

Eingereicht von  
**Christina Theresa  
Pucher, B.Ed.**

Angefertigt an der  
**Kunstuniversität Linz**

Angefertigt am Institut  
für  
**Kunst und Bildung**

Angefertigt im  
Prüfungsfach  
**Bildnerische Erziehung**

Beurteiler  
**A.Univ.-Prof. Mag.art  
Wolfgang Schreiberlmayr**

08/2022

# ANIMALS AND ART

Darstellungen und Symbolik von Tieren aus  
kunstgeschichtlicher Perspektive bis zur Alltagskultur  
von Kindern und Jugendlichen im schulischen Kontext

Masterarbeit

zur Erlangung des akademischen Grades

Master of Education

im Masterstudium

Lehramt Sekundarstufe (Allgemeinbildung)

## *Einverständniserklärung*

Meine Arbeit ist abgeschlossen und ich bin mit der offiziellen Einreichung einverstanden.

Ich versichere, dass meine Masterarbeit das Produkt eigener geistiger Arbeit darstellt und erkläre, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung des im Literaturverzeichnis angegebenen Schrifttums verfasst habe. Zitate sind ordnungsgemäß gekennzeichnet.

Ort, Datum: St. Marienkirchen bei Schärding, 08. August 2022

Unterschrift der Verfasserin:

Pucher Christina

## *Vorwort*

Die Idee für das Thema meiner Masterarbeit kam im Prinzip wie alle anderen Ideen die ich jemals umgesetzt habe – durch Zufall oder Fügung des Schicksals, je nachdem woran man glaubt. Tiere nahmen schon immer eine zentrale Rolle in meinem Leben ein, vor allem Katzen. Seit meiner Geburt haben mich bereits einige Samtpfoten als Haustiere begleitet und die Menschen in meinem Umfeld sagen mir ständig, dass ich einen besonderen Draht zu diesen Tieren habe. Ich war schon immer begeistert von Tieren allgemein, war schon als Kind riesiger Fan von Steve Irwin alias *Crocodile Hunter*, kenne bereits gefühlt alle Tierdokumentationen und kann fast in jedem Tier etwas Schönes finden, inzwischen sogar in Spinnen, trotz meiner extremen Arachnophobie. Beispielsweise hat die Künstlerin LOUISE BOURGEOIS (1911-2010) mit ihren meterhohen Spinnenskulpturen aus den mir unsympathischen Wesen wunderschöne und zarte Kunstwerke geschaffen. Wenn man demnach schon laufend mit Tieren unterschiedlichster Art konfrontiert wird, sei es im Alltag, im Fernsehen oder der Ernährung, kann man genau so gut über sie schreiben und sich intensiv, aber vor allem bewusst, mit ihnen auseinandersetzen und sich die Allgegenwärtigkeit und die Bedeutung von Tieren genauer ansehen und recherchieren. Tiere sind für mich zum größten Teil die besseren Menschen und wir haben sie eigentlich gar nicht verdient. Jede Person wird im Laufe des fortschreitenden Lebens irgendwann etwas mit Tieren zu tun haben und meine wissenschaftliche Arbeit soll etwas mehr Klarheit und Bewusstsein schaffen, über die Bedeutung von Tieren im Allgemeinen, aber auch in der Kunst.

Zum Schluss ist noch anzumerken, dass in dieser vorliegenden wissenschaftlichen Masterarbeit durch die Benützung des Gender-Sternchens (\*) auf alle Geschlechteridentitäten gleichermaßen eingegangen wird. Weiters werden in dieser Arbeit alle genannten Künstler\*innen, welche sich in besonderer Weise mit Tieren in ihrer Kunst beschäftigt haben, bei ihrer ersten Nennung im Text in KAPITÄLCHEN geschrieben. Dies soll der Leser\*innenschaft helfen, erwähnte Personen im Nachhinein schneller wieder zu finden.



*Abb. 1: Louise Bourgeois' Spinnen-Skulptur*

## *Kurzfassung*

Tiere spielen eine wichtige Rolle im Leben eines jeden Menschen und sie begleiten uns von frühester Kindheit bis ins hohe Alter. In unterschiedlichen Formen begegnen sie uns in unserer Kultur sowie im Alltag, was sich vor allem in der Kunst widerspiegelt. Durch diese Allgegenwärtigkeit der Tiere in allen Lebenslagen sollte auch in pädagogischen Institutionen auf die Mensch-Tier-Beziehung eingegangen werden. Diese wissenschaftliche Masterarbeit befasst sich mit der Rolle, welche Tiere in der Kunst- und Kulturgeschichte eingenommen haben und wie sie darin dargestellt werden. Weiters versucht sie darzustellen, welchen symbolischen Wert Tiere in unterschiedlichen Religionen und Kulturen haben. Darüber hinaus weist diese Arbeit auch auf die Bedeutung von Tieren in der Alltagskultur von Kindern und Jugendlichen hin und nennt Beispiele, mit denen sie unwillkürlich in Kontakt kommen. Zum Schluss folgen mehrere Unterrichtsbeispiele, welche im Zusammenhang mit dem Thema Tier in der Kunst- sowie Kulturgeschichte oder der Alltagskultur stehen und mit Schüler\*innen jeder Schulstufe durchgeführt werden können.

*Schlagnworte:* Tiere, Kunst, Kultur, Symbolik, Mensch-Tier-Beziehung, Unterricht, Sekundarstufe, Bildnerische Erziehung

## *Abstract*

Animals play an important role in the life of every human being and they accompany us from the earliest childhood to old age. We encounter them in different forms in our culture as well as in everyday life, which is reflected, above all, in art. Due to the ubiquity of animals in every condition of life, the human-animal relationship should also be addressed in educational institutions. This scientific master's thesis deals with the role that animals have played in art and cultural history and how they are represented in it. It also tries to show the symbolic value that animals have in different religions and cultures. In addition, this work also points to the importance of animals in the everyday culture of children and young people and gives examples with which they involuntarily come into contact. Finally, there are several teaching examples that are related to the topic of animals in art and cultural history or everyday culture which can be carried out with pupils of all school levels.

*Keywords:* animals, art, cultural history, symbolism, human-animal relationship, secondary education,

## *Inhaltsverzeichnis*

Abbildungsverzeichnis .....	7
<b>1. Einleitung</b> .....	9
<b>2. Eine Auswahl an Tieren in der Kunst- und Kulturgeschichte</b> .....	13
2.1 Höhlenmalerei – Die Geburt der Kunst .....	13
2.2 Das Tier im Mittelalter .....	16
2.3 Tierdarstellungen in der Renaissance (15. – 16. Jh.) .....	22
2.4 Vom 16. bis zum 19. Jahrhundert .....	26
2.5 Die Ambiguität des Tieres im 20. Jahrhundert .....	34
2.6 Der Animal Turn und Interspecies Art im 21. Jahrhundert .....	42
<b>3. Symbolik</b> .....	47
3.1 Tiere als christliche Symbolträger*innen .....	48
3.2 Symbolträchtige Tierfiguren weiterer Religionen und Kulturen .....	52
3.3 Kulturübergreifende Tier- und Fabelwesen als Symbole .....	60
3.4 Tierfiguren in Architektur und Ornamentik .....	68
<b>4. Tiere in der Alltagskultur von Kindern &amp; Jugendlichen</b> .....	72
4.1 Fabeln, Märchen, Kinderbücher & Fernsehen als pädagogische Vorbilder .....	73
4.2 Sprachgebrauch .....	83
4.3 Tiere machen Kunst .....	86
4.4 Tierdarstellungen im Alltag .....	89
<b>5. Didaktische Implementierungen im BE-Unterricht (Unterrichtsbeispiele)</b> .....	95
5.1 Unterrichtsbeispiel 1: Individuelles Wappen .....	97
5.2 Unterrichtsbeispiel 2: Tiere begreifen .....	99
5.3 Unterrichtsbeispiel 3: Fantastisches Tier-Alphabet .....	101
5.4 Unterrichtsbeispiel 4: Chimären aus Ton .....	103
5.5 Unterrichtsbeispiel 5: Tiere im Alltag .....	105
<b>6. Fazit</b> .....	107
<b>7. Quellenverzeichnis</b> .....	111
Literaturverzeichnis .....	111
Bildquellen .....	117

## *Abbildungsverzeichnis*

Abb. 1: Louise Bourgeois Spinnen-Skulptur .....	4
Abb. 2: Liegender Bison an Höhlendecke von Altamira .....	13
Abb. 3: Delfin-Wappen .....	20
Abb. 4: Mittelalterlicher Elefant .....	21
Abb. 5: Mittelalterliches Seeungeheuer .....	21
Abb. 6: Dürers Rhinoceros .....	22
Abb. 7: Dürers Feldhase .....	23
Abb. 8: Dürers Blauracke .....	23
Abb. 9: Dürers Muttergottes mit der Meerkatze .....	25
Abb. 10: Merians Seidenraupenspinner .....	26
Abb. 11: Jagdbares Wildschwein von Ridinger .....	27
Abb. 12: Paradies-Szene von Brueghel .....	28
Abb. 13: Rubens Flusspferdjagd .....	28
Abb. 14: Oudrys Clara .....	29
Abb. 15: Windhunde Ludwigs XV von Oudry .....	29
Abb. 16: Roos' Thierstück .....	30
Abb. 17: Reiters ‚Knabe mit Katze‘ .....	31
Abb. 18: Hund mit Zuckerstück .....	32
Abb. 19: Friedrichs Lieblingspferd .....	32
Abb. 20: Slevogts Wärter mit Seemann .....	32
Abb. 21: Liebermanns Papageienmann .....	32
Abb. 22: Pferd von Stubbs .....	33
Abb. 23: Schlafender Dackel .....	34
Abb. 24: Die weiße Katze .....	34
Abb. 25: Steigendes Pony .....	34
Abb. 26: Kunstwerk von CoBrA Mitglied Karel Appel .....	36
Abb. 27: Wie man dem toten Hasen die Bilder erklärt .....	36
Abb. 28: ‚Katze und Vogel‘ von Klee .....	37
Abb. 29: Selbstbildnis .....	38
Abb. 30: Tödlich verwundeter Räuber .....	38
Abb. 31: Picassos Stierkopf .....	38
Abb. 32: Goyas Tauromaquia .....	38
Abb. 33: Schüttbilder von Nitsch .....	40
Abb. 34: Tigerhai in Formaldehyd .....	41
Abb. 35: Mosaik aus Schmetterlingsflügeln .....	41
Abb. 36: Zebrafinken-Nest .....	43
Abb. 37: Performances for Pets .....	44
Abb. 38: ‚Das Lamm‘ von Paul Klee .....	49
Abb. 39: Adam und Eva mit Schlange .....	50
Abb. 40: Basilisk .....	50
Abb. 41: Afrikanischer Tier-Helm .....	52
Abb. 42: Ägyptische Bastet-Statue .....	52
Abb. 43: Theseus besiegt den Minotaurus .....	53
Abb. 44: Statue der griechischen Göttin Artemis (röm. Diana) .....	54
Abb. 45: Logo der WHO .....	54
Abb. 46: Apotheken Logo .....	55
Abb. 47: Hinduistischer Gott Ganesha .....	55
Abb. 48: Götterkönig Garuda interpretiert in der Serie ‚Digimon‘ .....	56

Abb. 49: Chinesische Tierkreiszeichen aus Jade .....	57
Abb. 50: Utamaros Tiger.....	57
Abb. 51: Regenbogenschlange.....	58
Abb. 52: Schildkröte und Frosch im Röntgenstil.....	59
Abb. 53: Kängurujagd.....	59
Abb. 54: Ausschnitt aus Uccellos ‚Der Heilige Georg und der Drachen‘ .....	61
Abb. 55: Interpretation eines Drachens der japanischen Serie ‚Dragonball‘ .....	61
Abb. 56: Jungfrau und Einhorn.....	62
Abb. 57: Werwolf-Holzschnitt von Cranach d. Ä.....	64
Abb. 58: Die kleine Meerjungfrau in Kopenhagen.....	65
Abb. 59: Ouroboros Variation auf einem Buchcover .....	67
Abb. 60: Eschers ‚Drawing hands‘ .....	67
Abb. 61: Löwen Statue am Trafalgar Square.....	69
Abb. 62: Löwen-Türklopfer .....	69
Abb. 63: Braunschweiger Löwe.....	70
Abb. 64: Hahnenfigur als Dachschmuck.....	71
Abb. 65: Russisches Olympia Maskottchen.....	72
Abb. 66: Stereotyp der verrückten Katzenfrau aus der Serie ‚Die Simpsons‘ .....	73
Abb. 67: Die Bremer Stadtmusikanten .....	74
Abb. 68: Die trauernden Katzen Minz und Maunz .....	76
Abb. 69: Der gestiefelte Kater.....	77
Abb. 70: Eine zweite Interpretation des Katers.....	77
Abb. 71: Ein Greif.....	77
Abb. 72: Der Drache Smaug aus dem Film ‚Der Hobbit: Smaugs Einöde‘ .....	78
Abb. 73: ‚Mome raths‘ im Disney-Film ‚Alice im Wunderland‘ .....	79
Abb. 74: Buchillustrationen von ‚mome raths‘ .....	79
Abb. 75: Die Graphic Novel ‚Maus‘ .....	80
Abb. 76: Das mausähnliche Pokémon Pikachu.....	80
Abb. 77: Ein Steiff Teddybär .....	81
Abb. 78: A wie Affe.....	84
Abb. 79: B wie Bär.....	84
Abb. 80: C wie Chamäleon .....	84
Abb. 81: Kugelfisch-Muster.....	87
Abb. 82: Piggasso neben einem seiner Kunstwerke.....	88
Abb. 83: Makaken-Selfie .....	88
Abb. 84: Der 2CV, auch unter dem Namen ‚Ente‘ bekannt .....	89
Abb. 85: Carole Baskin im Leoparden-Look .....	90
Abb. 86: Stibitzer-Logo.....	90
Abb. 87: Banksys ‚Simple Intelligence Testing‘ Reihe .....	91
Abb. 88: Banksys ‚Laugh Now‘ .....	92
Abb. 89: Placard Rat .....	92
Abb. 90: Grumpy Cat Meme.....	93
Abb. 91: Wappengestaltung (Quelle: Aufnahme der Autorin) .....	98
Abb. 92: Edward Goreys ‚Kwongdzu‘ .....	101
Abb. 93: Edward Goreys ‚Raitch‘ .....	102
Abb. 94: Chimäre aus Ton .....	104
Abb. 95: Schmetterlingsflügel-Mandala von Damien Hirst.....	106
Abb. 96: Schüler*innenarbeiten nach Franz Marc (Quelle: Aufnahme der Autorin).....	110

## 1. Einleitung

Tiere spielen eine wesentliche Rolle im Leben eines jeden Menschen, ob bewusst oder unbewusst. Jede Person beschäftigt sich über einen kürzeren oder längeren Zeitraum hinweg mit Tieren unterschiedlichster Art. Als Babys und Kleinkinder spielen die meisten vermutlich mit ihren ersten Teddybären und anderen Stofftieren, als Kind oder Jugendlicher wünscht man sich ein Haustier, das man hegen und pflegen möchte. Im Erwachsenenalter – die einen früher, die anderen später, einige gar nicht – setzt man sich eventuell intensiver mit der eigenen Ernährung, der Ethikvorstellung und mit dem Empathie-Empfinden oder Umweltgedanken auseinander und verzichtet möglicherweise von nun an auf tierische Produkte im Alltag, sei es nun Nahrung, Kleidung, oder andere Gebrauchsgegenstände. Den eigenen Kindern möchte man dann später Tiere näherbringen, indem man sie ihnen im Tierpark, Zirkus, Aquarium oder Streichelzoo vorführt und Urlaub auf dem Bauernhof macht. Es werden gemeinsam Bücher, Serien und Filme mit tierischen Protagonist\*innen, welche sehr häufig anthropomorphe<sup>1</sup> Wesenszüge aufweisen, angesehen, wie beispielsweise *Winnie Pooh*, *Paw Patrol* oder *Der Regenbogenfisch*. Es besteht also zu jedem Zeitpunkt im Leben eines Menschen eine gewisse Mensch-Tier-Beziehung, ob diese nun aktiv wahrgenommen wird oder nicht. Sebastian (2019) sagt aus, dass Tiere verschiedene Funktionen im Leben eines Menschen erfüllen können, diese reichen vom besten Freund über Nahrungsmittel, ebenso können sie aber auch Verachtung, Verehrung, Mitleid oder Appetit in uns auslösen, was ein sehr ambivalentes Mensch-Tier-Verhältnis widerspiegelt (S. 136).

Durch diese teils innige, teils ambivalente Beziehung ist es nicht verwunderlich, dass Tiere auch in unserer Kunst und Kultur eine wesentliche Rolle spielen und darin Fuß fassen. Dies merken auch Paust und Janssen (2019) an, indem sie schreiben, dass seit Anbeginn der Menschheit durch Darstellungen von Tieren eine Mensch-Tier-Beziehung in der Kunst- und Kulturgeschichte thematisiert wird (S. 7). Wie omnipräsent die Darstellungen von Tieren im Leben des Menschen sind und wie sehr wir dadurch beeinflusst werden, wird im folgenden Abschnitt von Paust und Janssen (2019) sichtbar:

Seit den ersten bildlichen Äußerungen des Menschen in steinzeitlichen Höhlen bis heute prägt die Visualisierung von Tieren als Ausdrucks- und Darstellungsmittel für religiös, kulturell, politisch oder wissenschaftlich geprägte Vorstellungen sowie für menschliche Eigenschaften und Emotionen unser Denken und Handeln. (Paust & Janssen, 2019, S. 7)

Auch John Berger stellt in seinem Essay mit dem Titel *Why Look at Animals?* die These auf, dass Tiere die ersten Motive sowie Metaphern der damaligen Malerei waren (Berger, 2009, S.

---

<sup>1</sup> die menschliche Gestalt sowie das Verhalten betreffend, sich auf Menschen beziehend, Vermenschlichung

16). Aber nicht nur die Darstellung von Tieren selbst war grundlegend für den Beginn der Kunst- und Kulturgeschichte, man könnte auch sagen, dass es ohne Tiere gar keine Kunst oder Kultur, so wie wir sie kennen, geben würde. Tiere wurden seit der Antike als „Kreaturen der Tat“ (Kurczynski, 2017, S. 30) angesehen, da man ihnen zur damaligen Zeit keine Denkfähigkeit zutraute und sie als Symbol für Wildnis standen. Daher galten sie lange Zeit in erster Linie als Material, beispielsweise könnte, laut John Berger (2009), Tierblut die erste Farbe dargestellt haben, Pergament, welches aus Tierhäuten gefertigt wurde, war einer der ersten Beschreibstoffe und Purpurschnecken wurden zu Tausenden in Renaissancegemälden verarbeitet (Berger, 2009, S. 16; Ullrich, 2019, S. 42). So wurden Tiere beginnend mit ihrer Domestikation durch den Menschen, aber auch schon davor, eine lange Zeit primär als Material angesehen – sie galten als Nahrungsmittel, Arbeits- sowie Kriegsmaterial (Wils, 2019, S. 105).

Die Mensch-Tier-Beziehung hat sich aber im Verlauf der Zeit und in unterschiedlichen Kontexten ständig geändert und (weiter-)entwickelt und die Relevanz dieser Beziehung wird vermehrt in jüngster Zeit diskutiert (Fritz, 2017, S. 7). Anhand der Kunstgeschichte lässt sich die Entwicklung des Mensch-Tier-Verhältnis sehr gut nachvollziehen, da diese unterschiedliche Tierbilder zeigt, welche die vorherrschenden Ideen und sozialen Strukturen in Relation zur entsprechenden Zeit widerspiegeln. Dadurch wird das unterschiedliche Verhältnis und die verschiedenen Vorstellungen besser sichtbar, welche Menschen aus diversen Epochen und Kontexten zu und von Tieren hatten (Sebastian, 2019, S. 140). Angefangen mit schlichten Höhlenmalereien und teilweise befremdlich wirkenden Tierdarstellungen des klerikalen Mittelalters entsteht im 18. Jahrhundert ein naturwissenschaftliches Interesse gegenüber Tieren, vor allem exotischen Kreaturen, und die Darstellungen wurden naturalistischer. Die Romantik brachte Tierporträts mit sich, die Performancekunst der 1960er Jahre setzte lebende sowie tote Tiere ein und der Animal Turn lässt uns schlussendlich in der Gegenwart ankommen (Fritz, 2017, S. 7). Den geschichtsträchtigen Weg, welche Tiere in der Kunstgeschichte zurücklegten bevor sie scheinbar endlich selbst darin ankamen, beschreibt Ullrich (2019) im folgenden Abschnitt sehr gut:

Lange war die Kunstszene ein geschlossenes System, zu dem Tiere nicht als Wesen mit eigenständiger Handlungsmacht zugelassen wurden. Tiere kamen vor allem als Muse, Motiv, Material, Modell und als Medium vor und konnten als Schauobjekte konsumiert, als Untersuchungsgegenstände manipuliert, als Sprachrohr instrumentalisiert oder als Werkstoff verarbeitet werden. Selten war dabei ein konkretes Individuum gemeint, vielmehr ging das betreffende Tier meist restlos in seiner symbolischen oder metaphorischen Bedeutung auf. Tiere fungierten als Stellvertreter, Ersatz, Exempel oder als Repräsentanten einer Kategorie – sie standen für eine bestimmte Vorstellung von einer bestimmten Spezies, für das abstrakte Konzept Animalität, für ein vages Ideal von ‚Natur‘ oder schlicht für das Andere. Ein Ausweg aus diesem anthropozentrischen Rahmenwerk kann der Einbezug von Tieren in performativer Weise sein. (Ullrich, 2019, S. 37)

Um abzugrenzen, was überhaupt mit dem Begriff *Tier* gemeint ist, wird in den folgenden Zeilen versucht dies genauer zu definieren. Eichler und Richter (2012) beschreiben Tiere als Teil der natürlichen Welt. Als Natur wird alles umfasst, was nicht vom Menschen geschaffen wurde (im Gegensatz zur Kultur). Tiere sind Teil der belebten Natur, ähnlich den Pflanzen, und werden durch verschiedene Merkmale gekennzeichnet. Gemeinsamkeiten, welche die Tierwelt aufweist, sind unter anderem, dass alle Zellen eines Tieres einen Zellkern besitzen, Tiere ihre Energie durch die Aufnahme von pflanzlichen oder tierischen Organismen gewinnen, sie sich frei bewegen können, Sauerstoff benötigen und mindestens ein Sinnesorgan besitzen (S. 16-17). Auch der Duden ist in seiner Begriffsbestimmung sehr ähnlich zu den oben genannten Eigenschaften von Tieren und ergänzt, dass das Tier „nicht (oder weniger stark als der Mensch) zu logischem Denken und zum Sprechen befähigt ist“ (Dudenredaktion, o. J.). Nach der zuerst genannten Definition von Eichler und Richter würde im weitesten Sinn auch der Mensch in diese Kategorie passen, dennoch wird dieser im Verlauf dieser Arbeit vom Begriff ausgeschlossen, wenn von Tieren gesprochen wird, was durch die Ergänzung der Definition des Dudens sichtbar gemacht werden soll.

Die vorliegende Arbeit beabsichtigt die Wichtigkeit und die Bedeutung von Tieren in der Kunst und im Alltag zu ermitteln und in Zusammenhang mit dem Unterrichtsfach Bildnerische Erziehung (BE) zu bringen. Hierfür wurde zahlreiche Literatur zum Thema Tiere in der Kunst- und Kulturgeschichte herangezogen. Einige Fragen, die es in dieser Arbeit zu beantworten gilt, sollen in den folgenden Kapiteln erörtert werden. Unter anderem möchte diese Arbeit herausfinden, wie Tiere in ausgewählten Epochen und Werken der Kunstgeschichte dargestellt werden, sowie welchen symbolischen Wert Tiere in Kunst und in unserem Alltag haben. Weiters wird den Fragen nachgegangen, mit welchen Beispielen aus dem Alltag wir unwillkürlich in Kontakt kommen und inwiefern Tiere in unserem Alltag immer noch allgegenwärtig sind. Außerdem soll begründet werden, warum diese Themen relevant für den Kunstunterricht sind und daher behandelt werden sollten. Zuletzt werden Unterrichtsbeispiele zur Implementierung in den eigenen Unterricht angeführt, welche im Zusammenhang mit der vorgestellten Theorie durchgeführt werden können.

Es ist zu vermerken, dass sich diese Arbeit hauptsächlich auf den europäischen/westlichen Raum – aus Sicht einer Österreicherin gesehen - bezieht und daher nicht als universal geltende Aufzeichnung über die Darstellung und Symbolik von Tieren in der Kunst- und Kulturgeschichte verstanden werden kann. Allerdings kommen in einzelnen Beispielen und Unterkapiteln Ausnahmen vor, in denen auf andere Kulturen, Länder sowie Religionen eingegangen wird, welche dann aber gekennzeichnet sind. Weitere Grenzen dieser Arbeit

stellen die Inhalte der einzelnen Kapitel dar. Hier soll gesagt sein, dass zum Beispiel in *Kapitel 2* nicht auf jede Epoche der Kunstgeschichte eingegangen wurde, sondern vorrangig einige wegweisende Zeitabschnitte sowie bedeutende Werke gewählt wurden, welche für diese Arbeit von besonderer Bedeutung waren. Auch im Kapitel zur Alltagskultur konnte unmöglich die Gesamtheit der möglichen Vorkommnisse angeführt werden, sondern es wurden eigenmächtig einzelne Veranschaulichungen und Beispiele ausgewählt. Zusätzlich ist anzumerken, dass diese Arbeit und die darin genannten Beispiele keineswegs Anspruch auf Vollständigkeit erheben.

Um ein besseres Verständnis für die Arbeit zu bekommen, wird ein kurzer Überblick über den folgenden Theorieteil gegeben. Zuerst gibt *Kapitel 2* einen geschichtlichen Überblick über ausgewählte einzelne Kunstepochen und Werke und beschreibt die Darstellung von Tieren sowie die Mensch-Tier-Beziehung anhand von diesen. Im nächsten Kapitel wird auf die Symbolik, welche Tierdarstellungen mit sich bringen, näher eingegangen, unter anderem in der Architektur, im Christentum sowie anderen Kulturen/Religionen. Anschließend leitet *Kapitel 4* ein, inwieweit Kinder mit Tieren in ihrer Lebenswelt in Kontakt kommen, beispielsweise durch Märchen oder Kinderbücher und informiert, warum auch in der Alltagskultur Tiere eine große Rolle spielen. Bevor im Fazit die wichtigsten Fakten zusammengefasst werden, bietet *Kapitel 5* praktische Beispiele, welche im Kunstunterricht zum Thema Tiere angewandt werden können.

## *2. Eine Auswahl an Tieren in der Kunst- und Kulturgeschichte*

In den nachfolgenden Unterkapiteln wird auf ausgewählte Epochen der Kunstgeschichte genauer eingegangen sowie auf einzelne Werke hingewiesen, um die Darstellungen von Tieren sowie das Mensch-Tier-Verhältnis zu beschreiben. Angefangen von den Höhlenmalereien der Steinzeit reichen die Darstellungen bis hin zum *Animal Turn* des 21. Jahrhunderts.

### *2.1 Höhlenmalerei – Die Geburt der Kunst*

Viele haben sich darauf geeinigt, dass Höhlenmalerei als die „Geburt“ der Kunst bezeichnet werden kann, so auch Bataille (1986). Man kann davon ausgehen, dass im europäischen Raum etwa 35,000-40,000 Jahre vor unserer Zeitrechnung die ersten bildnerischen Darstellungen auf Felsen und in Höhlen ihren Anfang fanden, was folglich in die Altsteinzeit beziehungsweise das Paläolithikum fällt (Plazy, 2000, S. 10). Zu dieser Zeit lebten die Menschen in Höhlen und waren, um ihr Überleben zu sichern, auf die Jagd angewiesen, da sie noch keine Landwirtschaft kannten (Janson & Janson, 2000, S. 10). Bis heute sind mehr als 300 Fundorte bekannt, in denen Wandkunst gefunden werden kann und es ist davon auszugehen, dass diese Zahl noch weiter wachsen wird (Lorblanchet, 2000, S. 55). Zu den bedeutendsten und



Abb. 2: Liegender Bison an Höhlendecke von Altamira

auch mitunter schönsten Höhlen zählen unter anderem die Höhle von Lascaux in Frankreich sowie die Höhle von Altamira in Spanien, welche Mitte des 19. Jahrhunderts als eine der ersten entdeckt und die darin gefundenen Malereien zuerst als Fälschung abgetan wurden (Bataille, 1986, S. 11; List, 1993, S. 17). Ebenso wie Altamira wurde die Höhle von Lascaux mit ihren teils fünf Meter langen Figuren und über 800 Einzelbildern im Jahr 1940 durch Zufall entdeckt (Bataille, 1986, S. 53 & 137; Janson & Janson, 2000, S. 12; List, 1993, S. 17).

Die häufig als *Höhlenmalerei* bezeichnete Kunst kann genauer in Felskunst sowie Wandkunst unterschieden werden. Felskunst bezeichnet dabei Darstellungen, welche im Freien auf einem Felsen gefunden werden können und von Wandkunst spricht man, wenn die Darstellungen im Inneren einer Höhle abgebildet sind (Lorblanchet, 2000, S. 29). Die Bilder entstanden sowohl durch das Verfahren des Auftragens, beispielsweise von Farbpigmenten, als auch durch das Abtragen von Materie, etwa durch Ritzen, Kratzen oder Schaben. Obwohl

zwischen der ältesten uns bekannten Anfertigung von Wandkunst und der jüngsten Jahrtausende liegen, haben sich die Zeichnungen und Malereien nicht großartig verändert oder weisen auf sonstige Entwicklung hin (Lorblanchet, 2000, S. 19). Es ist daher anzunehmen, dass die angewandten Techniken unter den steinzeitlichen Künstler\*innen allseits bekannt gewesen sind, da nichts auf einen eventuellen technischen Fortschritt hinweist, was die Theorie der anfangs genannten „Höhlenmalerei als Geburt der Kunst“ unterstützt (Lorblanchet, 2000, S. 67). Zwar gelten laut Plazy (2000) knöcherne oder steinerne Platten mit eingeritzten Darstellungen und Mustern als die ältesten durch Menschenhand gefertigten Kunstwerke (S. 10), dennoch sind die Wandmalereien der Steinzeit sehr bedeutungsstark und erste Anzeichen künstlerischen Handelns. Die ersten Wandbilder werden etwas jünger datiert als die kleinen Platten und wurden nach Plazy (2000) „zunächst noch unvollständig, dann ausführlicher gestaltet“, wonach man durchaus von einer gewissen Entwicklung sprechen kann (S. 10), aber im Großen und Ganzen haben sich die Malereien über Jahrtausende hinweg nicht sonderlich verändert. Die Farbigkeit der Bilder setzte sich primär aus rotem Ocker, Schwarz, sowie Gelb- und Brauntönen zusammen, wobei letztere weniger oft vorkommen. Farben wie Grün, Blau oder Weiß waren schlichtweg noch nicht vorhanden (Lorblanchet, 2000, S. 68).

Wenn man jemals in die Situation kommt, paläolithische Wandkunst mit eigenen Augen zu bestaunen, wird man schnell feststellen, dass sich in den Bildern unserer Vorfahren unzählige Tierdarstellungen finden lassen, beispielsweise Pferde, Wisent, Mammuts, Auerochsen, Rentiere, Hirsche, Steinböcke, Raubkatzen, Vögel sowie Nashörner, Bären und Fische. Tatsächlich machen die beliebten Tierdarstellungen weit über 50% der bisher entdeckten Motive aus, was einige tausend Beispiele sind (Lorblanchet, 2000, S. 61). Weiters nennt Lorblanchet (2000) neben den Darstellungen von Tieren und der seltener vorkommenden Menschen noch zwei weitere Kategorien, nämlich die der *Zeichen* sowie die *unbestimmten Linien* (S. 57). Pferde und Wisent machen 60% aller Tierdarstellungen aus und sind damit am häufigsten abgebildet (Lorblanchet, 2000, S. 57). Die Unterschiede von Wandkunst zu Wandkunst sind laut Lorblanchet (2000) jedoch je nach Fundort und Gebiet sehr groß, wonach man keine universalen Rückschlüsse auf die prozentuale Verteilung ziehen sollte (S. 60).

Obwohl inzwischen vieles über die Höhlenmalereien bekannt ist, unter anderem über ihr Entstehungsalter, Details zu den verwendeten Farben oder die Art und Weise wie die Bilder angefertigt worden sind, lässt sich nicht mit Sicherheit sagen, warum der damalige Mensch mit der Kreation der Bilder begonnen hat. Janson und Janson (2000) schlagen vor, dass eventuell die rauen und buckeligen Höhlenwände die Menschen dazu bewegt haben, etwas darzustellen, was sie in den Wänden erkannt haben (S. 11). Ebenso merkt Plazy (2000) an, dass Menschen

seit Anbeginn ihrer Existenz instinktiv einem künstlerischen und malerischen Trieb folgen (S. 12). Dennoch ist es wahrscheinlich, dass die Malereien nicht aus rein ästhetischen Gründen entstanden sind, um etwa die Höhlenwände ansehnlicher zu machen, da es im Inneren dunkel war und die Bilder nur mithilfe von Fackeln betrachtet werden konnten (Plazy, 2000, S. 11). Wenn es sich bei den Wandbildern tatsächlich um bloße Dekoration gehandelt hätte, wären die Malereien wohl eher am Höhleneingang angebracht worden, wo sie durch das Tageslicht von allen vernommen werden konnten, vermuten Janson und Janson (2000). Ebenso wurden häufig mehrere Bilder übereinander gemalt, was auch darauf schließen lässt, dass die Motive eine andere Bedeutung hatten als nur *schön* auszusehen (Janson & Janson, 2000, S. 12). Lorblanchet (2000) nimmt an, dass der Standort der Darstellungen von einer gewissen Bedeutung gewesen sein muss, da die verborgenen Kunstwerke nur von denen angesehen werden konnte, die auch darüber Bescheid wussten (S. 54-55). List (1993) beschreibt das Paläolithikum als eine Zeit, welche primär von Tieren und der Jagd bestimmt war, da diese überlebenswichtigen Materialien wie Fleisch, Haut und Knochen lieferten (S. 18). Häufig wird daher der Sinn oder die Funktion der Wandmotive mit einer Form der Jagdmagie assoziiert, was auch erklären würde, warum hauptsächlich Tiere in den Malereien vorkommen (Janson & Janson, 2000, S. 13; Plazy, 2000, S. 10). Lorblanchet (2000) merkt ebenfalls an, dass ein „enger Bezug zwischen dem Ernährungswert einer Art und dem Prozentsatz ihrer Darstellungshäufigkeit“ besteht (S. 61). Die Wildtiere waren definitiv von großer Bedeutung für die frühen Menschen, da es sich dabei um eine wichtige Nahrungsquelle handelte, was aber schlussendlich mit den Tierbildern beabsichtigt wurde, bleibt unklar. Bataille (1986) beschreibt auf philosophische Art, dass der Mensch selbst „gerade im eigentlichen Sinne Mensch geworden war“ und er augenscheinlich hinter den Tieren verschwindet, welche so häufig auf den Felsmauern abgebildet sind (S. 115-116). Der Mensch scheint die Tiere bewundert oder verehrt zu haben und es wirkt, als würde er dem Tierischen nachtrauern, weshalb auch häufig Menschen mit Tiermasken dargestellt wurden, um sich etwas animalischen Zauber zu bewahren (Bataille, 1986, S. 115-116). Heute wird es als wesentlich menschlich angesehen, dass wir uns von Tieren unterscheiden und jegliche animalische Eigenschaften im Menschen werden größtenteils als negativ empfunden (Bataille, 1986, S. 116). Bataille (1986) glaubt, dass die Mensch-Tier-Beziehung durchaus auf gegenseitiger Wertschätzung beruhte. Tiere waren zwar in ihrer Kraft, Schnelligkeit und Sinnesschärfe dem Menschen überlegen, jedoch war der Mensch imstande Werkzeuge zu verwenden, was ihn wiederum ebenbürtig machte. Beide Arten lebten, jagten und ernährten sich ähnlich, keiner war der eindeutig Stärkere oder der Überlegene. Daher kann man eventuell annehmen, dass die Mensch-Tier-Beziehung nicht nur eine reine Jäger-Beute-Beziehung war,

sondern diese überstieg (Bataille, 1986, S. 125-126). Das Verhältnis zwischen beiden Parteien hat sich wahrscheinlich nach der Sesshaftwerdung der Menschen an einem Ort noch einmal verändert, indem wilde Tiere vom Menschen großgezogen wurden, was der Beginn der Domestikation gewesen sein könnte (Boenigk, 2012, S. 44-45). Obwohl es viele Theorien und Interpretationen rund um die Funktion und den Sinn von Höhlenmalerei gibt, verdeutlicht Lorblanchet (2000), dass „eine globale Interpretation der Wandkunst zum Scheitern verurteilt ist“ sowie, dass es keine einzig wahre Deutung geben wird, welche den Wandbildern gerecht wird, handelt es sich nun um reine Kunst der Kunst Willen, eine Form von Magie, Totemismus<sup>2</sup> oder religiöse und mystische Rituale sonstiger Art (S. 89). Aufgrund ihrer „handwerklichen Vollkommenheit, ihrer Sensibilität und ihrer Schönheit“ werden uns die ersten Daseinsspuren der frühen Menschen in verborgenen Orten weiterhin faszinieren (Plazy, 2000, S. 11).

