

Florian Schäfer • Janin Pisarek • Hannah Gritsch

Fabeltiere

Tierische Fabelwesen der deutschsprachigen
Mythen, Märchen und Sagen

Fabeltiere

Tierische Fabelwesen der deutschsprachigen Mythen, Märchen und Sagen

Florian Schäfer • Janin Pisarek • Hannah Gritsch



Bibliografische Information
der Deutschen Nationalbibliothek:
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese
Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet
über <https://dnb.de> abrufbar.

© 2023 Böhlau, Lindenstraße 14, D-50674 Köln,
ein Imprint der Brill-Gruppe
(Koninklijke Brill NV, Leiden, Niederlande; Brill USA
Inc., Boston MA, USA; Brill Asia Pte Ltd, Singapore;
Brill Deutschland GmbH, Paderborn, Deutschland;
Brill Österreich GmbH, Wien, Österreich)
Koninklijke Brill NV umfasst die Imprints Brill, Brill
Nijhoff, Brill Hotei, Brill Schöningh, Brill Fink, Brill
mentis, Vandenhoeck & Ruprecht, Böhlau, V&R
unipress und Wageningen Academic.

Alle Rechte vorbehalten. Das Werk und seine Teile
sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung
in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen
bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung
des Verlages.

Herausgeber:
Zeitsprünge e. V.
www.zeitsprünge.de

Forgotten Creatures
Florian Schäfer
www.forgottencreatures.de



Text: Florian Schäfer & Janin Pisarek
Korrektur: Christoph Landgraf, St. Leon-Rot

Fotografie: Hannah Gritsch
Gestaltung & Satz: Antje Kharchi

Schriften: Museo Sans, Gentium Book

Vandenhoeck & Ruprecht Verlage
www.vandenhoeck-ruprecht-verlage.com

ISBN 978-3-412-52758-7





Inhalt

Vorwort | 6

Das Team | 8

Prolog | 9

Kapitel 1: Von Fabelwesen und fabelhaften Tieren | 10

EXKURS: Fabelwesen an den Rändern der mittelalterlichen Kultur | 20

EXKURS: Am Rande der bekannten Natur – Fabelhafte Kreaturen in der Wunderkammer | 26

Kapitel 2: Die Fabeltiere | 34

Das Einhorn – Sinnbild der Reinheit | 36

EXKURS: Einhörner – Ein biblischer Mythos besiegt Tod und Spott | 56

Von Dorftieren und Tiergespenstern – Schwarze Hunde, dreibeinige Hasen und gespenstische Kälber | 58

Das Bahkauw – Teuflische Chimäre aus Aachens Unterwelt | 84

EXKURS: Werwölfe – Zwischen oraler Tradition und Populärkultur | 98

»Sonst holt dich ...« – Vom Hötzelstier, der Habergeiß und anderen Schreckgestalten | 102

Von Katastrophen, Krankheiten und Viehseuchen – Fabeltiere als personifizierte Naturgewalten | 124

EXKURS: »Da steckt der Wurm drin«? Dämonische Würmer in mittelalterlichen Wurmsegen | 148

Alles nur ein schlechter Scherz? Von Elbentritschen, Rasselböcken und Wolpertingern | 150

EXKURS: Auf den Spuren der Elwedritsche – Mehr als nur Jägerlatein? | 158

EXKURS: Der Dilldappe als Comic-Star | 162

Von grausamen Schlangen und mächtigen Drachen | 174

EXKURS: Drachen in der germanischen Mythologie und Heldensage | 184

Vom Basilisk, dem König der Schlangen | 214

Kapitel 3: Im Mythenatelier – Ein Blick hinter die Kulissen | 238

Kapitel 4: Des Pudels Kern – Ein Fazit | 242

Literatur | 251



VORWORT

Fabelwesen: Fantastische Archaische Bizarre Exotische Lebendige Tierwesen



Prof. Dr. Ruth Neubauer-Petzoldt
*Literaturwissenschaftlerin und
Mythosforscherin*

Fabelwesen sind in der populären Kultur so präsent, dass sie eine eigene imaginäre Welt zu bevölkern scheinen. Umso spannender ist es, ihre Geschichte, die Entstehung und Verbreitung in Märchen, Mythen und Sagen im deutschsprachigen Raum auch weniger bekannter fabelhafter Tiere wie Aufhocker, Habergeiß und Tatzelwurm zu verfolgen: All diese Wesen und noch einige mehr werden in diesem Band in Text und Bild aufgespürt, in Szene gesetzt und ihre Phänomenologie und Geschichte anschaulich gemacht und kritisch beschrieben.

»Dämonenfurcht und Gottvertrauen«, so der Titel einer Untersuchung zu Volkssagen von Leander Petzoldt, bezeichnen das Spannungsfeld des Numinosen, des Geheimnisvollen, die Angst vor dem Unberechenbaren, das Faszinosum des Fremden, auch des unheimlichen Tieres, das in diesen Fabelwesen vorstellbar wird. Die Suche nach Verlässlichkeit, Benennbarkeit und Orientierung in einer von Krisen, Gefahren und unberechenbaren Ereignissen bestimmten Welt, prägt diese volkstümliche Überlieferung, sodass der Schauer und das Gruseln etwa über den Werwolf in diesem Erzählen gebannt wird. Es ist jene Faszination, die sich im Nicht-Wegschauen-Können offenbart, sodass wir unserer Neugierde und der Angst vor dem Unheimlichen ausgeliefert sind, das sich des Nachts, im Dunklen, im nur scheinbar Vertrauten zeigt. Das Unheimliche wird zu einem Synonym für die Mehrdeutigkeit der Welt, die sich in der Skepsis gegenüber den Möglichkeiten der Sprache, die Realität zu vermitteln, und der Zuverlässigkeit der Weltwahrnehmung niederschlägt. Dem Unheimlichen ist eine

Ambivalenz eigen, die das gerade noch Vertraute, Alltägliche plötzlich ins Befremdliche, Angst-Einflößende kippen lässt: Woher kommt der Werwolf? Gibt es nicht doch irgendwo Einhörner?

Relikte dieser magischen Weltsicht, die das Unberechenbare in den Griff bekommen will, finden sich bis heute: Wer kennt nicht die harmlose dreifarbige Katze als ›Glückskatze‹ oder liest fasziniert von der Geburt eines zweiköpfigen Kalbes, das weltweites Echo auslöst und wissenschaftlich erklärt wird. Wenn in den Avatar-Filmen die Flugdrachen als zahme Dinosaurier gehalten werden, können diese anschließend als Spielfigur gekauft werden, und ein Einhorn ist selbstverständlich als Emoji verfügbar und schmückt fast jedes Kinderzimmer.

