der Wolf beim Lamm« (Jes 11,6) und »Wolf und Lamm weiden zusammen« (Jes 65,25). Auch in der chinesischen Mythologie gilt der Wolf als Symbol für Grausamkeit, Gefräßigkeit und Gier, ähnlich bei den Griechen: Der griechische König Lykaon wurde von Zeus in einen Wolf verwandelt, nachdem er dessen Göttlichkeit auf die Probe stellen wollte, indem er ihm Menschenfleisch zum Essen vorsetzte.⁴ In der nordischen Mythologie wird Odin begleitet von den zwei Wölfen Geri und Freki (»Gierig« und »Gefräßig«), die alle Speisen verzehren, die Odin gereicht werden, und manchmal auch Leichen fressen. Der Fenriswolf wird bei der Götterdämmerung Sonne und Mond und sogar Odin verschlingen.

In der westlichen Literatur gibt es zahlreiche Geschichten um den »bösen« Wolf, der oft einen Vorwand und/oder Entschuldigungen sucht, um Menschen oder andere Tiere fressen zu können, wie in der Fabel *Das Lamm und der Wolf*, die wir bei La Fontaine (und ähnlich bei Aesop) finden: Erst wirft der Wolf dem Lamm vor, es trübe das Wasser, das er trinken will (obwohl es bachabwärts steht), dann, es sei entkommen, als er seinen Vater getötet habe; als es entgegnet, es sei damals noch gar nicht geboren gewesen, erklärt er, er wisse, dass das ganze Geschlecht ihn hasse, und dafür müsse er sich rächen.

Meistens aber braucht der Wolf keine (geheuchelte) Entschuldigung; er ist und verhält sich einfach »böse«, man denke an Märchen wie *Rotkäppchen*, *Der Wolf und die sieben Geißlein* und *Der Wolf und die drei Schweinchen*.

³ In anderen Kulturräumen ist dies oft anders. Viele Menschen, die von der Jagd leb(t)en, verehr(t)en den Wolf als Beschützer oder übernatürliches Wesen, auch in Europa; Vornamen wie Wolfgang erinnern daran. In manchen Kulturen erscheint der Wolf als Totem, u. a. bei den Irokesen, den Turkmenen und den Mongolen. Die Usbeken und Hunnen leiteten ihre Herkunft ebenso vom Wolf ab wie die frühen Türken. Die Geschichte der Wölfin Asena gilt als die bedeutendste Legende der Türken und anderer Turkvölker, ist in vielen Varianten in Zentralasien verbreitet und findet sich erstmals um 300 v. Chr. in der chinesischen Literatur. Ein verletzter Junge, einziger Überlebender eines Überfalls, wird von einer Wölfin aufgezogen, in manchen Varianten auch gesäugt. Diese wurde vom Himmelsgott Tengri gesandt, um das Volk der Türken zu retten. Als Mann zeugt der Gerettete mit der Wölfin zehn Junge. Der Wolf ist daher heute noch ein pantürkisches Symbol und das Tier, das in der alttürkischen Mythologie die bedeutendste Rolle spielt. Die slowakischen Recken Waligor und Wyrwidub wurden der Sage nach ebenso von einer Wölfin gesäugt wie Kyros II., der Gründer des altpersischen Reiches, und die Gründer Roms, Romulus und Remus. (Das lateinische *lupa* bedeutet sowohl Wölfin wie auch Hure. Manche glauben daher, dass in der römischen Sage nicht eine Wölfin gemeint sei, sondern Lavinia, die leichtlebige Gattin des Hirten Faustulus, der das Brüderpaar aufzog.)

⁴ Nach diesem König ist die Lykanthropie benannt, aus dem griechischen *lykos*, Wolf, und *ánthrōpos*, Mensch, was sowohl die Verwandlung eines Menschen in einen Werwolf bedeutet wie auch die (krankhafte) Vorstellung eines Menschen, ein (Wer-)Wolf zu sein oder sich in einen solchen verwandeln zu können.

In vielen alten Geschichten ist Isegrim wie bei *Reineke Fuchs* stark negativ besetzt und wird vom Fuchs⁵ oder anderen klugen Tieren übertölpelt, manchmal auch von Menschen (z. B. von einer klugen Frau bei Ulrich Boner in »Von Frauen Trug«).

In der modernen Literatur gibt es auch böartige Wölfe, wie die Warge in Tolkiens *Hobbit* und den Riesenwolf Carcharoth in seinem *Silmarillion*, immer häufiger aber finden wir ein positives Wolfsbild auch bei sprechenden Wölfen, etwa in Rudyard Kiplings *Dschungelbüchern*, wo die Wölfe Mogli aufziehen und beschützen, und in den *Dhana-Büchern* von Pierce.⁶

Die Einschätzung des Löwen, des »König der Tiere«, ist im Gegensatz zu der der beiden bisher betrachteten Tiere sowohl im Laufe der Zeit wie in verschiedenen Werken sehr unterschiedlich. Im *Reineke Fuchs* ist der »Leu« als König Nobel das Musterbeispiel eines starken, aber unfähigen Herrschers, der die Intrigen nicht durchschaut und seinen Hof nicht im Griff hat. In vielen Geschichten und Fabeln wird er als dumm und ungerecht, oft als tyrannischer Herrscher geschildert, manchmal ist er aber auch ein schlauer Jäger.

In der Antike waren Löwen allgemein bekannt (in Rom u. a. durch Zirkusspiele und Gladiatorenkämpfe), und man war sich stets ihrer Gefährlichkeit bewusst.⁷ Daher wird der Nemeische Löwe als menschenfressende Bestie dargestellt; ihn zu töten, ist eine der zwölf Aufgaben des Herakles. Das Sternbild des Löwen ist nach diesem Tier benannt. In der Bibel wird der Löwe an vielen Stellen als Symbol der Gefährlichkeit benannt, so 4. Mose 23, 24: »... wie ein Löwe, der aufsteht, wie ein Raubtier, das sich erhebt. Es legt sich nicht hin, bevor es die Beute gefressen und das Blut der Erschlagenen getrunken hat.« Die ägyptische Sphinx ist eine Abwandlung des Löwen, und gerne benennen sich Menschen nach ihm; der äthiopische Kaiser Haile Selassie nannte sich »Löwe von Juda«. Bereits in tausende Jahren alten Abbildungen und Figuren sind Löwen dargestellt, in vielen Kulturen gilt der Löwe als »König der Tiere«, auf zahlreichen Wappen ist er zu finden. Er ist zwar nur die zweitgrößte Katze nach dem Tiger, aber das größte Landraubtier Afrikas, war einst rund ums Mittelmeer verbreitet und gewann durch den *Physiologus* enorme Bedeutung. Dieses Kompendium der Tiersymbolik aus dem zweiten Jahrhundert hatte großen Einfluss auf die westliche Kultur; über den Löwen behauptet es, er könne seine Jungen durch Anhauchen beleben.