Dass sich aber die Geburt der Kunst nicht nur im Herzen Europas abgespielt hat, zeigt eine erst 2021 entdeckte Wandmalerei. Die nun älteste bekannte Höhlenmalerei befindet sich fernab von Europa, was bis dahin als Zentrum der frühen Höhlenkunst galt, nämlich auf der indonesischen Insel Sulawesi (Paál, 2021). Die Malerei wurde Analysen zufolge auf ein Alter von mindestens 45.000 Jahre geschätzt, sie ist also gut 5000 Jahre älter als ihr europäischer Vorgänger. Die von nun an älteste Darstellung menschlichen Kunstschaffens zeigt ein lebensgroßes, dunkelrotes Warzenschwein (Paál, 2021). Es schufen also nicht nur die Menschen in Europa kunstvolle Bilder an den Felswänden, sondern weltweit, und Tiere spielen in allen Höhlen eine Rolle, sei es nun in Spanien, Indonesien, China, Malaysia oder Australien (Podbregar, 2016). Ebenso waren Mischwesen, also Menschen mit tierischen Ergänzungen, in mehreren damaligen Ländern von Bedeutung, obwohl es wahrscheinlich kaum zu einem sprachlichen Austausch der Bewohner\*innen gekommen sein wird (Paál, 2021). Die Wandkunst entstand also fast gleichzeitig auf der ganzen Welt in ähnlicher Weise und die Darstellungen zeigen gleichartige Motive. Auch die Mensch-Tier-Beziehung wirft globale Parallelen auf. Auch wenn der Grund für die Wandkunst unbekannt ist, zeigt sie uns, dass der frühe Mensch eine tiefe Verbundenheit, welcher Natur auch immer, zu Tieren hatte und diese durch Kunst ausdrücken wollte.

## ***2.2 Das Tier im Mittelalter***

Mit einem riesigen geschichtlichen Sprung, welcher die Antike hinter sich lässt und den Untergang des römischen Reiches sowie den Aufstieg der Kirche und des Christentums mit

---

<sup>2</sup> Glaube an die übernatürliche Kraft eines Totems und seine Verehrung

sich bringt, begann die Epoche des Mittelalters, welche grob tausend Jahre andauerte, von 500 bis 1500 unserer Zeit (Janson & Janson, 2000, S. 41, 49 & 74; Plazy, 2000, S. 60). Mönche übten die Tätigkeiten von Priestern, Erziehern sowie Künstlern und Kunsthandwerkern aus. Sie fertigten Kopien von Büchern an, in erster Linie der Bibel, welche sie mühsam in Handarbeit abschreiben mussten, da das Druckverfahren erst später erfunden wurde. Als Beschreibstoff wurde Pergament verwendet, das aus der Haut verschiedener Tiere gewonnen wurde. Die beschriebenen Seiten wurden zusätzlich durch Miniaturbilder und Ornamente geschmückt, was die Schriftstücke noch wertvoller machte (Janson & Janson, 2000, S. 49). Die meisten Darstellungen mittelalterlicher Werke beinhalteten Figuren des Christentums und wollten deren Macht und Herrlichkeit zeigen, jedoch geschah die Umsetzung dessen häufig durch Symbole, Formen und Zeichen (Janson & Janson, 2000, S. 45).

Obermaier (2009) beschreibt in ihrem herausgegebenen Buch *Tiere und Fabelwesen im Mittelalter*, dass im Mittelalter ein anderes Verständnis von Tier vorherrschend war als im Vergleich zum 21. Jahrhundert. Die Definition eines Tieres war demnach im Mittelalter eine andere, so zählten zum Beispiel Fabelwesen auch als Tiere (Obermaier, 2009, S. 1). Es ist in jedem Fall anzumerken, dass Tiere in dieser Epoche omnipräsent und in allen Lebensbereichen zu finden sind. So etwa in der vorherrschenden feudal strukturierten Gesellschaftsordnung des Mittelalters, in welche sich auch Tiere einordnen ließen. In erster Linie wurden Tiere als Arbeitskräfte, Transportmittel, Lieferanten von Materialien sowie als Nahrungsmittel genutzt und erfüllten somit vorrangig menschliche Bedürfnisse (Obermaier, 2009, S. 4-5).

Menschen, die Landwirtschaft betrieben, hatten wahrscheinlich am meisten Kontakt zu Tieren, da diese notwendig waren, um das Land zu bewirtschaften. Ochsen halfen beim Pflügen der Felder oder Ziehen von Lasten, Pferde halfen dem Menschen sich fortzubewegen, sei es in der Landwirtschaft, im Krieg oder bei der Jagd. Der Hund, welcher als das erste domestizierte Tier gilt, wurde als Hirten-, Wach- sowie Jagdhund eingesetzt und später vor allem beim Adel zum Schoßhund befördert. Aus Schafen wurde Wolle, Milch, Haut (für Pergament) sowie Fleisch gewonnen, Geflügel war Eierlieferant und Schweine wurden primär wegen ihres Fleisch- und Fettgehalts gehalten (Obermaier, 2009, S. 4-5). Der Mensch machte sich die Tiere zu Nutze und profitierte auch teilweise von wilden Tieren wie Bienen, Katzen oder Frettchen. Jedoch hatte er auch Respekt, beziehungsweise (teils irrationale) Angst vor ungezähmten Tieren wie Wölfen oder Bären, da die Gefahr bestand von diesen gefressen zu werden, woraufhin der „menschliche Leib nach seinem Tode von Würmern und Kröten zerfressen wird“ (Obermaier, 2009, S. 5), was sich nicht gut mit dem christlichen Glauben vereinen lässt.

Darüber hinaus hatten Tiere aber einen hohen Stellenwert, teilweise sind sie sogar dem Menschen ebenbürtig, zumindest jene, welche als Eigentum der Menschen angesehen wurden. Der Besitz von Vieh galt als Statussymbol, Viehdiebstahl wurde zum Teil mit dem Tode bestraft und mancherorts kam es auch zu Tierprozessen, in denen Tiere genauso zur Verantwortung gezogen, angeklagt und verurteilt wurden wie Menschen (Obermaier, 2009, S. 5 & 8). Auch in Adelskreisen spielten Tiere eine wesentliche Rolle und deshalb nahmen Pferde, Jagdhunde und Beizvögel in einer hierarchischen Betrachtung den obersten Platz ein, da diese ähnliche Arbeiten erledigten wie die Edelleute selbst. Anschließend kommen eigentliche Arbeitstiere, welche meist in der Landwirtschaft genutzt wurden, und an letzter Stelle stehen erst Tiere, welche als Nahrungsmittel gesehen werden. Daraus geht hervor, dass der Wert eines Tieres im Mittelalter vorrangig durch seinen Nutzen für den Menschen bestimmt wird (Obermaier, 2009, S. 5-6). Vor allem die Jagd in Adelskreisen tut sich als beliebte Tätigkeit hervor und dient nicht mehr nur ausschließlich dem Nahrungserwerb, sondern auch der sportlichen Betätigung (Obermaier, 2009, S. 6). Hirsche, Bären und Eber haben unter Jägern einen hohen Stellenwert und werden daher auch häufig in Literatur und Kunst aufgegriffen (Obermaier, 2009, S. 8).

Die Haltung oder das Nutzen von Tieren im Mittelalter kann in Zusammenhang mit der Demonstration von Macht gesehen werden, Macht gegenüber anderen Menschen, welche weniger Tiere besaßen, sowie Macht über die Tiere selbst (Obermaier, 2009, S. 10). Darüber hinaus werden Tiere aber auch als Kompass und Orientierung für moralisches menschliches Handeln herangezogen, vor allem für die didaktische Vermittlung von christlichen Werten (Obermaier, 2009, S. 15; Flores, 1996, S. 147). Der *Physiologus*, eine Ansammlung von bildhaftem und symbolischen Wissen sowie Interpretationen über Pflanzen, Steine und Tiere versehen mit einer christlichen Auslegung, wird im Mittelalter häufig als Hilfsmittel zur Deutung bestimmter Tiere herangezogen und beeinflusst die Menschheit bis ins 21. Jahrhundert, lassen sich doch bekannte Allegorien wie etwa *wie ein Phönix aus der Asche steigen* auf den *Physiologus* zurückführen (Obermaier, 2009, S. 10-12; Flores, 1996, S. X). Viele in diesem Volksbuch dargelegte Eigenschaften der Tiere „stehen typologisch für Christus, Teufel, Kirche und Mensch“ (List, 1993, S. 73), was daher die Menschen unheimlich prägte und beeinflusste. Der Phönix, ein immer wieder neu auferstehender fabelhafter Feuervogel, wird im *Physiologus* beispielsweise als Christussymbol gehandhabt, da er, wie Christus, drei Tage nach seinem Tod wieder aufersteht. Die Schlangen wiederum können einerseits für das Böse stehen, aber andererseits auch Buße und Sühne ausdrücken, was sich auf die Häutung der Schlangen zurückführen lässt (List, 1993, S. 73). Obwohl der *Physiologus* sehr

großen Einfluss auf die Menschen des Mittelalters und darüber hinaus hatte, konnte dieser mit dem langsam ansteigenden Interesse für Wissenschaft und Fortschritt nicht mehr mithalten und verlor an Bedeutung (List, 1993, S. 87).

Wenngleich in der mittelalterlichen Welt Tiere in sämtlichen Bereichen eine wesentliche Rolle im Leben der Menschen spielten, beeinflussten nach dem 12. Jahrhundert auch imaginäre Tiere die Vorstellung der Leute sehr stark (Flores, 1996, S. 49). Es entstehen Fabeln sowie das Tierepos, in denen Tiere, häufig Füchse, Löwen oder Wölfe als moralvermittelnde Protagonisten eingesetzt werden. Indem die Tiere meist in anthropomorphisierter Form auftreten, wird der Gesellschaft in satirischer oder parodischer Art ein Spiegel vorgehalten und Moral gelehrt (Obermaier, 2009, S. 16-18; Flores, 1996, S. 49). Diese Geschichten beeinflussten die Menschen sogar so stark, dass sie Tiere, welche in den Fabeln und Epen als Vorbild für ideales menschliches Verhalten herangezogen wurden, wie etwa den Löwen, von nun an mehr wertschätzten und respektierten. Ebenso wurden Tiere, die in den Fabeln weniger wünschenswerte Eigenschaften darstellten, wie etwa Hunde, verachtet, obwohl echte Hunde de facto nützlicher waren als Löwen (Flores, 1996, S. 49).

Ähnlich oft sind Tiere (als auch Fabelwesen) neben der Literatur auch in mittelalterlicher Kunst zu finden, wie etwa in Kathedralen, auf Wappen (vor allem zur Machtdemonstration) oder auf Gegenständen des täglichen Gebrauchs (Obermaier, 2009, S. 22-21). Biblische Darstellungen, welche zum Beispiel von der Erschaffung der Tiere oder der Arche Noah handeln, bilden einen großen Teil der künstlerischen Tierdarstellungen, repräsentieren aber in erster Linie nur die Tiere selbst. Im Vergleich dazu nennt Obermaier (2009) theriomorphe<sup>3</sup> Evangelistensymbole wie das Lamm Gottes oder die Taube (als Zeichen für den Heiligen Geist), welche eindeutig eine Verweisungsfunktion aufweisen (S. 21). Die naturalistische Tierdarstellung, welche oftmals nicht das vorrangige Darstellungsziel war, findet sich aber ebenfalls im Mittelalter, aber vermehrt in praxisorientierten Kontexten wie der Jagd oder Medizin (Obermaier, 2009, S. 22). Zur Bedeutung und Funktion der Tierdarstellungen in der Kunst des Mittelalters schreibt Obermaier (2009), dass diese vielfältig sind und das Tier „als Vorbild und Warnung, als Maske und Metapher, als Erinnerungs- und Deutungsinstrument“ fungieren kann (S. 23).

Zur Mensch-Tier-Beziehung lässt sich sagen, dass man im Mittelalter geglaubt hat, tierische Kräfte lassen sich durch eine symbolisch transformative Macht auf den Menschen übertragen sowie umgekehrt, was wahrscheinlich mit der starken Identifizierung mit den moralvermittelnden Tierfabeln und Bestiarien wie dem *Physiologus* zusammenhängt

---

<sup>3</sup> tiergestaltig, die Gestalt von Tieren habend

(Obermaier, 2009, S. 236-237; Flores, 1996, S. IX). Auf die Übertragung von Macht eines Tieres auf den Menschen könnte auch die Heraldik hindeuten. Die sogenannte Wappenkunst ist eine wesentliche Form der Kunst, die ihren Ursprung im Mittelalter hat und bis heute von Bedeutung ist. In unterschiedlichsten Wappen von Städten und Ländern, amtlichen Siegeln oder Behördenstempeln lassen sich bis in die Gegenwart markante Tierfiguren finden, welche oftmals einen identitätsstiftenden Sinn ausüben (Obermaier, 2009, S. 147-148). Entstanden sind Wappen eigentlich um in großen Schlachten die teilnehmenden Parteien auch aus der Ferne unterscheiden zu können, was aufgrund der aufgekommenen Helme und Rüstungen schwieriger geworden ist (Obermaier, 2009, S. 149). Es wird angenommen, dass anfangs die Muster und Motive aufgrund persönlicher Präferenzen ausgewählt wurden. Wenn sich ein Wappen über mehrere Generationen dauerhaft in einer Familie hielt, wurde es im eigentlichen Sinne erst zum Erkennungszeichen dieser. Mit der Zeit führten auch außerhalb des Adels immer mehr Menschen Wappen, wie etwa Handwerker, Geistliche sowie Bauern und der eigentlich Ursprung des Krieges wurde zweitrangig (Obermaier, 2009, S. 149-150). Obwohl viele Wappen sozusagen zufällig aufgrund von individuellen Vorlieben zustande gekommen sind, gibt es auch Wappenembleme, die bildlich für ihre Besitzer stehen, etwa wenn als Tier ein Delphin gewählt wurde und der Name des Trägers *Dauphine* lautet. Den Schildzeichen fällt dann laut Obermaier (2009) keine „tiefgründige symbolische Bedeutung zu, sondern sie visualisieren primär einen Familiennamen“ (S. 151). Es wurden aber ebenso häufig Tiere für die Wappen gewählt, welche besonders stark sind, wie Löwen oder Adler, oder Tiere welche außerordentlich schön und anmutig sind, wie Hirsche oder Schwäne, um die Besitzer\*innen aufzuwerten und diese Eigenschaften mit den Träger\*innen zu assoziieren (Obermaier, 2009, S. 151). Es gibt zur Gestaltung von Wappen einige Grundsätze, welche über die Zeit entstanden sind und sich bis heute halten. Ein wesentliches Merkmal von Wappenkunst sollte sein, dass die Abbildungen eindeutig und auch aus einer entsprechenden Entfernung gut erkennbar sind. Dadurch wurden die Wappentiere teilweise „unter Hervorhebung und gleichzeitiger Abstrahierung besonders markanter Kennzeichen wie Klauen, Flügel, Schwänze usw. wiedergegeben“ um so die typischen Silhouetten anschaulich darzustellen (Obermaier, 2009, S. 176). Diese Abstrahierung führt häufig dazu, dass die Darstellungen wenig naturalistische Züge aufweisen und die Wappentiere vielmehr als Symbol verstanden werden konnten (Obermaier, 2009, S. 176).<sup>4</sup>



Abb. 3: Delfin-Wappen

---

<sup>4</sup> zum Thema Wappenkunst/Heraldik ist im Kapitel 5.1 *Unterrichtsbeispiel 1: Individuelles Wappen* ein Unterrichtsbeispiel für den BE-Unterricht zu finden

Ein weiteres erwähnenswertes Detail, welches vor allem in europäischen mittelalterlichen Malereien und Zeichnungen anzutreffen ist, bezieht sich auf die Darstellung exotischer und unbekannter Tiere. Diese wurden teils unkenntlich, unproportional und fremdartig abgebildet, sodass es auf den ersten Blick nicht möglich ist das eigentliche Tier zu erkennen und daher zu manch lustiger Interpretation führt. Dieser Fakt lässt sich aber sehr einfach erklären. Menschen des Mittelalters versuchten teilweise Tiere darzustellen, welche sie noch nie in ihrem Leben gesehen haben. Einzig durch Beschreibungen und Überlieferungen von anderen, wie dem Reisenden Marco Polo, über Größe und Aussehen von den fremden Wesen konnten Abbildungen angefertigt werden. Dabei variieren aber die Darstellungen sehr stark. Es wurden beispielsweise Elefanten teilweise in der Form von gebäudegroßen Pferden mit Geweihen und Rüsseln oder auch mit schweineartigem Rumpf, Klauen und senkrecht stehenden Stoßzähnen dargestellt. Elefanten galten im Mittelalter fast genauso als Fabeltier wie Drachen da sich die wenigsten ein solches Tier vorstellen konnten, weshalb sie oft sehr fantasie reich abgebildet wurden (Mitteregger, 2020, o. S.).<sup>5</sup>



Abb. 4: Mittelalterlicher Elefant



Abb. 5: Mittelalterliches Seeungeheuer

Zusammenfassend lässt sich über Tiere im Mittelalter sagen, dass sie allgegenwärtig waren und daher auch in der Kunst häufig zu finden sind. Wenn nicht als rein dekorative Darstellung, dann verwendete man sie zu Zwecken der Machtdemonstration, mythische Kräfteübertragung oder moralische Vermittler von Werten. Das bereits im Mittelalter ansteigende Interesse für natürliche Vorkommnisse, einen immer größer werdenden Forschungsdrang und die sich daraufhin wandelnde Mensch-Tier-Beziehung findet in der folgenden Epoche, der Renaissance, eine weitere Steigerung und zwar nicht nur in den Gebieten Geographie, z.B. Kolumbus, oder Technik, z.B. Gutenberg, sondern auch in der Kunst (Janson & Janson, 2000, S. 74-75).

<sup>5</sup> zum Thema Tierdarstellungen im Mittelalter ist in Kapitel 5.2 *Unterrichtsbeispiel 2: Tiere begreifen* ein Unterrichtsbeispiel für den BE-Unterricht zu finden

### 2.3 Tierdarstellungen in der Renaissance (15. – 16. Jh.)

Naturhistorische Ereignisse sowie Pflanzen und Tiere wurden in der Renaissance (ca. 1420-1520) und den nachfolgenden Jahrzehnten zu einem häufigen Motiv unter Künstler\*innen, welche ihre natürliche Umwelt genau beobachteten und daraufhin die Entdeckungen in ihren Werken verarbeiteten, was darüber hinaus auch zum besseren Verständnis von Natur bei der restlichen Bevölkerung beitrug (Lembke, 2012, S. 7; Schmidt-Loske, 2012, S. 110). Künstler\*innen der Renaissance wollten, anders als zuvor, ihre natürlich Umgebung bis ins kleinste Detail nachahmen.

ALBRECHT DÜRER (1471-1528) galt als einer der herausragendsten Vertreter der Renaissance und dieser Praxis. Sein 1515 entstandener Holzschnitt, welcher die Abbildung eines Panzernashorns zeigt, war für viele Europäer\*innen prägend, da sie noch nie zuvor ein solches Tier mit eigenen Augen gesehen haben (Lembke, 2012, S. 7). Ohne jemals ein Nashorn selbst gesehen zu haben, hat Dürer das Werk erstaunlicherweise nur mithilfe von Skizzen sowie Berichten über das Tier angefertigt.

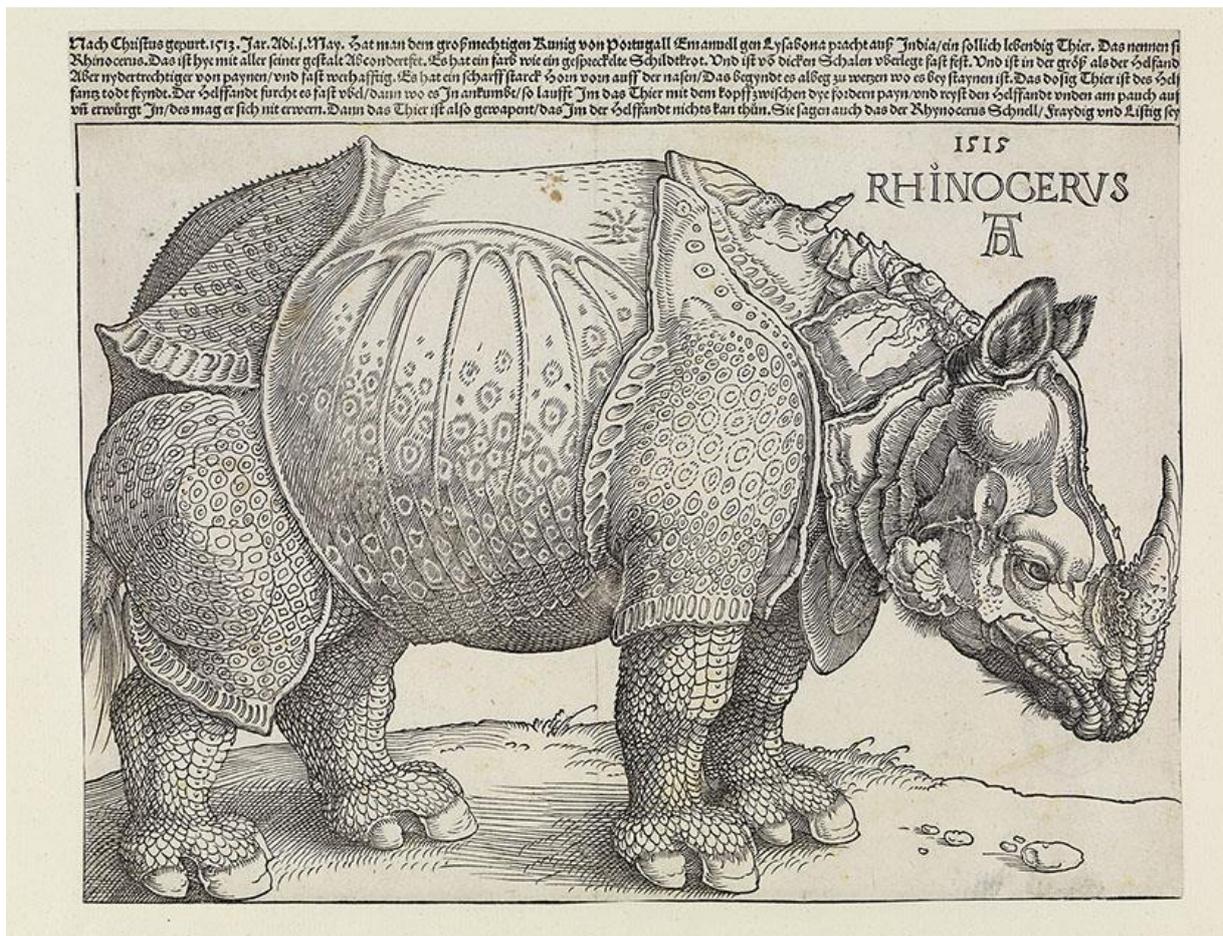


Abb. 6: Dürers Rhinoceros

Durch seine intensive Arbeit und Auseinandersetzung mit Naturstudien anderer Tiere schaffte er es, das Geschöpf ebenso naturalistisch sowie empathisch darzustellen, weshalb die Arbeit wahrscheinlich großen Anklang bei den Menschen fand (Fritz, 2017, S. 13). Er gilt laut Andratschke und Eichler (2012) unter anderem als „ein Begründer der wissenschaftlichen Illustration, weil er Tiere nach der Natur als autonome Bildmotive unübertrefflich genau gezeichnet und farblich exakt gefasst hat“ (S. 12). Zu einigen seiner bekanntesten Bildmotive zählen seine Darstellungen eines Feldhasen sowie der Flügel einer Blauracke (Andratschke & Eichler, 2012, S. 12). List (1993) beschreibt Dürers Naturstudien als eine Kombination aus „exakte Naturbeobachtungen, humanistische Gelehrsamkeit, formale Gestaltungskraft und technisches Können“ (S. 121).

Neben Dürer setzten sich auch LEONARDO DA VINCI (1452-1519) sowie MICHELANGELO BUONAROTTI (1475-1564) mit einem naturhistorischem Forschergeist mit Naturstudien auseinander und markieren somit eine „wichtige historische Phase, in der die korrekte Wiedergabe des von der Natur erschaffenen Tieres mit der eigenen Erschaffung, der Kreation, der künstlerischen Darstellung noch Hand in Hand zu gehen vermochte“ (Eichler & Richter, 2012, S. 21). Von Da Vinci kennt man verschiedene Darstellungen von Bären, Pferden oder Taschenkrebse, welche er ähnlich wie Dürer mit einer Genauigkeit darstellte, welche nur durch intensive Beobachtungen möglich war. Janson und Janson (2000) schreiben sogar davon, dass Da Vinci bereits Menschen und Tiere in Zeichnungen gegenüberstellte und Gemeinsamkeiten in beiden zeigte (S. 117). Die Kunst entwickelte sich immer weiter, wurde Angelegenheit des Menschen und verlor mit der Zeit immer mehr ihren sakralen Charakter in unterschiedlichen Bereichen (Plazy, 2000, S. 114).



*Abb. 7: Dürers Feldhase*



*Abb. 8: Dürers Blauracke*

Das Studium am echten Lebewesen war aber nur dann möglich, wenn dieses auch heimisch war, ansonsten waren lange Auslandsreisen vonnöten. Da nicht nur unter Künstler\*innen das Interesse für unbekannte und exotische Tiere wuchs sondern auch gewöhnliche Bürger\*innen immer neugieriger waren, wurden diese Tiere unter mühseligen Bedingungen importiert, was viel Zeit und Geld in Anspruch nahm und daher nur von Adeligen durchgeführt werden konnte. Bereits in der Steinzeit und in verschiedenen Hochkulturen vor der Renaissance wurden Tiere gehalten, primär für landwirtschaftliche Zwecke oder als Zeichen der Verehrung, z.B. in Ägypten. Im Mittelalter war es durchaus üblich, wahrscheinlich aufgrund des Aufkommens der Heraldik, Tiere oder bevorzugt das Wappentier selbst zu halten. Durch die Kreuzzüge und später durch die Kolonialisierung fanden exotische Tiere als Mitbringsel oder Geschenke ihren Weg an die europäischen Höfe, wodurch die ersten Menagerien entstanden (Honigs, 2012, S. 118-119). Bei den langen Transportwegen kam es aber auch häufig zu Unfällen, so sank beispielsweise bei einem Sturm das Schiff, auf dem sich das Rhinoceros befand, welches Dürer als Inspiration zu seinem Holzschnitt diente. Vor seinem Ertrinken machte das Tier in unterschiedlichen Hafenstationen durch Europa Halt um von den Menschenmassen bestaunt zu werden (List, 1993, S. 135). In der Renaissance wurden Menagerien in erster Linie zur Machtdemonstration sowie zur Unterhaltung ihrer Besitzer\*innen genutzt und waren vorerst nicht für die breite Bevölkerung zugänglich. Das Interesse stieg aber enorm an und das Volk war begeistert von den neuen und kuriosen Geschöpfen. Die Faszination, welche diese anfänglichen Zoos mit sich brachten, wurde in den kommenden Epochen noch gesteigert (Honigs, 2012, S. 121-122).

Die Kunst war zu dieser Zeit in gewisser Weise mit der Natur verbunden, was mit dem Anstieg von neuen Entdeckungen und wachsenden Forschergeist zusammenhängen könnte, jedoch begannen sich diese Wege nach der Renaissance zu trennen. Die zoologischen Dokumentationen und exakten Aufzeichnungen waren nun eher den Naturwissenschaftler\*innen zuzuschreiben, nicht mehr den Künstler\*innen, da diese häufig auch eine gewisse Symbolhaftigkeit der Tiere in ihren Werken miteinfließen lassen. Die Symbolhaftigkeit, welche manchen Tieren seit dem Mittelalter immer noch anhängt, kann beispielsweise in Dürers Werk *Die Muttergottes mit der Meerkatze* beobachtet werden. Der Affe symbolisiert in dieser christlichen Darstellung den Teufel, weshalb er in Ketten gelegt ist. Im Mittelalter sind Affen häufig mit negativen Attributen, wie Eitelkeit, Begierde oder Schadenfreude geladen und diese Eigenschaften scheinen immer noch in den Köpfen der Menschen verankert zu sein (Schmidt-Loske, 2012, S. 112; Tanner, 2005, S. 397).



Abb. 9: Dürers Muttergottes mit der Meerkatze

In unterschiedlichen Medien, primär zur Unterhaltung der Leute, wurden Tiere auch mit anthropomorphen Zügen und Charaktereigenschaften dargestellt, beispielsweise in Tierfabeln oder viel später in Zeichentrickfilmen. Diese Darstellungen von Tieren weichen aber vielfach sehr stark von der wirklichen und zoologischen Beschreibung und Definition derselbigen ab, weshalb sich beide Zweige verständlicherweise voneinander trennten. Im Gegensatz zu Naturwissenschaftler\*innen, welche nichts selbst erschaffen oder symbolisch wiedergeben dürfen, dürfen und sollen Künstler\*innen „neu formen, gestalten, Symbolhaftes am Tier betonen und damit ein Stück weit virtuell nicht nur abbilden können, sondern nachgerade gottgleich ganz neu erschaffen“ (Eichler & Richter, 2012, S. 21). Künstler\*innen sind keine Grenzen gesetzt und sie können ebenso wie Zoologen naturalistische Studien anfertigen, dürfen

diese aber auch verändern (Eichler & Richter, 2012, S. 21). Laut Andratschke und Eichler (2012) folgt eine künstlerische Auseinandersetzung anderen Gesetzen als eine wissenschaftliche Zeichnung und erfüllt auch andere Funktionen (S. 12). Bei der künstlerischen Auseinandersetzung mit der Natur kam es beispielsweise auch zu Zeichnungen, wie von MARIA SIBYLLA MERIAN (1647-1717) und ihren Schmetterlingsdarstellungen, welche bis heute von großer naturhistorischer Bedeutung und Gültigkeit für Kunsthistoriker\*innen, Zoolog\*innen und Botaniker\*innen sind (Lembke, 2012, S.8; List, 1993, S. 142). Mit größter naturhistorischer Akribie beschäftigte sie sich mit den Metamorphosen von Raupen und Schmetterlingen und hielt diese zeichnerisch fest (List, 1993, S. 142). Durch die intensive Auseinandersetzung mit den unterschiedlichsten Geschöpfen, wie es Dürer oder Merian gemacht haben, entstand so auch eine neue Stilrichtung der Kunst, nämlich das Tierstillleben.



Abb. 10: Merians Seidenraupenspinner

#### **2.4 Vom 16. bis zum 19. Jahrhundert**

Die Zeit zwischen der Renaissance bis hin zum 19. Jahrhundert umfasste etwa 400 Jahre und beinhaltet zahlreiche Veränderungen, Kunststile und Epochen wie etwa den Barock, den Klassizismus oder die Romantik. Vor allem die industrielle Revolution und das Ende der Ständegesellschaft wirkten sich stark auf Europa aus und sorgte für eine soziokulturelle Umformung in der Gesellschaft (List, 1993, S. 185). Plazy (2000) beschreibt, dass während diesem langen Zeitabschnitt, vor allem im Laufe des 19. Jahrhunderts, die Kunst und die Künstler\*innen sich ihre Freiheit erobert haben (S. 149). Es „triumphiert im 19. Jahrhundert das Reale. Es ist eine Blütezeit der Naturwissenschaft und Technik, der systematischen Erforschung der Welt“ (Plazy, 2000, S. 133). List (1993) vermerkt, dass eine zunehmende Spezialisierung von Seiten der Künstler\*innen auf gewisse Gattungen stattgefunden hat, wozu auch das Tierstück zählt (S. 137). In folgenden Absätzen werden einzelne Künstler\*innen präsentiert, welche infolge dieser umfassenden Zeitdauer zu einem sich verändernden Mensch-Tier-Verhältnis beigetragen haben oder dieses wesentlich beeinflusst haben.

Der Tiermaler JOHANN ELIAS RIDINGER (1698-1767) war verantwortlich für zahlreiche Radierungen naturalistischer Tierdarstellungen sowie das Werk *Lehrreiche Fabeln aus dem Reiche der Thiere* [sic] *zur Verbesserung der Sitten und zumal dem Unterricht der Jugend* aus dem Jahr 1744. Dabei handelt es sich um eine Sammlung von Fabeln, welche durch eine Mischung von bildlichen und textlichen Inhalten moralisches Handeln vor allem an Kinder und Jugendliche vermitteln soll. Zur didaktischen Vermittlung dieser Werte wurden meist anthropomorphisierte Tiere herangezogen, was auch schon bei Fabeln im Mittelalter üblich war (Fritz, 2017, S. 14). Seine lehrreichen Fabeln ermöglichten es allen Menschen über vorherrschende Vorstellungen von Moral und Sitten zu lernen und waren sehr aufschlussreich für das Mensch-Tier-Verständnis des 18. Jahrhunderts (Fritz, 2017, S. 14). Durch den Buchdruck war die Tierfabel von nun an für viele zugänglich und wurde wie ein Volksbuch behandelt (List, 1993, S. 125). Ebenso wurde durch Ridingers graphische Blätter, von welchen über ein Viertel Jagdszenen und jagdbare Tiere wie Wölfe darstellten, die Jägerei für Betroffene in gewisser Weise erleichtert, da die Tiere sehr genau und in ihrer natürlichen Umwelt abgebildet wurden und so ein besseres Verständnis gewonnen werden konnte (Andratschke & Eichler, 2012, S. 11; List, 1993, S. 140). List (1993) schreibt, dass Ridingers Tierdarstellungen eine Seele sowie menschliche Regungen besitzen, darüber hinaus beschreibt er sie im Ausdruck als „kummervoll, ernst, furchterregend, voll Schmerz und Angst, aber auch zum Lachen“ (S. 140).