Die magischen Prinzipien weisen dabei ein vielseitiges System auf, das der Ähnlichkeit (wie beispielsweise die Homöopathie), aber auch das des Gegensatzes, das der Kontiguität, in dem ein Teil mit dem Ganzen identifiziert wird (etwa im Reliquienkult) und das Prinzip der Nachahmung, um durch entsprechende Rituale, um nicht zu sagen ›Manipulationen‹, den gewünschten Ausgang vorwegzunehmen. So erhoffen wir durch Glücksbringer, durch apotropäische Handlungen, um Unheil abzuwenden, uns den Fortgang des Geschehens gewogen zu machen, den Lauf der Dinge in unserem Sinne beeinflussen zu können: Wenn alle Ampeln auf grün stehen, dann wird auch die Prüfung gut ablaufen ... Leitmotive und die Spiegelung großer Strukturen im Kleinen, die Konstruktion von Figur und Gegenfigur, von Antinomien und Gegensätzen prägen und ›ordnen‹ auch (Kunst-)Werke, wie dies

in den schauerlichen Tierwesen dieses Bandes zu sehen ist: ein Pferd mit Horn, eine Schlange mit Krone und Flügeln, Würmer, die nicht nur Ekel auslösen, sondern denen auch Krankheiten direkt zugeschrieben werden. So verbinden sich mit den bizarren Erscheinungen, den wie eine Collage zusammengesetzten Tierwesen, immer auch mythische und sagenhafte Erzählungen von schauerlichen Begegnungen oder ihrer Beherrschung mit glücklichem Ausgang, wenn die Gefahr gebannt wird. Besonders deutlich verbindet sich dies mit dem Ritual im Moment der Wiederholung, das eine wieder erkennbare und jederzeit erneut vollziehbare Struktur aufweist und damit Orientierung gibt. Neben entsprechenden Gesten gilt dies auch für die Beschwörung, für die magische Anrufung und Vergegenwärtigung im Wort. Schon das ›Untier‹ benennen zu können, macht es kontrollierbarer.

Wer wünscht sich nicht, dass Unmögliches möglich wird, Wunder geschehen, die Welt heil ist – oder wenigstens klar erkennbar ist, was ›böse‹, was ›schlecht‹ oder gar ›dämonisch‹ ist. Vielleicht bringt uns gerade die technisch-naturwissenschaftliche Durchdringung der Welt dazu, nach ihren Grenzen zu suchen, in phantastische Welten mit imaginären Wesen abzutauchen und spirituellen Trost in alten Überlieferungen und eklektischen religiösen Anschauungen zu finden.

Aber welche ursprüngliche Bedeutung haben diese Fabelwesen, die uns so faszinieren? Wie und warum tauchen tierische Totengeister in der volkstümlichen Überlieferung auf oder als regionale Phänomene wie das »Bachkalb«, dialektal: »Bahkau«

in Aachen, das an einer Wasserstelle des Nachts angetrunkene Männer anfiel ... Fabelwesen können als Schreckfigur – nicht nur für Kinder – vorkommen, wie der Werwolf, oder als witzige Neckfiguren, wie etwa der Wolpertinger, oder als Projektionen von Ängsten, wie der Tierbräutigam aus dem Märchen, als »Die Schöne und das Biest«.

Sie alle haben eine lange Tradition, von der Janin Pisarek und Florian Schäfer anschaulich erzählen und überraschende Einblicke in die europäischen Mythen und Sagen seit der Antike geben, in ihre Umdeutungen und Aktualisierungen, in Kontinuitäten und Brüche in der Rezeption. Es kann hier nur eine Auswahl der Fabelwesen vorgestellt werden, all die Nixen, Meerjungfrauen und -männer, viele dämonische Wesen und Elementargeister könnten Bände füllen und würden Florian Schäfer in der Gestaltung dieser Wesen für Jahrzehnte beschäftigen. Dieser hat, wie schon in dem vorangehenden Band *Hausgeister! Fast vergessene Gestalten der deutschsprachigen Märchen- und Sagenwelt*, die Fabeltiere in faszinierenden Tableaus zum Leben erweckt.

Durch die wissenschaftlichen Einblicke in die aktuelle Forschung zu einer repräsentativen Auswahl an Fabelwesen wird dieses Buch zu einer umfassenden, von Hannah Gritsch mit stimmungsvollen Fotos gestalteten Reise in die spannende Welt magischer Wesen in Tiergestalt. Es wird zu erstaunlichen, ja vielleicht auch gruseligen Begegnungen kommen und zu der einen oder anderen unerwarteten Entdeckung einzigartiger magischer Wesen in Tiergestalt – viel Vergnügen dabei! ❖

Das Team



Florian Schäfer

ist die treibende Kraft hinter dem Projekt *Forgotten Creatures*. Der studierte Naturwissenschaftler ist seit frühester Kindheit fasziniert von den Sagen und Märchen seiner Heimat. Heute verbindet er in seinen künstlerischen Arbeiten seine Kenntnisse über Anatomie und Ökologie, wie auch sein fundiertes Wissen über kulturwissenschaftliche Themen miteinander. Auf diese Weise erschafft Florian einzigartige Kreaturen und Geisterwesen, die uns Einblick in unsere eigene kulturelle Vergangenheit gewähren.



Janin Pisarek

ist seit 2015 aktiv in der Erzählforschung. Mit ihrer außerordentlichen Leidenschaft für dämonische Sagengestalten, ihrer Fachexpertise und umfangreichen Sammlung an volkskundlicher Literatur ist die Kulturwissenschaftlerin unsere Experte für die Welt der Mythen, Märchen und Sagen. Gemeinsam mit Florian Schäfer ist sie für die Texte und ihre wissenschaftliche Korrektheit verantwortlich.



Hannah Gritsch

ist Kommunikationsdesignerin mit Schwerpunkt Fotografie und Grafikdesign. Mit ihrem einzigartigen Stil schafft Hannah es auf faszinierende Weise, den Skulpturen von Florian Schäfer Leben einzuhauchen. Ihre Fotografien zieren diesen Band.



Antje Kharchi

ist selbstständige Designerin und unterstützt das Projekt mit ihrem gewaltigen Wissen rund um Design und Typografie. Sie studierte Kunst in Washington, D.C. und war von 1987 bis 2016 Associate Professor für Design an der Corcoran School of the Arts & Design.

PROLOG

Einhörner. Drachen. Wolpertinger.

Der Volksglaube unserer Vorfahren kannte über Jahrhunderte sonderbare, heute zum Teil vergessene Tierwesen. Für die Menschen der vorindustriellen Zeit war die Welt trotz weitreichender Handelsbeziehungen ein wilder und bisweilen gefährlicher Ort. Die Naturräume zwischen Dörfern und Städten hielt man für die Heimstätte magischer Kreaturen und fabelhafter Tiere. Wesen, deren Faszination noch heute ungebrochen ist: Einhörner, Drachen, geisterhafte Hunde und zahlreiche andere Kreaturen bevölkern phantastische Universen in Fantasy-Epen wie *Harry Potter*, *Herr der Ringe* und *The Witcher*. Bestsellerautoren greifen immer wieder auf mythologische Stoffe zurück, insbesondere aus der altenglischen Folklore und den nordischen Sagas. Gebannt verfolgen wir diese Geschichten, lauschen den Erzählungen von stolzen Drachentöttern und wilden Bestien. Bücher, Filme und Videospiele zeigen uns, wo diese »phantastischen Tierwesen« zu finden sind und die Vorstellung von rätselhaften Tierarten und unmöglichen Wesen treibt noch heute so manche Menschen — Forscher wie Laien — in entlegene Winkel unserer Welt.

Trotz der anhaltenden Beliebtheit solcher Medien schwindet das Wissen um die kulturelle Herkunft phantastischer Motive im allgemeinen Bewusstsein — besonders, wenn es sich um jene vor der eigenen Haustür handelt. Die sagenhafte Vergangenheit unserer eigenen Heimat kommt vielfach zu kurz oder ist den meisten Menschen

schlichtweg unbekannt. Daher ist es an der Zeit, die Faszination um die fast vergessenen Fabeltiere des deutschsprachigen Raumes wieder aufleben zu lassen. Und dies im wahrsten Sinne des Wortes, denn vielen der fabelhaften Kreaturen dieses Buches wurde auf Basis historischer Quellen als detaillierte Kunstfiguren »neues Leben« eingehaucht. Lebensnah modelliert, mit Kunstfell besetzt und aufwendig bemalt, dienen diese Skulpturen als Botschafter und schlagen eine Brücke zwischen kulturhistorischer Vermittlung und künstlerischer Darstellung.

