

„Wild“ gemischt – wild genäht

Von Iris Kolhoff-Kahl

„Wild“ gemischt wird schon immer...

Mischwesen treten nicht nur als Meerjungfrauen (H₂O-Meerjungfrauen) in aktuellen Fernsehsendungen oder Kentauren (Harry Potter) in Kinofilmen auf. Sie sind weder gottgeschaffen, noch natürlich existent und sondern schwirren in unserer Phantasie als mythologische Bilder durch den Kopf.

Es paaren sich in den mythologischen Mischwesen der Antike jeweils Teile von verschiedenen Lebewesen.

Tier und Mensch: Minotaurus, Sphinx, Sirene...

Tier und Tier: Chimäre, Basilisk, Pegasus, Greif...

Auch Mischungen von Tier und Natur oder Dingen sind möglich. Die Mischwesen folgen immer den Kriterien der funktionellen Anatomie und wirken daher lebensfähig. In diesem Beitrag stehen die „Wild“- Mischungen von Tier und Tier im Mittelpunkt.



Abbildung 1

Entwicklungsgeschichtlich treten Mischwesen erst um 3000 v. Chr. zum ersten Mal in Ägypten und Mesopotamien auf (Mode 2005). Die klassische Antike und das Mittelalter sind Blütezeiten der Chimären und Bestiarien, gefolgt von den Grottesken¹ bis zur Mitte des 17. Jahrhunderts. Hieronymus Bosch (1450-1516) rettete die Chimären aus den Randgebieten der Dekoration auf das künstlerische Tafelbild (Drühl 2001). In Zeiten der Aufklärung bis hin zum Symbolismus finden die Chimären bis auf wenige Ausnahmen kaum Verwendung als symbolische Projektionsfläche von Kunst, Literatur oder Architektur. Surrealistische Künstler wie René Magritte oder Max Ernst lassen die die Mischwesen wieder aufleben, um die Wirklichkeit in Frage zu stellen und um mehrdeutige Interpretationen von Existenz anzubieten.

Die meisten Mischwesen vereinen die beeindruckendsten Kräfte oder Fähigkeiten bestimmter Tiere oder Lebewesen zu einer neuen Kreation, die übermenschliche Eigenschaften und eine

¹ Grottesken vereinen scheinbar Unvereinbares, z.B. von Tierteilen oder Menschenteilen zu neuen Hybriden in der bildenden Kunst bis zur Mitte des 17. Jahrhunderts. Grottesken gelten als Dekorationssysteme mit eigener bildsprachlicher Syntax, die komische Weltanschauungen in ungewöhnlichen Ornamenten zum Ausdruck bringt: die Regelmäßigkeit von Zentralperspektiven, Anatomien, Schwerkraft etc. werden bewusst verletzt und überschritten (Drühl 2001).

Kräftepotenzierung darstellt: Die Flügel des Greifs (Wunsch, fliegen zu können), die Hörner, Gebisse und Krallen der Wildtiere (Wunsch nach starken Waffen), Giftstachel oder –zungen, Panzer und Gefieder, Felle oder Flossen werden kombiniert.

Diese Chimären eignen sich bestens, um Ängste zu visualisieren und Hoffnungen auf eine andere Welt auszudrücken. Gerade in Zeiten des Umbruchs werden sie zur Projektionsfläche der menschlichen Wünsche, manchmal sogar ganzer Gesellschaftsformen (Drühl 2001), bzw. speichern sich tief in unser kollektives Gedächtnis ein. Sie sprengen die ästhetischen Normen des Alltags und öffnen kreative Handlungs- und Denkwischenräume.

Bekannte mythologische Tier-Tier-Mischungen und ihre Bedeutungen (vgl. Drühl 2001).

Name	Aussehen	Bedeutung
Basilisk	Hahnenkörper mit Schlangenschwanz, manchmal Löwenkopf	Unerschrockenheit, Sünde, Weltende, Antichrist
Pegasus	Pferdekörper mit Flügeln	Beredsamkeit, Poesie, Inspiration, Tapferkeit, Kriegskunst, Garant des Sieges
Chimäre	Drei-köpfiges Wesen: Löwenkörper und Kopf, Ziegenkopf auf Rücken, Schlangenkopf als Schwanz	Löwe als Frühling, Ziege als Sommer, Schlange als Winter = dreigeteiltes heiliges Jahr Romanik: dunkle Mächte Symbolismus: Sinnbild des Irrealen, Fantastischen
Greif	Löwe mit Vogelkopf, z.T. Flügel	Scharf blickende Klugheit, Sehertum

Während in der Antike die Menschen an die Wirklichkeit der Mischwesen glaubten, wird seit dem 14. Jahrhundert der Glaube an ihre reale Existenz durch Repräsentationen und Symbolik in Form von Bestiarien sowie Grotesken und schließlich von moralisch-didaktischen Interpretationen (z.B. in Märchen) abgelöst. Mischwesendarstellungen in Form von Bestiarien in mittelalterlichen Kirchen waren geeignete Formen, das Böse und den Sündenfall im Gegensatz zur göttlichen Heilsordnung darzustellen.