Abb.11: Jagdbares Wildschwein von Ridinger

Der Barockmaler PETER PAUL RUBENS sorgte mit seinen Jagdszenen unter anderem für einen Höhepunkt der Tierdarstellungen. Wohingegen zuvor Tierbilder zwar naturgetreu dargestellt waren, aber es den Tieren meist an Charakter fehlte, gelang es Rubens wilde oder exotische Tiere als Individuen mit Gefühlen abzubilden. Diese tierischen leidenschaftlichen Empfindungen lassen sich beispielsweise in den Werken *Flusspferdjagd* oder *Löwenjagd* erkennen (List, 1993, S. 130). Ein Gegenstück zu Rubens wilden Jagdszenen bilden etwa die irdischen Paradiesbilder. Szenen aus der Bibel, wie die Namensgebung der Tiere durch Adam oder die Arche Noah, sind dabei teilweise kaum mehr zu erkennen und zweitrangig geworden. Diese Gattung der Paradiesbilder erlebte vor allem zu Beginn des 17. Jahrhunderts einen Höhepunkt und ein Vertreter dieser Abbildungen war unter

anderem JAN BRUEGHEL D. Ä., welcher für über 100 solcher paradiesischen Szenen verantwortlich war (List, 1993, S. 132).



Abb. 12: Paradies-Szene von Brueghel



Abb. 13: Rubens Flusspferdjagd

Ein wesentliches Ereignis, welche die Tier-Mensch-Beziehung sehr wahrscheinlich beeinflusst hat, war die Ankunft eines Panzernashorns namens Clara in Stuttgart im Jahr 1748 (Fritz, 2017, S. 11). Musste Dürer im 16. Jahrhundert für seine Nashorndarstellung noch auf Berichterstattungen und Skizzen zurückgreifen, konnten die Menschen in Europa jetzt ein echtes Exemplar bestaunen. Die Mehrheit wollte in erster Linie ihre Neugierde befriedigen und neben Clara konnten aufgrund ausgeweiteter Handelskontakte noch zahlreiche weitere exotische Tiere, wie Affen, Papageien und Wildkatzen mit Faszination in den adeligen Menagerien betrachtet werden. Das Wohl der Tiere war der Bevölkerung zweitrangig und nur Wenige interessierten sich für die langen und stressigen Transportwege, welche die Tiere aus ihren Herkunftsländern zurückgelegt hatten. Von Clara existieren zahlreiche Gemälde, Plastiken und Skulpturen, sie wurde auch von Ridinger gemalt sowie vom französischen Hofmaler JEAN-BAPTISTE OUDRY (1686-1755). Da es sehr große Bewunderung in ihm auslöste, fertigte letzterer sogar ein 3,50 mal 5 Meter großes Gemälde vom berühmten Nashorn an (Fritz, 2017, S. 13). Oudry galt unter europäischen Adeligen als einer der profiliertesten Maler des 18. Jahrhunderts und wurde für seine Jagdbilder, Kampfszenen und Tierstilleben gefeiert. Unter anderem porträtierte er auch die Hunde von König Ludwig XV (List, 1993, S. 141).



Abb. 14: Oudrys Clara



Abb. 15: Windhunde Ludwigs XV von Oudry

Die Faszination mit vor allem exotischen Tieren spiegelte sich auch im Kunsthandwerk wider, was man in der Arbeit des Modelleurs PETER REINICKE (1711-1768) beobachten kann. Er fertigte wahrscheinlich wie Dürer anhand von mündlichen Überlieferungen einen Porzellan-Elefanten. Ebenso studierten viele andere Künstler\*innen heimische Tiere in der Wildnis oder exotische Kreaturen in Gefangenschaft und fertigten Bilder und Skulpturen für Fürsten- und Bürgertum an, von denen sie teils abhängig waren (Fritz, 2017, S. 13; Plazy, 2000, S. 132).

Auch in der Architektur sind Tierskulpturen in diversen Epochen wie dem Historismus oder Neubarock stark vertreten und entsprechende Figuren zieren unter anderem Brunnenanlagen, Zoologische Gärten oder Zugänge zu öffentlichen Einrichtungen (List, 1993, S. 197).

Ein ebenso einzigartiges sowie umfassendes Werk seiner Zeit ist das Tier-Panorama von JOHANN MELCHIOR ROOS (1663-1731), welches als *Thierstück* oder als *Das große Kasseler Tierbild* bekannt ist. Das großformatige Bild (ca. 3,40 x 6,65 Meter) wurde vom Barockfürsten Landgraf Karl in Auftrag gegeben und zeigt an die 80 Tiere, welche meist von exotischer Natur sind und sich im Besitz des Landgrafen befunden haben. Das Bild sollte die Macht des Grafen demonstrieren sowie als belehrendes Anschauungsmaterial dienen. Die reine Darstellung der Tiere unterscheidet sich von älteren Werken insofern, dass das Gezeigte nicht durch Themen wie *Arche Noah* oder *Adam und Eva im Paradies* motiviert ist, sondern es primär um die Tiere selbst geht (Rautmann, 2012, S. 22; Lehmann, 2010, S. 219-220). Rautmann (2012) schreibt, dass jedes Tierbild mehr als ein Tierbild ist, insofern, dass es „den Blick des Menschen, unseren Blick auf die Tierwelt“ zeigt (S. 24).



Abb. 16: Roos' *Thierstück*

Anhand dieser Werke lässt sich feststellen, dass sich die Beziehung zwischen Menschen und Tieren ständig veränderte und zumeist einen immer höheren Stellenwert einnahmen. Dass es einen gesellschaftlichen Wandel hin zum Bürgertum gegeben hat, lässt sich ebenfalls in den Tierbildern dieser Zeit erkennen. Beispielsweise stellte Ridinger den Löwen noch als feudalen Herrscher dar und Roos platzierte seinen Löwen im Zentrum seines Panoramas, jedoch wurde

1860 der König der Tiere auf dem Münchener Bilderbogen als sorgender Familienvater gezeigt (Fritz, 2017, S. 14). Das Mensch-Tier-Verhältnis begann emotionaler zu werden, was einerseits mit der Evolutionslehre von Charles Darwin aber auch der Industrialisierung zusammenhängt. Darwin zeigte auf, dass der Mensch eine gewisse Verwandtschaft zum Tier aufweist, wodurch auch der Gedanke in den Menschen heranreife, dass Tiere eine Seele haben und nicht nur bloße Maschinen sind (Fritz, 2017, S. 14-15). Darwin erntete aber auch viel Spott für seine Theorien und es entstanden zahlreiche Karikaturen in denen meist Affen vorkamen, jedoch machten diese Illustrationen seine Evolutionslehren noch bekannter (Rautmann, 2012, S. 30).

Weiters konnten durch die Industrialisierung zwar viele hart arbeitende Tiere durch echte Maschinen ersetzt werden, aber sie verloren auch teilweise ihren Nutzen und wurden auf Schlachtvieh reduziert. Jedoch wand man sich neuerdings in den Städten und Metropolen diesen nutzlos gewordenen Tierarten zu und Katzen, Hunde, Pferde oder Kaninchen wurden zu Haustieren. Zusätzlich wurden diese Tiere auch als Erziehungshilfen für Einübung von Mitgefühl und zur Vermittlung von Bildung herangezogen, wie die bekannten Beispiele des Osterhasen und des Klapperstorchs zeigen. Kindgerecht werden so in Form von Märchen, Zeichnungen oder Liedern bürgerliche Regeln vermittelt. Werke von JOHANN BAPTIST REITER (1813-1890) oder JOHANN GEORG MEYER VON BREMEN (1813-1886) zeigen, dass die Haustiere zur Gänze in den bürgerlichen Familien integriert wurden, da die Abbildungen oft sehr vertraute Szenen zwischen den Tieren und ihren Besitzer\*innen zeigten (Fritz, 2017, S. 15).



Abb. 17: Reiters ‚Knabe mit Katze‘

Obwohl Tiere zuvor meist nur als Staffage zur Belebung des Bildinhaltes oder als persönliche Beifügung abgebildet wurden, zeigen Gemälde wie *Junge mit Peitsche und Hund* (1832) von KARL FRIEDRICH GÖSER (1803-1858), dass man sich immer mehr an die gleichberechtigte Darstellung zwischen Tieren und Menschen annäherte. Die Tiere erfuhren durch die wachsende Mensch-Tier-Beziehung eine Aufwertung und dies lässt sich in

zahlreichen Gemälden beobachten, wie beispielsweise dem Werk *Lieblingspferd Friedrichs II. von Württemberg* (um 1803) von JOHANN BAPTIST SEELE (1774-1814) (Grünwald, 2017, S. 64). Weiters rückte nicht nur die Erziehung der Kinder durch Moralvermittlung in das Blickfeld der Bevölkerung, sondern auch die Tiere selbst

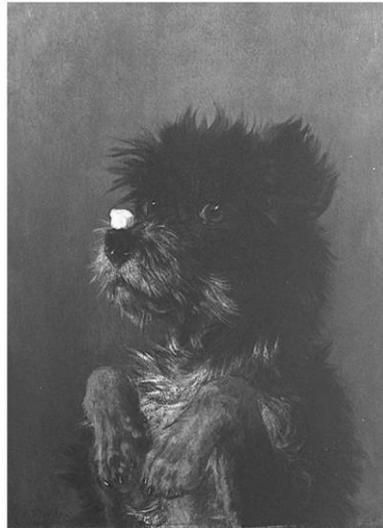


Abb. 18: Hund mit Zuckerstück



Abb. 19: Friedrichs Lieblingpferd

mussten ihre Lernfähigkeit ausbauen, was man auf dem Werk *Hund mit Zuckerstück auf der Nase* (1870) von CARL FRIEDRICH DEIKER (1836-1892) sehen kann. Durch die Dressur wurden im 19. Jahrhundert auch Einrichtungen wie der Zoo oder der Zirkus beliebter denn je zuvor, wodurch bekannte Motive wie Löwenbändiger\*innen und Zirkusreiter\*innen entstanden (Grünwald, 2017, S. 65).

Die deutschen Maler MAX SLEVOGT (1868-1932) und MAX LIEBERMANN (1847-1935) setzten sich fast zeitgleich mit Tieren in Zoos auseinander und zeigen liebevolle Szenen zwischen den Wärtern und ihren animalischen Schützlingen. Slevogts *Wärter mit Seemann*



Abb. 20: Slevogts Wärter mit Seemann



Abb. 21: Liebermanns Papageienmann

(1901) konstruiert eine ganz andere Beziehung zwischen Menschen und Affen, als in den Karikaturen über Darwin vermittelt wird und in Liebermanns *Der Papageienmann* (1902) steht ebenso die Beziehung zwischen Pfleger und den bunten Vögeln im Vordergrund (Rautmann, 2012, S. 34). Wobei Liebermann sogar, laut List (1993), Tiere nicht allein in ihrer natürlichen Umgebung darstellt, sondern immer als „Teil des menschlichen Alltags“ (S. 195) und „dem Menschen beigeordnet“ (S. 195), wie eine symbiotische Beziehung zwischen Mensch und Tier.

Mehr der Wissenschaft zugewandt, veröffentlichte der Naturforscher ERNST HAECKEL (1834-1919) an der Schwelle zwischen 19. und 20. Jahrhundert seine *Kunstformen der Natur*. Auf Bildtafeln widmete er sich jeweils einzelnen Organismen oder Tierarten und wollte seinem Publikum „die Schönheiten der Natur in aller Welt“ vorführen (Rautmann, 2012, S. 36). Im Gegensatz zum Tierpanorama von Roos, auf welchem zahlreiche unterschiedliche Tiere abgebildet sind, widmete sich Haeckel immer nur einer Art und zeigt deren unerschöpfliche Vielfalt (Rautmann, 2012, S. 36). Ein weiterer Maler, welcher zwischen Kunst und Wissenschaft agierte, war GEORGE STUBBS (1724-1806). Dieser war vor allem im englischsprachigen Raum für seine Pferde- und Hundeporträts bekannt. Dass die Tiere in seinen Abbildungen so lebensecht und naturalistisch dargestellt waren, lag weniger an einem genauen Naturstudium, sondern vielmehr an Stubbs anatomischen Kenntnissen über ihre Muskulatur und ihren Aufbau der Knochen. Ohne Sentimentalität, wie ein wahrer Vertreter der Wissenschaft, betrachtet er die darzustellenden Tiere objektiv und kühl (List, 1993, S. 144). Obwohl es sich schon in der Renaissance ankündigte, kann man erst seit ungefähr Mitte des 19. Jahrhunderts schließlich von einer Trennung zwischen Kunst und Wissenschaft sprechen (Rautmann, 2012, S. 42-43).



Abb. 22: Pferd von Stubbs

Schlussendlich wurden neben den lebenden Tieren im Zoo und der Natur, auch präparierte Tiere, sogenannte Taxidermien, in Sammlungen bewundert, jedoch hielt sich diese Begeisterung nur bis Anfang des 20. Jahrhunderts und wurde erst in den 1990er Jahren wieder vermehrt in der Kunst aufgegriffen (Janssen, 2019, S. 67).

## 2.5 Die Ambiguität des Tieres im 20. Jahrhundert

Obwohl sich Tiere und Menschen aufgrund von Industrialisierung und Verstädterung immer mehr auseinanderlebten und sich fremd wurden, wie es im Fall der Ablösung von Pferden als jahrhundertealtes Transportmittel mit dem Automobil geschah, gewannen sie in anderen Kulturkreisen an Bedeutung. Je mehr sich Tiere und Menschen im Allgemeinen voneinander im alltäglichen Leben entfernten, desto mehr wurden erstere in Film, Mode, oder Bildender Kunst „kompensatorisch ästhetisch reflektiert und idealisiert“ (Fritz, 2017, S. 17). In Tierlyrik oder Tierbildern, in welchen namensgebend Tiere im Zentrum standen, wurde häufig versucht das animalische Wesen einfühlsam und sinnlich darzustellen. Einige solcher intimen Werke sind beispielsweise *Kater auf gelbem Kissen* (1912) von FRANZ MARC (1880-1916), *Schlafender Dackel im Lehnstuhl* (1915) von Max Liebermann oder die Plastiken von RENÉE SINTENIS (1888-1965) *Liegender junger Hund* (1934) oder *Steigendes Pony* (1942) (Fritz, 2017, S. 17).

Fritz (2017) beschreibt die Tiere in den Werken als frei von „symbolischen und repräsentativen Zwängen“ und hebt vor allem Sintenis Plastiken hervor, welche den wahren Charakter der dargestellten Tiere zeigen, „sei es verspielt, bewegt, wild oder ruhig“ (S. 17-18). Auch Franz Marc setzte sich intensiv mit Tieren auseinander und sie kommen in zahlreichen Werken von ihm vor. Fritz (2017) sowie Maier (2017) beschreiben Marcs Auseinandersetzung mit Tieren als sehr einfühlsam und dass es für ihn ein Anliegen war, ein Tier so zu malen, wie es sich selber fühlt, sozusagen, das unverfälschte, wahre Wesen darzustellen (Fritz, 2017, S. 18; Maier, 2017, S. 78). Auch List (1993) schreibt davon, dass es für Marc scheinbar ein Anliegen war, die „Wesenheit des Lebens [der Tiere] mit den Mitteln der Kunst auszudrücken“ (S. 226). Er erkannte durch seine intensiven Naturstudien, dass die Seele eines



Abb. 23: Schlafender Dackel



Abb. 24: Die weiße Katze



Abb. 25: Steigendes Pony

Tieres nicht durch die äußere Erscheinungsform dargestellt werden kann, sondern vielmehr durch die Erkenntnis über Gründe seiner Bewegung und seines Verhaltens (List, 1993, S. 227-228).

Expressionist\*innen setzten sich auch mit Tierleid auseinander und achteten zunehmend auf die Empfindsamkeit der Tiere und deren Seelenleben, da sie mehr und mehr als Geschöpfe wahrgenommen wurden, welche genau wie der Mensch selbst imstande sind Leid zu spüren. Der sensiblere Umgang mit Tiermotiven lässt sich unter anderem in Marcs Werk *Liegende Hyäne* (1913) erkennen. Diese empathische Mensch-Tier-Beziehung sorgte nach und nach für die Etablierung eines Tierschutzgedankens (Maier, 2017, S. 78). Ähnlich wie zuvor bereits bei Slevogt und Liebermann handelten auch viele Bilder AUGUST MACKES (1887-1914) von der innigen Beziehung zwischen Mensch und Tier. Weiters wurden auch Tiere der Almwirtschaft immer häufiger zum Thema, vor allem bei ERNST LUDWIG KIRCHNER (1880-1938) (List, 1993, S. 229).

Nach Ende des Zweiten Weltkrieges entstand als Reaktion auf diesen die Künstlergruppe COBRA, eine der ersten in Europa. Für die Gruppe, welche von 1948 bis 1951 tätig war, waren Tiere zentrale Motive und Ausgangspunkt ihrer Kunst, was sich bereits im gewählten Namen der Bewegung erkennen lässt (Fritz, 2017, S. 19; Kurczynski, 2017, S. 30). Dieser setzt sich außerdem aus den Anfangsbuchstaben der Städte zusammen, aus denen die Gründungsmitglieder stammten, nämlich Copenhagen, Brüssel und Amsterdam (List, 1993, 308-309). Als Inspiration galten die Theorien von Karl Marx und Charles Darwin sowie Sigmund Freuds Psychoanalyse (Fritz, 2017, S. 19). Außerdem wurde die Kunst der CoBrA Mitglieder beeinflusst und inspiriert vom Symbolismus des 19. Jahrhunderts, der Volkskunst, den Dada und Surrealismus Bewegungen, Art brut sowie Kinderzeichnungen. Die Werke weisen daher häufig sowohl spielerisch kindliche als auch wilde Kreaturen und Inhalte auf (Kurczynski, 2017, S. 29). Kurczynski (2017) erklärt die Motivation der Gruppe wie folgt: „Ihre Tierbilder nahmen die politische Situation in der Nachkriegszeit aufs Korn, indem sie mit bildlichen Symbolen arbeiteten, die jahrhundertealte Sinnbilder größter Hoffnungen und Konflikte waren“ (S. 29). Durch ihre neue Kunstform entdeckten sie, dass Tiere ein ideales Hilfsmittel sind, um politisches Geschehen in spielerischer Form zu vermitteln (Kurczynski, 2017, S. 30). Beispielsweise galt das Symbol der Schlange im Christentum des Mittelalters unter anderem als böse und primitiv, weshalb CoBrA als eine Gruppe für missverstandene Menschen betrachtet werden kann, welche ausgegrenzt werden (Kurczynski, 2017, S. 37). Durch ihre Kunst, welche direkt auf Politik und Gesellschaft eingeht, versucht die

Künstlergruppe eine bewusstere Wahrnehmung der Umwelt zu schaffen sowie überwiegende Wertvorstellungen zu hinterfragen (Kurczynski, 2017, S. 39).



Abb. 26: Kunstwerk von CoBrA Mitglied Karel Appel

Ähnlich empfand es auch JOSEPH BEUYS, der etwa 10 Jahre nach der CoBrA-Bewegung in Erscheinung trat. Ebenso wie Franz Marc sieht Beuys eine „Wesensverwandtschaft von Mensch, Pflanze und Tier“ (Fritz, 2017, S. 20). Der deutsche Künstler befasste sich intensiv mit der Beziehung und Verwandtschaft zwischen Mensch und Tier und war einer der ersten die Tiere nicht nur auf dem Papier oder der Leinwand darstellten, sondern diese auch als handelndes Subjekt selbst in Performances integrierte, dabei arbeitete Beuys sowohl mit lebenden als auch mit toten Tieren. So verwendete er beispielsweise bei der Aktion *Wie man dem toten Hasen die Bilder erklärt* (1962) einen toten Feldhasen und bei der Aktion *I like America and America likes me* (1974) einen zahmen Kojoten als Mitstreiter in seiner Performance (Fritz, 2017, S. 20; Paust, 2019, S. 14).

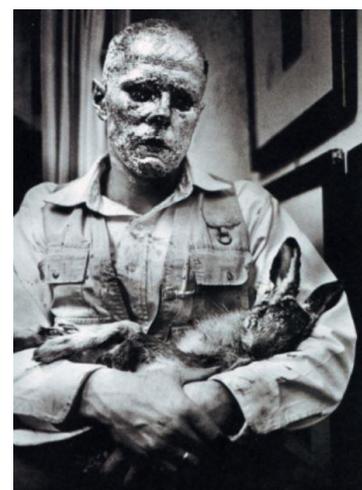


Abb. 27: *Wie man dem toten Hasen die Bilder erklärt*

Generell begannen viele Künstler\*innen nach 1945 *das Wilde* im Menschen selbst und der eigenen Kultur zu sehen anstatt wie zuvor dieses nur in unbekanntem *primitiven* Kulturen zu verorten (Fritz, 2017, S. 19). Dies geschah häufig durch das Hilfsmittel Tier. Gronau (2019) schreibt beispielsweise, dass nach dem Zweiten Weltkrieg häufig tote Tiere im Fokus der Künstler\*innen standen, was als Auseinandersetzung mit Tod und Gewalt, als Provokation sowie „den Bruch mit Grenzverläufen des Ästhetischen“ verstanden werden kann (S. 102-103). Der Maler SALVADOR DALÍ (1904-1989), ein Vertreter des Surrealismus, hat ebenfalls häufig Tiere wie Ameisen, Heuschrecken und Gottesanbeterinnen in seinen Werken vorkommen lassen und ließ sie meist symbolisch für Tod, Verfall, Angst oder menschliche Triebe stehen (Maier, 2017, S. 78-79). Auch in seinen Schriften stößt man auf allerlei surrealistische Tierwesen, wie unter anderem explosive Schwäne, brennende Giraffen oder Nashörner im römischen Trevi-Brunnen (List, 1993, S. 230). Weitere Vertreter von Tierbildern, welche an der Schwelle von Expressionismus zu Surrealismus agierten, sind beispielsweise ALFRED KUBIN (1877-1959) sowie PAUL KLEE (1879-1940) (List, 1993, S. 229).



Abb. 28: ‚Katze und Vogel‘ von Klee

Die Inklusion von Tieren in der Kunstwelt hängt unter anderem stark mit dem Aufkommen neuer Kunstformen, wie etwa der Installations-, Aktions-, sowie der Performancekunst zusammen aber auch Joseph Beuys hat zum Einzug der Tiere in die Kunstwelt sehr stark beigetragen (Paust & Janssen, 2019, S. 7-8; Paust, 2019, S. 15). Immer mehr Künstler\*innen arbeiten so mit Tieren in künstlerischen Projekten zusammen, woraufhin es regelrecht zu einem Paradigmenwechsel in der Mensch-Tier-Beziehung kommt, da Tiere von nun an häufig als eigenständig handelnde Individuen in künstlerischen Arbeiten angesehen werden (Paust & Janssen, 2019, S. 7-8; Paust, 2019, S. 15). Beuys setzte sich unter anderem bereits seit 1966 für eine *Partei der Tiere* ein und wird oftmals als Vorreiter für eine Gleichbehandlung von Menschen und Tieren gehandelt (Paust & Janssen, 2019, S. 8). Es entstehen Analogien zwischen Menschen und Tieren in den Werken verschiedenster Künstler\*innen. Diese Spiegelungen sind unter anderem in Max Slevogts *Selbstbildnis* (um 1931) zu sehen, in welchem er eine Leoparden-Jacke trägt, EUGÈNE DELACROIX‘ (1798-1863) *Tödlich verwundeter Räuber kriecht zu einem Gewässer* (1825), in welchem sich ein Mensch bewegt wie ein Tier, oder etwa PABLO PICASSOS (1881-1973) *Mann mit Lamm* (1943), in welchem man ein fast brüderliches Verhältnis zwischen den unterschiedlichen Spezies erkennen kann

(Rautmann, 2012, S. 38-41). Picasso beschäftigte sich immer wieder mit dem Thema des Stiers, sei es der Stierkampf, der mythologische Minotaurus, als Vertreter für die Grauen des Krieges



Abb. 29: Selbstbildnis



Abb. 30: Tödlich verwundeter Räuber

oder seine Abstraktions-Reihe des Stiers (List, 1993, S. 229). Der Minotaurus, ein Mischwesen der griechischen Mythologie mit dem Körper eines Menschen und dem Kopf eines Stieres, symbolisiert in Picassos Werken oftmals Lüsternheit, Lebenslust sowie Animalität und Leid. List (1993) schreibt sogar davon, dass der Minotaurus als Picassos animalisches Alter Ego fungiert (S. 230). Auch in seinen Plastiken kommt das Thema des Stiers vor, wie in einem seiner bekanntesten Werke *Stierkopf* (1942), welches aus einem alltäglichen Fahrradsattel und einer Lenkstange besteht (List, 1993, S. 230). Mit ähnlicher Begeisterung sowie Häufigkeit, aber zeitlich vor Picasso, kommen auch in den Werken von FRANCISCO DE GOYA (1746-1828) Stiere vor, was unter anderem vielleicht auf die gemeinsame spanische Herkunft zurückzuführen ist. Eine bekannte Serie an Radierungen stellt Goyas *Tauromaquia* (1814-1816) dar, welche vom Stierkampf handelt (List, 1993, S. 229).



Abb. 31: Picassos Stierkopf

Die Performancekunst, welche ihren Ursprung in den 1960er Jahren hat und einen vergänglichen sowie handlungsbetonten Kern besitzt, äußert sich darüber hinaus häufig durch das direkte Miteinbeziehen der Betrachter\*innen. In unzähligen Performances wurden, wie bereits bei Joseph Beuys, Tiere inkludiert und dem Publikum präsentiert. HANS HAACKE (geb. 1936) ließ Küken



Abb. 32: Goyas *Tauromaquia*

schlüpfen (1969), ANA MENDIETA (1948-1985) köpfte ein Huhn, KIM JONES (geb. 1944) verbrannte Ratten und CAROLEE SCHNEEMANN (1939-2019) sowie WILLIAM WEGMAN (geb. 1943) interagierten mit ihren eigenen Haustieren. Diese teils sehr brutalen Szenen, in denen Tiere den Tod fanden, dienten in erster Linie einer Traumabewältigung oder der Verarbeitung von schrecklichen menschlichen Erlebnissen und sind dahingehend auch für das beobachtende Publikum nur schwer mitzuverfolgen (Ullrich, 2019, S. 38). Gerade die Interaktionen mit lebenden, aber auch toten Tieren erzeugt „starke affektive Wirkungen und können Faszination, Schock, Angst oder gar Ekel auslösen“ (Gronau, 2019, S. 91). Bei der künstlerischen Performance mit lebendigen Tieren kommt es so oftmals zu unvorhersehbaren Entwicklungen, was Gronau (2019) wie folgt beschreibt:

Als lebendige Wesen doppelt sich in ihnen die sogenannte *Liveness* der Aufführungssituation. Gesteigert wird diese Lebendigkeit u.a. dadurch, dass ihr Verhalten unvorhersehbar bleibt. Auch wenn sie im Rahmen einer Inszenierung eingesetzt werden, entziehen sich Tiere einem vollkommen funktionalen Zugriff. Tiere sind deshalb nicht nur Materialien eines künstlerischen Willens, sondern auch Akteure, allerdings können Art, Umfang, Motiv und Verlauf ihres Handelns stark von denen der Menschen abweichen. (Gronau, 2019, S. 91)

So lässt sich nie genau vorhersehen, wie sich eine Zusammenarbeit mit Tieren gestalten wird und das Publikum ist ungeahnten Überraschungen ausgesetzt. Ein weiterer Grund für eine intensivere Auseinandersetzung seitens des Publikums mit Kunst, in welcher Tiere involviert sind, ist, dass viele Tiere nach wie vor mit gewissen Charaktereigenschaften assoziiert werden, was auf eine historische Zuweisung solcher Verbindungen zurückgeht, wie beispielsweise die ‚böse‘ Schlange, der ‚grimmige‘ Wolf oder das ‚gierige‘ Schwein (Gronau, 2019, S. 91). Daher lösen Tiere, wenn sie auf der Bühne oder im Zentrum der Beobachtung stehen, eine gewisse Faszination im Menschen aus, da sie ihre Präsenz viel stärker wahrnehmen als eine Performance menschlicher Darstellungen und sie teilweise mehr Assoziationen haben, weshalb es auch zu stärker empfundenen Emotionen kommen kann (Gronau, 2019, S. 90).

Zeitgleich zu Beuys und vielen weiteren Annäherungsversuchen, Tiere als eigenständige Subjekte wahrzunehmen, könnte man eine Aufführung im Jahr 1962 zur Geburtsstunde des Wiener Aktionismus erklären (Walbers, 2017, S. 99; Gronau, 2019, S. 94). Die Künstler ADOLF FROHNER (1934-2007), HERMANN NITSCH (1938-2022) und OTTO MÜHL (1925-2013) haben sich für vier Tage in einem Kellerabteil eingemauert und dort mithilfe eines Lammkadavers, Eingeweiden und Blut ihr künstlerisches Schaffen zum Ausdruck gebracht. Sie haben nicht nur einen anderen Umgang mit Raum und Körperlichkeit vorgegeben, sondern vor allem auch einen gegensätzlichen Umgang mit Tieren als Materialien als Beuys ihn pflegte. Dieser wurde vom Publikum besonders gewaltvoll und skandalös empfunden, woraufhin auch ein Gefängnisarrest wegen Blasphemie angetreten werden musste. Nitsch arbeitete aber in den kommenden Jahren

weiterhin mit Kadavern und Tierblut und setzte diese als Aktionsobjekte in seinen Werken ein. Bekannt ist er vor allem für seine sogenannten *Schüttbilder* mit Blut sowie seine teils mehrtägigen Aufführungen des *Orgien-Mysterien-Theaters* (Gronau, 2019, S. 94). Nitsch strebt laut Gronau (2019) mit seiner Kunst eine „Reinigung vom gesellschaftlich Verdrängten, womit sowohl die menschliche Triebebene als auch individuelle und kollektive Traumata gemeint sind“ an (S. 95).



Abb. 33: *Schüttbilder* von Nitsch

Einerseits näherten Künstler\*innen sich zwar den Tieren auf verschiedenste Weise an, sprachen ihnen mehr Rechte zu und bezogen sie in das künstlerische Schaffen ein, andererseits wurden Tiere aber auch, wie man bei Nitsch sehen kann, wieder mehr verdinglicht. Für ihn dienen Tiere primär als Materiallieferanten (Walbers, 2017, S. 99). Dazu passend kommen einem auch die Werke von DAMIEN HIRST (geb. 1965) in den Sinn. Hirst hinterfragt mit seiner Kunst Grenzen von Kunst, Wissenschaft und Religion. Mit seinen häufig in Formaldehyd eingelegten Tierkadavern macht er häufig auf das Thema Sterblichkeit aufmerksam und wurde mit Werken wie *The Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living* (1991), in dem ein Tigerhai in einer Glasvitrine eingelegt ist, bekannt. Aufgrund einer unsachgemäßen Präparation musste der Hai 2006 durch einen neuen ersetzt werden. Weiters stellte er auch Kälber, Schweine, Pferde sowie Zebras in ähnlicher Form zur Schau. In seinen Kaleidoskop- sowie Mandala-Bildern verwendet er Schmetterlingsflügel, um bunte Muster zu schaffen. Goldstein (2017) ermittelt in einem Artikel eine ungefähre Zahl, wie viele Tiere in Hirsts Kunst vorkommen oder aufgrund dieser sterben mussten und kommt auf eine beachtliche Summe von fast einer Million (Goldstein, 2017, o. S.).



Abb. 34: Tigerhai in Formaldehyd



Abb. 35: Mosaik aus Schmetterlingsflügeln

Die Tier-Mensch-Beziehung unterlag in den 1970er Jahren erneut einer starken Veränderung. Künstler\*innen setzten sich intensiv mit der Identität, dem Körper und der Umwelt des Menschen auseinander, wobei auch unweigerlich eine Verbindung zu animalischen Geschöpfen hergestellt wurde. Die Aussage „Der Mensch wird sich, indem er den Blick [des Tieres] erwidert, seiner selbst bewusst“ (Berger, 1981, zitiert nach Walbers, 2017, S. 98) stammt vom Kunstkritiker John Berger und beschreibt die Tier-Mensch-Veränderung sehr gut. Diese ambivalente Haltung dem Tier gegenüber führte in den 1970er Jahren ebenfalls zu einem Bewusstwerden der Bevölkerung, welche negativen Auswirkungen die Industrialisierung und der technische Fortschritt auf die Mensch-Tier-Beziehung hat. Daher wurden Tierschutzforderungen immer mehr zum Diskussionspunkt der Öffentlichkeit, wobei es auch im Kunstsystem gefordert wurde, den Tieren bestimmte Grundrechte zuzusprechen, wie die *Partei für Tiere* von Beuys zeigt. In Österreich machten sich unter anderem VALIE EXPORT (geb. 1940) und PETER WEIBEL (geb. 1944) für Tiere stark und wollten diese in den Bundestag aufnehmen (Fritz, 2017, S. 20). Neben Valie Export thematisierten auch BIRGIT JÜRGENSSEN (1949-2003), LILI FISCHER (geb. 1947) sowie MARINA ABRAMOVIC (geb. 1946) eine Mensch-Tier-Beziehung, sie versuchten, sich in die Tiere hineinzufühlen und die bestehenden negativen Assoziation zu manchen Tieren zu dekonstruieren oder umzudeuten (Fritz, 2017, S. 20-21). In der Schweiz setzte sich HARALD NAEGELI (geb. 1939) für Tiere und Umwelt ein, indem er illegale Graffitis im öffentlichen Raum anbrachte um auf die Zerstörung der Natur und Umwelt aufmerksam zu machen (Fritz, 2017, S. 20). Die Österreicherin Birgit Jürgenssen spielt mit Klischees und stereotypischen Denkmustern und geht auf die „in der Mode und Massenkultur verbreiteten Gleichsetzung von Frau und Tier“ ein (Fritz, 2017, S. 21).

In einem Versuch einer Malaktion löste der Künstler ARNULF RAINER (geb. 1929) die Grenze zwischen Mensch und Tier fast gänzlich auf. Gemeinsam mit DIETER ROTH (1930-

1998) zeigten die beiden zwei jungen Schimpansen vor, wie sie mit Pinseln und Farben auf die weißen Wände malen, was von den Schimpansen aufmerksam verfolgt wurde. Deren aufgeregte Bewegungen wurden wiederum von den Künstlern imitiert. Dieses Konzept wurde bereits zuvor von DESMOND MORRIS (geb. 1928) in den 1950er Jahren sowie von JÜRGEN LETHMATE in den 1970er Jahren in ähnlicher Weise durchgeführt. Die kreativen Erzeugnisse der unterschiedlichen Affen-Spezies wurden anschließend mit Kinderzeichnungen verglichen. Diese Beispiele können wahrscheinlich als erste Vorbilder für eine *Interspecies Art*<sup>6</sup> gesehen werden, in welcher es darum geht eine kreative Partnerschaft mit Tieren einzugehen (Sommer, 2019, S. 148-149).

## **2.6 Der Animal Turn und Interspecies Art im 21. Jahrhundert**

Seit der Jahrtausendwende hat sich der Begriff *Animal Turn*, häufig auch *Animal Studies*, gänzlich etabliert. Der Animal Turn beschreibt einen „Paradigmenwechsel zu einer gleichberechtigten, einführenden Begegnung mit der Tierwelt“ (Fritz, 2017, S. 21). In der bildenden Kunst wird angestrebt die Mensch-Tier-Beziehung auf Augenhöhe zu führen und versucht sich in die Tiere hineinzusetzen, anstatt sie vom Standpunkt eines Menschen aus zu betrachten (Fritz, 2017, S. 23). Der Animal Turn bedeutet nicht, dass Tiere seit dem 21. Jahrhundert häufiger dargestellt werden, sondern dass sich die Haltung den Tieren gegenüber massiv verändert hat. Zuvor wurden durch die Abbildungen von Tieren primär menschliches Verhalten oder Moralvorstellungen reflektiert, wobei man sich heute wirklich für das Tier selbst, sein Wesen und die Beziehung zum Menschen interessiert (Ullrich, 2019, S. 38).