Nach dem Erfolg unseres ersten Buches *Hausgeister!* begeben wir uns mit diesem Band auf die Spuren tierischer Fabelwesen in unseren Mythen, Märchen und Sagen. Zusammen mit einem interdisziplinären Team unterschiedlichster Fachwissenschaftler verbrachten wir einige Monate mit der Suche nach Einhörnern, Drachen, dem Wolpertinger und manch anderer fast vergessener Kreatur des deutschen Volksglaubens. Ihnen wollen wir uns aus natur- und kulturwissenschaftlicher Sicht annähern.

Wir möchten Sie mitnehmen auf eine abenteuerliche Reise: Gemeinsam werden wir nicht nur durch die Zeit reisen, sondern auch tiefe Wälder, weite Wiesen, eisige Berggipfel und dunkle Höhlensysteme erforschen. Begleiten Sie uns, doch seien Sie vorsichtig, was hinter dem nächsten Felsen lauert.

Das Team von *Forgotten Creatures*



KAPITEL 1

Von Fabelwesen und fabelhaften Tieren

Tiere begleiten und faszinieren uns Menschen seit Jahrtausenden. Sie dienten im Laufe der Menschheitsgeschichte als Nahrungsmittel und boten überlebenswichtige Ressourcen, sie wurden zu Hilfsmitteln, Begleitern und letztlich auch Familienmitgliedern. So verwundert es nicht, dass nicht-menschliche Tiere eine bedeutende Rolle in allen Mythen unserer Welt spielen. Als Projektionsflächen unserer Ängste, Wünsche und Sehnsüchte bieten uns die Mythen, Märchen und Sagen um diese Geschöpfe faszinierende Einblicke in unsere eigene Kulturgeschichte. Unser Glaube ließ Tier und Mensch verschmelzen, formte Mischwesen und Ungeheuer, hauchte diesen Geschöpfen Bedeutung und Sinn ein.



Was sind eigentlich Dämonen?

Der Begriff steht in seiner ursprünglichen Bedeutung für übernatürliche Wesen in Volkserzählungen, die zwischen Göttern und Menschen stehen und mit ihren heilsamen oder schädlichen Kräften auf die Welt einwirken. Der grundsätzlich neutrale Begriff wandelte sich unter dem Einfluss des Christentums zum Negativen. Dämonen wurden durch die »Aberglaubensbekämpfung« der Kirche und die Umdeutung heidnischer Motive, die sogenannte Interpretatio Christiana, mit dem Teufel in Verbindung gebracht und zum Sinnbild des Bösen. Daher versteht man heute unter »Dämonen« im allgemeinen Sprachgebrauch böse Wesen, die schädlich in die Lebenswelt der Menschen eindringen.

»Wenn wir von Tierdämonen sprechen, meinen wir die tiergestaltigen furchterregenden Wesen, die eine dem Walde und dem Felde und dem Draußen nähere Zeit erschrecken konnten, und die wir heut nur noch als märchen- oder sagenhaft empfinden: die Lint- und Tazzelwürmer, Heerwürmer, Blutschink und Seestiere. Sie sind dem fünfzehnten und sechzehnten Jahrhundert schon nicht mehr so nahe wie den früheren, es hat an ihre Stelle neue grauenerweckende Wesen eingeschleppt; nur in der Wolfsgestalt scheint sich die ältere und die neue Zeit noch zu begegnen.«

aus Peuckert, Will-Erich (1942): *Deutscher Volksglaube des Spätmittelalters*, S. 13.

Wir Menschen schufen unsere Fabeltiere. Eine Betrachtung dieser faszinierenden Wesen ist damit auch immer eine Betrachtung unseres Verhältnisses zu »echten« Tieren und dem Umgang mit unserer Umwelt. Bevor wir uns in das Reich dieser sagenhaften Kreaturen und ihrer zum Teil jahrhundertealten Geschichte stürzen, stellen wir uns gemeinsam die Frage, was ein Fabeltier überhaupt ist und was es von Fabelwesen im Allgemeinen unterscheidet.

Heute bezeichnen wir sämtliche Geschöpfe, die der Phantasie des Menschen entsprungen sind und deren Existenz nicht belegt werden kann, als Fabelwesen. Dieser Begriff ist für das vorliegende Buch aber noch immer zu ungenau, umfasst er doch unzählige Kreaturen der Mythologie, Sagen und Märchen – von Mischwesen wie den Nixen über Totengeister bis zu sprechenden Tieren und wilden Bestien. Im vorliegenden Buch möchten wir uns insbesondere den tierischen Fabelwesen und Tierdämonen widmen.

In Märchen und Sagen spielen Tierdämonen und Tiere mit magischen Fähigkeiten eine nicht unerhebliche Rolle. Zu ihnen zählen geisterhafte Vertreter der heimischen Fauna, wie Schlangen, Krähen und Kröten, sowie domestizierte Tierarten des häuslichen Umfeldes, wie der Hund, das Huhn oder häufig auch das Kalb. Viele von ihnen haben besondere Fellzeichnungen, glühende Augen, abnorme Proportionen oder Missbildungen. Nicht selten erscheinen auch (Toten-) Geister in Form solcher Tiere.

Daneben gibt es tierische Mischwesen, die verschiedene Aspekte und Körperteile bekannter Tierarten verbinden: Hier begegnen wir geflügelten Echten, Kälbern mit Raubtierköpfen und noch deutlich phantasiehafteren Kombinationen. Nicht selten mischen sich auch menschliche Eigenschaften und Körpermerkmale hinzu.

Beide Gruppen von Fabeltieren verbindet das namensgebende »fabelhafte« Element: das Monströse und Unbekannte. Der Begriff des Fabeltieres und damit der »Fabel« kann jedoch auch in die Irre führen. Die literarische »Fabel« als Erzählung, in der Tiere – mit menschlichen Verhaltensweisen ausgestattet – miteinander interagieren und dabei Lebensweisheiten veranschaulichen, hat wenig mit den Fabeltieren zu tun, denen wir in diesem Buch begegnen werden.

Antike Schriftgelehrte, hochmittelalterliche Mönche und frühneuzeitliche Naturforscher hätten auf unsere Frage, was ein Fabeltier ist, vermutlich sehr unterschiedlich geantwortet. Für viele Menschen war diese Frage nicht einmal relevant, denn die Unterscheidung zwischen »echten« und »fabelhaften« Tieren ist tatsächlich vergleichsweise jung. Auch heute geläufige Bezeichnungen wie »Ungeheuer« oder »Monster« veränderten im Laufe von Jahrhunderten ihre Bedeutung. Die Erforschung der Welt und ein sich ständig wandelndes Naturverständnis prägten und prägen noch heute unsere Sichtweise auf unsere Umwelt und darauf, wie wir Tiere wahrnehmen.



Michelangelo (1487 oder 1488) Die Versuchung des Heiligen Antonius. Öl und Tempera auf Holz.

Märchen, Sage und Legende – Was ist was?

Die verschiedenen Formen von Volkserzählungen und literarischen Textformen werden sehr häufig miteinander verwechselt. Daher werfen wir einen Blick auf die Heimat der Fabelwesen: mündliche Überlieferungen und auf ihnen basierende, literarische Texte.