⁵ Dabei sind sie doch sogar verwandt: Fuchs (*Vulpes spec.*) und Wolf (*Canis lupus*) gehören beide zur Familie der Hunde (*Canidae*). Laut manchen Mythen soll durch eine Kreuzung der Schakal entstanden sein; Fuchs-Wolf-Kreuzungen sind jedoch unmöglich, da Füchse erheblich weniger Chromosomen besitzen als Wölfe und (Haus-)Hunde.

⁶ Davon zu unterscheiden sind die zahlreichen Geschichten über Werwölfe, Gestaltwandler u. ä. Wesen; diese basieren auf ganz anderen Traditionen und mythischen Vorstellungen und nutzen bei positiver Darstellung ein anderes Reservoir an Vorstellungen, Mythen, Sehnsüchten und Wünschen. Dies ist allemal der näheren Betrachtung wert, aber hier geht es um sprechende Tiere, keine Zwitter- und Fabelwesen oder Hautwechsler und Gestaltwandler.

⁷ Löwen töten erheblich mehr Menschen als Wölfe. Dass die frühere Auffassung, wonach der Wolf »ungemein blutdürstig« sei (Meyers Konversationslexikon von 1888), falsch ist, ist inzwischen bekannt. Die meisten Berichte über Angriffe auf Menschen dürften jeder Grundlage entbehren, gesicherte Belege für Angriffe gesunder Wölfe auf Menschen in Europa gibt es nicht. Hingegen gibt es immer wieder menschenfressende Großkatzen, nicht nur in der Literatur, wie in den Dschungelbüchern Schir Khan oder die menschenfressenden Löwen bei Karl May. In Indien werden regelmäßig Menschen von Tigern getötet. In Tansania sterben schätzungsweise mehr als 200 Menschen jährlich durch Löwen; es ist ein Fall belegt, in dem ein Löwe mindestens 35 Menschen tötete (»Löwen fressen Menschen – »Man-Eater« in Tansania«, Deutschlandfunk 16.6.2006).

In den meisten Werken der phantastischen Literatur hat *Panthera leo* wie in vielen Kulturen und Mythen einen guten Ruf. Aslan als eine Art Gott in den *Narnia*-Romanen von Lewis ist ein besonders »edles« Beispiel.

Die Eigenschaften der drei bisher beschriebenen Tiere werden schön deutlich in der berühmten Fabel »Der Löwe, der Wolf und der Fuchs«, die wir sowohl bei Aesop wie bei La Fontaine finden. Ein alter kranker Löwe wird von allen Tieren besucht bis auf den Fuchs. Dies nutzt der Wolf und behauptet, der Fuchs verachte den Löwen. Als der Fuchs kommt, behauptet er, er habe sich verspätet, weil er eine Medizin für den Löwen gesucht und gefunden habe: Dieser müsse sich nur eine frisch abgezogene, noch warme Wolfshaut umlegen. Je nach Variante wird der Wolf erst getötet oder ihm das Fell bei lebendigem Leibe abgezogen, manchmal sogar vom Fuchs – die Moral lässt sich in das Sprichwort packen: »Wer anderen eine Grube gräbt, fällt oft selbst hinein.«

Tiger als handelnde Personen und sprechende Tiere sind erheblich seltener; bekannt ist der intrigante und hinterlistige Jäger Schir Khan in den Dschungelbüchern, in den Bannsänger-Romanen von Foster gibt es die tapfere und starke Tigeramazonen Roseroar.

Ein Tier mit ähnlich zwiespältiger Einschätzung wie der Löwe ist der Bär. In *Reineke Fuchs* soll Braun der Bär als Bote des Königs den Fuchs zum Hof bringen, wird aber von Reineke übertölpelt und kommt nur knapp mit dem Leben davon.

Im Mythos wie in der phantastischen Literatur spielen Bären keine sehr große Rolle. In animistisch oder schamanistisch geprägten Kulturen tauchen Bären als mächtige Geister oder Götter auf. In arktischen Mythen gibt es den »Herrn der Eisbären«, eine Art Jagdgott; als größte an Land lebende Raubtiere haben Eis- und Braunbären die Menschen wohl schon immer beeindruckt, mehr noch wohl früher der erheblich größere Höhlenbär. Eiszeitliche Höhlenmalereien gelten als Hinweise auf einen Bärenkult, neuzeitliche Bärenkulte finden wir bei den Samen, in Sibirien, im Tengrismus und bei den Mongolen. In indianischen Mythen und Kulturen finden sich Bezüge zum Bären, bei den Ainu gab es ein rituelles Bärenopfer.

Die Kelten verehrten Bärengötter und -göttinnen, in keltischen Erzählungen gilt der Bär als »König der Tiere«; manche vermuten, der Name Artus leite sich vom keltischen Wort für Bär ab.

Im finnischen Nationalepos *Kalevala* gibt es Hinweise auf Bärenverehrung; danach war es verboten, den Namen des Bären, »karhu«, auszusprechen, stattdessen wurden Umschreibungen gebraucht wie »otso« oder »metsän kuningas« (König des Waldes). Tolkien greift – wie auch sonst oft – auf das *Kalevala* zurück, wenn er den mächtigen Nordpolarbären in den *Briefen vom Weihnachtsmann* Karhu nennt.

In Märchen wird der Bär als »Meister Petz« meist ähnlich wie in *Reineke Fuchs* als eher gutmütig und manchmal etwas tollpatschig dargestellt, so Balou im Zeichentrickfilm *Dschungelbuch* oder *Pu der Bär* von A. A. Milne. Ausnahmen sind der kluge Bär des Schwarzen Prinzen in der *Tintenblut*-Trilogie von Funke und die »Panzerbären« in Pullmans *Der Goldene Kompass*: Diese sind stark und klug, können aber auch intrigant und starrköpfig

sein, sie sind insgesamt sehr vermenschlicht. Ein besonderes Exemplar ist das Sternbild *Großer Bär*, das in *Peterchens Mondfahrt* den Kindern als Reittier dient.⁸

Das einzig wirklich positiv gezeichnete Tier in *Reineke Fuchs* ist Reinekes Onkel, der Dachs Grimbart, der den Fuchs überredet, wieder zum Hof zu kommen. Dachse tauchen in der Fantasy-Literatur nicht oft auf, spielen dann aber praktisch immer eine positive Rolle, in *Der Wind in den Weiden*, als sprechender Dachs (und eigentlich der Dachsgott) in *Dhana* und als freundliche Familie in *Der König von Narnia*.