Wenn aktuelle Künstler Tiere wild mischen...

Ende des 20. Jahrhunderts erleben Mischwesen in der Kunst eine neue Aktualität. Die Entwicklung der Gen- und Biotechnologie, sowie der Reproduktionsmedizin, scheint das Verwirklichen von erfundenen Lebewesen immer greifbarer werden zu lassen. Es scheint so, als könne der Mensch bald Gott spielen und Tierhybride nach Lust und Laune klonen und verzüchten. Die Künstlerin Eva Sutton

bietet ein Computerprogramm an, auf dem mit animierten Bildsamples neue Lebewesen erschaffen werden können. Es ist die uralte Angst vor dem Fremden, vor dem Grotesken und vor zukünftigen Lebensformen, die aktuelle Künstler das Thema Mischwesen mit digitalen Medien, aber auch herkömmlichen Techniken aufgreifen lassen.

Der Künstler Thomas Grünfeld nutzt die herkömmliche Technik der Collage von präparierten Tierteilen, die an Wolpertinger erinnern. Der Wolpertinger ist ein bayerisches Fabelwesen, das der Legende nach einen gehörnten Hasenkopf und die Extremitäten von verschiedenen Tierarten besitzt. Tierpräparatoren im 19. Jahrhundert begannen, Körperteile von unterschiedlichen Tierarten frei nach Phantasie zusammensetzen, um diese an leichtgläubige Touristen zu verkaufen, die von der Existenz der Mischwesen überzeugt waren.

Bei Thomas Grünfeld „Misfits“ handelt es sich ebenfalls um nicht gesellschaftsfähige aber unrealistische Tiere. „Sie passen nicht“ oder sind als Phantasiewesen aus dem Atelier und Präparationslabor ins Museum entflohen. Fliegende Rehkitze, Vogelstrauß-Kühe...



Abb. 2: Wolpertinger



Abb. 3: Thomas Grünfeld „Misfit“ 1997



Abb. 4: Thomas Grünfeld „Misfit“ 1994

Kinder und Jugendliche lassen sich leicht von solchen Mischwesen ästhetisch infizieren. Bekannt ist das Zeichenspiel, in dem jeder Mitspieler einen Tierkopf auf Papier zeichnet, das Blatt faltet und nur ein Stück Hals freilässt; das Papier wird zum nächsten Mitspieler weitergereicht, der einen Tierkörper an den Hals zeichnet, wieder das Papier faltet und den nächsten Mitspieler die Beine und Füße zeichnen lässt. Ungewöhnliche, witzige Kombinationen von Tierkörpern entstehen, z.B. einen Hasenkopf, mit Kängurukörper und Fischeschwanz..., ähnlich wie bei Thomas Grünwald „Misfits“ entstehen immer neue Variationsmöglichkeiten von witzigen Mischwesen, allerdings nur **zweidimensional**.



Abb. 5: Annette Messenger: Les Restes, 1998

Die Künstlerin Annette Messenger kann mit ihrem Kunstwerk „Les Restes“ einen Handlungsimpuls für **dreidimensionale** textile Wild-Tiermischungen im Textilunterricht geben. Um die Überbleibsel eines Bären, Esels und Panthers aus Plüsch sind die knallig bunten Fragmente verschiedener Stofftiere in einem Halbkreis gruppiert.

Es sind die fragmentarischen Erinnerungen unserer Kindheit, die hier nebeneinander präsentiert sind. So manches Kind schneidet seinen Bären auf, um zu schauen, wie dessen Innenleben aussieht oder schneidet ein Ohr ab, um anschließend im Doktorspiel die Wunden zu heilen. Und so manches Stofftier ist auf dem Flohmarkt gelandet, um entsorgt zu werden. Viele Kinder- und Jugendzimmer sind angefüllt mit derartig vielen Stofftieren, die gar nicht alle bespielt und geliebt werden können, sondern im Restesack, in einer Kellerkiste oder auf dem Dachboden landen.

Aus all diesen Resten lassen sich aber auch neue Mischwesen nähen, dreidimensional und gefüllt mit Phantasien. Selbst Kinder und Jugendliche mit nur geringen Nähfertigkeiten haben dabei eine Chance, in einen kreativen Gestaltungsprozess einzutauchen.

Wild-Mischung im Unterricht: Man nehme z.B. ...

- 1 lila Elefanten-Stofftier,
- 1 bunten Stofftierpapagei,
- 1 Schere oder Cutter
- 1 Nadel

Zwirn und eine Heißklebepistole.



Abb. 6 „Papafant“

Schneide den Schwanz des lila Elefanten, die blauen Flügel und den roten Schwanz des Papageien mit einer scharfen Schere oder einem Cutter ab. Mit Heißkleber befestigst du die Flügel an den Seiten des Elefanten und den Papageienschwanz an die Rückseite.