Mythen

Ein Mythos ist eine Erzählung, die dazu dient, grundlegende menschliche Erfahrungen, Werte, Weltbilder und Phänomene zu erklären. Mythen enthalten oft übernatürliche Elemente und erzählen von Göttern, Helden oder anderen mythischen Wesen. Die Gesamtheit aller Mythen einer Gemeinschaft, einer Kultur oder einer Religion wird als Mythologie bezeichnet. Bisweilen unterscheiden Forscher zwischen der höheren Mythologie, zu denen Götter und Helden-sagen ebenso wie Schöpfungsmythen gezählt werden und der niederen Mythologie, die Aspekte des Alltagslebens der Menschen behandelt und insbesondere auch den für dieses Buch wichtigen nicht-göttlichen Wesenheiten Platz einräumt.

Volksmärchen

Volksmärchen sind kurze, auf mündlicher Überlieferung basierende Erzählungen. Sie sind weder zeitlich noch örtlich festgelegt und beinhalten übernatürliche Elemente, die fester Bestandteil der Welt sind. Zunächst mündlich weitergegeben, wurden diese Erzählungen von Sammlern insbesondere ab dem 19. Jahrhundert niedergeschrieben. Heute werden sie von Erzählforschern nach verschiedenen Typen und Motiven klassifiziert. Ihre Erzählstrukturen gehen dabei häufig auf antike Mythen

zurück. Im Gegensatz zum Volksmärchen zählen die von Schriftstellern verfassten Kunstmärchen zur Literatur. Sie greifen bekannte Märchenmotive auf und vermischen sie mit neuen Elementen, ohne sich zwingend an die Merkmale des Volksmärchens zu halten. Meist sind diese Geschichten wesentlich komplexer. Für unsere Betrachtung spielen daher fast ausschließlich Volksmärchen eine Rolle.

Sagen

Im Gegensatz zum Märchen ist die Sage an einen Ort, eine Zeit oder auch eine bestimmte Person gebunden, sodass sie den Anschein eines einmaligen, tatsächlichen Ereignisses erweckt. Dadurch wirkt sie realistischer. Die Sage »will geglaubt werden«. Dies wird vor allem in historischen Sagen deutlich, in deren Mittelpunkt ein geschichtliches Ereignis oder eine historische Persönlichkeit steht. Sagen, deren Kern die übernatürliche Begegnung ist, zählen zu den mythischen oder dämonologischen Sagen. Bei ihnen handelt es sich um die eigentlichen Volkssagen. Sie zeugen vom Glauben an eine von Dämonen belebte Welt. Wo das Märchen Übernatürliches als gegeben und »normal« annimmt, da berichtet die Sage vom Einbruch des Numinosen in die Lebenswelt des (einfachen) Menschen. Die reichen Sagensammlungen des 19. und 20. Jahrhunderts sind für dieses Buch von

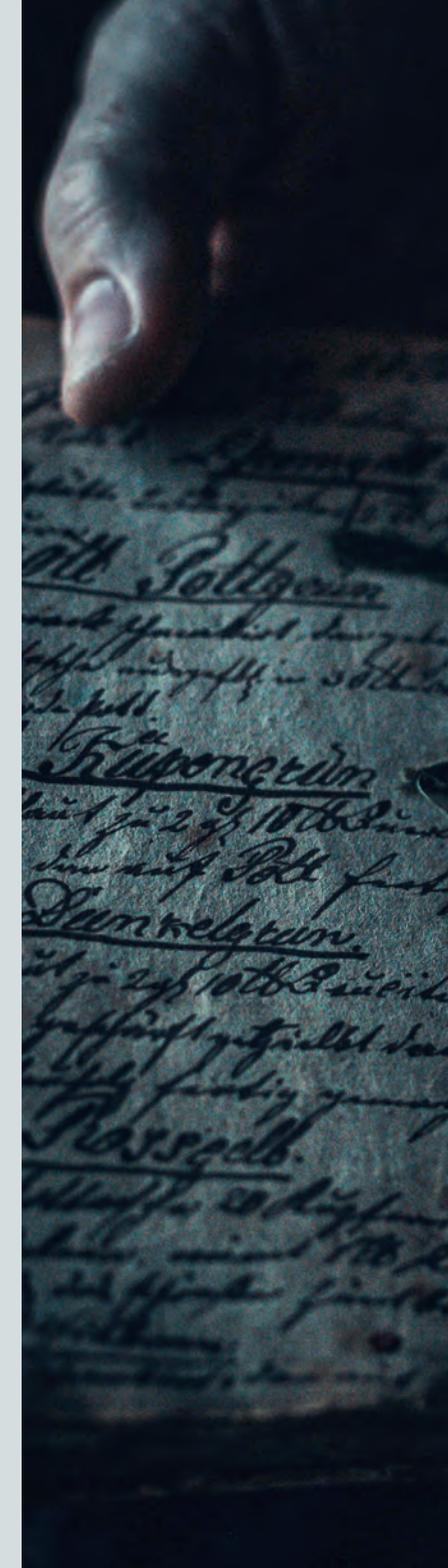
besonderer Bedeutung, geben sie uns doch zahlreiche Hinweise auf verschiedene Gestalten des Volksglaubens.

Legenden

Die Legende ist eine literarische Gattung, die von Heiligen und besonderen religiösen Persönlichkeiten – wie beispielsweise der heiligen Elisabeth – erzählt. Aufgrund der englischen Verwendung von »legend« für Legenden und Sagen, wird »Legende« heute auch in der deutschen Sprache fälschlicherweise für die Erzählgattung »Sage« genutzt. Als Erzählgattung bezeichnet sie jedoch Geschichten über Heilige und besondere religiöse Persönlichkeiten. Sie dient der Verbreitung von Glaubenswahrheiten. Dämonen und Ungeheuer können auch hier eine Rolle spielen. Das bekannteste Beispiel sind die zahlreichen Legenden um Drachentöter wie den heiligen Georg.

Fabeln

Fabeln sind kurze Erzählungen, die eine moralische Lehre vermitteln. Meistens sind es personifizierte Tiere, seltener Pflanzen oder Mischwesen. Mit menschlichen Eigenschaften und Fähigkeiten ausgestattet, dienen sie als Akteure der Handlung. Fabeln sind in der Regel leicht verständlich und die zugrunde liegende Moral der Geschichte leicht erkennbar. Während alle vorangegangenen Erzählgattungen in diesem Buch relevant werden, sind es ausgerechnet die Fabeln, die kaum eine Rolle spielen, denn »Fabelwesen« sind eben in der Regel nicht die »Wesen der Fabeln«, sondern fabelhafte Wesen.



Konzentration aufs Wesentliche

Für ein Buch, wie das vorliegende, ist eine thematische Eingrenzung des Schwerpunktes besonders wichtig, denn viel zu schnell läuft man Gefahr, sich in der schier Masse an Sagengestalten zu verlieren. Entgegen mancher historischen Definition setzen wir den Fokus in diesem Buch auf jene phantastischen Wesen, deren tierische Aspekte und deren »tierisches« Verhalten überwiegen. Mischwesen zwischen Mensch und Tier, wie die bekannten Nixen, werden wir abseits einzelner Erwähnungen nicht näher beleuchten. Bei unserer Auswahl konzentrieren wir uns auf die international stark unterrepräsentierten Fabeltiere des deutschsprachigen Raumes. Viele Beschreibungen und Hintergründe lassen sich dennoch auf andere europäische Gebiete und Überlieferungstraditionen übertragen – zumal Fabeltiere keinen Halt vor politischen Grenzen machen.