In der Mythologie ist der Dachs als speziell europäisches Tier unbedeutend; phantastische Werke beziehen sich eher auf seine große Bedeutung für den Menschen in früheren Zeiten. So wurde Dachsfett für die Einreibung beispielsweise gegen Rheuma eingesetzt, Dachsfleisch galt als schmackhaft, und Dachshaare wurden einst für Bürsten und werden noch heute für hochwertige Rasier- und Malerpinsel verwendet.

Bei der zweiten und letzten Gerichtsverhandlung unterstützt der treue Grimbart natürlich seinen Verwandten, und sie erreichen statt eines Urteils einen Zweikampf zwischen Isegrim und Reineke. Trotz seiner körperlichen Unterlegenheit gewinnt der Fuchs, indem er dem Wolf ins Auge kratzt, Urin in die Wunde spritzt, Sand hinein wirft und Isegrim schließlich in die Hoden kneift. Nach diesem Sieg wird er zum königlichen Rat und Reichsverweser ernannt – womit die politische Parabel perfekt ist.

Die Verwandten des Dachses kommen eher schlecht weg in der moderneren phantastischen Literatur, bspw. die Marder und Wiesel in *Der Wind in den Weiden*. Und obwohl er ein positiver Held und wichtiger Protagonist ist, hat auch der Otter Mudge in der Bannsänger-Reihe nicht nur gute Seiten, insgesamt aber ist er ein sehr sympathischer und pffiffiger Charakter.

Gefährten des Menschen

Im *Reineke Fuchs* nützen Reineke seine Schliche zunächst nichts. Der König, stinksauer, erzwingt sein Erscheinen vor Gericht und erreicht das Todesurteil. Unter dem Galgen, den Hals in der Schlinge, erfindet Reineke aber, getarnt als Beichte, eine Geschichte von Verrat und einem Goldschatz, die ihm die Freiheit bringt. Unter einem Vorwand bricht er zu einer Pilgerreise nach Rom auf und erreicht vorher noch, dass man ihm aus einem Stück Pelz des Bären einen Ranzen macht und Schuhe aus Fell, das man Isegrim von den Vorderpfoten und dessen Frau Gieremund von den Hinterpfoten abzieht. Von unterwegs schickt er, dem Hof

⁸ Hierbei handelt es sich der Sage nach um eine in eine Bärin verwandelte Frau. Ovid berichtet, Zeus habe einst die Nymphe Kallisto verführt. Nach der Geburt des Sohnes Arkas wurde sie von Zeus' eifersüchtiger Gattin Hera in eine Bärin verwandelt. Jahre später tötete Arkas seine Mutter beinahe irrtümlich bei der Jagd. Zeus verhindert dies, verwandelte auch ihn in einen Bären und setzte beide als Sternbilder an den Himmel. Die Bezeichnung Arktis leitet sich davon ab: »Land unter dem (Sternbild des) Großen Bären«. Das Sternbild *Ursa Maior* (Großer Bär, heißt eigentlich »größere Bärin«) bildet zugleich mit seinen sieben hellsten Sternen den »Großen Wagen«, wobei der Schwanz den drei »Deichselsternen« entspricht. Das Sternbild *Ursa Minor* (Kleiner Bär, eigentlich »kleinere Bärin«) wird auch »Kleiner Wagen« genannt, sein Hauptstern, der Polaris oder Nordpolarstern, steht sehr nahe dem Himmelsnordpol. Nordamerikanische Indianer sahen im Kasten des Großen Wagen eine Bärin, die Deichselsterne wurden als Jungbären gedeutet, die ihrer Mutter folgen, oder als Jäger.

zum Hohne, diesem den abgebissenen Kopf seines Pilgergefährten Lampe, des Hasen – kein Wunder, dass es zu der schon erwähnten zweiten Gerichtsverhandlung kommt

In dieser Fabel wird der Hase als naiv und töricht dargestellt, in den meisten Mythen und Geschichten aber sind Kaninchen und Hasen besonders klug und clever: im Märchen *Der Hase und der Igel*, in *Pu der Bär* und in Buch und Film *Unten am Fluss (Watership down)* von Richard Adams – und nicht zuletzt in *Alice im Wunderland*. Zugleich finden sich des Hasen Schnelligkeit und seine Scheu in Begriffen wie *Angsthase* und *Hasenfuß*; daraus hat Adams in *Watership down* eine ganz eigene Mythologie der Kaninchen entwickelt.

Auf alchemistischen Darstellungen weist der Hase als Tunnelgräber den Weg zum Stein der Weisen, in afrikanischen Erzählungen gilt er als gerissen und schlau. Wegen seiner hohen Fortpflanzungsrate gilt er weltweit als Symbol der Fruchtbarkeit und wurde neben dem Ei zum Symbol des Osterfestes. Und natürlich ist er als Stallkaninchen ebenso beliebt wie als Spielgefährte von Kindern.

Katzen begleiten die Menschen als Nutztiere seit rund 9.000 Jahren; kein Wunder, dass sie in Mythologie und Literatur meist als besonders klug und/oder weise gelten – der dümmliche Kater Hinze in *Reineke Fuchs* ist hier kein typisches Beispiel. Bei Lovecraft gibt es eine eigene Mythologie (*Die Katzen von Ulthar*), bei Leiber leben Katzen in verschiedenen Dimensionen (*Raum-Zeit-Sprünge*), und bei Wolfgang Hohlbein und bei Tanith Lee tauchen sie immer wieder als Göttinnen oder Geister auf.

Das hat Tradition: Der letzte Roman von E. T. A. Hoffmann, *Lebensansichten des Katers Murr*, ist teilweise aus der Perspektive des Katers erzählt; die *Cheshire Cat* in *Alice im Wunderland* von Lewis Carroll kann sich vom Schwanz her unsichtbar machen, bis nur ihr Grinsen in der Luft schwebt. Dante, Petrarca, Baudelaire, Maupassant, Colette und viele andere Autorinnen und Autoren äußern sich begeistert über Katzen; Geschichten über besonders oder übernatürlich begabte Katzen gibt es ohne Zahl, und es gibt ganze Krimireihen um intelligente, nicht selten sprechende Katzen.⁹

In Märchen sind Katzen häufig besonders klug, wie der *gestiefelte Kater* bei den Brüdern Grimm oder bei *Shrek*. Da sie so beliebt sind, spielen Katzen auch in Zeichentrickfilmen häufig eine Rolle¹⁰, allerdings keineswegs nur eine positive, wie bei *Tom und Jerry* und *Sylvester und Tweety*, wo der Kater die Maus bzw. den Vogel fressen will.