In einigen Fällen werden Tiere sogar zu gleichberechtigten Partner\*innen gemacht, was als *Interspecies Art* bezeichnet werden kann. Der Fachausdruck um die neuartige Herangehensweise in der Kunst hat sich etwa im Jahr 2009 etabliert, wobei bereits viel früher Interspezies-Performances oder dergleichen aufgeführt wurden, wie sich im Beispiel von Joseph Beuys, Arnulf Rainer und weiteren zeigt (Ullrich, 2019, S. 39). Bei der Interspezies-Kunst, wie es auf Deutsch heißen würde, treten unterschiedliche Spezies, also zum Beispiel Menschen und Tiere, miteinander in Kontakt. Grundsätzlich haben die involvierten Tiere bei der Zusammenarbeit einen gewissen Akteur\*innenstatus inne, wobei sie dennoch oft „Muse, Motiv, Material, Modell oder Medium bleiben“ (Ullrich, 2019, S. 40-41).

Die portugiesische Künstlerin MARTA DE MENEZES (geb. 1975) wollte mit einer ihrer Arbeiten, in welcher sie das Muster von Schmetterlingsflügeln veränderte, „die Möglichkeiten

---

<sup>6</sup> der Begriff *Interspecies Art* wird im nachfolgenden Kapitel näher erklärt

biologischer Manipulation“ aufzeigen, um „das Publikum für die Gefahren von neuen wissenschaftlichen Entdeckungen zu sensibilisieren“ (Ullrich, 2019, S. 45). Menezes lässt sich für ihre Kunst oft von biologischen oder anderweitigen wissenschaftlichen Methoden inspirieren. Eine andere Form der Interspezies-Kunst präsentierte das Künstlerduo ART ORIENTÉ OBJET mit ihrer Performance *May the Horse Live in Me* aus dem Jahr 2011. Dabei unterzog sich Marion Laval-Jeantet einer Bluttransfusion mit Pferdeblut und trägt eigens angefertigte Stelzen mit Hufen an den Enden. Die Verbindung, welche durch den Blutaustausch hergestellt wurde, sollte die Grenze zwischen den beiden Spezies aufheben (Ullrich, 2019, S. 49). BJÖRN BRAUN (geb. 1979) hat in einer partizipatorischen Kooperation mit Zebrafinkenmännchen von diesen auf ihre übliche Weise Schlafnester bauen lassen. Obwohl die Nester durchaus sehr kunstvoll aussehen und Tiere sehr wohl als kreativ bezeichnet werden, wird Kunst erst dann als solche definiert, wenn sie in einen entsprechenden Diskurs eingebettet ist (Ullrich, 2019, S. 53). Demnach würden die Vögel nicht wirklich als Künstler\*innen anerkannt werden, da sie nur ihrem natürlichen Verhalten folgen.



Abb. 36: Zebrafinken-Nest

Eine besondere Form der Performancekunst präsentiert das Künstlerpaar Krööt Juurak und Alex Bailey unter dem Namen PERFORMANCES FOR PETS. Wie der Name schon beschreibt, führt das Duo Performances für Haustiere vor, auf Einladung der Tierbesitzer\*innen. Obwohl die Vorführungen primär für die Haustiere selbst sind, sind auch menschliche Zuschauer\*innen erwünscht. Die Absicht von Performances for Pets ist es unter anderem die Rollen zwischen Mensch und Tier zu vertauschen, da ursprünglich eher die Tiere im Zentrum einer Vorführung standen, wie es im Zirkus der Fall ist. Ebenso ist es dem Künstlerduo durch ihre Performances möglich, die Welt aus der Sicht der Tiere zu sehen und so von ihnen zu lernen (Grenzebach, 2017, S. 121; Performances for pets, k.D.). Darüber hinaus gibt es nicht nur Kunst für Tiere, wie man bei Juurak und Bailey sehen kann, sondern auch Kunst von Tieren. VITALY KOMAR (geb. 1943) und ALEXANDER MELAMID (geb. 1945) malten bei einer performativen Kunstaktion gemeinsam mit Elefanten. Die Performance weist Parallelen zu Arnulf Rainer auf, welcher in den 1970ern Schimpansen beim Malen nachahmte, jedoch kann sie eher als satirischer oder provozierender Kommentar auf die Auffassung von Kunst gesehen werden (Ullrich, 2019, S. 50). Nichtsdestotrotz gibt es zahlreiche Tiere, welche, teils mithilfe menschlicher Anleitung

oder Führung, selbst Bilder erzeugen, wobei sie dies vermutlich nicht aus eigenem Interesse oder eigener Motivation tun.



Abb. 37: *Performances for Pets*

Der Animal Turn brachte auch Taxidermien zurück in die Kunst und weiters in Ausstellungen und Galerien. Bekannte Künstler\*innen, die sich mit präparierten und konservierten Tieren auseinandersetzen sind unter anderem Damien Hirst, MARK DION (geb. 1961), ANGELA SINGER (geb. 1966), THOMAS GRÜNFELD (geb. 1956) sowie DEBORAH SENGL (geb. 1974). Letztere thematisiert die Tier-Mensch-Beziehung in der Mode, indem sie provokante Mischwesen kreiert. Ein solches Beispiel ist etwa das Werk *Killed to be dressed*, das einen präparierten Fuchs zeigt, der menschliche Accessoires trägt (Janssen, 2019, S. 67; Grenzebach, 2017, S. 120).

Ein zunehmender Fokus auf Tieren im Allgemeinen existiert nicht nur unter den Kunstschaffenden selbst, sondern auch in Kunstausstellungen wie der *documenta* oder *Skulptur Projekte Münster*, welche diese immer mehr inkludieren (Paust, 2019, S. 13). In einer Galerie in Ottawa gab es sogar eine Ausstellung unter dem Namen *Animal House*, in welcher Kunstwerke ausgestellt wurden, die von Tieren, unter anderem von Hunden, Schildkröten, Elefanten und Schimpansen angefertigt wurden. Zu den Gästen zählten in erster Linie Tiere selbst, gemeinsam mit ihren Besitzer\*innen. Die meist abstrakten Bilder, welche in Bodennähe aufgehängt wurden, kosten teilweise mehrere tausend Dollar und werden vorwiegend von

Tourist\*innen oder skurrilen Sammler\*innen gekauft. Es ist aber anzumerken, dass nur die wenigsten der Tiere wirklich selbstständig und *eigenhändig* zu ihren fertigen Arbeiten gekommen sind, sondern sie vielmehr durch menschliche Unterstützung oder Anleitung beeinflusst wurden. Dies wirft wiederum die Frage auf, ob man in dieser Situation überhaupt von Kunst sprechen kann, wenn eigentlich keine Intention oder Motivation vom Tier selbst ausgeht. Die Ausstellung verweist definitiv auf Themen wie Ausbeutung sowie die Kooperation zwischen Mensch und Tier (Gessell, 2009). Das neue Mensch-Tier-Verhältnis sowie die Rolle der Tiere im Kunstbetrieb wird immer wieder emanzipatorisch hinterfragt und neu vorgeschlagen (Ullrich, 2019, S. 40). Die Animal Studies führen unter anderem auch zu einem wachsenden und noch stärker werdenden Tierschutz- sowie Tierrechtsgedanken, wodurch sich auch die Sicht der Künstler\*innen wandelt (Ullrich, 2019, S. 39). Die Mensch-Tier-Beziehung hat sich demnach ungemein verändert, war es doch bis vor einigen Jahrzehnten sogar noch umstritten, ob Tiere fähig sind Schmerzen zu empfinden (Wils, 2019, S. 106).

Bei der Interspezies-Kunst ist zu berücksichtigen, dass viele Tiere eher unfreiwillig als Akteur\*innen eingesetzt werden und oft in einer für sie fremden Umwelt agieren sollen, wie im Beispiel mit den Zebrafinkenmännchen. Daher bleibt es fragwürdig, ob beide Parteien als gleichwertig gesehen werden können (Ullrich, 2019, S. 56). Judith Benz-Schwarzburg (2019) beschreibt, dass es aus ethischer Sicht fraglich ist, wenn Tiere die Rolle von reinem Material übernehmen und somit für anthropozentrische Zwecke instrumentalisiert werden, obwohl sie eigentlich als gleichwertige Partner\*innen fungieren sollten. Sie zeigt aber auf, dass diese bewusste oder unbewusste Handlung, in welcher die Tiere widersprüchlich behandelt werden, oftmals auf eine falsche oder unpassende Methode zurückzuführen ist. Um dies zu vermeiden, sollte man die Fähigkeiten und Bedürfnisse der Tiere, mit denen man zusammenarbeitet, nicht unterschätzen, das eigene Nutzungsinteresse nicht als wichtiger erachten als das Tier sowie sich der Ethik einer Mensch-Tier-Beziehung bewusst sein (S. 119). Dennoch kann man den Tieren seit Mitte des 20. Jahrhunderts mehr Agency<sup>7</sup> zuschreiben als in den Jahrhunderten zuvor, in welchen sie primär als bloße Objekte oder Szenenrequisiten fungierten und wie Dinge behandelt wurden. Einigen Exemplaren gelang es sogar sich in der Kunstwelt einen Namen zu verschaffen, wie beispielsweise Carolee Schneemanns Katzen Kitch, Cluny und Vesper, welche häufig in ihren Arbeiten vorkommen und auch an ihrer Seite agieren. Ebenso berühmt waren die Weimaraner von William Wegman, vor allem die Hunde Man Ray und Fay, welche es sogar auf manche Titelseite schafften (Ullrich, 2019, S. 38).

---

<sup>7</sup> Handlungsfähigkeit, Handlungsvermögen, Handlungsmacht

Fritz (2017) stellt fest, dass sich „parallel zu den gegenwärtigen Entfremdungs- und Verdinglichungstendenzen gegenüber den Tierwesen zumindest im geisteswissenschaftlichen Diskurs und im Kunstkontext ein Tier-Mensch-Dialog auf Augenhöhe etabliert hat“ (S. 7-8). Seit jeher ist das Interesse für Tiere unter Künstler\*innen immer größer geworden und die Beziehung zwischen Menschen und Tieren hat sich weiterentwickelt und verändert. Es wurden nicht nur Tiere aus der Ferne oder Nähe abgebildet, sondern im Verlauf der Zeit viel intensiver mit ihnen gearbeitet, indem man sie in die künstlerische Tätigkeit miteinbezogen hat. Die Beziehung zu Tieren, auch im Kunstbereich, ist zwar immer noch ambivalent, jedoch nehmen viele Menschen Tiere jetzt bewusster wahr und gehen anders mit ihnen um als noch vor eintausend Jahren.

### *3. Symbolik*

Tiere werden sehr häufig mit symbolhaftem Charakter ausgestattet und als Allegorien verwendet. Sie stehen stellvertretend für Dinge des täglichen Lebens und vermitteln beispielsweise durch Fabeln, Bilder und Märchen den Menschen Botschaften und Moralvorstellungen. Viele der im Mittelalter lebenden Personen konnten nicht lesen oder schreiben und daher dachten sie in Bildern oder Symbolen. Es werden symbolische Abkürzungen für bestimmte Aussagen geschaffen. Erlebnisse wie Geburt und Tod, Tag und Nacht, sowie Licht und Dunkelheit waren dabei schicksalhafte Urbilder und tief in den Menschen verankert, was auch von verschiedenen Religionen aufgegriffen und verstärkt wurde (Blankenburg, 1943, S. 7). Tiere wurden oft zur Umsetzung dieser Symbolerlebnisse verwendet und seit jeher findet man sie „als Mythos, als Symbol und allegorisch als Epos oder Fabel“ (Blankenburg, 1943, S. 13). Rowland (1974) erklärt die Symbolhaftigkeit wie folgt:

When a concrete object becomes a symbol, it constitutes the semblance of something which is not shown but is realized through its associations: it is transformed into a metaphor or even into a sermon in shorthand. Animals became symbols of qualities possessed by man. (Rowland, 1974, S. XV-XVI)

Zusammengefasst ist darunter zu verstehen, dass bestimmte Gegenstände, so auch Tiere, zu Symbolen werden, wenn sie etwas anderes darstellen oder damit assoziiert werden, dass man aber nicht sehen kann, ähnlich wie eine Metapher. Häufig wurden Tiere dabei mit menschlichen Eigenschaften ausgestattet, für die sie von nun an symbolhaft standen.

Symbole können in erster Linie nur von Eingeweihten gelesen werden, welche den privaten Code interpretieren können. Es werden immer wieder neue Symbole kreiert, aber viele der traditionellen Tiersymbole sind allseits bekannt und gehören zum Kollektiv der Erinnerung. Rowland (1974) beschreibt sie als unerschöpflichen Fundus, auf den Romanautor\*innen, Dichter\*innen, Künstler\*innen, Dramatiker\*innen, Filmemacher\*innen, Werbetreibende und viele mehr bewusst oder intuitiv zurückgreifen, wenn sie eine unmittelbare, aber tiefgreifende Reaktion hervorrufen möchten (S. XVII).

Plazy (2000) vermerkt, dass für Vertreter\*innen des Symbolismus, einer Kunstströmung des 19. Jahrhunderts, Dinge „durch zahlreiche Sinnbezüge miteinander verbunden“ (S. 151) sind und, subjektiv gesehen, viel mehr hinter dem äußeren Erscheinungsbild steckt als man vorerst ahnen würde (Plazy, 2000, S. 151). So hat man auch versucht den damaligen Menschen in vereinfachter Form, oft durch Bilder, Lieder, oder Fabeln, die Bedeutung von Sachverständen näher zu bringen. Daher verwendeten Künstler\*innen aller Art häufig Symbole, Zeichen oder Formen, um Unsichtbares aufzuzeigen und auf etwas zu verweisen. Auf diese Weise passiert

es, dass Bilder zwar einfache Tiere zeigen, ihre Symbolhaftigkeit aber etwas anderes bedeutet (Janson & Janson, 2000, S. 45). Wils (2019) beschreibt Tiere mit Symbolfunktion wie folgt:

Tiere wurden zu Trägern von Bedeutungen religiösen oder philosophischen Zuschnitts, besonders jedoch zu Bildern lasterhafter oder tugendhafter Charaktereigenschaften. Die Ikonografie arbeitet sich noch heute an einer Überfülle von Tierarten ab, deren Wertschätzung als Symbol und Emblem einst kaum steigerungsfähig zu sein schien. Ohne Tiere wäre unsere Einbildungskraft an entscheidender Stelle gelähmt gewesen: Wir hätten nicht gewusst, in welchen Bildern wir unsere Glaubensvorstellungen, unsere Charaktermerkmale und unsere Moralvorschriften veranschaulichen sollten, wie diese uns in erbaulicher, mahnender oder auffordernder Gestalt vergegenwärtigt werden konnten. Das Bild des Lamms taugte zur Jesussymbolik, die Taube zu ihrer Geistvariante. Schlange und Drache versinnbildlichten die Bosheit des Teufels, der Esel warnte vor der Geschlechtslust, während der Elefant sich zum Emblem der Keuschheit sublimieren ließ. Die Ameise stand uns als Bild fleißiger, streng gemeinschaftsbezogener Arbeiter vor Augen, der Fuchs galt als Inbegriff von Schlaueit und Abgeklärtheit. (Wils, 2019, S. 106)

Fast jedes Tier steht demnach symbolhaft für eine Eigenschaft, einen Charakterzug oder eine Lebensweise. Früher klammerten sich die Menschen noch sehr stark an diese Vorgaben und teilweise haben diese Assoziationen bis heute Bestand, jedoch darf man nicht vergessen, dass manche Eigenschaften von Tierfiguren auf reiner Fantasie beruhen. Weiters drängte die Entwicklung der Wissenschaft die Bedeutung des wörtlichen anstatt des bildlichen Ausdrucks in den Hintergrund und die Tiersymbolik verlor seine einst übermächtige Vorherrscherrolle. Jedoch beschreibt Rowland (1974) auch, dass heutzutage Kunst, Psychologie oder neue Arten der Massenkommunikation zu neuen anbetungswürdigen Symbolen geführt haben. So werden die Menschen in alltäglichen Situationen, beispielsweise im Supermarkt, mit Bildern, die verborgene Botschaften oder komplexe Eigenbedeutungen enthalten, konfrontiert (Rowland, 1974, S. XVII).

Im vorangegangenen Kapitel wurde bereits an einigen Stellen auf die Symbolhaftigkeit von bestimmten Tieren verwiesen. Im folgenden Teil wird die Bedeutung dieser noch einmal spezifischer aufgegriffen und dargelegt und auch auf die Symbolik von Tieren und Fabelwesen in verschiedenen Kulturen und Religionen eingegangen, sowie deren Rolle in der Architektur dargelegt.

### ***3.1 Tiere als christliche Symbolträger\*innen***

List (1993) schreibt, dass Tiere im Mittelalter „oft Träger, Gefäß oder Verkörperung göttlicher Eigenschaften“ (S. 7) sind. Eines der prägendsten Ausgangsmaterialien und Quellen für diese symbolhafte Bedeutung von zahlreichen Tieren war der *Physiologus*, welcher vor allem im Mittelalter neben weiteren Bestiarien breiten Anklang fand. Dieser wirkte sich nicht nur auf die Menschen selbst aus, sondern breitete sich auch in den Bereichen von Kunst, Buchmalerei und

Architektur aus (Luz, 1987, S. 10). Im *Physiologus* wurden zahlreiche Tiere mit christlichen Eigenschaften ausgestattet oder um eine christliche Auslegung erweitert, wobei diese theologisch-symbolische Interpretationen häufig auf fehlerhaften Informationen oder Beobachtungen beruhten.

Der Elefant steht beispielsweise im *Physiologus* symbolhaft für Keuschheit, was auf die Tatsache zurückzuführen ist, dass Elefanten in Gefangenschaft kaum paarungswillig sind. Die Beobachtung wird christologisch gedeutet und es wurde geschrieben, dass beide Elefantenpartner vom Baum Mandagora essen müssen, um Nachwuchs zu bekommen, was auf die Geschichte von Adam und Eva im Paradies hinweist, welche erst nachdem sie vom Baum der Erkenntnis gegessen haben, die Sünde oder sozusagen ihre Sexualität entdeckten. Weiters steht geschrieben, dass die Elefantenkuh ihr Junges in einem Gewässer zur Welt bringt, was im Christentum auf den Ritus der Taufe zurückzuführen ist (Luz, 1987, S. 10-11).

Eine weiße Taube versinnbildlicht häufig den Heiligen Geist, welcher das Wort Gottes überbringt, ist aber auch, losgelöst von kirchlicher Bindung, als Friedenstaube weltweit bekannt (List, 1993, S. 77). Der Pelikan, welcher häufig über dem Kreuz Christi zu finden ist, steht im Christentum für den opferbringenden Heiland. Dies lässt sich ebenfalls auf den *Physiologus* zurückführen, da dieser berichtete, der Pelikan könne seinen Nachwuchs mit seinem Herzblut wieder zum Leben erwecken (List, 1993, S. 77).

Die Figur des guten Hirten ist im Christentum Christus selbst gleichzusetzen, welcher sich für seine Schafe aufopfert. An der Seite des Hirten werden in Kunstwerken häufig zwölf Lämmer abgebildet, welche stellvertretend die Apostel symbolisieren sollen (List, 1993, S. 64). Eine weitere Bedeutung hat das Symbol des Lamm im Sinne vom Lamm Gottes, welches bereits seit dem vierten Jahrhundert den Erlöser selbst versinnbildlicht, und „Christi Sieg über den Tod in der Auferstehung, eine Tradition, die bis heute im Osterlamm lebendig geblieben ist“ (List, 1993, S. 77) darstellt. Blankenburg (1943) beschreibt das Lamm auch als ein Tier von sanfter Natur, welches alles dulden will und Hingabefreudigkeit besitzt (S. 26). Daher gilt das Bild des Lammes im Christentum



Abb. 38: ‚Das Lamm‘ von Paul Klee

als Symbol der Reinheit und steht für den Opfertod Christus (Rowland, 1974, S. 114; Blankenburg, 1943, S. 27).

Der *Physiologus* trug auch dazu bei, den Löwen als Sinnbild der Auferstehung des Herrn zu sehen. Man glaubte, ähnlich dem Pelikan, die Löwin bringt ihre Jungen tot zur Welt woraufhin der Löwenvater diese am dritten Tag durch sein Brüllen oder Lecken zum Leben erweckt (Luz, 1987, S. 11). Dieses dem Lamm so gegensätzliche Tier steht ebenso für den Erlöser und wird im Alten Testament als solcher genannt. Die außerordentliche Kraft des königlichen Wüstentiers wird daher als göttliches Symbol angesehen (Blankenburg, 1943, S. 26).

Die Schlange dahingegen galt im Christentum schon immer als niederträchtiges Wesen und wurde aufgrund der negativen Konnotation nur wenig von den Menschen geschätzt. Im Buch Genesis des Alten Testaments der Bibel verleitet eine Schlange Eva dazu die verbotene Frucht zu essen, wodurch sie als Verführer\*in gilt und mit dem Teufel gleichgesetzt wird (Rowland, 1974, S. 142). Da sie das Böse in die Welt brachte, wurde die Schlange damit bestraft von nun an auf ihrem Bauch zu kriechen und von allen gehasst zu werden (Eason, 2008, S. 25). Aufgrund der Tatsache, dass Schlangen keine Augenlider haben, gilt ihr Blick als besonders starr und leblos und dies lässt vor allem ihre Beute und alle, die ihr gegenüber stehen, unwohl fühlen (Eason, 2008, S. 20). Auch der Basilisk, ein schlangenähnliches Fabelwesen, stand im Christentum symbolisch für den Teufel selbst und war Sinnbild für Tod, Sünde sowie den Antichrist. Im Mittelalter sagte man dem Tier, welches aus dem Gift und den Gebeinen von Schlangen entstanden sein soll, außerordentliche Kräfte zu, unter anderem, dass sein Blick tödlich sei und sein feuriger Atem Steine zerbrechen konnte. Es gibt heute tatsächlich ein Tier mit dem Namen Basilisk, jedoch handelt es sich dabei um eine harmlose Eidechsenpezies (Rowland, 1974, S. 28; List, 1993, S. 77).



Abb. 39: Adam und Eva mit Schlange

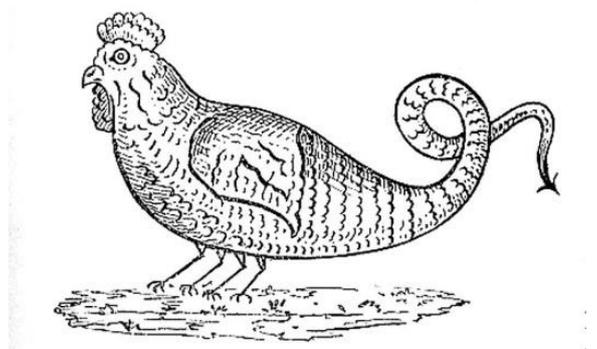


Abb. 40: Basilisk

Auch Katzen haben im Christentum eine sehr undankbare Rolle erhalten. Nachdem der Export der in Ägypten heiligen Tiere nach Griechenland und Rom verboten war, wurde dort anstatt der Katze eher das Wiesel domestiziert und auf die Mäusejagd spezialisiert. Infolgedessen waren die Tiere im Volkstum kaum von Bedeutung und sollten sie doch auftauchen, dann als Begleiterscheinung von übernatürlichen, bösen Mächten. Im Christentum wurden Ketzer beschuldigt den Teufel in Form einer meist schwarzen Katze anzubeten. Weiters wurden Hexen verurteilt, Katzen als ihre Vertrauten zu haben oder sich einer fleischlichen Kopulation mit dem Teufel in Form einer Katze hinzugeben. Durch diese andauernde Assoziation wurde die Katze im mittelalterlichen Christentum zu einem Symbol der Bosheit, Dunkelheit und des Okkultismus (Rowland, 1974, S. 51). Bei der didaktischen Verwendung durch mittelalterliche Prediger war die Katze entweder Satan, welcher versuchte die Maus – die Seele der Menschen – zu fangen, oder ein böser Priester, welcher seine Gemeindemitglieder verschlingen wollte. Nur wenige weltliche Literat\*innen sahen die Katze als Symbol der Freiheit an (Rowland, 1974, S. 52).

Auch Affen waren eher unbeliebt und galten als besonders hässlich, weshalb sie im *Physiologus* und anderen Bestiarien als Abbild des Teufels gehandelt wurden. Weiters wurden ihnen wenig bewundernswerte Eigenschaften wie Lust, Trunkenheit, Stolz und allgemeine Verrücktheiten nachgesagt (Luz, 1987, S. 12; Rowland, 1974, S. 8). Die Gleichsetzung mit dem Teufel lässt sich darauf zurückführen, dass die Menschenaffen genau wie Satan keinen Schwanz haben. Rowland (1974) beschreibt, wieso dies ausschlaggebend war: „The possession of a tail meant that the ‚end‘ of its owner had been determined by God.“ (S. 12). Die Menschen glaubten also dass beide Parteien aufgrund des fehlenden Schwanzes kein gutes Ende haben können (Rowland, 1974, S. 12).

Die in der katholischen Kirche vorkommenden Sieben Todsünden werden ebenfalls mit gewissen Tieren assoziiert. Beispielsweise wird der Hochmut mit Löwe oder Adler, der Neid mit Schlange oder Drache, die Trägheit mit Esel oder Affe, die Völlerei mit einem Schwein, die Lüsternheit mit Ziege oder Bär, die Habgier mit einem Wolf sowie der Zorn mit einem Leopard in Verbindung gebracht (List, 1993, S. 78). Blankenburg (1943) merkt an, dass die Bibel selbst bestimmt, wie gewisse Tiere in der christlichen Lehre und Kunst sanktioniert werden. Teilweise haben sie all ihre magisch-sakramentale Kraft eingebüßt und dienen nur noch als hinweisender Symbolträger (S. 27).

### 3.2 Symbolträchtige Tierfiguren weiterer Religionen und Kulturen

Natürlich kamen nicht nur im Christentum symbolbehaftete Tiere zum Einsatz, auch in anderen Religionen, Kulturen und Ländern waren Tiere fester Bestandteil ihres Glaubens und ihrer Vorstellung.

Viele afrikanische Stämme südlich der Sahara zelebrieren einen Ahnen- sowie Geisterkult, was sich auch in ihrer Kunst, vor allem der Plastik, widerspiegelt. List (1993) beschreibt, dass die zoomorphen<sup>8</sup> geschnitzten Objekte häufig bei Zeremonien zur Bestattung oder Initiation sowie bei Fruchtbarkeits- und Exorzismusriten Anwendung fanden (S. 24). Weit verbreitet und bekannt sind auch sogenannte Stülp- oder Aufsatzmasken, welche „das tiergestaltige Vorbild streng abstrahieren, oder – im Ahnenkult – die Vorfahren beschwören“ (List, 1993, S. 24). Infolgedessen verwenden die Menschen dieser Kulturen kunstvolle Masken und Objekte in Tierform, um eine Art Zauber durchzuführen und zwischen den Welten zu kommunizieren. Die häufig als Schaman\*innen, Heiler\*innen oder Magier\*innen bezeichneten Personen von Stammesgesellschaften von Australien oder Indien, über Afrika und Sibirien, bis hin zu Nord-, Mittel- und Südamerika tragen bei rituellen Zeremonien oft Tierkopfbedeckungen, Tierhäute oder Federmäntel. Augenzeugen berichten, dass die Schaman\*innen in eine Art Trance fallen und in ihren Gedanken beispielsweise als Vögel durch die Geisterwelt reisen. Sie bitten bei den Tiergött\*innen um Heilung, Segen oder Hilfe für Einzelpersonen (Eason, 2008, S. xii).

Im alten Ägypten herrschte der Polytheismus vor, weshalb es eine Vielzahl an Gottheiten gab, welche sich auf unterschiedlichste Weise manifestierten, unter anderem in Menschen, Tieren sowie Mischgestalten. Dabei gilt aber beispielsweise das Tier als reines Gefäß und nicht als die Gottheit selbst (List, 1993, S. 25). Ebenso

gibt es aber auch heilige Tiere, denen Wesenszüge von wiedergeborenen Gött\*innen innewohnen. So etwa besitzen hockende Katzen die Wesenheit von Sachmet und Pachmet, zwei Göttinnen mit Löwenkopf, sowie das Wesen der Bastet, einer katzenköpfigen Göttin, deren



Abb. 41: Afrikanischer Tier-Helm



Abb. 42: Ägyptische Bastet-Statue

<sup>8</sup> tiergestaltig, mit Tierattributen ausgestattet

Wagen zusätzlich von Katzen gezogen wurde (List, 1993, S. 26; Rowland, 1974, S. 51). Sämtliche Tiere waren in der ägyptischen Religion dem Menschen gleichgestellt und vor allem die heiligen Tiere wurden dem Menschen gleichbehandelt. So wurden auch Tiere nach ihrem Tod mumifiziert und auf den Eintritt ins Jenseits vorbereitet (List, 1993, S. 28). Vor allem die Katze galt in Ägypten durch ihre Fruchtbarkeit, Nachtsicht sowie Unnahbarkeit als besonders heilig und magisch. Sie galt sogar als so besonders, dass es verboten war, Katzen zu exportieren (Rowland, 1974, S. 50-51). Kobras standen in Ägypten als Symbol der Macht eines Pharaos, weshalb häufig Kopfbedeckungen in Form dieser Schlangenart zum Schutz vor Feinden getragen wurde. Aufgrund ihrer zum Schlag ausgebreiteten Flügelhaube gilt die Kobra immer noch als eine der meist gefürchteten Schlangen in Ägypten. Jedoch wurden Schlangen auch mit dem Tod und der Unterwelt in Verbindung gebracht, da sie oftmals in unterirdischen Löchern leben (Eason, 2008, S. 20).

In der griechischen Mythologie gibt es eine Vielzahl an Götter- und Heldengeschichten, in denen auch Tiere häufig eine wesentliche Rolle spielen. Die minoische Kultur wurde stark vom Stierkult dominiert. Ein Mythos erzählt dabei die Entstehungsgeschichte des Minotaurus, ein Wesen, welches halb Mensch und halb Stier ist. Dabei wünschte sich der Sohn von Zeus, Minos, von Poseidon einen Stier, welchen er zu opfern versprach, dies aber anschließend nicht tat. Aus Zorn brachte Poseidon Minos Frau dazu sich widernatürlich mit dem Stier zu vereinen, woraus der Minotaurus hervorgeht. Laut List (1993) verbindet dieser Kultus „Glaubensvorstellungen der orientalischen und indogermanischen Welt, wie Fruchtbarkeitsmythen, der göttliche Himmelsstier und die Vorstellung vom Stier als Wasserwesen zu einer eigenen religiösen Symbolik“ (S. 29). Anders als die ägyptischen Gottheiten treten die griechischen Gött\*innen in der Form von Menschen auf, jedoch gibt es Verweise darauf, dass diese auch in zoomorpher Gestalt aufgetreten sind, worauf Begriffe wie *kuhäugige Hera* und *eulenäugige Athena* hindeuten (List, 1993, S. 51). Darüber hinaus nahmen die Gött\*innen aber trotz ihrer Menschenform häufig die Gestalt von Tieren an, beispielsweise um die sterblichen Menschen



Abb. 43: Theseus besiegt den Minotaurus

Darüber hinaus nahmen die Gött\*innen aber trotz ihrer Menschenform häufig die Gestalt von Tieren an, beispielsweise um die sterblichen Menschen

zu verführen, wie es Zeus beispielsweise in Form eines Stiers, Schwans oder Adlers machte. Weiterhin waren sie auch imstande Menschen in Tiere zu verwandeln, meist aus Missgunst oder Liebe, als Belohnung oder zur Strafe (List, 1993, S. 51).

Die Göttin Artemis wird oft als Göttin der Jagd, der Tiere und der Natur bezeichnet und dadurch auch häufig mit Tieren des Waldes, wie Hirschen, Vögeln, oder Bären dargestellt (List, 1993, S. 51; Rautmann, 2012, S. 26). Athene oder Athena, die griechische Göttin der Weisheit, wird häufig mit einer Eule abgebildet, welche symbolhaft auch für sie steht. Weiterhin besteht eine Verbindung zur schlangenhaarigen Medusa. Medusa galt laut Erzählungen nicht immer als ein abscheuliches Monster. Poseidon verging sich im Tempel der Athene an ihr, woraufhin sich Athene für die Verunreinigung der heiligen Stätte an Medusa (!) rächte und ihr Haar in hässliche gelbe Schlangen verwandelte. Durch ihre Hässlichkeit erstarrten alle, die sie ansahen, von nun an zu Stein. Scheinbar auf Wunsch von Athene wurde sie schlussendlich von Perseus getötet und ihr Abbild ist weiterhin häufig auf Athenes Schild zu sehen (Eason, 2008, S. 24-25). Es gibt in der griechischen Mythologie auch Mischwesen, welche menschliche sowie tierische Züge aufweisen und so Zusammenhänge zwischen Mensch und Fauna schaffen, wie beispielsweise Satyrn oder der Hirtengott Pan (List, 1993, S. 51).



Abb. 44: Statue der griechischen Göttin Artemis (röm. Diana)

Der Gott Asklepios wurde als Gott der Heilkunst verehrt und war aufgrund seiner heilenden Fähigkeiten für die Menschen des antiken Griechenland besonders wichtig, da er auch bei schweren Krankheiten helfen konnte. Ihm wurden nach und nach ganze Tempel gewidmet wo sich Kranke und Verletzte versammelten und im Schlaf darauf warteten von Asklepios behandelt zu werden. Dieser trug einen Äskulap-Stab bei sich, um den eine Schlange gewickelt war, von der man sagt, es sei eine Äskulapnatter gewesen. Der Gott wird häufig zusammen mit einer Schlange abgebildet, sei es in Form von Statuen, Reliefs oder auf Münzen (Hartmann, 2021, S. 58-60). Man sagte ihm auch nach sich in eine Schlange verwandeln zu können. Laut Hartmann (2021)



Abb. 45: Logo der WHO

symbolisiert die Schlange „aufgrund ihrer regelmäßigen Häutung die Erneuerung und Verjüngung des Körpers“ (S. 60), wobei der hölzerne Stab für „die Vegetation der Erde, deren Wachstum und das allgemeine Leben auf der Erde“ (S. 60) steht. Heutzutage ist die

Äskulapnatter wahrscheinlich einem Großteil der Menschen weltweit bekannt, da sie in Form eines Symbols allgegenwärtig zu finden ist, beispielsweise im Logo der Weltgesundheitsorganisation (WHO) und von Apotheken (Hartmann, 2021, S. 58).



Abb. 46: Apotheken Logo

In der islamischen Kunst und Kultur spielen Tiergestalten ebenso eine bedeutende Rolle und sind in Wandmalereien, auf Seidenstoffen sowie als Keramiken zu finden. Als „Zeichen für den Schutz der Mächte des kosmischen Kreislaufs“ (List, 1993, S. 82) findet man symbolhafte Figuren der Tierkreiszeichen auf Tempeln und Basiliken. Auch von indischen Tierfabeln hat sich die islamische Kunst inspirieren lassen und zeigt anthropomorphisierte Tiere. Eines der bekanntesten arabischen Märchensammlungen ist vermutlich das *Märchen aus Tausendundeiner Nacht*, welches ebenso auf indische Fabeln zurückzuführen ist. Darin kommt u.a. der Phönix vor, zwar unter einem anderen Namen, jedoch in ähnlicher Weise wie auch im *Physiologus* (List, 1993, S. 84).