Der gesteckte Rahmen ermöglicht es uns, sowohl auf einige seltene Varianten bekannter Wesenheiten wie auch wirklich einzigartige Kreaturen einzugehen. Manche von ihnen haben eine lange, durch zahlreiche Forschungsstudien belegte Geschichte, während andere erst in jüngeren Volkserzählungen auftauchen. Diese unterschiedlichen Ursprünge sind für uns besonders spannend, wollen wir doch die motivgeschichtlichen, soziokulturellen und naturwissenschaftlichen Hintergründe hinter den wundersamen Wesen ins Zentrum unserer Reise stellen.



Der Kampf des Thor mit der Schlange des Midgard. Von Johann Heinrich Füssli (1788). Öl auf Leinwand.

Wesen der »höheren Mythologie«, Götter und gottgleiche Wesen finden nur Erwähnung, wenn sie ein Motiv unmittelbar beeinflusst haben. Der gewaltigen Midgardsschlange und dem gefährlichen Fenriswolf werden wir nur am Rande begegnen. Als göttliche Kreaturen der germanischen Mythologie sind sie weitreichend erforscht und werden häufig rezipiert.

Greif. Von Martin Schongauer (1485). Kupferstich.



Um einige klassische und bekannte Fabelwesen, wie das Einhorn und den Drachen, kommen wir dennoch nicht herum, spielen sie doch auch auf deutschsprachigem Terrain eine bedeutende Rolle. Zwei andere prominente Fabeltiere werden wir hingegen nicht näher thematisieren können: den Greif und den Phönix. Beide verbindet eine faszinierende Kulturgeschichte, die von der Antike bis in die heutige Zeit reicht und ihren Ausdruck in zahlreichen literarischen und künstlerischen Werken findet. In die Volkserzählungen oder gar den Volksglauben des deutschsprachigen Raumes drangen beide, im Gegensatz zu Drachen und Einhornern, jedoch nicht wesentlich vor.

Und selbst unter den bekannten Kreaturen werden wir den einen oder anderen wohl-bekannteren »Fakt« auf den Prüfstand stellen müssen. War das Einhorn schon immer ein Pferd? Wo liegt der Ursprung des Drachen? Und versteinert der Blick des Basilisken wirklich?

Wesen im Wandel

Unsere Vorstellung von Fabeltieren ist sehr modern und geprägt von unserem gewaltigen Wissen um die Welt und die ihr zugrunde liegenden physikalischen und biologischen Gesetze. Doch über Jahrhunderte hinweg wussten Menschen nichts von Evolution, ökologischer Anpassung und dem genetischen Code, den wir in uns tragen. Nicht die biologische Evolution brachte Fabelwesen hervor, sondern die menschliche Vorstellungskraft. Über Generationen hinweg lebten alle Kulturen mit ihnen, versahen sie mit Sinn und Symbolkraft. Dabei schöpfte die Menschheit seit jeher aus dem Bekannten, um Unbekanntes zu erklären. Doch wie wir sehen werden, ist die Grenze zwischen magischem Tier, Fabeltier und realem Lebewesen früher oftmals deutlich weniger scharf gezogen worden als heute.

Dies wird auch in den vielgestaltigen Formen der Fabelwesen deutlich, die selten ein einheitliches Bild zeichnen und uns manchmal mit ihrem Aussehen fast gänzlich – im wahrsten Sinne des Wortes – im Dunkeln lassen. Einige der thematisierten Fabeltiere treffen Sie in diesem Buch in Form von realitätsnahen Plastiken, die basierend auf historischen Beschreibungen im Mythentelier »Forgotten Creatures« angefertigt wurden.

Altertum und Antike

Die Wurzeln vieler Fabeltiere liegen in Mesopotamien – in den Mythen der Sumerer, Babylonier und Assyrer, die sich zum Teil durch archäologische Zeugnisse bis in die Jungsteinzeit verfolgen lassen. Antike Mythen griffen bereits existierende Motive auf und erschufen eine neue Götter- und Heldenwelt voll von unheimlichen Kreaturen. Die Vorstellung von Fabeltieren speiste sich jedoch nicht nur aus Mythen, zeitgenössischen Denkmustern und religiösem Glauben, sondern auch aus den für uns besonders wichtigen Reiseberichten.

Unser heutiges Privileg, die Welt in kürzester Zeit bereisen zu können, wurde in den vergangenen Jahrtausenden nur wenigen Menschen zuteil. Reisende, die aus fernen Regionen in ihre Heimat zurückkehrten, stießen daher auf viele neugierige Zuhörer und offene Ohren. Dabei gaben sie nicht nur *selbsterlebte*, sondern auch *selbstgehörte* Geschichten und »Seemannsgarn« von Mitreisenden, Einheimischen und Seefahrern weiter. Sie nutzten ihre vermeintliche Expertise, um bunte Erzählungen über Hundsköpfige, Sirenen, Harpyien und Seeungeheuer zu verbreiten. Hier tauchten nun einerseits mythologische Wesen auf, wie etwa die Kentauren – Mischwesen aus Pferd und Mensch – andererseits sonderbare Tiere wie das Einhorn, die Giraffe oder der Basilisk, die der griechisch-römischen Mythologie fremd sind. Da sie als Bewohner fremder Länder galten, konnte die Echtheit der beschriebenen Beobachtungen kaum überprüft werden und wurde deshalb oft unhinterfragt geglaubt.



Die Reiseberichte waren Grundlage für die akademische Auseinandersetzung mit diesen Tieren (und menschlichen Wundervölkern). Nicht jeder Gelehrte glaubte an alle Kreaturen. Insbesondere Mischwesen aus Mensch und Tier boten schon damals Anlass für große Debatten. Manche Philosophen sahen in ihnen das Produkt aus Sodomie, während andere die biologische Möglichkeit einer Fortpflanzung zwischen Mensch und Tier als Unsinn erklärten. Vielfach versuchte man, von der Norm abweichende Individuen, gleich ob Mensch oder Tier, mittels solcher Erklärungsmodelle ins eigene Weltbild einzuordnen. In diesem Gemenge aus mythologischen und »natürlichen« Fabelwesen treffen wir erstmals auf »Monster«.



In seinem Werk *Über die Entstehung der Tiere* definiert Aristoteles (384–322 v. Chr.) im 4. Jahrhundert v. Chr. »monstra« als Menschen mit abnormen Körpermerkmalen: Sie sind mangel- und makelhaft. Aristoteles, der – wie viele Männer in den folgenden Jahrhunderten – sein Weltbild auch auf seinem Geschlecht aufbaut, sieht selbst in der Frau eine monströse Abweichung von der »männlichen Norm«.

Diese Grundauffassung des Wortes »Monster« wird sich bis in die Zeit der Aufklärung halten. Fast alle Kreaturen der griechischen Mythologie sind solche »Körpermonster«, also Menschen, die körperlich von der Norm abweichen, als Mischwesen zwischen den Geschlechtern (»Hermaphroditen«) oder als Nachkommen sodomistischer Beziehungen (»Tiermenschen«). »Monstra« waren für viele Menschen beunruhigend



oder besorgniserregend, da ihr Erscheinen im antiken Volksglauben als Ankündigung schrecklicher Ereignisse galt.