In der Tradition werden Katzen sowohl extrem positiv wie ebenso extrem negativ dargestellt. In Ägypten wird seit etwa 5.000 Jahren Bastet verehrt, Gemahlin des Sonnengottes Re und Mutter des Löwengottes Mahes, Göttin der Liebe, der (Zeugungs-)Kraft und des Guten. Als Mondkatze bewacht sie des Nachts die Sonne, deren wohlthuende Kraft sie verkörpert. Ihr heiliges Tier ist die Katze, je nach Mythos wird sie als Frau mit Löwen- oder Katzenkopf oder als Katze dargestellt. Shosti, die Hindu-Göttin der Geburt, reitet auf einer Katze. Freya, die

⁹ Lilian Jackson Braun (1913 – 2011) hat seit 1966 über 30 Romane vorgelegt aus der *Die Katze, die ...*-Serie (*The Cat Who ...*), in der die beiden Siamkatzen Koko und Yum Yum den Journalisten James Qwilleran bei der Aufklärung von Kriminalfällen unterstützen. Von Akif Pirinçci (*1959) sind seit 1989 acht Krimis mit Fantasy-Charakter aus der Reihe *Felidae* erschienen, in denen der Kater Francis als Detektiv agiert. Rita Mae Brown (*1944) hat (angeblich mit ihrer Tigerkatze Sneaky Pie Brown als Koautorin) über 20 Krimis geschrieben über die Abenteuer der Tigerkatze Mrs. Murphy, ihrer Freundin, der Hündin Tee Tucker, und ihres Frauchens Mary Minor Haristeen, sowie noch mehr, in denen kluge Füchse und Hunde die Detektive sind.

¹⁰ Beispiele: Disneys *Aristocats* (1970), *Fritz the Cat* (1972), der Anime-Film *Das Königreich der Katzen* (2002).

nordische Göttin der Liebe und Fruchtbarkeit, fährt in einem von zwei Katzen gezogenen Wagen. In Osttimor gelten Katzen als heilig, in Japan, China und Thailand gibt es den Katzen gewidmete Tempel. Im islamischen Volksglauben ist die Katze das einzige so reine Tier, dass das Wasser, von dem sie getrunken hat, noch zur Waschung vor dem Gebet geeignet ist.

Nach einer orientalischen Sage entstand die Katze während der Sintflut: Um einer Mäuse- und Rattenplage Herr zu werden, nieste die Löwin auf Bitten Noahs zwei mähenlose Minilöwen aus, das erste Katzenpaar. Nach einer ungarischen Sage soll Eva aus dem Schwanz einer Katze entstanden sein, nach einer rumänischen Sage entstand die Katze aus einer Frau.

Im Spätmittelalter wurden Katzen in Europa dämonisiert und für unglücksbringend gehalten; im Volksglauben galten sie als Begleiterinnen von Hexen und Schülerinnen des Teufels. Auf ihrem Rücken sollten Hexen zum Hexensabbat reiten; schwarze -Katzen wurden teilweise gnadenlos verfolgt und manchmal sogar, in Körbe gesperrt, auf dem Scheiterhaufen verbrannt. Im 15. Jahrhundert wurde behauptet, Hexen würden in Katzengestalt umgehen, dies findet sich oft auch im Märchen und wird ebenso im japanischen Volksglauben behauptet. Um das Böse zu begraben, wurde in Frankreich einmal eine Katze in das Fundament einer Kirche eingebaut.

Zugleich hatten Katzen in der Volksmedizin einen hohen Stellenwert; fast alles von ihnen wurde zu Heilzwecken verwendet. Teilweise waren Katzen sehr selten und galten als wertvoll; im 10. Jahrhundert durfte sich in England eine Ansiedlung nur Dorf nennen, wenn sie mindestens eine Katze hatte. Im 11. und 12. Jahrhundert trugen die Wikinger Katzenfell und wurde in Frankreich und England Katzenleder zu Handschuhen verarbeitet (noch bis ins 18. Jahrhundert); damals kostete eine Katze in Deutschland fast so viel wie ein Lamm oder eine Kuh.

Mit der industriellen Revolution stiegen Katzen von Nutz- zu Haustieren auf, seit den 1990er-Jahren sind sie weltweit die am weitesten verbreiteten wirtschaftlich nicht genutzten Haustiere und haben damit die Hunde überholt. Bis heute aber gibt es in der westlichen Kultur ein zwiespältiges Verhältnis zu Katzen; neben der Begeisterung für sie gibt es auch die Einschätzung, sie seien falsch und verschlagen und brächten Unglück. Damit sind wir fast wieder bei der Einschätzung von Reineke Fuchs!

Natürlich spielen in der phantastischen Literatur noch viele andere Tierarten eine Rolle, von denen hier nur einige erwähnt werden sollen. Hunde kommen zwar in vielen Büchern vor, als sprechende Protagonisten in der phantastischen Literatur aber eher selten, u. a. bei Douglas Adams (*Hunde des schwarzen Todes*), Tolkien (*Roverandom*, Garm im *Bauer Giles von Ham* und *Huan*, der große Jagdhund, im *Silmarillion*) und indirekt bei Pullman, wo die Diener meist Hunde-Dämonen haben.

Auch mythologisch sind Hunde nicht sehr bedeutend, meist erfüllen sie Wächterfunktionen. Garm, der Höllenhund in der Mythologie der Germanen, bewacht den Eingang zur Hel; er wird während der Götterdämmerung vom Kriegsgott Tyr getötet, während er diesem die Kehle zerreißt. In vielen Kulturen bewacht ein Hund den Eingang (und vor allem Ausgang) der Unterwelt. Am bekanntesten ist wohl der dreiköpfige Kerberos (Cerberus/Zerberus) aus der griechisch-römischen Mythologie, der meist mit drei Schwänzen mit giftigen Schlangen-

oder Drachenköpfen daran dargestellt wird (manchmal hat er auch eine Schlangenhähne und bis zu 50 Köpfe).¹¹

Schweine kommen eher selten vor in der phantastischen Literatur, sind dann aber wichtig, wie die cleveren Exemplare in Orwells *Farm der Tiere*, *Ferkel* in *Pu der Bär* (Milne) und das weissagende Schwein Hen Wen im *Taran-Zyklus* von Lloyd Alexander.