Bereits im vorigen Kapitel wurde auf die symbolhafte Bedeutung des Elefanten im Christentum eingegangen. Auch im Islam ist dieser von Bedeutung, da das Geburtsjahr des Propheten Muhammad das Jahr des Elefanten war (m-haditec GmbH, 2006, o. S.) Vor allem aber ist der Elefant ein hinduistisches Symbol. Er gilt als respektiertes Last- sowie Fortbewegungstier, welches man niemals töten durfte. Prinzen wurden häufig mit der Aufgabe des Abrichtens beauftragt und es gab stets einen zeremoniellen Staatselefanten, welcher bestimmte Kriterien erfüllen musste, u.a. sollte seine Haut möglichst hell sein, da er laut Mythos von einer Wolke stammte (List, 1993, S. 171). Im Hinduismus wird alles Leben als Teil eines Weltplanes verstanden und alle Lebewesen werden als Brahma, den Weltschöpfer, interpretiert, welcher in verschiedenen Formen erscheint. Daher treten auch viele Gottheiten des Hinduismus, wie Shiva oder Vishnu, teilweise in Tierform oder Inkarnation solcher auf. Ebenso können sie als Mischform von Mensch und Tier auftreten, wie Ganesha, welcher mit einem Elefantenkopf dargestellt wird. Ganesha gilt als besonders beliebt, gütig und wird meist zum Beseitigen von Hindernissen herangezogen (List, 1993, S. 171-172). Darüber

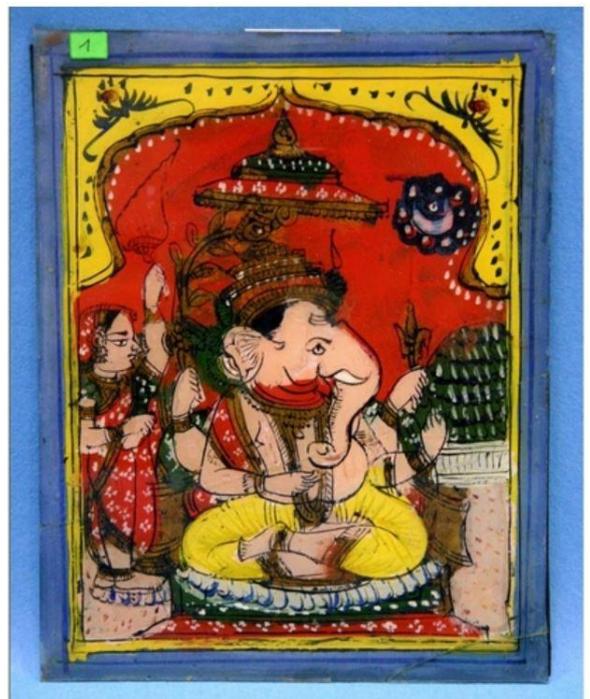


Abb. 47: Hinduistischer Gott Ganesha

hinaus schreibt Rowland (1974), dass in Indien der Elefant seit jeher ein Symbol von göttlicher Weisheit ist, weshalb auch Götter seinen Kopf als Zeichen der Intelligenz tragen. Weiters wird ihm Geduld, Ausdauer, Selbstbeherrschung, Langlebigkeit sowie Kraft zugeschrieben (S. 70). Ein weiteres Tier, welches vor allem in Indien als heilig und unantastbar gilt, ist die Kuh. Bereits in den Veden, den heiligen Texten des Hinduismus, wurde von der heiligen Kuh berichtet. Es wird als Sünde angesehen eine Kuh zu töten, da laut Überlieferung jegliche Vegetation aus der Milch der Urkuh entstand und die Himmelskuh den Göttern honigreiche Milch gibt (Blankenburg, 1943, S. 10; List, 1993, S. 172). Als Götterkönig der Vögel gilt Garuda, welcher den Kopf, die Flügel und Krallen sowie den Schnabel eines Adlers und den Körper und die Gliedmaßen eines Mannes hat. Er fliegt schneller als der Wind und fungiert als Ross für den Gott Vishnu, den er auf seinem Rücken trägt (Eason, 2008, S. 59).



*Abb. 48: Götterkönig Garuda interpretiert in der Serie ‚Digimon‘*

Auch in China zählt die Tierdarstellung zu einer mehr als drei Jahrtausende anhaltenden Tradition. Es gibt Symboltiere wie Koi-Karpfen, Kraniche, Drachen oder Tiger, welche für unterschiedliche Dinge stehen. Der Fuchs, welcher seit der Antike als listig angesehen wird, wird auch in China als Symbol für Hinterlist gedeutet. Außerdem gilt der Fuchs als Gestaltwandler, welcher die Seele eines verstorbenen Menschen besitzen kann, weshalb er ein Symbol für Langlebigkeit ist (Rowland, 1974, S. 76). Weiters gibt es auch die chinesischen Tierkreiszeichen. Im Unterschied zu westlichen Sternzeichen, wo es zwölf unterschiedliche Zeichen pro Jahr gibt, existieren in China Tierkreiszeichen, welche jedoch in einem Zyklus von zwölf Jahren rotieren. So steht jedes Jahr ein anderes Tier im Zentrum. Zu den Tierkreiszeichen gehören Ratte, Büffel, Tiger, Hase, Drache, Schlange, Pferd, Ziege, Affe, Hahn, Hund und Schwein. 2022 steht im chinesischen Neujahr, oder Yuan Tan, so wie das Fest offiziell genannt wird, beispielsweise im Zeichen des Tigers. Gefeierte wird in allen Regionen der Welt, in denen sich Chines\*innen oder andere fernöstliche Völker niedergelassen haben (Eason, 2008, S. 36).

In China repräsentieren weiters die vier himmlischen Tiere des Feng Shui – Schildkröte, Drache, Phönix und Tiger – die vier Himmelsrichtungen (List, 1993, S. 173-174). Die schwarze Schildkröte ist ein Geschöpf des Mondes und des Winters und symbolisiert ein langes Leben, Familie, Stärke und Ausdauer. Der grüne Drache ist einer von neun chinesischen Drachen, welche verschiedene universelle Elemente kontrollieren. Der grüne Drache ist der Erddrache und er wird mit Donner und dem chinesischen Element Holz in Verbindung gebracht, welches

stellvertretend für Gesundheit, Ambition und Wachstum steht. Der rote Phönix weist nach Süden und laut chinesischer Mythologie soll der Körper des Phönix auf fünf menschliche Eigenschaften verweisen: Sein Kopf repräsentiert Tugend, die Flügel stellen die Pflicht dar, die Rückseite zeigt rituell korrektes Verhalten, die Brust steht für Menschlichkeit und der Magen steht für Zuverlässigkeit. In China sowie Japan sagte das Erscheinen eines Phönix in einem Traum das Kommen eines großen Kaisers voraus. Um ein langes, gesundes Leben zu gewährleisten, trugen die



Abb. 49: Chinesische Tierkreiszeichen aus Jade

Menschen Bilder des Phönix beispielsweise als Schmuck am Körper. Das letzte himmlische Tier ist der weiße Tiger, welcher ein Symbol für Stärke, positive Veränderung, Schutz sowie Entschlossenheit ist. Jedoch gilt das Zeichen in Sachen Glücksspiel als ungünstig (Eason, 2008, S. XVII-XVIII).

Auch in der asiatischen Malerei, vor allem der Tuschalerei, kommen häufig Tiere vor, welche laut List (1993) nicht in erster Linie aufgrund naturalistischen Könnens dargestellt wurden, sondern deren Abbildungen vielmehr das innere Wesen oder die „Struktur als Ganzes zu erfassen sucht und dies in schnellem, nicht korrigierbarem Pinselzug der Schrift vergleichbar, zum Ausdruck bringt“ (S. 174). Als ein Meister dieser zarten Tuschalerei gilt der japanische Zen-Mönch SESHŪ TŌYŌ (1420-1506), welcher mit wenigen Pinselstrichen die Kontur von Tieren darstellen konnte. Der japanische Künstler KITAGAWA UTAMARO (1753-1806) fertigt u.a. Tierdarstellungen als Farbholzschnitte an und inkludiert beispielsweise Vögel, Insekten, Eidechsen und Frösche, welche in der japanischen Naturphilosophie eine wichtige Rolle spielen (List, 1993, S. 176).

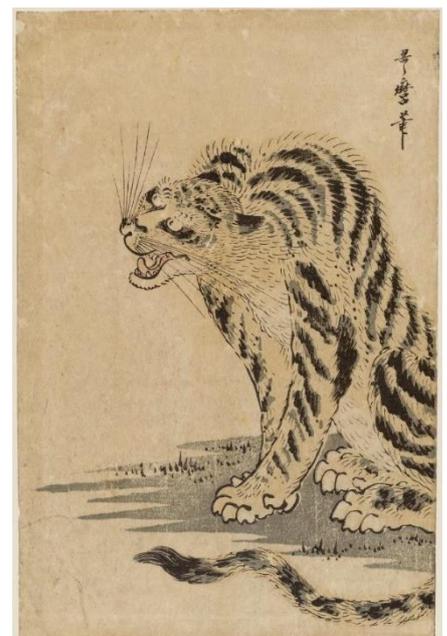


Abb. 50: Utamaros Tiger

In Australien gibt es, vor allem unter den Aborigines sowie Torres-Strait-Insulaner\*innen, zahlreiche Mythen, Riten und Schöpfungsvorstellungen, welche um die sogenannte *Traumzeit* kreisen. Die Traumzeit bezeichnet dabei einen Prozess, in dem alle Menschen, Tiere und Pflanzen auf ewig miteinander verbunden sind. Für sie war Magie untrennbar mit ihrer natürlichen Welt verbunden. Laut mythologischen Erzählungen spielt die Regenbogenschlange, die unter den Aborigines überall anders bezeichnet wird, eine wesentliche Rolle und lässt unter anderem Leben entstehen (List, 1993, S. 23). Die erste Felsmalerei der Schlange wurde 6000 Jahre vor unserer Zeitrechnung geschaffen. Die männliche Regenbogenschlange transformiert das Land durch Stürme, Dürren und Überschwemmungen, welches von der weiblichen Regenbogenschlange als Mutter allen Lebens erschaffen wurde (Eason, 2008, S. 22).



Abb. 51: Regenbogenschlange

Forscher\*innen fanden in australischen Höhlen heraus, dass sie eine ähnliche Jagdmagie wie in europäischen Höhlen aufweisen. Zudem konnte bei einer Expedition in den Jahren 1954/55 noch teilweise mit Aborigines über die inhaltliche Bedeutung und den mystischen Sinn der Abbildungen gesprochen werden (List, 1993, S. 22). Sehr häufig finden sich sogenannte Röntgenbilder vor, welche teils auf Rindenstücke gemalt wurden. Wie der Name es bereits vermuten lässt, zeigen diese Bilder nicht nur die Tiere von außen, sondern auch das Innere, nämlich Knochen und Organe. Die Stücke sollten die Jagd erleichtern, einerseits dadurch, dass man sie mitnehmen konnte, andererseits dadurch, dass man wusste, wo das dargestellte Tier verletzlich war (Janson & Janson, 2000, S. 13). Eine weitere Überlieferung der Aborigines besagt, dass der Hüter der Sonne den Kookaburra, eine australische Eisvogelart, geschaffen hat, um Menschen und Tiere mit seinem Lachen in der Morgendämmerung zu wecken und Freude

in die Welt zu bringen. Es heißt, solange der Kookaburra lacht, wird die Sonne aufgehen (Eason, 2008, S. 70).

Viele lokale nordamerikanische Gemeinschaften sowie Steppenvölker Asiens manifestierten ihre heiligen Clan-Tiere häufig in Form eines geschnitzten und bemalten Totempfahls. Es soll die mythischen Vorfahren darstellen und den Menschen Schutz, Macht und Weisheit bieten (Eason, 2008 S. 123). Ebenso symbolisieren die Tiere in manchen Fällen psychologische Kraftsymbole und die Menschen hoffen durch die Totempfähle die Eigenschaften der Tiere, welche sie darstellen, auf sich selbst zu übertragen (Eason, 2008, S. IX). Tieren wird in vielen naturnahen Kulturen immer noch großer Respekt entgegengebracht, großteils, weil diese glauben, dass tierisches Leben reiner ist, da es noch vor dem Menschen geschaffen wurde (Eason, 2008, S. 121).

Ähnlich wie bei den Aborigines und Torres-Strait-Insulaner\*innen in Australien kann man bei der näheren Betrachtung von paläolithischen Höhlenmalereien ebenfalls eine gewisse magische Bedeutung in den Abbildungen entdecken, welche auf traditionelle Jagdrituale hinweist. Bei den Innu in Nordamerika und den Sámi in Lappland lassen sich diese Jagdpraktiken beispielsweise nach wie vor nachweisen (Eason, 2008, S. VII). Das Leben der Innu im heutigen Kanada hängt immer noch stark von der Migration der Karibus ab. Der Überlieferung nach träumen die Anführer\*innen vor der Jagd von der Wanderroute der Tiere und wissen daher welchen Weg die Herden nehmen würden. Handgenähte Mäntel aus Karibuhaut werden mit handbemalten, farbenfrohen Abbildungen des Karibu-Berges, auf dem der Karibu-Meister der Geister lebt, und der Wanderroute geschmückt. Das Handwerk kann als eine Art magische Opfergabe angesehen werden, bei welchem sich die Innu erhoffen ausreichend Nahrungsvorräte zu erhalten. Viele lokale Gemeinschaften leben in einem natürlichen Rhythmus aus rituellen Handlungen, um sicherzustellen, dass sie in Harmonie mit den Tieren in ihrem Umkreis leben. Dieser Respekt und die Abhängigkeit vom Tierreich könnte der Grund sein, warum viele ähnliche Völker und Kulturen bestimmte Tiere als spirituelle und



Abb. 52: Schildkröte und Frosch im Röntgenstil



Abb. 53: Kängurujagd

Das Handwerk kann als eine Art magische Opfergabe angesehen werden, bei welchem sich die Innu erhoffen ausreichend Nahrungsvorräte zu erhalten. Viele lokale Gemeinschaften leben in einem natürlichen Rhythmus aus rituellen Handlungen, um sicherzustellen, dass sie in Harmonie mit den Tieren in ihrem Umkreis leben. Dieser Respekt und die Abhängigkeit vom Tierreich könnte der Grund sein, warum viele ähnliche Völker und Kulturen bestimmte Tiere als spirituelle und

idealisierte Naturgött\*innen verehren. Weltweit gibt es tatsächlich Familienstämme und Kulturen, von den Innu bis zu den alten Clans Schottlands, welche eine symbolische oder manchmal auch eine tatsächliche Abstammung von bestimmten Tieren beanspruchen (Eason, 2008, S. VII-VIII).

### ***3.3 Kulturübergreifende Tier- und Fabelwesen als Symbole***

Fabelwesen kommen weltweit in unterschiedlichen Kulturen und Ländern vor. Schon früh waren die Menschen vom Tierreich fasziniert und es entwickelte sich eine starke Mythologie aus den fabelhaften Kreaturen, welche von den ersten Reisenden beschrieben wurden. Diese Fabelwesen könnten, laut Eason (2008) einst die Erde durchstreift haben und später ausgestorben sein, jedoch wird häufiger angenommen, dass es sich bei Fabelwesen um ausgedachte Wesen handelt, welche eventuell auf anderen Tieren beruhen, jedoch ihre Existenz (noch) nicht bewiesen werden konnte (S. VII). Meist gleicht ihr Äußeres Tieren oder Menschen, aber häufig handelt es sich auch um Mischwesen. Fabelwesen treten vermehrt in Märchen, Fabeln, Mythologie, Heraldik, Literatur sowie Film und Fernsehen auf und besitzen oft übernatürliche Kräfte. Fabelwesen begegnen dem Menschen weltweit nach wie vor, auch im 21. Jahrhundert auf unterschiedliche Art und Weise. Generell verschmelzen bei Fabelwesen die Bereiche Mythos, Fiktion und historische Ereignisse, was häufig mit menschlicher Angst zusammenhängt (Eason, 2008, S. 110).

Als eines der bekanntesten, sowie beliebtesten Fabelwesen zählt der Drache, welcher die Menschen in vielen Kulturen und Zeiten fasziniert hat. Seinen europäischen Ursprung findet er wahrscheinlich im Mittelalter, wo man auf zwei der ältesten Drachenfiguren stößt. Einerseits ist dies der Drache, welcher im Heldengedicht *Beowulf* auftaucht, andererseits der Drache aus der Legende des heiligen Georgs (Obermaier, 2009, S. 131). Obermaier (2009) erklärt, dass Drachen in der Literaturgeschichte häufig als „reine Hindernisse oder Hürden, welche es von den Helden und Heiligen zu überwinden galt“ (S. 137) fungieren und, dass die Drachen „innerhalb des christlichen Kontextes symbolisch für dämonische Kräfte oder den Teufel selbst“ (S. 137) standen. Eason (2008) meint, man könnte annehmen, dass es heute keine existierenden Drachen mehr gibt, weil sie alle in der Vergangenheit von den Heiligen und Helden getötet worden sind. Jedoch wurden auch Dinosaurierknochen lange Zeit als Drachenüberreste interpretiert (S. 35).

Der Drache setzt sich in seiner Darstellung, kulturabhängig, meist aus verschiedenen Tieren zusammen und vereint Schlangen, Echsen, Vögel und Raubtiere. Im Allgemeinen werden Drachen im Mythos häufig als riesige, reptilien- oder eidechsenartige, schuppige Kreaturen mit Klauen, Beinen und einem langen Schwanz sowie manchmal riesigen, ledrigen Flügeln beschrieben. Laut skandinavischen Traditionen können sie Feuer speien und nach orientalischen Mythos schlüpfen Drachen

aus juwelenähnlichen Eiern (Eason, 2008, S. 35). In China werden Drachen meist ohne Flügel, dafür mit den Hörnern eines Hirsches, dem Hals einer Schlange, den Schuppen eines Karpfens, den Klauen eines Adlers, den Pfoten eines Tigers sowie den Ohren eines Ochsen abgebildet (Eason, 2008, S. 37). Der Name leitet sich aus dem Lateinischen (*draco*) und dem Griechischen (*drakōn*) ab und bezeichnet eine große Schlange, weshalb sich der Drache auch einige Eigenschaften mit Schlangen teilt. Zum einen galten Drachen als wohltätige, lebensspendende Kraft, welche Meere und Flüsse kontrollieren, zum anderen waren sie bösertige und chaosbringende Kreaturen. Sie symbolisieren ebenfalls Wächter\*innen von Schätzen, orakelhaftes Sehen und gelten als sehr weise (Rowland, 1974, S. 66). In China ist der Drache ein Symbol der



Abb. 54: Ausschnitt aus Uccellos ‚Der Heilige Georg und der Drachen‘

Macht, des Kaisers und des Wassers, ebenso wird er als Glücksbringer angesehen. Wie bereits im vorigen Kapitel erläutert, gehört er zu insgesamt vier übernatürlichen, von Gott geschaffenen prophetischen Bestien. Er führt die anderen drei Tiere, nämlich Einhorn, Phönix und Schildkröte an. Verschiedenfarbige Drachen symbolisieren dabei unterschiedliche Eigenschaften, so gilt ein blauer Drache als Lebensgeist des Wassers, ein gelber Drache steht für die Essenz göttlicher Kraft und ein schwarzer Drache verwandelt Dunkelheit (Yin) in Licht (Yang) (Eason, 2008, S. 36; Rowland, 1974, S. 66). An anderer Stelle, im Norden Europas,



Abb. 55: Interpretation eines Drachens der japanischen Serie ‚Dragonball‘

An anderer Stelle, im Norden Europas,

galten die schützenden Eigenschaften und der Schrecken, den die Vorstellung von der Kreatur auslöste, als ideales Sinnbild von Krieg. Vor allem die Wikinger nutzen das Wesen zur Einschüchterung, malten Drachen auf ihre Schilde und schnitzten Drachenköpfe in die Bugspitze ihrer Schiffe (Rowland, 1974, S. 67). Obwohl Drachen ihren Ursprung vermutlich vor über tausend Jahren haben, finden sie in unterschiedlichen Medien auch im 20. und 21. Jahrhundert noch viel Anklang und erregen die Fantasie der Menschen.

Auch das Einhorn gehört weltweit zu einem der bekanntesten Fabeltiere. Das geheimnisvolle Geschöpf aus antiker Folklore, an dessen reale Existenz immer noch vereinzelt geglaubt wird, taucht nach wie vor in Gedichten, Liedern und Psychoanalysen als ein Symbol für Gut und Böse auf (Rowland, 1974, S. 152). Das Tier wird meist ähnlich einem weißen Pferd dargestellt, häufig mit Ziegenbart, gespaltenen Hufen und namensgebend einem gedrehten, spitz zulaufenden Horn in der Mitte der Stirn. Der Ursprung der Legende könnte sich in Indien befinden, von wo es sich nach Vorderasien und China ausbreitete und sich ebenso im *Physiologus* niederschlug. Dieser war auch wesentlich verantwortlich für die Verbreitung der Eigenschaften, welche das Einhorn scheinbar aufweist, unter anderem seine Friedfertigkeit und besondere Stärke trotz kleiner Körpergröße. Weiter schrieb man ihm auch äußerst heilende Kräfte und eine unzähmbare Wildheit zu. Laut *Physiologus* lässt sich das Fabeltier nur von einer Jungfrau fangen und zähmen, weshalb es auch als Symbol für Christus sowie Jungfräulichkeit und Reinheit steht (List, 1993, S. 104; Mayer, 2017, S. 50-51). Vor allem in der Heraldik werden durch das Symbol des Einhorns Attribute wie Keuschheit, Zurückgezogenheit und Adel betont. Es diente beispielsweise als Symbol von Königin Elizabeth I. von England, welche als *Virgin Queen* bezeichnet wurde, da sie keine Kinder hatte. Weiters fand es auch seinen Weg in das schottische Königswappen und ist auch heute noch das Nationaltier Schottlands (Rowland, 1974, S. 155).



Abb. 56: Jungfrau und Einhorn

In China gilt das edle Einhorn als Symbol für das vollkommene Gute. Laut Eason (2008) sagte man über das Einhorn, es könne das Böse in den Herzen der Menschen sehen und böse Menschen mit einem einzigen Stoß seines Horns töten (S. 86). Aufgrund der Aussage, das Wesen würde tausend Jahre alt werden, symbolisiert es weiter Langlebigkeit, Erhabenheit,

Glückseligkeit, illustre Nachkommenschaft oder Weisheit und war auch in anderen asiatischen Ländern für seine wundersame Energie bekannt (Rowland, 1974, S. 153). Vor allem dem Horn wurden heilende und wundersame Kräfte nachgesagt, weshalb jahrhundertlang mit Gegenständen wie Trinkbechern oder Besteck gehandelt wurde, weil man annahm, sie wurden aus dem Horn des Einhorns gefertigt. Später hat sich aber herausgestellt, dass die meisten dieser Objekte aus dem Stoßzahn von Narwalen hergestellt wurden (Rowland, 1974, S. 156).

Im Gegensatz zum Chinesischen Tierkreiszeichen, befinden sich in der westlichen Astrologie, welche sich an der Laufbahn der Sonne innerhalb eines Jahres orientiert, nur sieben Sternzeichen mit Tiernamen: Steinbock, Fische, Widder, Stier, Krebs, Löwe und Skorpion. Beim Bild des Schützen handelt es sich um ein Mischwesen aus Pferd und Mensch (Blankenburg, 1943, S. 11). Das Sternzeichen des Schützen ähnelt stark dem Aussehen eines Zentauren, ein Mischwesen aus Mensch und Pferd der griechischen Mythologie, welches dort meist Lust symbolisiert (Rowland, 1974, S. 53)

Als ein weiteres übernatürliches Wesen gilt der Werwolf, dessen Ursprung weit über die Antike hinaus zurückreicht. Es wird angenommen, dass sich Menschen bei Vollmond in Wölfe verwandeln oder deren Seele im Schlaf die Gestalt eines Wolfes oder eines Bären annimmt. In Indien gibt es ähnliche Vorstellungen jedoch mit Tigern und in Afrika verwandeln sich die Menschen in Löwen, Leoparden oder in Hyänen (Blankenburg, 1943, S. 11). Vor allem Nordeuropa gilt als besonders reiche Quelle von Werwolflegenden. Der Wolfsmythos könnte auf einen tatsächlichen Angriff oder eine Reihe von Angriffen eines riesigen wilden Wolfes zurückgehen. Das Auftreten von Werwölfen und Wolfsattacken wird auch häufig im Zusammenhang mit dem Vollmond beschrieben. Für diesen Fakt könnte die Helligkeit des Mondes verantwortlich sein, da bei Vollmond möglicherweise mehr Menschen nachts unterwegs waren, da das natürliche Licht das Reisen erleichterte (Eason, 2008, S. XV).

Skandinavische Christen glaubten, dass die mutigen und starken Bärenmenschen oder Berserker nicht in den Himmel kommen können und sie stattdessen nach ihrem Tod zu Bären mit besonderen Eigenschaften wurden. Im grimmschen Märchen *Schneeweißchen und Rosenrot* spiegelt sich dieser Glaube wider, da der sprechende Bär ein verzauberter Prinz ist (Eason, 2008, S. 111). Die sogenannten Berserkerkrieger\*innen trugen Bären- oder Wolfsfelle, heulten im Kampf wie Tiere, schienen völlig furchtlos und außerordentlich schmerzbefreit und sie hatten sogar Schaum vor dem Mund. Sie wurden vom Feind als wilde Tiere wahrgenommen, da sich die wilden Krieger selbst aufgrund der Macht des Geistes für Bären hielten (Eason, 2008, S. x).



Abb. 57: Werwolf-Holzchnitt von Cranach d. Ä.

Auch in Nordamerika sind Mythen rund um werwolfartige Wesen weit verbreitet. In der Gegend rund um New Orleans ist dieser unter dem Namen *Rougarou* oder *Loup Garou* bekannt, was sich aus dem Französischen ableiten lässt und so viel bedeutet wie *der Mann, der ein Tier wird*. Die Schauergeschichten rund um den Rougarou wurden angeblich als Abschreckung für ungezogene Kinder eingesetzt, um diese von den gefährlichen Sumpfgebieten fernzuhalten. Jedoch wird ebenfalls gesagt, dass die Geschichten rund um den Rougarou nur eine Abwandlung des französisch katholischen Glaubens ist, in welcher sich Gläubige nach Nichteinhalten der Fastenzeit zur Strafe in einen Werwolf verwandeln, da sie sich ihrer tierischen Natur hingeeben haben (Eason, 2008, S. 113).

Neben den Werwölfen gibt es auch noch andere weltweit bekannte Mischwesen aus halb Mensch, halb Tier, nämlich die Meermenschen. Im deutschen Sprachgebrauch spricht man zwar meistens von Meerjungfrauen, jedoch beschreiben Meermenschen im Allgemeinen eine

Mischform aus menschlichen Köpfen und Körpern bis zur Taille und einem Fischschwanz unterhalb der Taille (Eason, 2008, S. 148). Es gibt Mythen darüber, dass Meerjungfrauen häufig sterbliche Männer geheiratet haben. Aufgrund trickreicher Einfälle gelang es den Menschen den sich sonnenden Meerfrauen, Gegenstände wie Perlenspiegel oder Käämme zu stehlen. Die berühmteste Geschichte einer Meerjungfrau stammt vermutlich aus der Feder des dänischen Schriftstellers Hans Christian Andersen. *Die kleine Meerjungfrau* erzählt die Geschichte einer Meerjungfrau, welche einem schiffbrüchigen Prinzen das Leben rettet und sich daraufhin in diesen verliebt. Bei einer Meerhexe tauscht sie ihre Stimme gegen menschliche Beine ein und geht das Wagnis ein, nur dann eine Seele zu bekommen, wenn der Prinz ihr seine Liebe gesteht. Trotz aller Mühen heiratet der Prinz eine menschliche Prinzessin. Die Meerjungfrau kann nur dann ins Meer zurückkehren, wenn sie den Prinzen tötet, jedoch weigert sie sich und wird zu Schaum. Aufgrund ihrer Güte wird sie von Luftgeistern in die Wolken getragen und kann durch gute Taten eine Seele verdienen (Eason, 2008, S. 149).



Abb. 58: Die kleine Meerjungfrau in Kopenhagen

Es gibt auch Fabelwesen, deren Existenz immer noch stark umstritten ist, über die jedoch bereits seit hunderten Jahren berichtet wird. Auch im 21. Jahrhundert werden immer wieder Sichtungen bekanntgegeben. Diese Wesen sind beispielsweise *Bigfoot*, der *Yeti* oder das *Loch Ness Monster*. Die Figur des Bigfoot ist weltweit unter verschiedenen Namen bekannt, so wird sie beispielsweise in Kanada *Sasquatch* genannt. Es handelt sich bei dem Wesen um eine Kreuzung zwischen einem Menschen und einem Affen, welcher bis zu 2,40 Meter groß werden kann und laut Berichten dickes, langes, dunkelbraun bis rötliches Fell hat. Weiters wird dem in abgelegenen Wäldern wohnenden Wesen ein muffiger, stechender Geruch nachgesagt. Bigfoot wurde in allen fünfzig amerikanischen Bundesstaaten sowie in fast allen kanadischen Provinzen gesichtet (Eason, 2008, S. 115). Ein Verwandter von Bigfoot könnte der Yeti sein. Dieser ähnelt jedoch eher großen Bären als Menschenaffen und wohnt im Himalaya-Gebirge. Seine Körpergröße wird auf rund 1,80 Meter geschätzt, weiters wird er mit weißem Fell, muffigen Aroma, telepathischen Fähigkeiten und aggressivem Verhalten gegenüber dem Menschen beschrieben (Eason, 2008, S. 117). In Schottland findet man das berühmte Seeungeheuer, welches nach dem Gewässer benannt wurde, in dem es wohnen soll – das Loch Ness Monster oder Nessie. Seeungeheuer werden bemerkenswerterweise in unterschiedlichen Ländern meist

ähnlich beschrieben. Es soll sich um große Kreaturen mit Schuppen, langem Hals, pferdeähnlichem Kopf sowie buckligen Rücken handeln. Diese Deskriptionen ähneln stark dem Aussehen von prähistorischen Plesiosauriern oder Archaeoceti-Walen, von denen man eigentlich annimmt, dass sie ausgestorben sind. Nessie wird ebenfalls mit einem langen Hals beschrieben, soll Flossen haben und zwölf Meter lang sein (Eason, 2008, S. 138). Eine der ersten Sichtungen war bereits im 6. Jahrhundert und nach wie vor gibt es viele fotografische Hinweise und mündliche Behauptungen, wobei wissenschaftliche Untersuchungen des Sees noch keine Beweise für die tatsächliche Existenz von Nessie liefern konnten. Neblige Bedingungen oder Wellenbewegungen könnten den menschlichen Verstand verschleiern und für eine mehrdeutige Wahrnehmung verantwortlich sein, da man häufig das sieht, was man erwartet oder sehen möchte (Eason, 2008, S. 139). Ebenso wird argumentiert, dass Kreaturen wie der Bigfoot oder der Yeti tausende von Jahren in unzugänglichen Regionen wie dichten Wäldern und Bergpässen überleben konnten. Diese Wesen sind jedenfalls kein modernes Phänomen, sondern werden seit Jahrhunderten von unterschiedlichen lokalen Gemeinschaften beschrieben (Eason, 2008, S. 115). Viele Sichtungen lassen sich schlichtweg darauf zurückführen, dass die Menschen an etwas außerhalb des Möglichen glauben wollen. Zusätzlich werden die Fantasien durch fortschrittliche Computeranimationen und CGI<sup>9</sup> angefeuert, wie sie etwa im *Jurassic Park* Franchise zum Einsatz kommen. Die Grenzen zwischen Wirklichkeit und Fantasie werden dadurch immer mehr verwischt und es wird immer schwieriger die Wahrheit hinter der Simulation zu erkennen (Eason, 2008, S. xiv).

Schlangen symbolisieren im christlichen Kontext häufig das Böse oder den Teufel, jedoch werden ihre Fähigkeiten sich zu häuten und scheinbar wiedergeboren zu werden in anderen Kulturen häufig mit Themen wie Regeneration und Unsterblichkeit identifiziert. Ebenso werden sie mit Geburt und Müttern allgemein in Verbindung gebracht und fördern so auch das magische Symbolbild, dass Schlangen sowohl Lebende als auch Verstorbene mit Kräften der Wiedergeburt und Fruchtbarkeit ausstatteten. Vor allem in lokalen Kulturen werden Schlangenvater und Schlangemutter nach wie vor zuneigungsvoll mit Respekt behandelt (Eason, 2008, S. 19-20). Als ein sehr altes Symbolbild, welches in verschiedenen Formen und unterschiedlichen Kontexten und Kulturen auftritt, gilt das Zeichen des *Ouroboros*. Dabei handelt es sich um eine Schlange, welche sich selbst in den Schwanz beißt und so einen Kreis bildet. Sie steht laut Blankenburg (1943) für das „Sinnbild der Einheit des Alls und des sich selbst zeugenden Lebens“ (S. 325). Wörtlich aus dem Griechischen übersetzt bedeutet es so viel wie *Schwanzfresser*. Die älteste bekannte Abbildung eines Ouroboros findet man auf einem

---

<sup>9</sup> Computer Generated Imagery, Computeranimation in der Filmproduktion

Schrein im Grab von Tutanchamun im 13. Jahrhundert vor unserer Zeitrechnung. Das Symbol steht in Verbindung mit Zeit, welche in Ägypten als etwas Zyklisches anstatt etwas Lineares verstanden wurde. Der Ouroboros gelangte zu den griechischen Alchemist\*innen, wo es als ältestes allegorisches Symbol bekannt ist. In diesem Zusammenhang repräsentierte das Zeichen das Konzept von Ewigkeit und endloser Wiederkehr, sowie die Einheit von Anfang und Ende der Zeit. Im 2. und 3. Jahrhundert unserer Zeitrechnung sahen Gnostiker\*innen<sup>10</sup> die entgegengesetzten Enden des Ouroboros als das Göttliche und das Irdische, welche trotz Widerspruch in Einklang existierten. Diese Dichotomie kann auch mit der chinesischen Philosophie von Yin und Yang verglichen werden. In der nordischen Mythologie umkreist *Jörmungandr*, eine Schlange die ihren Schwanz im Maul trägt, die Welt, während im Hinduismus der Ouroboros ein wichtiger Teil des Fundaments ist, auf dem die Erde ruht. Bekannte Phänomene wie das Möbiusband, die unmögliche Treppe, oder die Lithographie *Drawing hands* von M. C. Escher, aber auch der Sisyphus Mythos beruhen auf ähnlichen Versinnbildungen wie der Ouroboros und können als universale Zeichen für Unendlichkeit gelesen werden (Bekhrad, 2017, o. S.).