Im Gegensatz dazu beschrieb der römische Gelehrte Plinius der Ältere (23 oder 24–79 n. Chr.), dem wir im Verlauf dieses Buches noch viele Male begegnen werden, allenthalben fabelhafte Kreaturen, darunter sowohl Wesen der Mythologie als auch »weltliche« Fabelwesen. Dabei sah er nur Mischwesen und Wundervölker als »Monstra« an, wertete anders als Aristoteles aber nicht deren Existenz. Für ihn waren sie – im Kontrast zum bestehenden Volksglauben – letztlich nur eine Spielart der Natur, die der menschliche Verstand nicht fassen konnte. Natürlich gab es auch zuvor schon Kritiker: Der Philosoph Platon (428/427–348/347 v. Chr.) hielt die Existenz vieler mythologischer Wesen für völlig abwegig. Wieder andere wie der griechische Theologe Clemens von Alexandria (150–215) sahen solche Wesen

Links: Chimäre auf einer rotfigurigen apulischen Schale. 350–340 v. Chr., Lampas-Gruppe, ca. 350–340 v. Chr., ausgestellt im Louvre, Paris.

Mitte: Kentaur, der einen Felsbrocken hochhebt. Um 500 v. Chr., Bonner Maler, Vase, ausgestellt im Gregorian Etruscan Museum, Vatikanstadt, Inv. 16514.

Rechts: Herakles kämpft gegen einen Kentauren. 560–550 v. Chr., Terrakotta-Amphore, griechisch/attisch, ausgestellt im Metropolitan Museum of Art.

als Metapher und Allegorien an oder versuchten sogar ihre vermeintliche Beobachtung durch natürliche Phänomene, wie etwa Trugbilder in der Wüste, zu erklären. Im Gegensatz dazu wurden viele Wesen, die wir heute als »Monster« oder Fabeltiere bezeichnen, schlicht den Tieren zugeordnet. Es gab keine Unterscheidung zwischen einem Einhorn und einer Giraffe, die beide in der Ferne verortet wurden.

Plinius und sein Nachfolger Solinus (Mitte 3. Jahrhundert) bemühten sich trotz zahlreicher Einwände in ihren großen Enzyklopädien um eine möglichst vollständige Auflistung aller Wesen. Ihr Ziel war es, die Welt in ihrer Vollständigkeit abzubilden. Über diese Werke hielten »Monstra« und (Fabel-)Tiere Einzug in das christliche Mittelalter.



Illustration von Wundervölkern aus der Schedel'schen Weltchronik (1493), Blatt 12r.

Mittelalter — Zeit der Bestiarien

Das Mittelalter baute stark auf antiken Vorstellungen auf. Dabei stand der theologische Diskurs jedoch maßgeblich im Vordergrund und bestimmte auch die naturkundliche Betrachtung der Welt. Deutlich wird dies in besonderer Weise am *Physiologus*, einer frühchristlichen Naturlehre, deren erste Fassungen vermutlich zwischen dem 2. und 4. Jahrhundert in griechischer Sprache abgefasst wurden. Der *Physiologus* beschrieb nicht nur verschiedene Pflanzen, Tierarten und Mineralien, sondern verband sie allegorisch mit der christlichen Heilslehre. Diese Verknüpfung von Natur und Religion erfreute sich im christlichen Orient und im Europa des Mittelalters großer Beliebtheit, sodass der *Physiologus* in zahlreiche Sprachen übersetzt und häufig illustriert wurde. Neben real existierenden Tieren finden wir in diesem bedeutenden Werk auch solche, die phantastischer Natur sind, darunter beispielsweise das Einhorn. Zahlreiche frühe Naturkundler, denen wir in den folgenden Kapiteln begegnen werden, nahmen Fabeltiere in ihre naturwissenschaftlichen Enzyklopädien auf, darunter Isidor von Sevilla (um 560–636) oder Konrad von Megensberg (1309–1374).

Zeitgleich wurden Fabelwesen im religiösen Kontext instrumentalisiert. So zeigten zahlreiche Künstler besiegte Drachen als Sinnbild des Bösen, über denen Helden und Heilige triumphierend auftraten und so die Stärke Gottes symbolisierten. Im Gegensatz dazu bezog sich der Begriff »Monstra« nicht länger nur auf einzelne Phänomene menschlicher Abweichler und antiker Wundermenschen, sondern wurde auf

weitere exotische Volksgruppen ausgeweitet und damit zur Signatur fremder Kulturen. Noch immer schloss er keine Tiere mit ein.

Neben dem »Monster« tritt im Frühmittelalter nun erstmals das »Ungeheuer« in Erscheinung. Dieses Wort hat seinen Ursprung nicht im südeuropäischen Raum, sondern leitet sich vom althochdeutschen »ungihuri« beziehungsweise dem mittelhochdeutschen »Ungehiure« ab. Diese Worte sind seit dem 9. Jahrhundert belegt und gehen auf das germanische »hiurja« zurück, was so viel wie »lieb« und »angenehm« bedeutet. Diesem Wort liegt wiederum die indoeuropäische Silbe »kei« zugrunde, die auch mit dem Haus, der Heirat und dem Ehepartner in Verbindung gebracht wird. »Geheuer« bedeutete ursprünglich also, dass etwas »zum Haushalt« gehörte und deshalb als vertraut oder angenehm empfunden wurde. Die Vorsilbe »un« kehrt die Wortbedeutung ins Negative und Gegenteilige um. Das Ungeheuer ist also etwas Böses, Fremdes, das nicht zum Lebensraum des Menschen gehört. Es kann auch missgestaltet sein, womit sich der Bedeutungskreis zum »monstrum« schließt. Tierische Monster, also Ungeheuer, gab es in der mittelalterlichen Vorstellung jedoch nur unter den Meereslebewesen. Das Meer galt als Brutstätte dieser Kreaturen, deren Ikonografie sich aus biblischen Schilderungen und den Berichten von gefährlichen Wetterereignissen speiste. Solche Ungeheuer zierten daher oftmals frühe Weltkarten und fachten so die Furcht der Seeleute weiter an.



Darstellung einer Aspidochelone im Harley Bestiarium, 1236–1250, MS 3244, ff 36r–71v.



Einhorn-Miniatur im *Der naturen bloeme*. Jacob van Maerlant, zwischen 1340 and 1350, Folio 071r.



Seite aus dem Berner *Physiologus* mit der Darstellung eines Panthers. Zwischen 825 und 850, Cod. 318.



Darstellung von Drache und Elefant im Harley Bestiarium, 1236–1250, MS 3244, ff 36r–71v.



Darstellung eines Seeungeheuers im Harley Bestiarium, 1236–1250, MS 3244, ff 36r–71v.



EXKURS

John Leonard
Scholten B.A.