Fädele farbig passende Zwirne in die Nadel und befestige die neuen Flügel und den Schwanz mit zusätzlichen kleinen Stichen an den lila Körper des Elefanten.

Fertig ist der **Papafant**.

Erfinde einen Text mit den neuen erstaunlichen, gruseligen oder witzigen Fähigkeiten des Papafants, vielleicht so:

Wissenschaftliche Sensation:

Eine neue Tierart entdeckt: „Papafant“

- *Hauptverbreitungsgebiet: Hawaii*
- *Fliegender Bunt-Papafant ist ein Tier, das im Schlummerwald lebt. Es ist Pflanzenfresser und bevorzugt bunte Blüten, damit sein farbiges Fell sich ständig verändern kann.*
- *Es wird bis zu einem Meter groß und frisst ca. 3 kg Blüten pro Tag.*
- *Wenn man auf ihn trifft, darf man ihm nicht in die Augen schauen, sonst färben sich die eigenen Pupillen in die Farbe, die der Papafant gerade angenommen hat.*

Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt und wer möchte, näht dem Papafanten noch eine Kleidkollektion oder baut ihm einen Käfig aus einem Schuhkarton und beklebt die Seiten mit Stoffen oder bemalt sie, schneidet aus Zeitschriften Waldfotos und Naturabbildungen aus und klebt sie in den Karton, schreibt weitere Geschichten ...

Material:

Ca. einen Monat vor Beginn der Unterrichtseinheit Stofftiere sammeln lassen und auch im Lehrerzimmer einen Sammelauftrag rausgeben. Viele Familien geben die nicht gebrauchten Stofftiere gerne ab.

Zwirn, Nadeln und scharfe Scheren, bzw. Cutter

Heißklebepistole oder Textilkleber (vor dem Annähen von Stofftierteilen, vorher kurz mit dem Kleber die Körperteile befestigen und dann erst mit Stichen annähen)

Knopfboxe, Federn, Wolle um Perücken zu erstellen etc.

Weitere Wildmischungen aus dem Textilunterricht:



Abb. 7 „Schlappfotenlangschwanz“: gutmütig, aber der Schwanz kann gefährlich ausschlagen



Abb. 8 „Elebär“: rüsselt sich durch die Welt und versprüht Honig und Bienen bei drohender Gefahr



Abb. 9 „König der Milkaninchen“: stöbert jedes Stück Schokolade und jedes Teelicht auf. Lebt gerne in Süßigkeitenläden und vermehrt sich stündlich. Plagengefahr.

Literaturverzeichnis:

Drühl, Sven: Chimärenphylogenese, in Kunstforum international, Bd 157 Transgene Kunst: Klone und Mutanten, 2001

Halbritter, Kurt: Halbritters Tier- und Pflanzenwelt. Wien, 1980

Kunst + Unterricht: Heft 238, 1999, Themenheft „Tier&Mensch“

Kunst + Unterricht: Heft 239, 2000, Material Kompakt „Tier&Mensch“

Wensleydale, Henrietta (Londoner Kryptozoologische Gesellschaft): Das große Buch der Ungeheuer, Tosa Verlag, Wien 2000 (für Fantasy- und Gruselfans und gleichzeitig ein gutes, schülerorientiertes Nachschlagewerk für Fabelwesen) Mode, Heinz: Fabeltiere und Dämonen. Leipzig: Edition Leipzig, 1977.

Abbildungsverzeichnis:

Abb. 1. Centaur, Chimaera, griech. u. ägypt. Sphynx, Gryllus, Sirenen, in: Mode, Heinz: Fabeltiere und Dämonen. Die phantastische Welt der Mischwesen. Edition Leipzig 1977, S.19

Abb. 2 Wolpertinger (wikipedia.de, Wolpertinger-Präparat 13.6.2010)

Abb. 3 Thomas Grünfeld: Misfit 1997, in: Gibertz, Jennifer: Tiere, Kreative Unterrichtsideen für die 1./2. Klasse, Auer Verlag, Donauwörth 2005 (Arbeitskarte)

Abb. 4 Grünfeld, Thomas: Misfit (1994), in: Zybok, Oliver (Hrsg.): Idylle. Traum und Trugschluss. Hatje Cantz Verlag, Ostfildern 2007, S.107

Abb. 5 Messenger, Annette: Les Restes (1998), in: Begleitheft Ausstellung Wolfsburg: Spurensuche. Vergessen und Erinnern in der Gegenwartskunst, Wolfsburg 2006, S.7,

Abb. 6 „Papafant“ (Foto Kolhoff-Kahl)

Abb. 7 „Schlapppfotenlangschwanz“ (Foto Kolhoff-Kahl)

Abb. 8 „Elefant“ (Foto Kolhoff-Kahl)

Abb. 9 „König der Milkaninchen“ (Foto Kolhoff-Kahl)