Sehr häufig in der Fantasy vorkommende Haus- und Nutztiere sind hingegen Pferde; neben ihrer Rolle als »normales« Reittier spielen sie besonders in orientalischen und osteuropäischen Märchen eine wichtige Rolle, häufig als kluge Berater, als Flügelross oder als Zauberpferd, ohne dass der Held oder die Heldin die Aufgabe(n) nicht erfüllen könnte. Auch Gandalf hätte in *Der Herr der Ringe* ohne Schattenfell erhebliche Probleme: Der Hengst ist der »König« der Mearas, der Pferde von Rohan; diese sprechen die Sprache der Menschen, werden etwa 80 Jahre alt und stammen ab von Nahar, dem Pferd von Orome, Gott der Jagd.

Die große Bedeutung des Pferdes in der Fantasy entspricht der in der Mythologie vieler Völker. Es gibt zahlreiche Pferdegottheiten wie die walisische Rhiannon. In der griechischen Mythologie war das Pferd dem Meerese Gott Poseidon heilig, der u. a. Vater des geflügelten Rosses Pegasos ist. Der »Missbrauch« seines heiligen Pferdes durch Odysseus bei dessen List mit dem Trojanischen Pferd war einer der Gründe von Poseidons Hass auf den griechischen Helden.

In der nordischen Mythologie reitet der oberste Gott Odin das achtbeinige Pferd Sleipnir (»der Dahingleitende«), das auf Land, über Wasser, durch die Luft und durch alle Welten laufen kann. Sleipnir ist das Kind des Gottes Loki und des Hengstes Svadilfari; diesen hatte Loki in Gestalt einer Stute seinem Besitzer, einem Riesen, zeitweise entführt. Der Sonnenwagen wird gezogen von den Pferden Arvak und Alsvid, die den Wagen der Sonne über den Himmel zogen. Der zweite Merseburger Zauberspruch, der wohl im 10. Jahrhundert aufgeschrieben wurde, aber einige Jahrhunderte älter sein dürfte, dient dazu, den gebrochenen Fuß eines Pferdes zu heilen.

Im Islam spielen Pferde eine wichtige Rolle. Mohammed wird der Legende nach zu Lebzeiten von der heiligen Stute Buraq ins Paradies geleitet, einem weißen pferdeähnlichen Reittier mit Flügeln und Menschenantlitz; auf diesem Tier soll auch der Erzengel Gabriel von Mekka nach Jerusalem geritten sein. Im *Persischen Königsbuch*, dem *Buch der Könige* des persischen Dichters Abū l-Qāsem-e Ferdousī (940/41 – 1020), einem der berühmtesten Werke der persischen Literatur, ist der Hengst Rakhsh des Helden Rostam ein wahres Wunderpferd, intelligent, unglaublich stark und sehr langlebig.

¹¹ Cerberus erlaubte den Toten, den Hades zu betreten, ließ jedoch niemanden hinaus. Einige Helden konnten ihn allerdings mit List oder Gewalt bezwingen: Der berühmte Dichter und Musiker Orpheus, der seine Gattin Eurydike aus dem Hades holen wollte, konnte ihn mit Musik besänftigen – dies hat Rowling im ersten Harry-Potter-Band bei dem dreiköpfigen Hund Fluffy nachgeahmt –, und das schöne Mädchen Psyche und der trojanische Prinz Aeneas schafften es mit Honigkuchen. Einzig der gewaltige Held und Halbgott Herakles konnte den Höllenhund mit Gewalt besiegen, er holte ihn sogar zeitweise aus der Unterwelt.

Wilde Gesellen

Besonders unbeliebt in der Mythologie wie in der phantastischen Literatur sind Ratten. In Fabeln gelten sie als hinterhältig, feige und verschlagen, und seit der Antike werden sie mit Vernichtung, Krankheit (Pest!) und Tod in Verbindung gebracht – wie in vielen Vampirgeschichten und -filmen (bspw. *Nosferatu. Eine Symphonie des Grauens*, Deutschland 1922) – und verursachen seelische und/oder körperliche Qualen wie bei Lovecraft, Poe und King.

In den letzten Jahrzehnten werden Ratten zunehmend positiv gezeichnet, so im Roman *Die Rättin* von Günter Grass (1985), in dem die Ratten vergeblich versuchen, die Menschen vor dem Untergang zu warnen, und dann deren Nachfolge antreten, und im ebenfalls den Weltuntergang skizzierenden Roman *Dr. Ratte* von William Kotzwinkle (1971). In *Drachenreiter* von Funke kann die intelligente Ratte Lola ein Flugzeug steuern, einen Höhepunkt der positiven Rattendarstellung bot die Kochratte Rémy im Animationsfilm *Ratatouille* (USA 2007).

Vögel kommen häufig vor in der phantastischen Literatur. In den Fabeln sind es oft die kleinen Vögel, die erfolgreich sind, in Mythen und Literatur eher Adler, Raben und Krähen. Bekannt sind die Bild- und Verserzählung *Hans Huckebein der Unglücksrabe* von Wilhelm Busch, das Gedicht *Der Rabe* von Poe und der davon inspirierte Film *Der Rabe – Duell der Zauberer* (Roger Corman, 1963), der tschechische Märchenfilm *Der Zauberrabe Rumburak* (1984) und der Horrorfilm *The Crow* (»Die Krähe«, USA 1994), der auf der gleichnamigen Comicserie basiert sowie der den Kelten nachgesagten Vorstellung, dass die Seelen der Toten von einer Krähe ins Jenseits begleitet würden, wenn sie allerdings dort keine Ruhe fänden, von der Krähe auch wieder zurückgebracht werden könnten. Hier wird wie in vielen Märchen die ambivalente Rolle von Krähen und Raben deutlich, als Unglücksbringer und Totenvögel, als Leichenfledderer und Heilkundige, als Himmelsvögel und Höllenfahrer. Als gefährliche Spione und Verräter treten Krähen u. a. auf in Tolkien *Der Herr der Ringe* und bei Lloyd Alexander (*Taran*). In nordamerikanischen Indianer-Mythen sind die Krähen hingegen Glücksvögel, und im Grimm-Märchen *Die Krähen* verhelfen die Vögel einem betrogenen Soldaten, sein Augenlicht wieder und eine Prinzessin zur Frau zu gewinnen.