Freischaffender
Historiker,
Historiker und
Projektmanager
Stadt Krefeld

Fabelwesen an den Rändern der mittelalterlichen Kultur

Tiere waren in allen Bereichen des mittelalterlichen Lebens omnipräsent, nicht nur im Alltag, sondern auch in der Kultur. Fabelwesen und andere Tiere finden sich in vielen Formen als Darstellungen in der mittelalterlichen Kunst. So sehen wir Fabelwesen in Fenstern, Portalen und Dachfirsten von Kathedralen oder auf Verzierungen von Gebrauchsgegenständen. Oft sind die Fabelwesen hier aber am Rande der eigentlichen Szene zu sehen. So erschlägt der Heilige Georg im Marienkrönungsfenster des Kölner Doms zwar einen Drachen, doch der Drache und die zwei weiteren Fabelwesen unterhalb des Drachens sind nicht annähernd in der Mitte der Szene. Dennoch bereichern diese die Gesamtszene um ein Vielfaches. Auch im Medium Buch wurde diese Verortungsregel der mittelalterlichen Kunst in Bezug auf Fabelwesen, Monster und Ungeheuer fortgesetzt und die Wesen an den Rändern platziert. In mittelalterlichen Büchern wurde vor der eigentlichen Schreibe der sogenannte Schriftspiegel aufgebracht. Dieser besteht aus Hilfslinien, die den Rahmen für den Text und manchmal auch schon die Verzierungen vorgaben. In vielen Fällen sind diese Hilfslinien noch erhalten. Sogenannte Marginal-Illustrationen sind die Abbildungen, die außerhalb dieses Schriftspiegels angefertigt wurden, also die Buchmalerei am Rand, die keinen festen Rahmen hatte.

Die Forschung grübelt schon seit dem 19. Jahrhundert über die Bedeutung der großen Anzahl und Bandbreite von Fabelwesen in

den Marginalien. Damals war man noch der Ansicht, dass es keinerlei Zusammenhang zwischen Textinhalt und den wundersamen Wesen am Rande gibt. Heute geht man davon aus, dass dies je nach Werk, sogar je nach Seite, variieren kann. Gerade im Mittelalter, wo fast jedem Ornament auch eine Bedeutung zugemessen wurde, scheint es sehr wahrscheinlich, dass die Tiere und Fabelwesen in der Marginal-Illustration zumindest teils im Zusammenhang mit dem Text stehen und nicht nur einer Schmuckfunktion dienen. Möglicherweise ist es nur von unserem heutigen Standpunkt aus gesehen nicht mehr möglich, die Verbindung zu verstehen. Die Wesen auf den Rändern können ohne Verbindung zum Text dargestellt sein, das Hauptthema aufgreifen, oder es gar spiegeln. Die genaue Funktion der Wesen ist vielfältig. Sie können als Metapher, als Vorbild, Warnung oder auch als Deutungs- und Erinnerungselement fungieren. Manche Symbolwirkungen von Tieren wurden bereits in der Bibel festgelegt. Meistens hat die Bedeutung eines Tieres mit seinen tatsächlichen oder ihm zugeschriebenen Eigenschaften zu tun. Der Greif, ein Wesen mit Vogelkopf und Löwenkörper, wie er zum Beispiel im Bonmont Psalter, welches um 1260 am Oberrhein entstand, in einer Marginalie abgebildet ist, konnte in der mittelalterlichen Kunst für positive und negative Aspekte stehen. Dies basiert auf seiner Mischform als Kompositwesen mit Fell und Federn. Die Anatomie seines zusammengesetzten Körpers spiegelt sich also auch in den verkörperten Aspekten wider.



Darstellung von St. Georg im Marienkrönungsfenster von 1509, Nordseitenschiff des Kölner Doms.

Im Leben der Menschen des Mittelalters stachen zwei Aspekte hervor. Der Ernst des Lebens und die Lebensfreude. Dies zeigt sich auch in den bebilderten Handschriften. Auf derselben Seite lassen sich strikt fromme Illustrationen ebenso finden wie freie Gestaltungen. In den Marginalien tummeln sich Chimären, lustige Teufel, Gaukler und Parodien und verbreiten eine groteske, fast an einen Jahrmarkt anmutende Atmosphäre. Aber es gibt eine klare Trennung zwischen Frömmigkeit und grotesker Darstellung. Sie können Seite an Seite existieren, aber niemals verschmelzen. Doch sollte man die mittelalterliche Buchmalerei nicht als binär ansehen. Gerade das Zusammenspiel zwischen ernstem Text und komischen Wesen am Rande erzeugt das Gesamtbild. Manche Wesen, wie zum Beispiel das Einhorn, sind anders als der Greif nicht in die Kategorien gut oder schlecht einzuordnen, können aber für das Weltliche oder Religiöse stehen. Da mittelalterliche Bilder sehr vielschichtig sind, kann die Darstellung ein und desselben Tieres an unterschiedlicher Stelle oder in unterschiedlicher Form anderes bedeuten. Auch hat sich die Darstellung und Bedeutung einiger Fabelwesen im circa 1000 Jahre dauernden Mittelalter gewandelt.

In der gotischen Buchmalerei nach 1250 fanden nicht nur Einzelmotive, sondern auch neue Themen sowie ganze Erzähl-szenen Platz auf den Rändern der Handschriften. So kann man unter anderem in einer Marginalie, einer in Ostfrankreich um 1275 gefertigten Handschrift, den Zimtleser finden. Der Zimtleser ist ein Vogel, der sein Nest aus der Rinde von Zimtbäumen baut. In dieser Marginalie sieht man die Ernte

des Zimtbaumes und den Vogel, der darauf thront als eine Szene, die uns fast so viel Information über das Tier vermittelt, wie es ein Eintrag in einem Bestiarium tun würde. Die Bestiarien waren für die Illustratoren eine der besten Möglichkeiten, schriftliches Wissen über die Tierwelt abzurufen. Denn für die Tiere, die entweder phantastischer Natur waren, oder einfach nicht in der Umgebung des Malers ansässig waren, hatten die Illustratoren Zugriff auf bebilderte Bestiarien, zoologische Texte und Skizzenbücher von Künstlern. Wissen über Tiere erlangte man im deutschen Mittelalter maßgeblich durch angelesenes Buchwissen, das nicht aus eigener realer Beobachtung oder Erfahrung stammte und somit auch Fabelwesen nicht in Frage stellte. Mittelalterliche Reiseberichte, die oft sehr wenig mit der Realität zu tun hatten, beflügelten die Illustratoren bei der Gestaltung der grotesken Kreaturen, wundersamen Tiere, seltsamen Menschen sowie der Hybride aus Mensch und Tier. Grenzen bei der Variations- und Kombinationsmöglichkeit von Mischwesen gab es kaum. Viele Fabelwesen mit menschlichen Zügen, wie der Kentaur (halb Mensch, halb Pferd), der Satyr (menschlicher Körper mit beispielsweise Pferdehufen und Hörnern), oder die Sirene (halb Mensch, halb Fisch) werden im Mittelalter dennoch als Tiere eingestuft. Andere Spezies mit menschlichen Zügen, wie Menschen mit Vogelkopf, die ebenfalls in Marginalien oft zusammen mit tierischen Fabelwesen dargestellt wurden, waren jedoch seltsamerweise als eigene Zivilisationen und damit eher als Menschen eingeordnet. Diese Völker befanden sich, wie es auch bei den tierischen Fabelwesen der Fall war, oft weit



entfernt vom Lebensraum des Illustrators angesiedelt: an den Rändern der bekannten Welt. Stets an die äußersten Ränder gedrängt waren diese Wesen also immer dort angesiedelt, wo der menschlichen Wahrnehmung Grenzen gesetzt waren. Dadurch wurde den Zuschauern eine privilegierte Sicht auf die Welt ermöglicht. Auch auf Seekarten wurden Monster und menschliche Fabelwesen als Marginalien oder auch als Illustrationen in den entfernteren Regionen der Welt dargestellt. So finden sich auf dem Globus des deutschen Seefahrers, Kaufmanns und Geografen Martin Behaim von 1492, die älteste noch erhaltene Darstellung der Erde in Kugelform sein dürfte, Sirenen, Seeschlangen, Seeschweine und andere Mischwesen. Seeungeheuer auf mittelalterlichen Karten waren oft tierische Mischwesen. Deswegen ähneln die Seehunde, Seelöwen und Seeschweine in ihrer Darstellung oft eher den Landlebewesen, aus denen sie erdacht sind. Dies fußt auf der antiken und mittelalterlichen Theorie, dass jedes Landwesen einen Gegenpart im Meer hat.