Abb. 59: Ouroboros Variation auf einem Buchcover

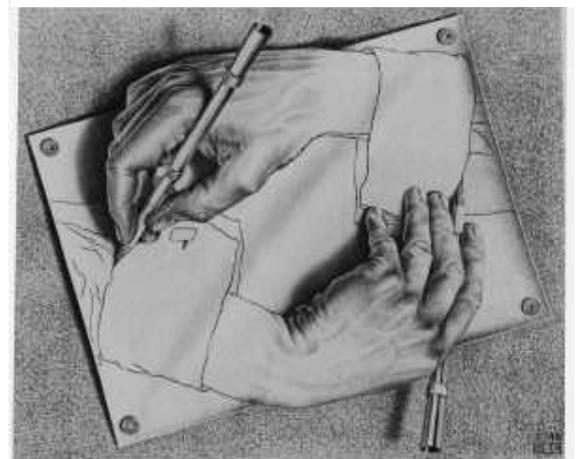


Abb. 60: Eschers ‚Drawing hands‘

Auch alltäglich scheinende Tiere wie Bären, welche in Form von Stofftieren oder animierten Zeichentrickfiguren Eingang in das Leben zahlreicher Menschen gefunden haben, haben in unterschiedlichen Epochen und Kulturen eine tiefe symbolhafte Bedeutung. In der mythologischen Antike gilt der Bär als majestätischer und leuchtender Gott der Stürme und des Sonnenscheins. Im Märchen tritt er häufig als verkleideter Prinz oder sanfter Freund auf, wohingegen er in der Fabel oft als honigliebender Betrüger dargestellt wird. Weiters steht er für den Vorläufer des magischen Helden in der Saga, das wilde Monster des Mittelalters sowie den fügsamen Jünger der Heiligen in der Legende. Der Bär steht paradoxerweise für alle diese

<sup>10</sup> Bezeichnung für christliche, jüdische, sowie heidnische und hellenistische Intellektuelle

Rollen und kreiert so das Symbol des Bären als riesige, ungeschickte Kreatur, deren wildes, struppiges Äußeres normalerweise über eine innere Einfachheit und Treue hinwegtäuscht (Rowland, 1974, S. 31). In China wurde der Bär aufgrund seiner Stärke und Hartnäckigkeit zum Symbol, was aus denselben Gründen auch in Russland im 19. Jahrhundert übernommen wurde (Rowland, 1974, S. 31). Im Mittelalter galt der Bär noch als Symbol des Bösen und bereits in vorchristlicher Zeit stand der Bär scheinbar symbolhaft für Lust und männliche Sexualität. In Europa kursierten Geschichten von Bären, die Frauen entführten und vergewaltigten, und von Bären, die zu heimlichen Liebhabern williger Frauen wurden (Rowland, 1974, S. 32).<sup>11</sup>

### ***3.4 Tierfiguren in Architektur und Ornamentik***

Da das Tiererlebnis vor allem für Menschen im Mittelalter sehr alltäglich und selbstverständlich war, ist es nicht verwunderlich, dass man Tiere auch an und in den heiligsten Stätten der Christenheit findet, wo sie diese mit Aussagen schmücken. Ebenso häufig wird der Thron von Herrscher\*innen mit Tiermotiven geschmückt, welche durch ihre symbolische oder mythologische Bedeutung auf die Pflichten, Aufgaben und Gefahren ihrer Berufung hinweisen (Blankenburg, 1943, S. 177). Prähistorische plastische Verzierungen von Schmuck und Geräten mit Tieren sind laut Forschungen nicht ausschließlich ästhetischen Ursprungs, vielmehr wird vermutet, dass eine sinnbildliche Deutung dahintersteckt. Die Tierornamentik könnte ein mythisches Tiererleben widerspiegeln oder magische Aufgaben zur Beschwörung erfüllen. Das Tragen von ornamentalen Schmuck soll Schutz bieten und vor Gefahren bewahren, ähnlich einem Amulett (Blankenburg, 1943, S. 14).

Im frühen Mittelalter findet man Tiere im Zusammenhang mit künstlerischem Wirken an unterschiedlichen Stellen in der Bauornamentik und Architektur (Blankenburg, 1943, S. 12). In einer Aufzählung erwähnt Luz (1987) unter anderem „plastischen Schmuck an Kapitellen, Kanzeln und Chorgestühlen, die liturgischen Geräte und die karolingische, ottonische, romanische und gotische Buchmalerei“ (S. 10). Vor allem in der Romanik erfährt die Tierplastik einen Aufschwung und wird fantasiereich und dekorativ in Kirchen eingesetzt, beispielsweise auf Fassaden, Friesen oder Tympana<sup>12</sup> (List, 1993, S. 80).

Löwen gelten im Allgemeinen oft als Symbole der Wachsamkeit, weswegen sie häufig an Eingängen in Form von Wächter- oder Portallöwen positioniert wurden. Sich gegenüber stehend findet man sie vor den Toren von Städten oder an Eingängen zu shintōistischen<sup>13</sup> oder

---

<sup>11</sup> in Kapitel 5.4 *Unterrichtsbeispiel 4: Chimären aus Ton* lässt sich ein Unterrichtsbeispiel zu Fabelwesen finden

<sup>12</sup> mit Reliefs geschmücktes, bogenförmig abschließendes Feld über einer Tür

<sup>13</sup> ethnische Religion in Japan

buddhistischen Schreinen (Rowland, 1974, S. 118). Auch in christlichen Kontexten besteht eine ähnliche Symbolik und man findet Löwen am häufigsten in romanisch und frühgotischer Architektur beidseitig von Haupteingängen, auf Säulen oder in Form dekorativer Türklopfer (Rowland, 1974, S. 118-119). Im Mittelalter wurde anstatt eines Löwen häufig ein Greif an Portalen aufgestellt, wobei es sich um ein beflügeltes Fabeltier handelt, welches einen Löwenkörper sowie Adlerkopf besitzt. Häufig steht der Greif auch für Christus selbst sowie Unsterblichkeit und Vollkommenheit (List, 1993, S. 81). Ebenfalls findet man zwischen dem 11. und 15. Jahrhundert einige Elefantendarstellungen auf Kapitellen und Chorgestühlen welche Kraft und Stärke symbolisieren sollen (Luz, 1987, S. 11). Durch die Wachsamkeit und Stärke der Symboltiere werden heilige Stätten vor bösen Zwitterwesen wie Dämonen oder Teufeln geschützt, welche sich eher am Gebäudeaußenrand in Form von Sockeln, Fensterbänken oder Dachansätzen finden lassen. Dies soll darauf hinweisen, dass das Unbekannte häufig am Rand der Welt zu finden ist und ebenso das Böse vor Augen führen. In der romanischen Bauplastik stehen aber dämonische Symbolfiguren auch dafür, den Teufel zu überwinden und können daher apotropäisch<sup>14</sup> gedeutet werden (List, 1993, S. 80-81; Luz, 1987, S. 10). Als Säulenträger nahm der Löwe eine besondere Rolle ein und gilt als eines der symbolkräftigsten und stärksten Erzeugnisse der Kunst der Romanik. List (1993) beschreibt die Löwenfiguren als Säulenträger wie folgt: „Diese ungewöhnliche Verbindung von vollplastischem Tier und statischem Bauglied ist orientalischen Ursprungs und geht auf die Bildtradition zurück, die Gottheit auf das ihr beigeordnete Tier zum Zeichen von dessen Unterwerfung treten zu lassen“ (S. 81).

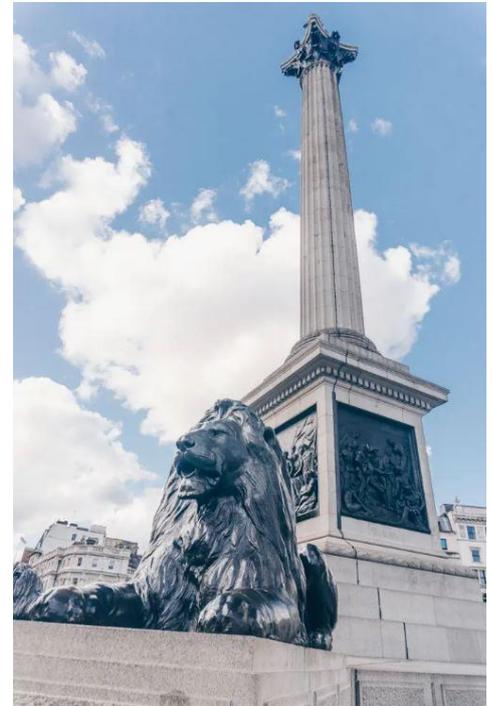


Abb. 61: Löwen Statue am Trafalgar Square



Abb. 62: Löwen-Türklopfer

Der Hirsch spielte ebenfalls eine wesentliche Rolle in der christlichen Kunst und Architektur und zählt zu den am häufigsten vorkommenden Tiersymbolen (Rowland, 1974, S. 94). Ebenso häufig und weitreichend kommt die symbolische Fuchsfigur im Mittelalter vor,

<sup>14</sup> Unheil abwehrend

dabei steht der Fuchs damals wie heute für List und Täuschung. Schon früh fasste der Fuchs in Fabel- und Tiergeschichten Fuß und wurde daher sehr populär (Rowland, 1974, S. 76).

In Ägypten fungierten Sphinx-Figuren in ähnlicher schützender Weise wie Wächterlöwen. Die Sphinx wird meist als liegendes Wesen mit dem Körper eines Löwen und dem Gesicht eines Pharaos dargestellt und bildet oftmals die Basis eines Königsthrons. Die Große Sphinx von Gizeh wurde laut Eason (2008) nach dem Ebenbild von König Cheop ungefähr 2500 Jahre vor unserer Zeitrechnung geschaffen (S. 84). Schlangen, vor allem Kobras, sind in ägyptischer Architektur fast omnipräsent und häufig in Form dicht aneinander gedrängten Schlangen auf Friesen zu sehen. Die teilweise giftigen Schlangen sollen die jeweiligen Paläste, Tempel und Grabanlagen schützen. Könige tragen größtenteils auch Kobras als Teil ihrer Tracht auf der Stirn (Kügler, 2013, S. 117-118).

In China findet man bereits in der Zeit von 1122 vor unserer Zeitrechnung während der Shang Yin Dynastie Hinweise auf Gefäße in Form von Tiergestalten, die mit zoomorpher Ornamentik verziert waren (List, 1993, S. 176). Das himmlische Tier des Phönix findet sich in China häufig vor Haupteingängen von Häusern oder Geschäften, aber nur vor Türen, welche nach Süden ausgerichtet sind. Dies ist in China üblich, da es die Richtung der Sonne ist und der Phönix wird deshalb davor platziert, weil er mit der Südspitze des Kompasses verbunden ist und mit Sonne, Sommer und Wärme assoziiert wird. Idealerweise wird das Wesen an einem offenen Platz oder sanft abfallenden Hügel vor dem Haus aufgestellt (Eason, 2008, S. XVII). In unterschiedlichen Kulturen bringen Abbildungen oder Modelle von Tieren dem Haus, in dem sie aufgestellt sind oder den Personen, welche sie tragen, Glück. In Teilen Afrikas sowie Asiens gelten Elefanten als Wohlstandsbringer, weshalb traditionell hinter jeder Außentür des Hauses nach innen zeigende Elefanten aus Metall oder Keramik platziert werden, damit das Glück seinen Weg herein findet (Eason, 2008, S. 130).

Der im 12. Jahrhundert lebende Herzog von Sachsen und Bayern Heinrich der Löwe errichtete auf dem Burgplatz in Braunschweig ein Denkmal zu seinem Ehren. Es gilt als „die erste deutsche Monumentalplastik, die, neben ihrem Machtanspruch, das Tier in seiner natürlichen Existenz zu erfassen suchte“ (Luz, 1987, S. 11). Auf einem breiten Podest sowie steilem Sockel steht eine ehemals vergoldete Löwenfigur sowie zwei Inschriften. Jegliche Form von Demut oder ein christologischer Hinweis (beispielsweise in Form eines Kreuzes), fehlt dem



Abb. 63: Braunschweiger Löwe

Monument, welches daher ein großes Ruhmesbegehren ausstrahlt. Der sogenannte Braunschweiger Löwe ist so positioniert, dass er sich nicht den Ankommenden entgegenrichtet, sondern, der Pfalz zugewendet, den Herzog in seiner Residenz selbstbewusst bestätigt (Klotz, 1998, S. 187-188).

In vielen österreichischen Gemeinden ist es ebenso üblich unterschiedliche Tierfiguren als Dach- und Firstschmuck anzubringen. Einerseits zielt die Praktik darauf ab Blicke auf sich zu ziehen, andererseits bringen die tierischen Ton- oder Kupferfiguren eine bestimmte Symbolik mit sich. In erster Linie soll die Jahrhunderte alte Tradition die Besitzer des Hauses vor Unheil bewahren und Glück bringen. Hähne verkörpern unter anderem Fruchtbarkeit und sollen Schutz vor Bränden liefern. Nachtaktive Katzen bewachen das Haus vor Einbrechern und bringen Reichtum und Glück. Tauben stehen für Frieden, Eulen sorgen für eine erholsame Nacht und Bussarde sind allgemein für den Schutz zuständig. Zuletzt können Pferde eine ungezügelte Lebensfreude ausdrücken und Füchse gute Beobachter darstellen (hausidee.de, 2022, o. S.).



*Abb. 64: Hahnenfigur als Dachschmuck*

## *4. Tiere in der Alltagskultur von Kindern & Jugendlichen*

Damals wie heute sind Menschen von Tieren umgeben, sei es in der Stadt, am Land oder überall dazwischen. Dabei begegnen uns nicht nur echte Tiere in Form von Haus-, Weide- oder Wildtieren, sondern auch fiktionale sowie animierte Tiere in Kinderbüchern, Fernsehserien oder als Spielsachen. Ebenso kommen Tiere in unterschiedlichen Bereichen wie als Aufdruck auf Kleidung, als Figuren auf Kraftfahrzeugen oder im Sprachgebrauch sowie Memes vor. Deshalb sind sie aus dem Alltag der Menschen auch nicht wegzudenken, denn obwohl sie meist unbewusst vorkommen, spielen sie doch eine wichtige Rolle.

In deutschen Haushalten leben in Deutschland laut Sebastian (2019) ca. 23 Millionen Katzen sowie acht Millionen Hunde (S. 139), in Österreich wurden laut Statistik Austria (2019/20) ca. 1,5 Millionen Katzen sowie 620.000 Hunde gezählt (o. S.). Wenn man Schüler\*innen im Unterricht danach fragt, ob sie Haustiere besitzen, wird diese Frage meist von mindestens der Hälfte der Klasse bejaht. Für manche zählen auch die landwirtschaftlichen Nutztiere, wie Hühner, Rinder oder Ziegen zu den Haustieren. Weiters wollen die meisten daraufhin alles über ihre Tiere erzählen, etwa über deren Namen, Alter, Aussehen oder Erlebnisse, dies lässt darauf schließen, dass eine enorme Redebereitschaft zu diesem Thema besteht und auch das Interesse gegeben ist.

Tiere wurden seit jeher dafür verwendet die Persönlichkeit der Menschen auszudrücken, unter anderem durch symbolische Totentiere, welche Feinde und Fremde imponieren oder abschrecken sollte. Figuren aus Mythen und Legenden, wie Heilige, Gött\*innen oder Sagenheld\*innen, wurden ebenfalls häufig mit bestimmten Tieren und deren Kräften und Eigenschaften assoziiert (Lockwood, 1985, S. 378). Aber nicht nur Menschen werden tierische Eigenschaften zugeteilt, teilweise werden auch ganze Kulturen oder Länder mit Tieren verbunden. So wird beispielsweise, wenn man von Russland spricht, häufig ein Bär damit in Zusammenhang gebracht. Dieser fungierte auch als Maskottchen bei den Olympischen Spielen im Jahr 1980 in Moskau. China lässt viele an den Panda, Australien an den Koala oder das Känguru und Spanien an den Stier denken. Es handelt sich dabei häufig um die Nationaltiere der entsprechenden Länder, welche eindeutig mit der Kultur und der Geographie des Landes verknüpft sind.



Abb. 65: Russisches Olympia Maskottchen

In der amerikanischen Popkultur ist es heutzutage noch üblich, Charaktere, beispielsweise in Film oder Literatur, anhand ihrer Beziehung zu Tieren zu beurteilen, was zu unzähligen Stereotypen führt, wie zum Beispiel der böse Hundefänger, die verrückte Katzenfrau oder die exzentrischen Vogelbeobachter\*innen (Lockwood, 1985, S. 378-379). Ein einfacher Weg, um einen Charakter negativ darzustellen und beim Publikum dafür zu sorgen, dass dieses ihn nicht mag, ist es, die Person zu zeigen, wie sie Tiere schlecht behandelt oder sogar misshandelt. Mit dieser Aktion ist dem Publikum sofort klar, dass es sich um eine böse Person handelt. Demgegenüber wird eine gute Figur auch als solche wahrgenommen, wenn sie gütig und freundlich zu Tieren ist oder sich ihnen gegenüber wohlgesonnen zeigt. In den Köpfen der Menschen ist also verankert, dass es sich gehört Tiere gut zu behandeln. Aber nicht nur in Filmen oder Serien werden menschliche Gefühle beeinflusst, ebenso werden Menschen durch Werbung mit Tieren adressiert. Um ein Produkt zu bewerben, werden den menschlichen Akteur\*innen häufig Tiere zur Seite gestellt, um einen Eindruck von bestimmten wünschenswerten Eigenschaften zu erwecken. Bei Anzeigen, welche sich vorwiegend an Männer richten, findet man laut Lockwood (1985) viele Pferde und Hunde, da diese mit Stärke, Reichtum und rustikaler Ungezwungenheit assoziiert werden. Bei Werbung, welche an ein weibliches Publikum appellieren möchte, findet man vermehrt Katzen, da diese Wärme und Unabhängigkeit vermitteln (Lockwood, 1985, S. 379).



Abb. 66: Stereotyp der verrückten Katzenfrau aus der Serie ‚Die Simpsons‘

#### **4.1 Fabeln, Märchen, Kinderbücher & Fernsehen als pädagogische Vorbilder**

Der griechische Dichter Äsop, welcher im 6. Jahrhundert vor unserer Zeit lebte, wird oft als Begründer der europäischen Fabel bezeichnet und hat definitiv zu deren Verbreitung und Beliebtheit beigetragen, auch wenn es vor ihm bestimmt schon andere Fabeldichter gegeben hat (List, 1993, S. 49). So sind beispielsweise in Indien noch ältere Fabeln in manchen Sanskrit-Schriften erhalten (List, 1993, S. 172). In List (1993) findet man folgende Aussage: „Mythen, Märchen und Fabeln sind untrennbar mit dem Tier verbunden, bis in unserer Zeit.“ (S. 7) und tatsächlich kennt wahrscheinlich jede Person mindestens eine Geschichte, in der Tiere in

anthropomorphisierter Form eine zentrale Rolle einnehmen, sei es nun der mittelalterliche Reineke Fuchs, der märchenhafte gestiefelte Kater, oder die comichafte Mickey Mouse. Die heiteren Tiergeschichten verbreiteten sich schon früh in der Bevölkerung und wurden bereits im Mittelalter zur Erziehung und Belehrung von Kindern herangezogen und spätestens Anfang des 20. Jahrhunderts endgültig als lehrreiche Kindergeschichten verewigt. Sie wurden wesentlicher Bestandteil unserer Kultur und sind es bis heute. Wenn auch häufig in abgewandelter und modernisierter Form, prägen die tierischen Charaktere Groß und Klein und lehren ihnen aktuelle gesellschaftliche Moralvorstellungen (List, 1993, S. 7; Wepler & Zaepffel, 2019, S. 29). Die Fabel wird als eigenes Genre gehandhabt und eine wesentliche Eigenschaft ist, dass Tiere die Rolle von Menschen einnehmen und häufig wie diese sprechen können und oft fähig sind auch mit Menschen zu kommunizieren. Die doch eher unrealistischen Szenen, in denen Wölfe mit Schweinchen reden oder ein Kater Stiefel trägt, funktionieren mithilfe des Anthropomorphisierens (Wepler & Zaepffel, 2019, S. 21). Burke und Copenhaver (2004) beschreiben Anthropomorphismus einfach ausgedrückt als Zuteilung von menschlichen Eigenschaften an Tiere oder unbelebte Objekte (S. 207). Die Grenzen verschieben sich dadurch in der Fabel und Menschen und Tiere verschwimmen ineinander, was zur Folge hat, dass das tierische Verhalten zum Spiegelbild für den Menschen wird (Wepler & Zaepffel, 2019, S. 21). JEAN IGNACE ISODORE GÉRARD GRANDVILLE ergänzt 1838 seine fabelhaften Tierfiguren mit Kleidung und lässt sie auf zwei Beinen laufen, was sie dadurch noch menschlicher wirken lässt und bahnbrechende neue Möglichkeiten aufwirft (Wepler & Zaepffel, 2019, S. 31). Zusammengefasst drücken es Wepler und Zaepffel (2019) so aus: „Der Mensch lernt in der Haut des Tiers, das Tier macht es vor in der Kleidung des Menschen“ (S. 32).



Abb. 67: Die Bremer Stadtmusikanten

Die Fähigkeit zu sprechen ist laut vielen das einzige, was uns vom Tier unterscheidet, weshalb der Mensch sich noch überlegen fühlt. Da in den Fabeln und Märchen selbst dieses letzte Attribut wegfällt, werden die Unterschiede fast gänzlich aufgelöst, was der Leser\*innenschaft hilft sich in die Figuren hinein zu versetzen (Hiergeist, 2019, S. 45). Die Sprechenden tierischen Protagonisten und Nebencharaktere blieben aber nicht nur in Fabeln erhalten, sondern breiteten sich in Kinderbüchern, Zeichentrickserien und Filmen aus. Als Grund, warum gerade Tiere zu pädagogischen Zwecken in Fabeln, Märchen und anderen Geschichten herangezogen werden, nennen Burke und Copenhaver (2004), dass durch die Tiere, welche als Menschen agieren, eine emotionale Distanz für das Publikum oder die Autor\*innen geschaffen werden kann, vor allem wenn der Inhalt oder die Botschaft der Geschichte sehr intensiv oder vielleicht sogar schmerzhaft ist, wie beispielsweise in der Graphic Novel *Maus* von ART SPIEGELMAN (geb. 1948)(S. 205). Durch die lebhaften, nichtmenschlichen Akteur\*innen kann der didaktische Hintergrund etwas gemildert und Spannung abgebaut werden, welche durch ungelöste und gesellschaftlich umstrittene Probleme entsteht (Burke & Copenhaver, 2004, S. 210). Durch die Verkörperung durch Tiere kann bei schwierigen Themen das eigene Gesicht gewahrt werden, da die Fehler von den anderen begangen werden und so eine emotionale Distanz geschaffen wird. So ist es im Anschluss einfacher sich an Gesprächen mit anderen über den Inhalt und die Aussagekraft der Geschichten zu beteiligen (Burke & Copenhaver, 2004, S. 213).

List (1993) beschreibt, dass die Erzählungen dem Publikum stets die gleichen oder ähnliche menschliche Verhaltensweisen, aber in der Form von Tieren, vorgeführt haben, um so auf die *Moral von der Geschichte* aufmerksam zu machen. Deshalb ist die Fabel für pädagogische Zwecke so gut geeignet und erzieht über Generationen hinweg Kinder und Jugendliche (S. 49; Mayer, 2017, S. 51). Jedoch weisen Wepler und Zaepffel (2019) darauf hin, dass dem Publikum auch bewusst sein muss, dass die Tiere in den Geschichten auf menschliches Verhalten verweisen, ansonsten „funktioniert die Fabel nicht, wie sie sollte“ (S. 22). Erst durch das Bewusstwerden, die Identifikation mit den Tieren und Reflexion ihres Verhaltens kommt die Aussage der Geschichte auch bei der Person an und diese kann sie verarbeiten. Burke und Copenhaver (2004) schreiben, dass die meisten Kinder neugierig und tierlieb sind, weshalb die anthropomorphen Figuren sehr gut von ihnen aufgenommen und akzeptiert werden. Die Autoren beschreiben ebenfalls, dass viele Personen ihr Zuhause mit geliebten Haustieren teilen und in deren Umwelt, sei es nun Stadt oder Land, unterschiedlichen Tieren begegnen. Aus diesem Grund erscheint es als durchaus logisch dieselben Wesen auch in Geschichten

vorkommen zu lassen – und die Menschen brauchen Geschichten, weil sie die Notwendigkeit verspüren ihrem Leben und der Welt einen Sinn zu geben (S. 206).

Kindern wurden Geschichten erzählt, gezeigt oder vorgelesen, die sie sowohl amüsieren, als auch unterweisen sollten, wobei sich bereits erkennen lässt, dass man den Heranwachsenden selbst während des Unterrichts Freude bereiten wollte. Durch das Vorleben der Charaktere in den Geschichten wurde den Kindern auf einfache Weise erläutert, wie sie sich in der Welt sicher zurechtfinden und selbst zu einem vollwertigen Mitglied der Gesellschaft werden können (Burke & Copenhaver, 2004, S. 208). Grünewald (2017) erklärt, dass Tiere auch indirekt zur Kindererziehung herangezogen werden können (S. 65), wie sich in einer der wahrscheinlich ersten lehrreichen Geschichten für Kinder, in welcher ein Tier Moral vermittelt, erkennen lässt - *Struwwelpeter* (1844) von Heinrich Hoffmann. Das Buch enthält u.a. *Die gar traurige Geschichte mit dem Feuerzeug*, in der ein kleines Mädchen mit einer Schachtel Streichhölzer spielt und daraufhin verbrennt. Die zwei Katzen Minz und Maunz fungieren als Moralapostel und warnen das Mädchen vor den Gefahren, was sie jedoch ignoriert. Am Ende beweinen die Katzen das tragische Ende des Kindes und der Leser\*innenschaft soll vermittelt werden, dass ein Nichteinhalten der Regeln auch zum Tod führen kann. Vor allem soll den Leser\*innen dadurch auch die große Trauer der Hinterbliebenen vermittelt werden (Burke & Copenhaver, 2004, S. 208).

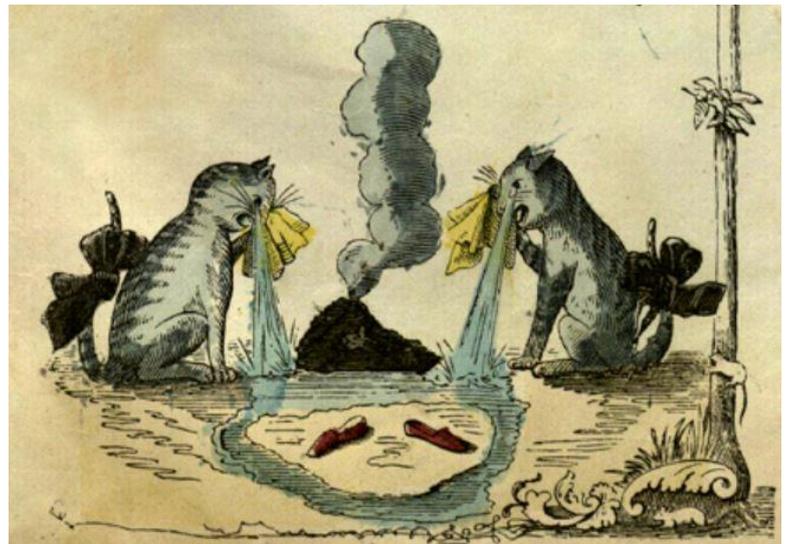


Abb. 68: Die trauernden Katzen Minz und Maunz

Nach und nach erfüllten immer mehr Tiere anstatt Menschen die Aufgabe, Kindern richtiges Verhalten und moralische Verantwortung beizubringen. Häufig wurden auch primär menschliche Erzählungen, Probleme und Geschichten mit anthropomorphisierten tierischen Hauptcharakteren erzählt, wie etwa die Märchen *Der Wolf und die sieben jungen Geißlein* oder *Die drei kleinen Schweinchen*. *Der Gestiefelte Kater* ist vermutlich auch den meisten Menschen ein Begriff, da diese Geschichte schon zahlreiche Neuauflagen und Modernisierungen in unterschiedlichen Medien hinter sich hat. Bedi-Visschers (2019) beschreibt, dass die bekannte Figur seit der ersten bekannten Erwähnung eine beachtliche Veränderung durchgemacht hat, so war der verwegene Kater, wie er 2011 im Dreamworks Animationsfilm zu sehen ist, in seiner Urform noch eine mitfühlende Kätzin. Die Charaktereigenschaften und die zu vermittelnden

Werte veränderten sich im Laufe der Jahrzehnte ebenso und reflektieren die Bedeutungsvielfalt der Figur der entsprechenden Zeit und Kultur (Bedi-Visschers, 2019, S. 33; Wepler & Zaepffel, 2019, S. 41).



Abb. 69: Der gestiefelte Kater



Abb. 70: Eine zweite Interpretation des Katers

Viele kommerziell erfolgreiche Bücher, Filme oder Serien beinhalten Tiere und Fabelwesen in unterschiedlichster Form. Als eines der beliebtesten Wesen zählt wahrscheinlich der Drache. Obermaier (2009) stellt fest, dass Drachen in der modernen Fantasy-Literatur zahlreicher vertreten sind als jemals zuvor in mittelalterlichen Texten. Die Drachen werden dabei in unterschiedlicher Form eingesetzt, als Gegenspieler, Nebendarsteller oder als nicht-menschliche Hauptcharaktere, die sogar mit den Menschen in der Geschichte kommunizieren können, wie zum Beispiel die Drachendame Saphira in Christopher Paolinis erfolgreicher *Eragon*-Buchreihe (S. 139). Obermaier (2009) bezeichnet Smaug als den einflussreichsten Drachen der Literatur des 20. Jahrhunderts. Smaug wird in J.R.R. Tolkiens Roman *Der kleine Hobbit* (1937) als goldgieriger und eitler Drache vorgestellt, welcher vertrieben werden muss (S. 142). Obwohl Smaug nur auf ein paar Seiten vorkommt, ist er vor allem auch durch die populäre dreiteilige Verfilmung des Romans von Peter Jackson bekannt. Drachen waren auch ein wesentlicher Bestandteil der weltweit populären HBO Serie *Game of Thrones* (2011-2019). Ein weiteres Beispiel, in dem nicht nur Drachen eine Rolle spielen, sondern auch zahlreiche andere Tiere und Fabelwesen, ist die zauberhafte Welt von J.K. Rowlings *Harry Potter*. Nach sieben Büchern und acht Filmen, welche ihren Fans unendlich viele magische Wesen vorstellen, wird den gefiederten, geschuppten oder haarigen Wesen darüber hinaus in den Ableger-Filmen



Abb. 71: Ein Greif

*Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind* (2016), *Phantastische Tierwesen: Grindelwalds Verbrechen* (2018) sowie *Phantastische Tierwesen: Dumbledores Geheimnisse* (2022) Respekt gezollt. Die Wesen bei Rowling sind zumeist von Mythen, Sagen oder Legenden aus unterschiedlichen Ländern und Kulturen inspiriert, wie etwa ein dreiköpfiger Hund, ein Basilisk, ein Phönix oder ein in der griechischen Mythologie als selten geltender Hippogreif, eine Mischung aus Pferdekörper sowie Kopf, Krallen und Flügeln eines Adlers (Eason, 2008, S. 83-84; Heyl, 2013, S. 38-39).



Abb. 72: Der Drache Smaug aus dem Film ‚Der Hobbit: Smaugs Einöde‘

Generell gelten Werke wie etwa *Harry Potter* oder *Herr der Ringe* als Geburtsstätte unzähliger tierartiger Wesen und Geschöpfe, welche allein ganze Bücher und Lexikons füllen könnten und zahlreiche Menschen inspirierte und beeindruckte, weiters lieferte aber auch Lewis Carroll mit seinen originellen, wundersamen und aberwitzigen Geschöpfen reichlich Stoff der zum Nach- und Weiterdenken anregt (Heyl, 2013, S. 38-39). Er gilt mit seinen Werken *Alice's Adventures in Wonderland* (1865) und *Through the Looking-Glass* (1871) nach wie vor als kreativer Meister, wenn es darum ging seltsame Wesen zu erschaffen. Die vorkommenden Kreaturen werden auch heute noch von vielen analysiert, darüber gerätselt und philosophiert, jedoch kann keiner mit Sicherheit sagen, was sich Carroll selbst wohl bei seinen Erfindungen gedacht hat. Indem er die Tiere nur sehr spärlich bis gar nicht näher beschreibt, bleiben sie geheimnisvoll und desto „offener ist der Freiraum unserer Imagination, diese Wesen zu denken“ (Kunz, 2013, S. 13). Der *Jabberwocky* ist ein bekanntes Geschöpf, welches im Wunderland zu finden ist, aber niemand kann mit Sicherheit eine Beschreibung des Tiers

ablegen. Durch Carrolls enigmatische Schreibweise wird lediglich ein Hinweis auf eine Art Drachenmonster abgegeben, den Rest muss sich die Leser\*innenschaft selbst denken (Heyl, 2013, S. 34). Er verweist auch noch auf andere rätselhafte Wesen wie die *mome raths*, *borogoves* oder *slythy toves*, wobei auch hier keiner genau sagen kann um was es sich denn nun handelt. Sogar die Charaktere der Geschichte selbst rätseln darüber und es wird in einem Absatz versucht zu beschreiben, was *toves* sind, was etwa so klingt: „Well, ‚*toves*‘ are something like badgers—they’re something like lizards—and they’re something like corkscrews“ (Carroll, 2000, S. 189) und weiter „they make their nests under sun-dials – also they live on cheese“ (Carroll, 2000, S. 190). Laut dieser Beschreibung sehen die Wesen aus wie Dachse, Eidechsen und Korkenzieher, bauen ihre Nester unter Sonnenuhren und leben von Käse. Heyl (2013) beschreibt das Gefühl, welches die meisten Leser\*innen wahrscheinlich beim Erfassen der Zeilen erleben passenderweise wie folgt: „So weit, so unklar – aber die Phantasie beginnt sofort, Purzelbäume zu schlagen. Es geht uns dabei wie Alice: Die Bezeichnungen der Tiere suggerieren Ideen und Assoziationen, die allerdings in ihren Konturen verschwommen bleiben“ (S. 35).

Auch A. A. Milnes Kinderbuchklassiker *Winnie-the-Pooh* (1926) beinhaltet Wesen, welche die Leser\*innenschaft nur schwer begreifen kann und so ihre Fantasie anregt, so etwa die rätselhaften Figuren *Heffalump* und *Woozle* (Kunz, 2013, S. 13). Heyl (2013) erklärt, dass sich die Leser\*innen wiederum die Geschöpfe unterschiedlich vorstellen können und sich das Aussehen dieser erstmal herbeidenken müssen (S. 32).<sup>15</sup>

Obwohl es zahlreiche Beispiele für Kinderbücher oder Kinderserien gibt, in denen Tiere die Protagonisten, Nebencharaktere oder andere wichtige oder nebensächliche Bestandteile der



Abb. 73: ‚Mome raths‘ im Disney-Film ‚Alice im Wunderland‘

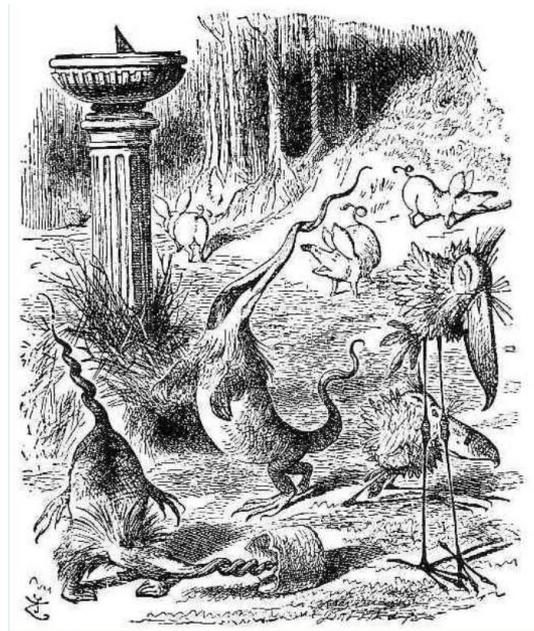


Abb. 74: Buchillustration von ‚mome raths‘

<sup>15</sup> zum Thema Fantasie anregen und Tiere erfinden ist im Kapitel 5.3 *Unterrichtsbeispiel 3: Fantastisches Tier-Alphabet* ein Unterrichtsbeispiel für den BE-Unterricht zu finden

Geschichte darstellen, gibt es auch zahlreiche Werke für Erwachsene, in denen Tiere vorkommen. Dabei können dies auch, im Unterschied zu den meist lustigen, süßen oder verspielten Kindergeschichten, ernste, dystopische oder unheimliche Narrative sein. George Orwell präsentiert zum Beispiel in seiner Fabel *Animal Farm* (1945) eine tierisch-kostümierte Version der Russischen Revolution, die auf einem Scheunenhof spielt. Das politische Thema und die politisch inspirierten handelnden Charaktere werden durch Bauernhoftiere verkörpert. Der Roman richtet sich nicht eindeutig an Erwachsene, da die sprechenden Tiere und die Aussageabsicht auch vermuten lassen, dass es eine zeitlose Geschichte für Kinder sein könnte, jedoch versteckt sich hinter der Parabel eine nicht übersehbare Parallele zu politischen Ereignissen dieser Zeit. Ebenso wurde in einer der weltweit bekanntesten Graphic Novels mithilfe von Mäusen und Katzen ein weiteres politisches Geschehen verarbeitet. Art Spiegelmans *Maus* (1991) setzt sich in grafischer Form mit dem Holocaust auseinander. Der Comic richtet sich in erster Linie nicht nur an ein junges Publikum, sondern adressiert auch Erwachsene. Aufgrund des ernsten Themas von *Maus* wurde das Buch in einigen amerikanischen Schulen vom Lehrplan gestrichen, was zu einem weiten Aufschrei in der Gesellschaft führte. Eher an Erwachsene richten sich die inzwischen zahlreichen Filme der Reihe *Planet der Affen* (1968-2017) sowie andere Science-Fiction und Abenteuer Filme in denen tierartige Wesen zum Einsatz kommen, wie etwa *Gremlins* (1984), *Alien* (1979), *Star Wars* (1977-2019) oder *Avatar* (2009) (Burke & Copenhaver, 2004, S. 207). In all diesen Filmen spielen Tiere oder tierartige Wesen eine bestimmte Rolle und ohne sie würden die Narrative meist nicht funktionieren.