Schon im *Gilgamesch-Epos* schickt der Weise Utnapischtim, der die Sintflut überlebt hatte, einen Raben aus, um über das Sinken des Wassers zu berichten, später macht es ihm Noah nach. In der nordischen Mythologie symbolisiert der Rabe die Weisheit. Odin wird stets begleitet von den beiden Raben Hugin und Munin (»Gedanke« und »Gedächtnis«). Dem griechischen Gott Apollon waren die Raben heilig. In England gibt es die Sage, Artus sei nach seiner letzten Niederlage in einen Raben verwandelt worden; einer anderen Sage zufolge geht es der englischen Monarchie gut, solange es Raben am Tower of London gibt. Deshalb werden den Raben dort die Flügel gestutzt.

Im mittelalterlichen Volksglauben hingegen wurde der Rabe (ähnlich der Katze) als Diener des Bösen verteufelt – so handhabt es auch Funke im *Drachenreiter* – und vermögen sich Hexen und Zauberer in Ratten oder Krähen zu verwandeln; dieses Motiv greift Otfried Preußler in *Krabat* auf.

Sprechende Adler werden gerne in Fantasy-Romanen eingesetzt, so von Tolkien – intelligente Riesenadler, deren größter eine Flügelspannweite von fast 60 Metern hat – und besonders schön und geschickt von Joy Chant. In der Antike war der Adler, der größte europäische Greifvogel, als Vogel des griechischen Gottes Zeus ein Symbol für Macht und Sieg, im römischen Reich war er Wahrzeichen für die höchste weltliche Macht, besonders als Feldzeichen der römischen Legion (Legionsadler). Nach dem Löwen ist der Adler deshalb das beliebteste Wappentier und ziert noch heute die Wappen u. a. der USA, von Mexiko, Polen, Österreich und Deutschland. Im Christentum gilt der Adler als Symbol für Verjüngung und Wiederauferstehung und ist das Symboltier des Evangelisten Johannes; bei einigen Indianervölkern gilt der Adler als heiliges Tier, noch heute schmücken sie sich teilweise mit seinen Federn.

Die Eule gilt seit alters her als Symbol der Weisheit, so kommt sie auch manchmal in der Literatur vor, etwa in *Pu der Bär*. Die Griechen betrachteten sie als Sinnbild von Athene, der Göttin der Weisheit und des Krieges; eine Eule, die vor der Schlacht über das Heer flog, galt als Siegeszeichen. In Athen gab es so viele Eulenbilder, dass es sinnlos war, »Eulen nach Athen zu tragen«.

Für die Römer allerdings war die Eule ein Pechvogel, der Tod und Katastrophen verhieß, und in den meisten Kulturen gilt sie als Unglücks- oder Todesvogel. In der Bibel symbolisiert sie Zerstörung: »Ich bin wie eine Dohle in der Wüste, wie eine Eule in öden Ruinen« (Psalm 102,7, ähnlich Jes 13,21, 14,23, 34,11 und Zef 2,14). In manchen Ländern soll es Unglück bringen, am Tag eine Eule zu sehen (das parodiert Rowling im ersten Harry-Potter-Band). Verbreitet ist der Aberglaube, dass der Ruf der Eule den Tod ankündige. Shakespeare setzt dies mehrfach um, u. a. in *Julius Cäsar* und in *Macbeth*. Hexen sollen Eulen als Begleiter wählen oder ihre Gestalt annehmen, wie im Märchen *Jorinde und Joringel* der Brüder Grimm. Darauf bezieht sich Rowling, wenn sie Eulen zu Begleitern von Zauberern und Hexen sowie zu Postboten macht.

Wie Vögel und Fledermäuse nach oben streben, sind Schlangen nach unten orientiert. In der phantastischen Literatur kommen Schlangen oft vor, häufig in Verbindung mit oder an Stelle von Drachen. In den Harry-Potter-Büchern spielen sie eine wichtige Rolle, von der *Boa constrictor* in Band 1 über das Symbol für Slytherin bis zu Nagini, der Verbündeten von Voldemort. Allerdings kann man sie nur bedingt zu den sprechenden Tieren rechnen: Nur die wenigen Hexen und Zauberer, die Parsel beherrschen, die Sprache der Schlangen, können sich mit ihnen verständigen – diese Eigenschaft ist angeboren, kann nicht erlernt werden. Nur drei Parselmünder sind namentlich bekannt: Salazar Slytherin, Lord Voldemort und Harry Potter.

In der Mythologie sind Schlangen von großer Bedeutung: In der hinduistischen Vorstellung ruht Vishnu mit seiner Gattin Lakshmi im »Milchmeer«, getragen von der tausendköpfigen männlichen Schlange (oder dem Drachen) Ananta; am Ende der Zeit wird dieser giftiges Feuer spucken und die Schöpfung vernichten. Weltumspannend ist die Midgardschlange der nordischen Mythologie Jörmungandr/Jormungand/Miðgarðsormr, wie Hel und der Fenriswolf ein Kind von Loki. Dreimal kämpft Thor gegen sie, bei der Ragnarök werden sie sich gegenseitig töten. Im *Gilgamesch-Epos* verliert Gilgamesch die Pflanze der Unsterblichkeit an eine Schlange, und im babylonischen Welterschöpfungsepos »Enuma Elish« wird der

schlangenartige Chaosdrache Tiamat von Marduk besiegt; dessen Symboltier war der Schlangendrake Muschchusch. Die Schlange im ersten Buch Mose wird häufig als Satan interpretiert, der in das Paradies eindringt. In abendländischen Legenden und Mythen wird die Schlange oft mit dem Drachen gleichgesetzt – »An jenem Tag bestrafte der Herr mit seinem harten, großen, starken Schwert den Leviatan, die schnelle Schlange, den Leviatan, die gewundene Schlange. Den Drachen im Meer wird er töten« (Jes. 27,1) – oder auch mit dem Teufel oder dem Antichristen, wie in der Offenbarung des Johannes beim Kampf mit dem Erzengel Michael: »Er überwältigte den Drachen, die alte Schlange – das ist der Teufel oder der Satan –, und er fesselte ihn für tausend Jahre« (Offb 20, 2) und er »wurde gestürzt, der große Drache, die alte Schlange, die Teufel oder Satan heißt und die ganze Welt verführt; der Drache wurde auf die Erde gestürzt und mit ihm wurden seine Engel hinabgeworfen« (Offb 12, 9).