Drachenartige Kreatur auf Folio 15v, Limbourg Brüder, 1405–1408/09, The Belles Heures of Jean de France, Duc de Berry.



Marginalie mit Hase, der auf seinen Hinterbeinen steht und Brot in einen Ofen legt. Lansdowne Manuskript 451, erstes Viertel des 15. Jahrhunderts, bereitgestellt durch die British Library unter CC BY 4.0 Lizenz.

Natürlich wurde bereits in früheren Epochen, zum Beispiel in byzantinischen Schriften, am Rande oder außerhalb der beschriebenen Seite illustriert. Die mittelalterliche Darstellung von Tieren und Fabelwesen ist immer auch ein Verweis auf die antike Tradition, in der das Wissen über diese Wesen steht. Dennoch wurden viele Chimären (Mischwesen, deren einzelne Bestandteile klar dem Ursprungstier zuzuordnen sind) im Mittelalter anders als in der Antike nicht mehr im Kampf mit Helden dargestellt, was für eine Positivierung dieser Wesen spricht. Manche Wesen verschwanden aber auch aus der Verwendung in der mittelalterlichen Kunst, wie die schlangenköpfige Medusa oder der stierköpfige Minotaurus. Aber viele der antiken Wesen wurden in einem mittelalterlich-christlichen Kontext umgearbeitet oder wiederverwendet. Außerdem wurden durch die Verwendung der antiken Schaffungsprozesse viele Mischwesen im Mittelalter neu hervorgebracht. Dennoch waren es die Tatkraft und der Einfallsreichtum der mittelalterlichen Künstler und Autoren, die der mittelalterlichen Fabelwesenwelt ihren einzigartigen Charakter ermöglichten. Diese Vielfalt und dieser Einfallsreichtum waren jedoch zugleich auch das Ende der Marginal-Illustration. Im 14. bis 15. Jahrhundert ging man dazu über, feste Regeln für die Illustrationen und Seitenaufteilung zu schaffen. Dies hatte neben dem Beginn des Buchdrucks auch mit der zunehmenden Masse an visuellen Informationen auf dem kleinen Raum außerhalb des Schriftbildes zu tun, deren wundersame Wesen vom eigentlichen Text ablenkten. ❖



Neuzeit – Neue Zeiten im Spannungsfeld zwischen Tradition und Empirie

Mit dem Übergang in die Frühe Neuzeit änderten sich die Vorzeichen für Fabeltiere. Es war die Zeit der Entdeckungsweltreisen. Zunehmend verschwanden die weißen Flecken auf den Landkarten und neues Wissen über ferne Gegenden konkurrierte mit althergebrachten Vorstellungen. Die Naturforschung stand vor einem Dilemma: Wie viel von dem überlieferten Wissen sollten die

Forscher übernehmen und wie viel sollten sie selbst erforschen und darauf aufbauend neue Theorien entwickeln? – hatte man sich doch bisher immer auf Autoritäten wie Aristoteles und Plinius oder biblische Schilderungen gestützt. Neue Forschungsmethoden, die überprüfbare empirisch belegte Ergebnisse lieferten, setzten sich zunehmend durch. Tier-Mensch-Hybride und Wundervölker wurden systematisch aus den Enzyklopädien verbannt, da keine Belege für ihre Existenz gefunden werden konnten.

Linke Seite: Meerwunder und Seltzame Thier / Wie Die In Den Nitnacbtigen Landern Gefunden Werden. Darstellung von Sebastian Münster, 1570.

Oben: Verwachsene Katzen, 1683
Einblattdruck aus dem Verlag Felsecker, Nürnberg.

Unten: Seeungeheuer vor der norwegischen Küste. Detail aus der Carta Marina von Olaus Magnus, 1539.



„Le Poulpe Colossal“ von dem Malakologen Pierre Dénys de Montfort, 1801, basierend auf den Beschreibungen französischer Seeleute, die angeblich von einer solchen Kreatur vor der Küste Angolas angegriffen wurden.

Es war der Beginn der modernen Naturwissenschaften, die Forscher durch den Buchdruck in die Lage versetzte, eigene Erkenntnisse und Wissen viel schneller zu verbreiten und mit der Welt zu teilen.

Doch die vermeintliche »Entzauberung« der Welt war ein schleicher Prozess und erreichte nicht alle Bevölkerungsschichten gleichermaßen. Insbesondere der Volksglaube hielt solche Wesen, die mit Macht und Reichtum assoziiert wurden, im Denken der Menschen, wie etwa den »spiritus familiaris«, eine Art teuflischen Flaschengeist.

Während sich unter Seeleuten Sichtungen von Meeresungeheuern häuften, bezeugen auf dem Festland Prozessberichte im Rahmen der frühneuzeitlichen Hexenprozesse den Glauben an dämonische Tierwesen und Tierverwandlungen, beispielsweise in Wölfe. Diese Stoffe wurden in Volkssagen aufgegriffen und so unter der Bevölkerung weitertradiert.

Der Glaube an Naturgeister und Fabelwesen überdauerte und bestand neben den neuen Idealen des Humanismus, der Aufklärung und neuer naturwissenschaftlicher Methoden. Wunderberichte von Papstesel und Mönchskalb wurden von der Reformationsbewegung als Propaganda eingesetzt. Die sonderbaren Kreaturen wurden als Wunderzeichen angesehen und für Boten der nahenden Apokalypse gehalten. Die Vorstellung des Monströsen und Fremdartigen übte weiterhin einen gewaltigen Reiz auf die Menschen aus. An einigen Orten konnten die fabelhaften Wesen sogar bestaunt werden.

Doch wie sollte die Wissenschaft mit dem Erbe der fabelhaften Kreaturen umgehen? Der schwedische Naturforscher Carl von Linné (1707–1778) begründete die moderne Taxonomie und damit die bis heute gültige Einteilung des Tier- und Pflanzenreichs. In Linnés bahnbrechendem Werk *Systema Naturae* wurden die Lebewesen in Klassen, Ordnungen, Familien, Gattungen und Arten unterteilt und in einem System organisiert, das auf gemeinsamen Merkmalen basierte. Dieses System wurde später weiterentwickelt und verfeinert, um eine präzisere Klassifizierung zu ermöglichen.

In den ersten fünf Auflagen von Linnés *Systema Naturae* finden sich die sogenannten »Animalia Paradoxa«, die »widersprüchlichen Tiere«. Diese umfassten mythische oder suspekten Kreaturen, die in mittelalterlichen Bestiarien beschrieben oder durch Reiseberichte bekannt waren. Linné erklärte in seinem Werk, warum diese phantastischen Tiere von der Systematik ausgeschlossen wurden.

Das Konzept der »Animalia Paradoxa« hatte einen besonderen Zweck. Linné und andere Naturforscher seiner Zeit waren bestrebt, die Natur auf eine wissenschaftliche und rationale erklärte Weise zu erforschen. Dazu mussten sie sich von übernatürlichen und mythologischen Vorstellungen lösen und eine rationale Erklärung für alles finden, was sie beobachteten.