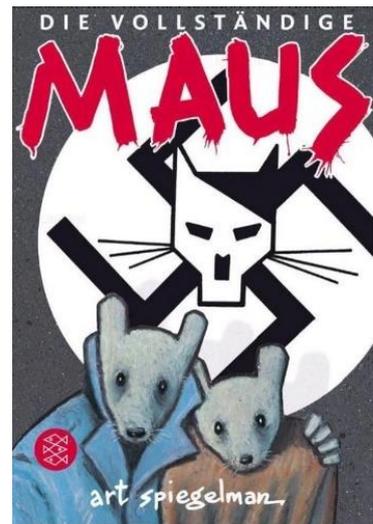


Abb. 75: Die Graphic Novel ‚Maus‘

Um eine Beziehung zu literarischen oder filmischen Tieren aufzubauen, muss es sich darüber hinaus nicht einmal zwangsweise um real existierende Wesen handeln, diese können auch frei erfundene, gänzlich fiktionale Geschöpfe sein. Solange die Figuren tierähnliche Wesenszüge und Merkmale aufweisen, reicht dies meist aus, um für Emotionen beim Publikum zu sorgen, wie uns beliebte Figuren wie *Pokémon* und *Digimon* (japanische Animationsserien), *Baby-Yoda* (Figur aus der Serie *The Mandalorian*), *Mumins* (nilpferdartige Kinderbuchfiguren aus Skandinavien), *Barbapapas* (birnenförmige Zeichentrickfiguren) oder der Glücksdrache *Fuchur* (Figur aus Michael Endes *Die unendliche*

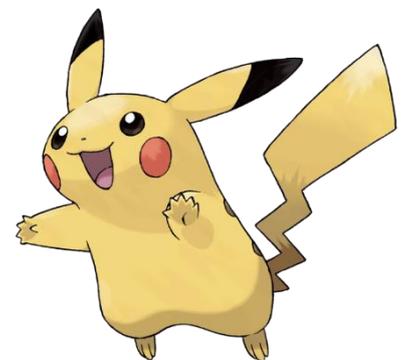


Abb. 76: Das mausähnliche Pokémon Pikachu

*Geschichte*) zeigen. Wenn etwas erfolgreich sein soll oder die Absicht besteht, zum Publikum eine innige Bindung einzugehen, ist es ratsam, ein tierähnliches Wesen vorkommen zu lassen, wodurch automatisch bei den meisten Menschen eine Zuneigung zu diesem entsteht, da es sie an eigene Haustiere oder tierische Erlebnisse denken lässt.

Daher ist es auch nicht verwunderlich, dass bei der Bildersuche auf Google nach den beliebtesten Kinderserien 2021 bereits auf der ersten Seite unzählige Ergebnisse Tiere enthalten. Eine der weltweit beliebtesten Kinderserien aktuell ist unter anderem die computeranimierte Serie *PAW Patrol*. Es handelt sich dabei um eine Gruppe sprechender Welpen, welche den Menschen in ihrer Stadt und später auf der ganzen Welt helfen und rettend zur Seite stehen. Jeder der Hunde hat seinen eigenen Charakter und verfügt über unterschiedliche Ausrüstung, da beispielsweise einer ein Polizeihund ist und ein anderer ein Feuerwehrhund. Die Tiere übernehmen menschliche Aufgaben und erleben Dinge, die eigentlich kein Tier je erleben muss. Eigentlich hätten auch Menschen anstatt der Hunde die Rollen spielen können, es wurden aber bewusst Tiere als Protagonist\*innen für diese Serie gewählt, wahrscheinlich, um bei den Kindern mehr Verbundenheit mit der Serie hervorzurufen.

Zu einer der erfolgreichsten und bekanntesten Tierfiguren im deutschen Sprachraum gehört mitunter der Elefant *Benjamin Blümchen*. Er ist in verschiedensten Formen vertreten, so etwa in Hörspielen, Zeichentrickserien, Spielfilmen, Zeitschriften und sogar Torten. Mitteregger (2020) merkt an, dass wohl jede Generation ihren eigenen Lieblings-Elefanten zu haben scheint, sei es nun Benjamin Blümchen, *Colonel Hathi*, *Dumbo* oder die *Ottifanten*. Während Elefanten in früheren Zeiten für Stärke und Krieg standen, haben sie heute Angst vor Mäusen, trompeten mit ihren Rüsseln oder sind als Kuscheltiere ständige Begleiter von Kindern (o. S.). Auch Bären zählen zu beliebten Figuren in unterschiedlichen Medien. So kennen wahrscheinlich die meisten Menschen den honigliebenden tollpatschigen Winnie Puuh, den draufgängerischen *Baloo* sowie den huttragenden Bären *Paddington*. Eine Großzahl von Kleinkindern erhält durch die überaus große Beliebtheit des Bären mit hoher Wahrscheinlichkeit auch einen Teddybär zum Kuscheln und Spielen.



Abb. 77: Ein Steiff Teddybär

Meistens werden Tiere in ihrer anthropomorphen Form in Märchen oder sonstigem eher als gutmütig, heldenhaft und liebevoll dargestellt, jedoch gibt es nach wie vor Geschöpfe, denen ihre mittelalterlichen Eigenschaften anhaften und dadurch etwa als böse oder hinterlistig gelten.

Kein Tier ist davon wahrscheinlich so intensiv betroffen wie der Wolf. Er gilt in zahlreichen Märchen wie in *Rotkäppchen*, *Der Wolf und die sieben Geißlein* oder *Die drei kleinen Schweinchen* als „böartiger Übeltäter und heimtückischer Mörder“ (Hiltmann, 2013, S. 144). Durch diese intensive Angstmacherei ist es daher nicht verwunderlich, dass es nach wie vor Menschen gibt, die den Wolf fürchten, obwohl sie in ihrem Leben wahrscheinlich nie in einen direkten Kontakt mit diesem treten werden. Hiltmann (2013) schreibt etwa vom Wolf als „ewigen Antagonisten des Menschen“ (S. 144), obwohl dieser nur ein „vergleichsweise geringes Gefahrenpotential für den Menschen“ (S. 144) birgt. Diese Geschichten sollten aber immer im Kontext ihrer Entstehungszeit betrachtet und gedacht werden. Früher stellte der in der lebensfeindlichen Natur lebende Wolf durchaus noch eine reale Gefahr für den Menschen dar, woraus sich anschließend diese Urangst in den Märchen manifestiert hat. Die Erzählungen sollten die Menschen und später vorwiegend Kinder auf die vorherrschenden Gefahren ihrer Umwelt aufmerksam machen (Hiltmann, 2013, S. 144-146). Dennoch müssen Wölfe in Märchen und Filmen nicht gleichbedeutend mit dem Bösen sein. Dies zeigt uns das Narrativ vom Waisenjungen Mogli aus Rudyard Kiplings *Dschungelbuch* (1894), der von einer Wölfin großgezogen wurde. Die Inspiration dafür nahm Kipling möglicherweise von der Wölfin Lupa, welche die Gründer Roms, Romulus und Remus, nährte (Eason, 2008, S. 97). Auch Schlangen (*Disney's Das Dschungelbuch*, 1967) oder Füchse (*Disney's Pinocchio*, 1940) werden manchmal als Antagonisten verwendet, da beide im Mittelalter relativ unbeliebt waren. Hierbei gilt es aber zu erwähnen, dass sich die traditionelle Rollenbildung bereits durchaus verändert hat. So handelt der 2016 erschienene Disney Film *Zoomania* zwar von einem listigem Fuchs, jedoch wird sein Charakter zum Guten bekehrt und als Bösewicht tritt schlussendlich ein sich unschuldig gebendes, kleines Schäfchen auf. So wird der Redewendung „Wolf im Schafspelz“ eine neue Bedeutung eingehaucht.

Eine mögliche Erklärung, warum gerade Kinder und Jugendliche so vielen Tieren ausgesetzt werden, liefert Eason (2008), indem sie erklärt, dass sich viele Menschen die Eigenschaften und Stärken von Tieren wünschen, wie etwa den Mut eines Löwen, die selbstlose Hingabe eines Hundes oder die schützende Wildheit einer Wölfin. Weiters verdeutlicht Eason (2008) die Beziehung und den Kontakt zwischen Mensch und Tier wie folgt: „In der modernen Stadtgesellschaft, in der der tägliche Kontakt und die Beobachtung von Tieren nicht so häufig sind, kann der spirituelle Fokus dieser Kreaturen symbolische und psychologische Bedeutung haben und Menschen näher an die Natur heranführen und ihre eigenen angeborenen natürlichen Instinkte aktivieren“ (S. VIII-IX).

## 4.2 Sprachgebrauch

Im deutschen Sprachgebrauch fungieren Tiere häufig als Quelle unzähliger sprichwörtlicher Ausdrücke und kolloquialer Redewendungen. Die meisten Menschen benutzen sie im täglichen Leben, vielleicht ohne sich dessen bewusst zu sein oder die genaue Herkunft dahinter zu kennen (Rowland, 1974, S. XVII). Wagner (2011) beschreibt Redewendungen als kurze Ausdrücke, welche sich auf meist historische Situationen oder Handlungen beziehen (S. 7). Obwohl manche Termini für die meisten noch relativ leicht herleitbar erscheinen, wie beispielsweise *Stolz wie ein Pfau sein*, kann die Erklärung des Ursprungs sowie Sinngehaltes bei anderen Redewendungen und Sprichwörtern schon schwerer fallen, wie bei der Aussage *das geht auf keine Kuhhaut*. Der meist mittelalterliche Ursprung und die Bedeutung der tierischen Aussagen gerät immer mehr in Vergessenheit und gleichzeitig entstehen auch moderne Sprichwörter, da unsere Sprache nicht stillsteht (Kremer & Richarz, 2015, S. 8).

Die christliche Symbolik brachte beispielsweise die Redewendung *mit gespaltener Zunge sprechen* hervor, was auf die Abneigung gegenüber Schlangen zurückzuführen ist, welcher die Anhänger\*innen des Christentums aufgrund ihrer vermeintlich böartigen und teuflischen Natur nicht trauten. Wenn jemand daher mit gespaltener Zunge spricht, ist diesem Menschen nicht zu trauen, weil dieser dann genau so falsch ist wie eine Schlange. Da früher auch Wölfe häufig mit viel Negativität assoziiert wurden und man ihnen in manchen Teilen der Welt immer noch vorwirft, wilde und böartige Bestien zu sein, werden grausame Delikte wie Mord, Inzest oder Raub in der Rechtsterminologie und -praxis häufig als *wölfische Verbrechen* bezeichnet. Weiters wurden Personen, die solche Verbrechen gegen Gott begangen haben, als *wölfisch* bezeichnet (Hiltmann, 2013, S. 167).

Ein weiteres Beispiel findet man in Kunz (2013), wo darauf hingewiesen wird, dass in den slavischen Sprachen Personengruppen häufig mit negativ oder positiv gemeinten Tiernamen bezeichnet werden. Wenn jemand beispielsweise umgangssprachlich Ratte oder Hund genannt wird, ist diese Person diesen Schädlingen oder Rudeltieren gleichgesetzt, welcher man sich entledigen möchte. Ähnliche Charakteristika gibt es natürlich auch im positiven Sinne. So gelten Personen, Vereine oder Orte, die als Löwe, Adler oder Falke bezeichnet werden als herausragend, da auch diese Tiere hoch angesehen sind und gewisse positive Eigenschaften mit sich bringen (Kunz, 2013, S. 15).

Die ersten Bücher, die Kleinkinder häufig begeistert durchblättern, befassen sich mit dem Alphabet und in vielen solcher Bücher werden die Buchstaben in Zusammenhang mit einem dazu passenden Tiernamen und Merkvors abgebildet, beispielsweise *A wie Affe* oder *Z wie Zebra*. Die meisten Kinder verspüren große Freude beim Anschauen dieser Bücher und erlernen

dadurch erfolgreich und effizient das Alphabet, da es ihnen leichter fällt, sich an die Buchstaben im Zusammenhang mit den bunten und lustigen Tieren zu erinnern (Kunz, 2013, S. 22). Im alten Ägypten ging man sogar noch einen Schritt weiter, indem man Tiere oder Teile von diesen als eigenständige Zeichen verwendet hat, weshalb man in einem hieroglyphischen Text zahlreiche Darstellungen aus dem Tierreich findet (Kügler, 2013, S. 117).

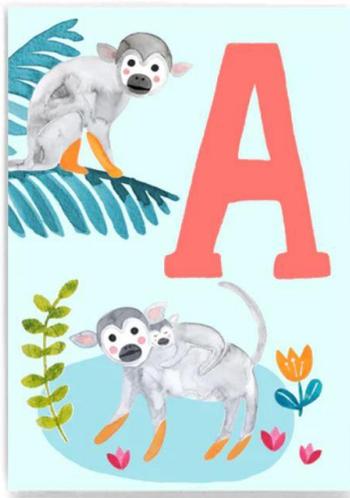


Abb. 78: A wie Affe

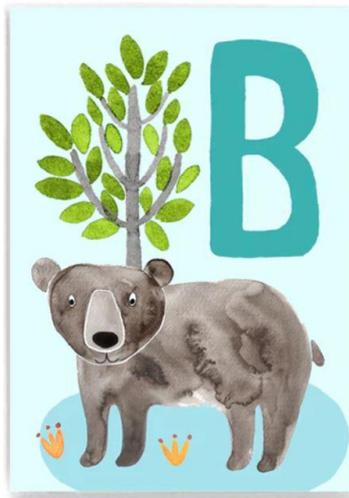


Abb. 79: B wie Bär



Abb. 80: C wie Chamäleon

Darüber hinaus kommen nicht nur Tiere im menschlichen Sprachgebrauch vor, sondern es wird auch immer mehr versucht, Tieren menschliche Verhaltensweisen und Verständigungsweisen beizubringen, wobei eine Brücke zwischen Mensch und Tier geschlagen wird. Ullrich und Böhm (2019) beschreiben die enger werdende Beziehung zwischen den unterschiedlichen Spezies rund um das Thema Kommunikation wie folgt:

Doch auch in Wissenschaft und Alltag werden Tiere zum Sprechen gebracht oder wird für Tiere gesprochen. Primatolog\*innen bringen Tieren Zeichensprache bei, Haustierbesitzer\*innen unterhalten sich mit ihren tierlichen Begleiter\*innen oder ‚übersetzen‘ deren Beschwerden bei Tierarztbesuch, Kinder lesen Tierheimbewohner\*innen aus Büchern vor, Künstler\*innen drehen Spielfilme für Zootiere oder schaffen Bildergeschichten für sie. Menschen lassen Tiere aus vielerlei Gründen sprechen, etwa um als deren Anwälte zu fungieren, um deren Andersheit erfahrbar zu machen oder aber schlicht um etwas über andere Menschen auszusagen. (Ullrich & Böhm, 2019, S. 9)

Wie bereits bei der Interspezies-Art erwähnt wurde, greifen auch Ullrich und Böhm (2019) das Thema über Kunst für Tiere auf. Durch diese innige Auseinandersetzung und die Bemühungen sich mit Tieren austauschen zu können entstehen empathische Verbindungen, welche möglicherweise die Menschen erkennen lässt, dass auch Tiere Geschichten erzählen können.

Nachstehend werden einige Sprichwörter und Redewendungen aufgezählt, welche Tiere beinhalten, wobei die Liste aber unmöglich vollständig sein kann (Bayerischer Rundfunk, 2019,

o. S.). Die Herkunft vieler dieser Sprichwörter oder Redewendungen lässt sich teilweise kaum mehr rückverfolgen oder von den Personen, welche die Phrasen verinnerlicht haben, etymologisch oder semantisch erklären. Jedoch gibt es zahlreiche Bücher sowie Webseiten<sup>16</sup>, die gerade bei Kindern und Jugendlichen zum Recherchieren und Nachlesen der unterschiedlichen sprichwörtlichen Herkünfte und Bedeutungen einladen und erklären, in welchem Zusammenhang diese entstanden sein könnten.

Angsthase	Affentheater
auf den Hund gekommen	auf keine Kuhhaut gehen
aus einer Mücke einen Elefanten machen	Augen wie ein Luchs haben
da liegt der Hase im Pfeffer	blöde Kuh
da wird der Hund in der Pfanne verrückt	der Hahn im Korb
das pfeifen die Spatzen von den Dächern	die Fliege machen
den Stier bei den Hörnern packen	dummes Huhn
der Kuckuck soll dich holen	ein Hühnchen zu rupfen haben
die Katze im Sack kaufen	ein toller Hecht sein
die Schäfchen ins Trockene bringen	eine lahme Schnecke sein
eine Laus über die Leber laufen	eine Naschkatze sein
einen Kater haben	einen Bären aufbinden
einen Vogel haben	einen Bären dienst erweisen
Elefantenrunde	einen Frosch im Hals haben
für die Katz sein	es geht zu wie in einem Taubenschlag
gemeinsam Pferde stehlen können	es ist zum Mäusemelken
Grinsekatze	Eselsbrücke
grinsen wie ein Honigkuchenpferd	Eselsohr
hier liegt der Hund begraben	falsche Schlange
in ein Wespennest stechen	fleißiges Bienchen
jemanden einen Floh ins Ohr setzen	Frechdachs
Katzenwäsche machen	Gänsefüßchen setzen
lahme Ente	Gänsehaut haben
man fühlt sich pudelwohl	gefräßiger Wolf
man schießt einen Bock	hamstern
mich laust der Affe	Hundemüde
schimpfen wie ein Rohrspatz	ist die Katze aus dem Haus, tanzen die Mäuse
schlimmer als einen Sack Flöhe hüten	jemanden zur Schnecke machen
Schwein haben	keiner Fliege was zu Leide tun
sich freuen wie ein Schneekönig	Krokodilstränen weinen
sich in die Höhle des Löwen wagen	mein Name ist Hase

<sup>16</sup> z.B. die Website von Bayerischer Rundfunk (2019, o. S.) (siehe Literaturverzeichnis)

was weiß der Geier	mucksmäuschenstill
weiße Mäuse sehen	Schmetterlinge im Bauch haben
wie ein Elefant im Porzellanladen	sei kein Frosch
wie ein Fisch im Wasser	wie die Made im Speck
wie Hund und Katze	wie ein Hecht im Karpfenteich
wie von der Tarantel gestochen	wie ein Wolf im Schafspelz
wo sich Fuchs und Hase gute Nacht sagen	zum Kuckuck nochmal

### **4.3 Tiere machen Kunst**

Tiere wurden also bislang in Kunstwerken abgebildet, in Filmen animiert und als Redewendung in den täglichen Sprachgebrauch integriert. Sie sind die ständigen Begleiter\*innen in sämtlichen Lebenslagen des Menschen und begegnen uns am laufenden Band in unterschiedlichen Medien und im Alltag. Dies geht sogar so weit, dass manche Tiere es geschafft haben, selbst zu Stars zu avancieren.

Künstler\*innen, welche zusammen mit ihren Haustieren Kunst machen, wären ohne die Kooperation ihrer Partner\*innen nicht imstande ihrer Tätigkeit nachzugehen. Beide Parteien müssen gleichermaßen mitmachen und tragen gleichwertig zum Erfolg der Aktion bei. Es stellt sich daher die Frage, wieso meist nur der menschliche Part den Ruhm und die Lorbeeren einheimst, obwohl dieser nicht alleine dafür verantwortlich ist. Natürlich würde ein Tier ohne menschliches Zutun, niemals auf die Idee kommen, eine künstlerische Arbeit zu initiieren, jedoch sind sie dennoch daran beteiligt. In einem Zitat vom amerikanischen Autor Imani David (2022) heißt es „Art is what separates us from the animals“ (o. S.). Dies wirft zahlreiche Fragen auf, aber eine der wesentlichsten ist wahrscheinlich, ab wann man von Kunst spricht. Singer (2002) definiert Kunst folgendermaßen: „Kunst ließe sich also definieren als Ausdruck des Versuchs, Wirklichkeiten erfahrbar zu machen, die aufgrund der reflexiven Struktur unserer Gehirne entstanden sind und erfahrbar wurden und die mit dem rationalen Anteil unserer Sprache nicht abgebildet werden können“ (S. 224). Ob dies nun auch auf Tiere zutrifft, bleibt weiterhin unbeantwortet, da sie es uns nur schwer vermitteln könnten, wenn es so wäre. Jede Person wird die Frage, was Kunst ist, individuell und subjektiv beantworten können und trotzdem wird es die richtige Antwort sein. Daher ist es auch möglich, dass Tiere Kunst machen, obwohl sie wahrscheinlich nicht selbst darüber entscheiden, welche Materialien, Farben, Formate oder Formen sie verwenden, sondern es ihnen von einem Menschen vorgegeben wird.

Ebenso können, um Kunst zu schaffen, auch andere Mittel als die vielleicht herkömmlichen Pinsel und Ölfarben benutzt werden. Manche Tiere schaffen mit ihrer natürlichen Umwelt

herausragende Kunstwerke, beispielsweise der kleine Kugelfisch, welcher zu Paarungszwecken Muster in den sandigen Meeresboden zeichnet. Dieses lang unentdeckte und unbekanntes Phänomen könnte als Unterwasser-Land-Art zählen, da die mandalaartigen Kreise eine große Ähnlichkeit zu menschlichen Kunstwerken aufweisen. Tiere können demnach also doch auch Künstler\*innen sein, ohne dass es ihnen vielleicht bewusst sein mag (G+J Medien GmbH, 2014, o. S.). Es lässt sich hier auch nochmal auf den bereits erwähnten Künstler Björn



Abb. 81: Kugelfisch-Muster

Braun hinweisen, welcher die Nester von Zebrafinkenmännchen zu Kunstwerken erklärte.<sup>17</sup> Die eigentlichen Künstler\*innen sind im Prinzip die Vögel selbst, da ihnen Braun nur das Material zur Verfügung stellte. Sie wählten die Materialien selbst aus und konstruierten sie in Eigeninitiative (Kniess, 2015, o. S.). Ob die Tiere nun nur ihrem natürlichen Verhalten folgen, was demnach nicht als Kunst bezeichnet werden kann, oder sie sehr wohl ihre ästhetischen Absichten zum Ausdruck bringen, bleibt wohl ein Geheimnis.

Es gibt aber durchaus Tiere, die sich in der Kunstszene mit ihren Malereien bereits einen Namen gemacht haben. Zu den berühmtesten nicht-menschlichen Künstler\*innen zählt PIGCASSO. Es handelt sich dabei um ein weibliches Schwein aus Südafrika, das von Joanne Lefson vom Schlachthof gerettet wurde. Die beiden repräsentieren eine der ersten Mensch-Tier Kunst Kollaborationen. Der Arbeitsprozess gestaltet sich, indem Lefson die Farben auswählt und Pigcasso mit dem Pinsel im Maul die Farben auf der Leinwand verteilt. Zusätzlich werden alle Bilder von der Künstlerin mit dem Abdruck ihrer Schnauze signiert. Die Kunstwerke sind international begehrt und es wurden bereits Kooperationen für Werbezwecke gestaltet. Auf der Website von Pigcasso findet man folgende Aussage zur Absicht des einzigartigen Duos:

Through their extraordinary collaboration, the creatives aim to challenge the status quo; igniting debate on the definition of art, while highlighting the detrimental effects of animal agriculture on the welfare of farmed animals and the environment in order to inspire a kinder, more sustainable world. (Pigment with Purpose, 2022, o. S.)

Ullrich (2019) merkt an, dass man Künstler\*innen wie es Pigcasso ist, nicht notwendigerweise als solche ansehen muss. Jedoch erwähnt sie ebenso, dass die werkkonstituierende Rolle der

---

<sup>17</sup> siehe Abb. 36: Zebrafinkennest

kunstaustübenden Tiere „doch ihre Agency sowohl im Sinne einer Wirk- wie auch einer Handlungsmacht“ (S. 56) beweisen.



*Abb. 82: Picasso neben einem seiner Kunstwerke*

Malende Tiere findet man im gesamten Tierreich. Mit menschlicher Unterstützung fertigen unter anderen Delfine, Elefanten, Hunde, Affen, Giraffen, Esel oder Kaninchen zum Teil hochpreisige Kunstwerke an. Doch dieses Phänomen ist nicht neu - bereits in den 1950er Jahren brachte Congo, ein Schimpansen-Männchen, mit Pinsel und Bleistift abstrakte Formen auf die Leinwand. An seiner Seite, aber ihn nicht anleitend, war der Zoologe und surrealistische Maler Desmond Morris (Dafoe, 2019, o. S.).

Eine problematische Folge von diesen Tier-Mensch Kooperationen könnte eine Urheberrechtsdiskussion sein. Hier beschreibt Goetschel (2019) einen Fall, in dem ein Makake mithilfe der Ausrüstung des Tierfotografen David Slater ein Selfie von sich anfertigte, welches weltweit in den Medien zu sehen war. Die Tierrechtsorganisation PETA hinterfragte daraufhin das Urheberrecht des Fotos, welches eigentlich laut ihnen beim Affen lag, und eine Diskussion über Tierrechte wurde losgetreten (S. 168). Laut neuesten Verhandlungen habe der Affe namens Naruto nun kein Recht auf Urheberrechtsschutz zu klagen, daher liegen die Rechte beim Fotografen Slater (Solmecke, 2018, o. S.).



*Abb. 83: Makaken-Selfie*

#### 4.4 Tierdarstellungen im Alltag

Der letzte Abschnitt in diesem Kapitel gibt schlussendlich Aufschluss, wo uns Tierdarstellungen im Alltag, neben den offensichtlich bereits genannten Beispielen, begegnen. Zunächst fällt es vielleicht der Mehrheit gar nicht auf, aber bei genauerem Betrachten lassen sich unzählige Bilder von Tieren entdecken, die uns alltäglich unbewusst begegnen.

Luz (1987) nennt hier beispielsweise „Tiger, Löwen und Jaguar als Gallionsfigur“ für Auto- und Mineralölwerbung (S. 7). Durch die Assoziationen, welche bestimmte Tiere in uns auslösen, werden bei der Benennung von Automodellen nach Tieren bereits gewisse Eigenschaften mit den Kraftfahrzeugen in der Vorstellung der Menschen erzeugt und dies kann für die Kund\*innen ein Grund zum Kauf sein. Wenn man an die Geschichte der domestizierten Tiere denkt, dann eignet sich wohl kein Tier besser als Kühlerfigur als das Pferd. Es galt immer schon als kräftig, herrschaftlich, potent, aber auch beruhigend. Darüber hinaus war das Pferd eines der wichtigsten Fortbewegungsmittel überhaupt. Deshalb findet man auch in der Welt der Automobile zahlreiche Hinweise auf die Reittiere, wie etwa Ford Mustang, Hyundai Equus, Hyundai Pony oder aber auch der Mitsubishi Eclipse, welcher nach einem britischen Rennpferd des 18. Jahrhunderts benannt wurde. Ebenso gibt es Mercedes-Modelle, die nach deutschen Rennpferden benannt sind: Quick Star, Checkmate und Shutterfly. Der Citroen 2CV heißt aus dem Französischen übersetzt etwa *zwei Pferde*, jedoch ist das Auto in Deutschland und

Österreich vorwiegend unter dem Namen *Ente* bekannt, was ebenfalls ein Tier ist. Weiters gibt es noch den Buick Wildcat, Golf Rabbit, Dodge Viper, Fiat Panda oder den VW Käfer – ein bunter Mix aus sanften und gefährlichen Tieren. Der italienische Sportwagenhersteller Lamborghini benennt seine Modelle nach berühmten Kampfstieren, so heißen



Abb. 84: Der 2CV, auch unter dem Namen ‚Ente‘ bekannt

diese etwa Diablo, Islero oder Murciélago (Sommer, 2017, o. S.). Diese Liste ließe sich noch länger fortführen, jedoch soll mit den genannten Beispielen hauptsächlich gezeigt werden, dass Tiere in der Automobilherstellung gern gesehene Namensgeber sind.

Ein weiterer Bereich, in dem man im Alltag unweigerlich auf Tiere stößt, ist Kleidung. Wurden in der Steinzeit noch Tierfelle und Knochen für Kleidung und Schmuck verwendet, sind Tiere, neben der Nutzung von Tierfasern, vor allem als Logos und Muster erhalten

geblieben. Animal Print ist ein immer wiederkehrendes Motiv in der Modebranche. So kann es aber je nach Material, Verarbeitung und Kombination in den Menschen zu unterschiedlichen Reaktionen führen. Kleidung, Schuhe oder Accessoires mit Tiger- oder Zebrastrreifen, Leoparden-, Giraffen- oder Kuhflecken sowie Schlangenhautoptik sind begehrte Stücke und fehlen meist in keinem Kleiderschrank. Teilweise möchten die Personen so ihre Verbundenheit oder Liebe zu den Tieren ausdrücken, wie es bei der Amerikanerin Carole Baskin der Fall ist, welche durch die Netflix-Serie *Tiger King* (2020) bekannt wurde. Kramer (2019) nennt die tiefe Verbindung, die der Mensch zu Tieren verspürt, als einen der Hauptgründe, warum häufig Tiere in Markenlogos vorkommen (o. S.). Ein paar der bekanntesten Marken mit Tierlogos sind *Crocs* und *Lacoste*, beide mit Krokodil-Abbildungen, *Ralph Lauren*, ein Pferd mit Reiter, *Jack Wolfskin*, ein Pfotenabdruck, sowie die Sportmarke *Puma*, in der nicht nur der Puma selbst als Logo fungiert, sondern auch das Tier namensgebend für die Marke ist.



Abb. 85: Carole Baskin im Leoparden-Look

Dieser Trend existiert aber ebenso bei anderen Produkten wie etwa Nahrungsmitteln. Ein paar Vertreter sind u.a. *Bacardi* Rum, auf welchem eine Fledermaus zu sehen ist, der Nahrungsmittelkonzern *Nestlé*, welcher ein Vogelnest samt Vögeln im Logo führt oder die österreichischen Getränke-Marken *Red Bull* mit weltbekanntem roten Stier, sowie *Stibitzer*, welcher einen verschmutzten Fuchs als Markenzeichen hat. Weiters begegnet man Tieren in den unterschiedlichsten Erzeugnissen und Gewerben, angefangen von *Camel* Zigaretten, welche ein Dromedar ziert, *Swarovski* Schmuck mit einem eleganten sowie königlichen Schwan als Logo, das *Playboy* Magazin mit einem abstrahierten Hasenkopf, über WWF mit dem Panda oder *Firefox* mit dem Rotfuchs als Erkennungszeichen, bis hin zur Filmproduktionsgesellschaft *MGM* mit ihrem notorischen brüllendem Löwen. Die Logos sind in den meisten Fällen nicht willkürlich gewählt, und steckt nicht gerade das Tier bereits im Namen, beschreiben die gewählten Tiere häufig den Charakter oder die Kerneigenschaften des Unternehmens oder des beworbenen Produkts. Ein Beispiel dafür ist die Kommunikationsplattform *Twitter*, deren Markenzeichen ein hellblauer, stilisierter Vogel ist. Genauso wie es Vögel machen, kann man auf Twitter einfach drauf los zwitschern.

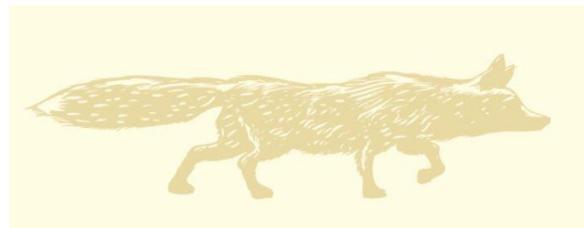


Abb. 86: Stibitzer-Logo

Eine ähnliche Botschaft vermittelt auch das grüne Elefantenlogo des online Notizdienstes *Evernote*. Elefanten sind dafür bekannt ein ausgezeichnetes Gedächtnis zu haben, was so den Kund\*innen zeigen soll, dass sich auch ihr Angebot bestens dafür eignet (Kramer, 2019, o. S.).

Ein Künstler, der immer wieder Tiere in seiner Kunst auftauchen lässt und sie mit provokativem Charakter ausstattet, ist der immer noch mysteriöse BANKSY. Seine Hauptmotive umfassen dabei vorwiegend Affen und Ratten, Tiere von denen sich der Mensch distanziert, da er sich diesen Tieren eindeutig überlegen fühlt. Banksy setzt Affen dabei häufig ein, um auf ironische Weise eine Gegenüberstellung der beiden Spezies zu kreieren und menschliches Verhalten nachzu**äff**en. Menschen und Affen hatten historisch gesehen schon immer eine enge Beziehung miteinander, wie Charles Darwin mit der Evolutionslehre dargelegt hat. Dieser zufolge hat sich der Mensch aus dem Affen entwickelt, was aber immer noch für einige unvorstellbar ist und auch damals für viel Tumult gesorgt hat. So wurde vehement versucht eine Distanz zwischen die beiden Arten zu bringen und in zahlreichen Kunstwerken Affen verspottet oder im Christentum sogar als böse Kreaturen dargestellt. Jedoch zeigt sich immer wieder, dass sich menschliches Verhalten teilweise kaum von tierischem unterscheidet und vor allem, dass Menschen teils auf eine Weise handeln, die man nicht als ‚über‘ dem Tierreich betrachten kann. Genau dieses Thema greift Banksy in seinen Werken auf. Der Künstler handelt weiterhin anonym, da Graffiti meist als illegal gilt und Banksy hauptsächlich für seine Stencil-Graffiti bekannt ist. Ironischerweise zählt er dabei zu den bekanntesten aktuellen Künstler\*innen des 21. Jahrhunderts. Seine Arbeit *Simple Intelligence Testing* (2000) setzt sich aus fünf Einzelbildern, welche mit Ölfarben auf Leinwand gemalt sind, zusammen. Sie zeigen einen Schimpansen, der sich einem Intelligenztest unterzieht, indem er eine Banane finden soll. Die comicartige Reihe endet damit, dass der Schimpanse entgegen aller Erwartungen die Kästen, in denen sich die Banane befindet, aufeinander stapelt und somit durch eine Öffnung in der Decke entkommen kann. Eigentlich wäre das Experiment mit dem vierten Bild abgeschlossen, da der Affe die Bananen gefunden hat, dennoch geht Banksy einen Schritt weiter und lässt das Tier begreifen, dass es sich in einem Labor befindet. Obwohl Affen häufig immer noch



Abb. 87: Banksys ‚Simple Intelligence Testing‘ Reihe

als primitiv dargestellt werden, erscheint Banksys Schimpanse eine Entwicklung durchgemacht zu haben. So lässt sich das letzte Bild der Reihe als alternatives Ende interpretieren und Banksy gibt dem Affen die Chance mithilfe von Intelligenz und vorhandenen Ressourcen dem Experiment zu entkommen. Man kann die Arbeit als Kritik am System und an Personen sehen, welche sich nach vorgegebenen Normen und Regeln handeln ohne diese eigenständig zu bewerten und hinterfragen.