Der griechische Heros und Halbgott Herakles tötet als Säugling zwei Schlangen und erschlägt die Hydra, die »lernäische Schlange«, der die abgeschlagenen Köpfe immer nachwachsen, bis man sie ausbrennt, und an deren Gift er letztlich zugrunde geht. Als *Ouroboros/Uroboros* ist die Schlange (oder der Drache), die sich in den eigenen Schwanz beißt, ein wichtiges Symbol in der Alchemie und Magie. In Mesopotamien war die gehörnte Schlange Symbol des Heilgottes Ningizzida, und eine Schlange war das heilige Tier des Aeskulap, des griechischen und römischen Gottes der Heilkunst; der schlangenumwundene Äskulapstab ist bis heute das Symbol des Ärztestandes. Auch in der phantastischen Literatur gibt es »gute« Schlangen, wie Kaa in den *Dschungelbüchern* (im Buch, nicht im Film) oder *Die weiße Schlange* im gleichnamigen Märchen der Brüder Grimm; (meist weiße) Schlangen, die in der Regel sprechen können, gelten als gute Hausgeister.

Als letzte Tierart, die gerne redet und sehr unterschiedlich bewertet wird, seien die Spinnen betrachtet. Sie sind vielen Menschen in westlichen Gesellschaften ähnlich unsympathisch wie Schlangen (in anderen Kulturen werden sie teilweise verehrt – oder gegessen). In der Fantasy sind sie beliebt als Monster, wie Aragog und dessen Riesenspinnen, die Acromantulas, im Verbotenen Wald bei *Harry Potter*, die Riesenspinnen, mit denen sich Bilbo im *Hobbit* herumschlagen muss, und Kankra in *Der Herr der Ringe*. Wie Insekten, z. B. die Ameisen in *Formicula* (1954), werden Spinnen gerne als Bedrohung eingesetzt¹² in Horror- oder Science-Fiction-Filmen wie in *Tarantula* (1954) und *Arac Attack – Angriff der achtbeinigen Monster* (2002). Glücklicherweise sind Spinnen in der Realität selten gefährlich, was aber ihre Bedeutung im Mythos nicht mindert.

Laut der griechischen Mythologie wurden die Spinnen von Pallas Athene geschaffen wurde: Die lydische Weberin Arachne forderte die Göttin zum Wettstreit im Weben heraus, der unentschieden endete. Aber wegen der in Augen der Göttin frevelhaften und gottlosen Motive verwandelte diese die Jungfrau in eine Spinne, die ihr Handwerk noch heute ausübt.

¹² Spinnen sind *keine* Insekten, sondern Spinnentiere (*Arachnida*), wie Weberknechte, Milben, Zecken und Skorpione. In der Ordnung der Webspinnen (*Araneae*) gibt es über 100 lebende Familien mit etwa 34.000 Arten. Die achtbeinigen Gliederfüßer sind sehr beweglich, haben meist 4 Paar einfacher Augen, zwei Giftklauen und am Hinterleib Spinnwarzen. Die meisten sind Landbewohner, einige leben im Süßwasser und spinnen Unterwasserglocken. Die größte bekannte Art hat eine Körperlänge von rund 9 cm; die Spannweite der Beine kann 30 cm betragen. Manche Spinnen jagen ihre Beute, indem sie ihr auflauern, wie die Springspinnen. Bei den meisten Arten sind die Männchen sehr viel kleiner und werden nicht selten nach der Paarung vom Weibchen verspeist.

Nicht selten dienen sprechende Tiere in der phantastischen Literatur dazu, uns einen Spiegel vorzuhalten; mit einem wunderschönen Beispiel dafür möchte ich diese Überlegungen beenden. James Thurber beendet seine Geschichte »Interview mit einem Lemming« mit der Frage des Menschen, warum die Lemminge sich denn herdenweise im Meer ertränken, und der Gegenfrage des Lemmings: »Warum tut ihr Menschen dies eigentlich nicht?«

LITERATUR

Die Bibel. Einheitsübersetzung der Heiligen Schrift. Stuttgart: kbw Bibelwerk, 2015.

Das Gilgamesch-Epos. Übersetzt, kommentiert und hrsg. von Wolfgang Röllig. Stuttgart: Reclam, 2009.

Adams, Richard. *Unten am Fluss.* Weinheim/Basel: Beltz und Gelberg, 2006.

Äsop. *Die Fabeln. Neu erzählt von Gisbert Haefs.* Köln: Boje, 2011.

Alexander, Lloyd. *Taran. Die Chroniken von Prydain. Alle Romane und Erzählungen in einem Band.* Bergisch Gladbach: Bastei Lübbe, 2009.

Bassewitz, Gerdt von: *Peterchens Mondfahrt.* Köln: Anaconda, 2013.

Boner, Ulrich. *Eins mals ein affe kam gerant. Do er vil guter nusse vant. Der hette er gessen gerne.* Bamberg 1461. Digitalisat (GW 04839). <<http://diglib.hab.de/inkunabeln/16-1-eth-2f-1s/start.htm>>.

Boner, Ulrich. *Abschrift der Fabelsammlung »Der Edelstein« in der Sammelhandschrift Cod. Sang. 643.* Digitalisat. <<http://e-codices.ch/de/list/one/csg/0643>>.

Busch, Wilhelm: »Hans Huckebein der Unglücksrabe«. *Bildergeschichten.* Zürich: Diogenes, 2007.

Carroll, Lewis (Charles Lutwidge Dodgson). *Alice im Wunderland/Alice's adventures in wonderland.* Zweisprachige Ausgabe. Köln: Anaconda, 2015.

Chant, Joy: *Roter Mond und Schwarzer Berg.* Stuttgart: Klett-Cotta, 2001.

Cherry, John (ed.). *Fabeltiere. Von Drachen, Einhörnern und anderen mythischen Wesen.* Stuttgart: Reclam, 1997.

Foster, Alan Dean. Bannsänger-Zyklus

Bannsänger. München: Heyne, 1986.

Die Stunde des Tors. München: Heyne, 1986.

Der Tag der Dissonanz. München: Heyne, 1986.

Der Augenblick des Magiers. München: Heyne, 1986.

Die Pfade des Wanderers. München: Heyne, 1988.

Die Zeit der Heimkehr. München: Heyne, 1988.

Der Sohn des Bannsängers. München: Heyne, 1996.

Die Entführung der Musik. München: Heyne, 1996.

Funke, Cornelia. *Drachenreiter.* Hamburg: Dressler, 1997.

Funke, Cornelia: *Tintenblut.* Hamburg: Dressler, 2005.

Goethe, Johann Wolfgang von. *Reineke Fuchs. In zwölf Gesängen.* München: Hanser, 2008.

Grahame, Kenneth. *Der Wind in den Weiden oder der Dachs lässt schön grüßen, möchte aber auf keinen Fall gestört werden*. München: Deutscher Taschenbuch-Verlag, 2014.

Grandville (Jean Ignace Isidore Gérard). *Bilder aus dem Staats- und Familienleben der Thiere*. Dreieich: Melzer, 1976.

Grass, Günter. *Die Rättin*. 6., neu durchges. Auflage. München: Deutscher Taschenbuch-Verlag, 2015.

Hoffmann, E. T. A. *Lebens-Ansichten des Katers Murr. Nebst fragmentarischer Biographie des Kapellmeisters Johannes Kreisler in zufälligen Makulaturblättern*. Stuttgart: Reclam, 2012.

Kipling, Rudyard. *Die Dschungelbücher*. Köln: Boje, 2008.

King, Stephen: *Nachtschicht. Erzählungen vom »Meister des Horrors«*. Bergisch Gladbach: Bastei Lübbe, 2007.

Kotzwinkle, William. *Dr. Ratte*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 1986.

La Fontaine, Jean de. *Sämtliche Fabeln*. Mannheim: Bibliogr. Institut, 2012.

Leiber, Fritz. »Raum-Zeit-Sprünge«. *Titan 2*. Hrsg. Frederik Pohl und Wolfgang Jeschke. München: Heyne, 1977. 80-92.

Lewis, Clive Staples. *Die Chroniken von Narnia*. Wien: Ueberreuter, 2005.

Lovecraft, Howard P. *Die Katzen von Ulthar und andere Erzählungen*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1980.

Lovecraft, Howard P. *Horror-Stories. Das Beste vom Meister des Unheimlichen*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 2008.

Lurker, Manfred. *Adler und Schlange. Tiersymbolik im Glauben und Weltbild der Völker*. Tübingen: Wunderlich, 1983.

Milne, Alan Alexander. *Pu der Bär*. Gesamtausgabe. Hamburg: Dressler, 2014.

Orwell, George: *Farm der Tiere. Ein Märchen*. Zürich: Diogenes, 2005.

Pestalozzi, Johann Heinrich. *Fabeln. Figuren zu meinem ABC-Buch oder zu den Anfangsgründen meines Denkens*. München: Deutscher Taschenbuch-Verlag, 1993.

Pierce, Tamora. Dhana-Tetralogie
Kampf um Tortall. Würzburg: Arena, 1992.
Im Tal des Langen Sees. Würzburg: Arena, 1993.
Der Kaiserliche Magier. Würzburg: Arena, 1995.
Im Reich der Götter. Würzburg: Arena, 1996.

Poe, Edgar Allan. *Horrorgeschichten. Das Beste vom Meister des Unheimlichen*. Berlin: Insel-Verlag, 2012.

Poe, Edgar Allan. *Der Rabe und sämtliche Gedichte. Mit Ill. von Gustave Doré und W. Heath Robinson*. Hamburg: Nikol, 2015.

Preußler, Otfried: *Krabat*. München: Deutscher Taschenbuch-Verlag, 2008.

Pullman, Philip. *His Dark Materials: Der Goldene Kompass. Das Magische Messer. Das Bernstein-Teleskop*. Hamburg: Carlsen, 2007.

Rowling, Joanne K. *Harry Potter und der Stein der Weisen*. Hamburg: Carlsen, 1998.

Rowling, Joanne K. *Harry Potter und die Kammer des Schreckens*. Hamburg: Carlsen, 1999.

Rowling, Joanne K. *Harry Potter der Gefangene von Askaban*. Hamburg: Carlsen, 1999.

Rowling, Joanne K. *Harry Potter und der Feuerkelch*. Hamburg: Carlsen, 2000.

Rowling, Joanne K. *Harry Potter und der Orden des Phönix*. Hamburg: Carlsen, 2003.

Rowling, Joanne K. *Harry Potter und der Halbblutprinz*. Hamburg: Carlsen, 2005.

Rowling, Joanne K. *Harry Potter und die Heiligtümer des Todes*. Hamburg: Carlsen, 2007.

Schenda, Rudolf. *Das ABC der Tiere. Märchen, Mythen und Geschichten*. München: Beck, 1995.

Schneidewind, Friedhelm. *Das Lexikon von Himmel und Hölle*. Berlin: lexikon-Imprint-Verlag, 2000.

Schneidewind, Friedhelm. *Mythologie und phantastische Literatur*. Essen: Oldib, 2008.

Seel, Otto (Hrsg.). *Der Physiologus*. Zürich/Stuttgart: Artemis, 1960.

Thurber, James »Interview mit einem Lemming«. *Phantastische Tier-Geschichten*. Hrsg. Ernst M. Frank. München: Heyne, 1985. 128-129.

Tolkien, John Ronald Reuel. *Bauer Giles von Ham*. Stuttgart: Klett-Cotta, 2016.

Tolkien, John Ronald Reuel. *Der Hobbit oder Hin und zurück*. Stuttgart: Klett-Cotta, 2012.

Tolkien, John Ronald Reuel. *Der Herr der Ringe*. Stuttgart: Klett-Cotta, 2009.

Tolkien, John Ronald Reuel. *Das Silmarillion*. Hrsg. von Christopher Tolkien. Stuttgart: Klett-Cotta, 1978.

Tolkien, John Ronald Reuel. *Briefe vom Weihnachtsmann*. Hrsg. von Baillie Tolkien. Stuttgart: Klett-Cotta, 2005.

Tolkien, John Ronald Reuel. *Roverandom*. Hrsg. von Christina Scull und Wayne G. Hammond. Stuttgart: Klett-Cotta, 1999.

Über den Autor

Friedhelm Schneidewind, geboren 1958, freiberuflicher Autor, Journalist, Verleger, Musiker und Dozent, publiziert zu Mythologie, Magie und Phantastik seit 1988, u. a. die Sachbücher MEIN MITTELERDE. ARTIKEL UND ESSAYS ZU TOLKIEN UND SEINEM WERK (2011), SPIEGEL, MUSCHELKLANG UND ELBENSTERN (2009), MYTHOLOGIE UND PHANTASTISCHE LITERATUR (2008) sowie die Lexika DRACHEN. DAS SCHMÖKER-LEXIKON (2008), DAS GROßE TOLKIEN-LEXIKON (2001, spanisch 2003), DAS ABC RUND UM HARRY POTTER (2000), DAS LEXIKON VON HIMMEL UND HÖLLE (2000) und DAS LEXIKON RUND UMS BLUT (1999).

Infos und Publikationsliste: www.friedhelm-schneidewind.de