Ein weiteres Beispiel ist das Werk *Laugh Now* (2002). Das Bild zeigt wiederum einen Affen, welcher ein Sandwich-Board umgehängt hat auf dem die Botschaft ‚Laugh now, but one day we’ll be in charge‘ zu lesen ist. Das Bild liefert zahlreiche Interpretationsmöglichkeiten, so könnte es ein Hinweis darauf sein, wie unverschämt und rücksichtslos die Menschheit Tiere behandelt, indem sie sie einsperrt und für Unterhaltung oder für medizinische Tests benutzt. Die ominöse Nachricht könnte auf einen Aufstand oder eine Revolution hinweisen, was unweigerlich auch an die Filmreihe *Planet der Affen* denken lässt. Ein weiteres bekanntes Werk Banksys, welches Affen zeigt, ist auch sein größtes bisher geschaffenes. Das 4,5 mal 2,8 Meter große Ölgemälde *Devolved Parliament* (2009) zeigt das britische *House of Commons*, jedoch ist es anstatt der Regierungsmitglieder mit Schimpansen gefüllt. Voller Satire regiert hier Chaos und Wahnsinn und das Bild gibt einen Einblick in das zunehmend turbulente Gesicht der Politik Großbritanniens (Moonstar Fine Arts Advisors, 2021a, o.S.).



Abb. 88: Banksys ‚Laugh Now‘

Neben den Affen zählen auch Ratten zu Banksys größter Inspirationsquelle in seinen Werken. Im Englischen kann die Ratte, also *rat*, als Anagramm für *art*, also Kunst, gelesen werden und Banksy verwendet sie häufig, um auf Laster und Fehler der Menschheit einzugehen und sich für diejenigen einzusetzen, die im Dunkeln leiden. Ebenso identifiziert sich Banksy selbst mit dem Tier, da auch er als Graffiti-Künstler meist nachts agiert und von der allgemeinen Gesellschaft als lästig und schmutzig angesehen wird. Banksy gibt den Ratten – den Unterdrückten und in den Untergrund Verdrängten – eine Stimme und weist ebenfalls auf



Abb. 89: Placard Rat

unsere kapitalistische Gesellschaft hin, welche durch Konsum- und Konkurrenzdenken geprägt ist, ein sogenanntes *Rattenrennen*. Die Siebdruck-Reihe *Placard Rats* (2003) weist unter anderem auf die vorher genannten Themen hin und zeigt Ratten, welche Schilder halten auf

denen Nachrichten wie ‚Get out while you can‘, ‚Welcome to hell‘ oder ‚Because I‘m worthless‘ stehen. Eine eher witzige Installation veröffentlichte Banksy 2020 auf seinem Instagram Kanal. Verschiedene Ratten sind in einem Badezimmer verteilt an unterschiedliche Oberflächen gesprüht. Das während einer Covid-19 bedingten Quarantäne in weiten Teilen Europas entstandene Werk soll der Welt zeigen, dass Kreativität keine Grenzen kennt (Moonstar Fine Arts Advisors, 2021b, o. S.).

Ein weiteres Medium, in denen wir Tieren begegnen sind Memes. Grünwald (2016) erklärt, dass Memes ein sehr hohes Potential haben, da sie sich vergleichsweise unkontrolliert verbreiten lassen und einen sehr hohen Freiraum darstellen was den Inhalt betrifft (S. 127-128). Das Meme steht ‚emblematisch für die Epoche der Digitalität‘ (Grünwald, 2016, S. 129) und setzt sich meist aus einem Bild sowie einem Text zusammen, welcher meist eine sarkastische Botschaft beinhaltet. Jede\*r kann ein Meme selbst erstellen, indem man ein aussagekräftiges Bild wählt, welches bereits als Meme bekannt ist und es durch einen neuen Text ergänzt. Oftmals sind Tiere beliebte Inhalte oder Leitmotive von Memes, wie beispielsweise *Grumpy Cat*, eine Katze, welche vor allem durch ihren bösen Blick 2012 zum Internetphänomen wurde. Durch zahlreiche Wiederholungen und Ergänzungen mit Texten erreichte die grimmige Katze Kultstatus im Netz und es gibt inzwischen kaum jemanden, der das Tier nicht wieder erkennt (Grünwald, 2016, S. 130). Generell haben Katzen ein enormes Potential im Internet und verleiten Internetnutzer\*innen zum stundenlangen Anschauen von *cat content* wie lustige oder süße Katzenvideos.



Abb. 90: Grumpy Cat Meme

Ein Phänomen, bei dem die wenigsten zunächst an Tiere denken, wobei sie uns jedoch sehr hilfreich sind, sind Naturkatastrophen. Bei Erdbeben, Tsunamis oder Vulkanausbrüchen ist es bereits vorgekommen, dass dort lebende Tiere ein auffälliges Verhalten zeigten, was jedoch erst nach der eintreffenden Katastrophe als solches erkennbar war. Eason (2008) beschreibt, dass manche Tiere, etwa Fische und Vögel, anhand ihrer Rufe, Verhaltensänderungen oder Bewegungen solche Phänomene vorhersagen und so die Menschen vor den heranrollenden Gefahren warnen oder schützen können (S. 153). Im Jahr 1975 wurde eine Stadt in China aufgrund von auffälligen tierischen Verhalten evakuiert und tatsächlich wurde die Gegend kurze Zeit später von einem Erdbeben mit einer Stärke von 7.3 überrascht. Es konnten aufgrund des tierischen Frühwarnsystems zehntausende Menschen gerettet werden. Zu den Tieren, welche auf solche Phänomene reagieren, zählt Eason (2008) Schlangen, Mäuse und sogar

Fische der Tiefsee (S. 155). Es wird vermutet, dass einige Tiere in der Lage sind, Veränderungen im Magnetfeld der Erde sowie seismische Vorbeben zu spüren oder Gase, welche aus der Erde austreten, wahrzunehmen – eine Gabe, welche kein menschlich geschaffenes Gerät hat (Eason, 2008, S. 155). Ein weiteres Beispiel stellt der Tsunami dar, welcher im Dezember 2004 auf die südöstliche Küste Asiens traf. Bei dieser Katastrophe wurde laut Eason (2008) kein einziges Tier getötet, jedoch kamen cirka 250000 Menschen ums Leben (S. 155). Ebenso flüchteten sich Gämse in der Gegend um Galtür im Februar 1999 in sichere Ebenen, bevor einen Tag später eine verheerende Lawine abging und weiters wurde beobachtet, dass eine schlimme Hurrikan-Saison bevorsteht, wenn Schildkröten in Florida ihre Eier besonders hoch am Ufer ablegen (Eason, 2008, S. 156).

Krüger (2014) beschreibt, dass es so scheinen mag, „dass wir heute weniger mit Tieren zu tun hätten als in früheren, agrarisch geprägten Zeiten“ (S. 78). Die meisten Tiere entziehen sich tatsächlich unserem Blick und flüchten vor unserer Kultur. Jedoch bleiben immer noch die Haustiere, Tiere der Unterhaltungsbranche im Zoo oder im Zirkus, sowie Stadttiere und Kulturfolger. Vor allem bleiben die Tiere, welche uns medial präsentiert werden, in Dokumentationen, Fernsehen, Büchern und Internet (Krüger, 2014, S. 78). Weiters landen sie fast tagtäglich auf den Tellern der meisten Menschen, und Krüger (2014) sagt aus, dass sie uns alleine aus diesem Grund nicht egal sein sollen. Zugleich weist er daraufhin, dass uns Tiere dadurch „in gewisser Weise näher als andere Menschen“ (S. 79) kommen.

## 5. Didaktische Implementierungen im BE-Unterricht (Unterrichtsbeispiele)

Da uns Tiere nicht nur im kunstgeschichtlichen sondern auch im alltäglichen Leben an jeder Ecke begegnen, sollten Tiere auch im Kunstunterricht behandelt und aufgegriffen werden. Tiere spielen im Lehrplan des Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Forschung (BMBWF) für Mittelschulen eine gewisse Rolle, zumindest im weiteren Sinn. Sie können jedenfalls als Hilfe herangezogen werden, um diesen zu vermitteln. In den allgemeinen Bildungsbereichen von Schule wird auf Umwelterziehung verwiesen, worunter auch verantwortungsbewusster Umgang mit Natur, ebenso wie mit Tieren fällt. Daher ist davon auszugehen, dass dies auf jeden Fall von Bedeutung für Schüler\*innen sein sollte und Lehrkräfte sich als Ziel setzen sollten, Umwelterziehung in ihrem Unterricht als Unterrichtsprinzip zu inkludieren (BMBWF, 2022, S. 5). Im Bildungsbereich *Mensch und Gesellschaft* wird ebenso auf einen verantwortungsbewussten Umgang „mit sich selbst und mit anderen“ (BMBWF, 2022, S. 6) verwiesen, wobei man unter *anderen* neben Menschen auch Tiere meinen kann. Diese gilt es neben sich selbst ebenfalls wertzuschätzen. Natürlich lassen sich auch im Bildungsbereich *Natur und Technik* Verweise im indirekten Sinn auf Tiere finden. Es wird angeführt, Schüler\*innen anzuleiten sich mit „Wertvorstellungen und ethischen Fragen im Zusammenhang mit Natur und Technik sowie Mensch und Umwelt“ (BMBWF, 2022, S. 6) zu beschäftigen. Im weiteren allgemeinen Bildungsbereich *Gesundheit und Bewegung* wird wiederum darauf hingewiesen, die Entwicklung der Schüler\*innen in Richtung eines „gesundheitsbewussten und gegenüber der Umwelt und Mitwelt verantwortlichen Lebensstil“ (BMBWF, 2022, S. 7) zu unterstützen und zu fördern. Zur Mitwelt der Kinder und Jugendlichen gehören neben ihren Mitmenschen unmittelbar, wie oben bereits angeführt, auch Tiere.

Zu den Aufgaben des Unterrichtsgegenstandes Bildnerische Erziehung gehört laut Lehrplan neben der Vermittlung von visueller Kommunikation und Gestaltung auch einen Zugang zur Alltagsästhetik der Schüler\*innen zu schaffen (BMBWF, 2022, S. 82). Somit lassen sich Tiere, welche durchaus im Alltag der Schüler\*innen vorkommen und eine bedeutende Rolle spielen, sehr gut im Unterricht aufgreifen. In den separat beschriebenen Bildungsbereichen im Fach Bildnerische Erziehung wird im Absatz *Sprache und Kommunikation* die Verbindung von sprachlichen und bildhaften Kommunikationsmitteln beschrieben, welche man beispielsweise in Comics, Cartoons, Filmen, Märchen, oder auch Ornamenten oder Wappen finden kann.<sup>18</sup> Weiters wird im Absatz *Mensch und Gesellschaft*

---

<sup>18</sup> siehe Kapitel 5.1 Unterrichtsbeispiel 1: Individuelles Wappen

davon geschrieben auf die „Wechselbeziehung zwischen Kunst und gesellschaftlichen Entwicklungen, Kunst und Religion“ (BMBWF, 2022, S. 82) einzugehen und überdies „Einsichten in fremde Kulturen“ (BMBWF, 2022, S. 82) zu geben, sowie „Verantwortungsbewusstsein und Handlungskompetenz für die Mitgestaltung der Umwelt“ (BMBWF, 2022, S. 82) zu fördern. Der Mensch ist dazu verpflichtet, der Natur, wozu auch Tiere zählen, eine gewisse Verantwortung entgegenzubringen und diese zu schützen und zu achten, weshalb es auch ein wesentlicher Beitrag und Aufgabe der Schule sein sollte, dies zu vermitteln. List (1993) drückt es wie folgt aus: „Tiere sind Gegenstand unserer wissenschaftlichen Neugier, Muster des Lebendigen zu ergründen. So manifestiert sich das Verhältnis zum Tier auch in der Kunst stets vielschichtig“ (S. 7). Man sollte Kinder in ihrer alltagspädagogischen Begegnung mit Tieren unterstützen, da vor allem auch für Eltern oder Erziehungsberechtigte Haustierhaltung von großer Bedeutung ist. Es geht um das Erlernen des richtigen Umgangs mit Tieren und es werden wichtige Eigenschaften wie Fürsorge oder Verantwortung auf meist spielerische Art und Weise geschult. Generell ist zu beobachten, dass tiergestützter Pädagogik weiterhin Unterstützung und Anerkennung entgegengebracht wird, weshalb Urlaub am Bauernhof oder Zoo- und Zirkusbesuche nach wie vor von Bedeutung sind. Durch den Kontakt mit Tieren werden, wie bei menschlichen Interaktionen auch, Lernprozesse aktiviert, weshalb sie schließlich für die Bildungswissenschaft relevant sind (Spannring, 2015, S. 29).

Die Österreichische Bundesarbeitsgemeinschaft für bildnerische Gestaltung und visuelle Bildung (BAG) hat eigens für den BE-Unterricht Kompetenzen zusammengetragen, welche besonders wichtig sind. Dabei sollen kognitive Fähigkeiten, gestalterische Fertigkeiten sowie besondere Bedürfnisse und Eigenschaften der Schüler\*innen berücksichtigt werden. Weiters sollen „künstlerisches, gestalterisches und soziales Handeln in einen diskursiven Zusammenhang“ gebracht werden (BAG\_BILD, 2013, S. 3). Die BAG nennt *Bild verstehen*, *Bild machen* und *Bild verwenden* als die drei wichtigsten Orientierungspunkte.

Im Folgenden werden mehrere Unterrichtsbeispiele beschrieben, welche im BE-Unterricht durchgeführt werden können. Dabei sollen die Beispiele lediglich als Denkanstoß dienen, welche je nach Schulstufe und Schultyp an die jeweiligen Bedürfnisse der Schüler\*innen angepasst, verändert oder weiterentwickelt werden können. Die anschließenden Unterrichtsbeispiele wurden unter der Berücksichtigung des österreichischen Lehrplans für Mittelschulen, der Vorstellung von Bild der BAG sowie dem theoretischen Literaturteil dieser Arbeit erstellt.

### **5.1 Unterrichtsbeispiel 1: Individuelles Wappen**

Als erstes Beispiel für den Kunstunterricht wird hier der Entwurf eines eigenen, individuellen Wappens oder Emblems genannt (Kirschner & Böhmer, 2020, o.J.). Die Thematik eignet sich gut zum gegenseitigen Kennenlernen der einzelnen Schüler\*innen in den ersten Klassen der Sekundarstufe, Unter- sowie Oberstufe. Außerdem schult die Übung auch die Selbstwahrnehmung der Kinder und Jugendlichen selbst. Die BAG verweist bei der Kompetenz *Bilder verwenden* unter anderem auf die Fähigkeit, dass Schüler\*innen auf spielerische Art „die eigene Identität suchen und erproben“ (BAG\_BILD, 2013, S. 19) sollen und „über Selbst- und Fremdbild zum Dialog finden“ (BAG\_BILD, 2013, S. 19) sollen. Diese Kompetenzen stehen mitunter bei diesem Unterrichtsbeispiel im Vordergrund.

Die Schüler\*innen sollen, nachdem sie idealerweise einen generellen Input zu Heraldik gehört haben und die wichtigsten Eigenschaften dieser verstanden haben, eigenständig ein Wappen entwerfen, welches ihre Persönlichkeit, Hobbies oder Interessen widerspiegelt. Wenn jemand beispielsweise ein Lieblingstier hat, kann man dies im Wappen in Form eines einfachen, abstrahierten Symbols zeigen. Weitere Inhalte können Musikinstrumente, Lieblingsfarben, beliebte Schulfächer, Sternzeichen, Hobbies oder äußere sowie charakterliche Eigenschaften sein. Etwas anspruchsvoller ist es, wenn man sich rein auf Tiere fokussiert und die Schüler\*innen auffordert, Tiere zu recherchieren, welche ihren Charakteren entsprechen. Es besteht auch die Möglichkeit, dass gemeinsam mit der ganzen Klasse ein Klassen-Wappen entworfen wird, welches die wichtigsten Werte oder Anliegen (in Form von Tieren) der Gruppe zeigt. In der Gruppe trainieren die Schüler\*innen ihre Sozialkompetenz, indem sie die Aufgabe gemeinsam planen sowie durchführen müssen. Dadurch lernen sie möglicherweise auch mit Konflikten umzugehen und konstruktive Lösungen zu finden. Ebenso lernen die Schüler\*innen „Arbeitsprozesse einzeln und in der Gruppe planen, steuern und durchführen“ (BAG\_BILD, 2013, S. 17) zu können. Das kooperative Zusammenarbeiten wird auch von der BAG als eine wesentliche Kompetenz genannt (BAG\_BILD, 2013, S. 21).

Wenn ein Klassenwappen entworfen wird, kann man den Schüler\*innen auch die Möglichkeit bieten, dieses jedes Jahr neu zu gestalten, da sich die Interessen und Gemeinsamkeiten der Heranwachsenden im Laufe ihrer Schullaufbahn sehr wahrscheinlich verändern werden. Das Endergebnis kann in der Klasse an einer gut einsehbaren Stelle aufgehängt werden und soll die Kinder und Jugendlichen an ihre Gemeinsamkeiten und soziale Struktur erinnern, was sich wiederum positiv auf die Klassengemeinschaft auswirkt.

Ein wesentlicher Aspekt dieses Unterrichtsbeispiels liegt jedenfalls im gegenseitigen Dialog und Austausch der Kinder und Jugendlichen, indem es darum geht, Gemeinsamkeiten

zwischen ihnen herauszufinden, welche sie anschließend zu Papier bringen und in einem Wappen darstellen sollen. Die Abstraktion in der Umsetzung ihrer gewählten Motive spielt dabei eine wesentliche Rolle, da Wappen auch im Mittelalter stark reduzierte Darstellungen zeigen, um ein eindeutiges Bild aus der Ferne wiederzugeben. Dieses innerbildnerische Mittel muss im Vorhinein von der Lehrkraft erklärt werden. Zusätzlich müssen sich die Schüler\*innen für ihre Wappendarstellungen mit der Perspektive auseinandersetzen, da auch diese ein wichtiges Merkmal in der Heraldik und Abstraktion ist. Wenn die Schüler\*innen Schrift in Form eines Mottos oder Leitspruchs in das Wappen inkludieren wollen, sollte dies ebenso von der Lehrkraft angesprochen werden, da man auch durch unterschiedliche Schriftformen wesentliche Aussagen machen kann. Mit der Inkludierung von Schrift gewinnt man eine weitere Komponente aus dem Lehrplan für diesen Arbeitsauftrag, da dort auch eine Kombination aus Schrift und Bild genannt wird.

Die Materialien, mit denen gearbeitet wird, unterliegen dabei der Lehrperson und entscheiden sich auch nach den Möglichkeiten der Schüler\*innen. Je nach Wunsch kann mit farbigem Tonpapier, illustrativ, malerisch oder digital gearbeitet werden, wobei manche Materialien besser geeignet sind als andere, um die Aufgabe zu erfüllen. Mithilfe von Tonpapier lassen sich wahrscheinlich die abstrahierten, großflächigen und einfach lesbaren Tiere oder andere Objekte besser erkennen. Wenn man den Schüler\*innen die Materialauswahl selbst überlässt, können sie wertvolle Erfahrungen beim Erkunden der verschiedenen Materialien oder Gestaltungsmittel machen und lernen das „Zusammenwirken von Inhalt, Form, Funktion“ (BAG\_BILD, 2013, S. 16) herzustellen.

Abbildung 91 zeigt eine mögliche Art, wie so ein Wappen aussehen könnte. Es ist das Produkt einer Gruppenarbeit, entstanden unter der Anleitung von Doris Kirschner und Erich Böhmer 2020 innerhalb einer Lehrveranstaltung, mit dem Auftrag Gemeinsamkeiten der insgesamt vier Gruppenmitglieder herauszufinden und diese in einem Wappen umzusetzen (Kirschner & Böhmer, 2020, o. S.). Das Gespräch zwischen den einzelnen Mitgliedern war dabei die wichtigste Phase der Gruppenarbeit und diente vorrangig dem genaueren Kennenlernen. Anschließend musste man sich einerseits auf ein Medium einigen, wie man das Wappen umsetzen möchte und andererseits den Inhalt gemeinsam beschließen, den es zeigen soll. Bei einer anschließenden Präsentation vor den anderen Gruppen hatte man die Chance das gemeinsame Wappen zu



Abb. 91: Wappengestaltung  
(Quelle: Aufnahme der Autorin)

erklären und seinen Arbeitsprozess zu schildern. Dabei steht beispielsweise die Eule im Bild für den innerhalb der Gruppenmitglieder entdeckten Fakt, dass es sich bei allen um sogenannte *Nachteulen* handelt, da sie eher nachtaktiv sind. Die Katze steht ebenfalls für ein gemeinsames Merkmal der Mitglieder, nämlich, dass alle Katzenbesitzer\*innen sind. So entstand durch den Dialog und die Einigung auf Inhalt sowie Material eine gemeinsame künstlerische Arbeit.

### **5.2 Unterrichtsbeispiel 2: Tiere begreifen**

Ein weiteres Beispiel lässt sich sehr gut mit der Epoche des Mittelalters verbinden. Als es noch keine Fotoapparate, Digitalkameras, geschweige denn Mobiltelefone mit integrierter Kamerafunktion gab, mussten die Menschen, die Dinge zeichnen und malen, welche sie anderen zeigen wollten. So wurden häufig Tiere abgebildet, welche aus fernen Orten kamen, an welche nicht jeder reisen konnte. Durch diese Zeichnungen, aber vor allem mündlichen und schriftlichen Erzählungen, passierte es, dass die Tiere nicht immer wahrheitsgemäß wiedergegeben wurden. Häufig kam es zu Übertreibungen oder sehr fantasiereichen Darstellungen, vor allem von Tieren, welche nur schwer beschrieben werden konnten. Dies lag möglicherweise an ihrem sonderbaren Aussehen, zum Beispiel von Elefanten, oder daran, dass man das ganze Tier nur schwer erahnen konnte, wie beispielsweise bei allen Lebewesen, welche unter Wasser leben.

Die Parabel von den blinden Männern und dem Elefanten soll genau diese schwierige Lage begreifbar machen. Die vermutlich in Indien entstandene Geschichte handelt von einer Gruppe blinder Männer, welche versuchen einen Elefanten zu begreifen. Dabei steht jede Person vor einem anderen Körperteil des Elefanten, etwa dem Rüssel, dem Stoßzahn, einem Ohr, einem Bein sowie dem Bauch. Derjenige, der den Rüssel abtastet, beschreibt den Elefanten wie eine Schlange, wohingegen derjenige, der den Stoßzahn ertastet hat, den Elefanten mit einem Speer vergleicht. Wieder andere behaupten, der Elefant sei wie eine Mauer oder ein Baumstamm. Alle glauben in ihrer Beschreibung des Erfühlten Recht zu haben, wobei dies auch zutrifft, da alle genannten Teile des Elefanten unterschiedlich in ihrer Oberfläche sind und die Personen ebenfalls alle eine andere individuelle Wahrnehmung haben. Während der Elefant der Parabel Wahrheit und Realität symbolisieren soll, stehen die blinden Männer für die Grenzen der Menschheit die Realität im Ganzen zu erkennen als auch zu beschreiben (Maiwald & Zürrer, 2016, S. 234-235).

Übertragen auf den Kunstunterricht könnte ein Arbeitsauftrag mit der Parabel von den blinden Männern und dem Elefanten starten. Die Schüler\*innen lernen, dass jede Abbildung in

gewisser Weise seine Daseinsberechtigung hat und sich keiner für eine Zeichnung rechtfertigen muss, wenn etwas laut eigener Wahrnehmung gemalt worden ist. In weiterer Folge soll jedes Kind eine Abbildung von einem Tier bekommen, welches aber nur das eine Kind zu Gesicht bekommen soll. Interessant wäre es auch, wenn man den Kindern bereits ausgestorbene, exotische oder höchst seltene Tiere zuteilt. Je nachdem, wie intensiv man sich der Sache widmen möchte, können die nächsten Schritte unterschiedlich gestaltet werden. In einer Version beschreibt ein Kind mündlich die Abbildung, welche es erhalten hat so genau und detailhaft wie möglich, stellt Vergleiche mit Gegenständen oder Vermutungen an ohne dabei den Namen des Tieres zu nennen. Die restliche Klasse versucht das Gehörte wiederum in ein Bild zu verwandeln. Am Ende wird sich bei einem Vergleich der Ergebnisse herausstellen, dass jede Darstellung unterschiedlich aussieht und wahrscheinlich keine so konkret umgesetzt wurde wie das Original, welches die Zeichner\*innen nicht mit eigenen Augen gesehen haben. In einer anderen Version können sich die Kinder in Zweierteams oder Kleingruppen begeben und jeweils abwechselnd ihr Tier beschreiben und die Beschreibung der anderen darstellen. Für die beschreibenden Kinder ist es wichtig, dass sie möglichst detaillierte Eigenschaften des Tieres nennen, welche schlussendlich auch das Wesen des Tieres ausmachen. Beispielsweise kann dies durch Sätze wie ‚die Beine sind rau und kräftig wie ein Baumstamm‘ oder ‚die Haare sehen aus wie eine widerspenstige, alte Bürste‘ geschehen.

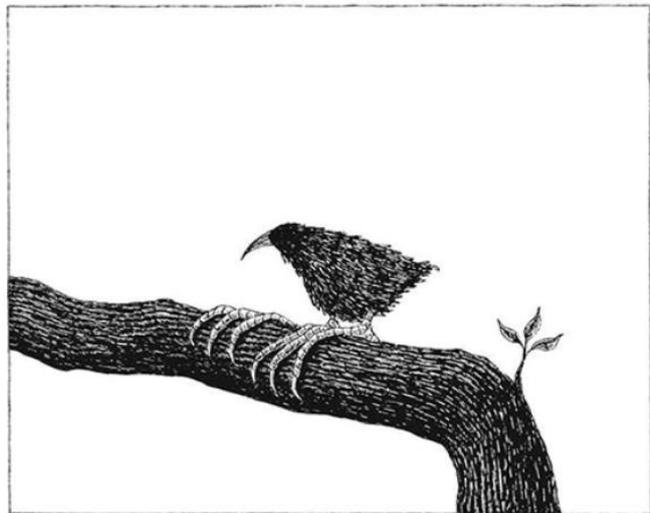
Die BAG verweist unter dem Punkt *Bilder machen* auf einige Kompetenzen, welche in diesem Unterrichtsbeispiel Anwendung finden. Beispielsweise lernen die Schüler\*innen, Bilder aus der eigenen Vorstellung zu entwickeln und durch spielerische Erfahrungen zu einer bildnerischen Tätigkeit zu finden. Weiters erleben sie einen Perspektivenwechsel und können so experimentelle Erfahrungen machen (BAG\_BILD, 2013, S. 15). Darüber hinaus erproben die Schüler\*innen „durch ungewohnte Denk- und Darstellungsweisen zu Bildlösungen“ (BAG\_BILD, 2013, S. 17) zu kommen. Die Schüler\*innen setzen sich einerseits mit genauem Zuhören auseinander, lernen sich auf neue Arbeitsprozesse einzulassen sowie ihre Gefühle und Gedanken in der Form von Bildern zu vermitteln. Bei dieser Übung wird auf eher unkonventionelle Weise versucht, neben dem Sehsinn, auch andere Sinne zu schärfen. Die Schüler\*innen erforschen und erweitern ihre sinnliche Wahrnehmung durch Zuhören, Erklären und sich in andere Wesen hineinzudenken (BAG\_BILD, 2013, S. 21). Weiters wird versucht, ihnen klarzumachen, dass man auch ohne ein konkretes Bild vor Augen zu haben, ein Bild schaffen kann. Somit lernen sie andererseits auch die Tatsache, dass nicht jede Zeichnung wie die Realität aussehen muss, um anerkannt zu werden. Dies ist für die meisten Schüler\*innen eine große Herausforderung, da sie dazu tendieren nur naturalistische Zeichnungen als

erstrebenswert anzusehen. Häufig sind sie sehr darauf erpicht ihre Zeichnungen so real wie möglich zu gestalten. Gerade wenn man den Kindern und Jugendlichen im Vorhinein Tierabbildungen aus dem Mittelalter zeigt, können die Ergebnisse interessante Einsichten in vergangene Zeiten liefern und zu der ein oder anderen lustigen Abbildung führen. Wesentlich ist hier, dass die Schüler\*innen lernen „unterschiedliche Sichtweisen und Macharten“ anzuerkennen (BAG\_BILD, 2013, S. 13).

### 5.3 Unterrichtsbeispiel 3: Fantastisches Tier-Alphabet

Wie bereits weiter oben beschrieben wurde, gibt es in zahlreichen Filmen, Büchern und Co. Tierwesen, welche der reinen Fantasie ihrer Autor\*innenschaft entspringen. Der Jabberwocky oder der Heffalump sind weitreichend bekannte Beispiele für erdachte Tiere. Der Illustrator und Autor EDWARD GOREY (1925-2000) war bekannt für seine schrägen, absurden und skurrilen Kurzgeschichten und Comics. Ein Werk soll hier hervorgehoben werden, da sich dieses Unterrichtsbeispiel auch damit befasst.

Es handelt sich um ein illustriertes Alphabet mit dem Titel *The Utter Zoo*. Das Buch enthält kurze Texte, welche den Charakter der ausgedachten Tiere beschreiben, sowie eine dazu passende Zeichnung. Jeder Buchstabe steht für ein imaginäres Tier. So enthält die Sammlung Tiere mit dem Namen *Ampoo*, *Boggerslosh*, *Crunk*, *Ippagoggy*, *Kwongdzu*, *Twibbit* und *Yawfle* (Gorey, 2010; Heyl, 2013, S. 39).



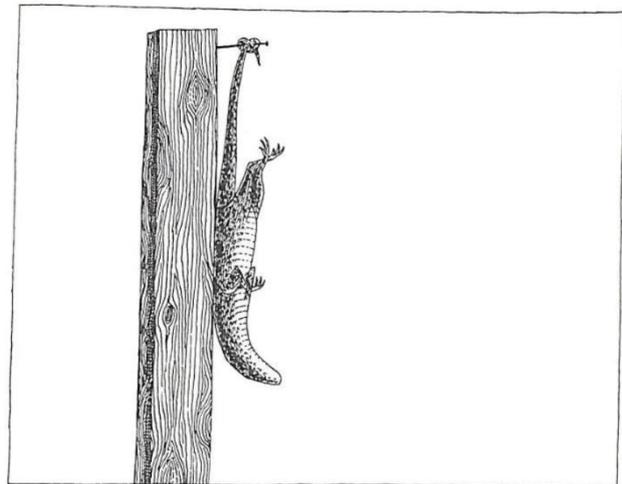
The Kwongdzu has enormous claws;  
Its character is full of flaws.

Abb. 92: Edward Goreys ‚Kwongdzu‘

Dieses Unterrichtsbeispiel befasst sich in erster Linie mit einer Kombination aus Bild und Text und fordert die Schüler\*innen dazu auf, sich fiktive und fantastische Tierwesen auszudenken. Wie Edward Gorey sollen sich die Kinder und Jugendlichen Tiere überlegen und versuchen einen Namen für ihre Kreatur zu bestimmen, sowie das Wesen ihres Tieres anhand von wenigen kurzen Zeilen zu erfassen. Diese Aufgabe könnte möglicherweise sogar fächerübergreifend durchgeführt werden, indem man im Deutsch- oder in höheren Schulstufen auch im Englischunterricht auf Reime und Kurzgedichte zurückgreift, da auch Gorey zu jedem seiner 26 Fantasiereime zwei sich reimende Zeilen geschrieben hat. Wenn beispielsweise Reime

oder Gedichte zu unterschiedlichen Themen wie Fabelwesen geschrieben werden, lernen die Schüler\*innen diese Anregung aus einem anderen Fachbereich aufzunehmen und bildnerisch umzusetzen (BAG\_BILD, 2013, S. 17).

Im weiteren Verlauf sollen die Schüler\*innen ihre Wesen zu Papier bringen, idealerweise in zeichnerischer, illustrativer Form, ähnlich wie Gorey. Schön wäre es auch, wenn alle Kinder der Klasse einen anderen Buchstaben erhalten, damit möglicherweise ebenfalls ein Buch erstellt werden kann, welches das individuelle Alphabet der fiktiven Tiere dieser Klasse enthält. Erwähnenswert sind hier auch die vor allem im österreichischen Raum weit verbreiteten Tierwesen, wie der Tatzelwurm, der Wolpertinger oder der Lindwurm. Es handelt sich dabei ebenso um Fabelwesen, welche oftmals einen seltsamen Charakter aufweisen und den Schüler\*innen als Inspiration oder Vorlage dienen können.



*The Raitch hangs downward from its tail  
By knotting it around a nail.*

Abb. 93: Edward Goreys ‚Raitch‘

Diese Aufgabe soll primär die Fantasie der Kinder und Jugendlichen anregen, da sie versuchen sollen aus dem Nichts ein komplettes Lebewesen zu erschaffen. Wiederum werden die von der BAG aufgelisteten Kompetenzen wie „Bilder aus der Vorstellung entwickeln“ (BAG\_BILD, 2013, S. 15) oder „durch ungewohnte Denk- und Darstellungsweisen zu Bildlösungen kommen“ (BAG\_BILD, 2013, S. 17) in diesem Unterrichtsbeispiel umgesetzt. Ebenso lernen die Jugendlichen vorgegebene Bilder als Impulse oder Anregungen für ihre eigenen Werke zu nutzen und gestalterische Alternativen zu entwickeln (BAG\_BILD, 2013, S. 15).

Weiters geht es nicht nur um das äußere Erscheinungsbild des Tieres. Mithilfe der Textzeilen soll versucht werden, das Wesen oder den Charakter des Tieres zu beschreiben. Gerade in einer Zeit, in der es scheint, dass viele Schüler\*innen nicht mehr in der Lage sind, in Eigeninitiative Bilder zu kreieren, da sie ständig auf die inspirierende Hilfe des Internets angewiesen sind, ist es umso wichtiger ihren Erfindergeist zu fördern. Wenn es um die Kombination von Text und Bild geht, sollte man immer beachten, dass auch die geschriebenen Zeichen Teil des Gesamtbildes sind und daher auch stimmig produziert werden sollten. Der Reim oder die Textzeilen sollen nicht nur inhaltlich zu dem gezeichneten Tier passen, sondern auch optisch und formal. Die Buchstaben können zierlich, leicht, dynamisch, kraftvoll, schwer

oder energielos aussehen und so in ihrem Wesen das Tier ergänzen (Hickisch & Gahleitner, 2015, S. 48). Die Schüler\*innen sollen mit der Verschiedenartigkeit von unterschiedlichen formalen Schreibweisen herausfinden, welche Art am besten zu ihrem Tier passt. So kann eine „Sensibilität für visuelle Wirkungen und Zusammenhänge“ (BAG\_BILD, 2013, S. 16) entwickelt werden.

#### **5.4 Unterrichtsbeispiel 4: Chimären aus Ton**

Das folgende Unterrichtsbeispiel beinhaltet das Arbeiten mit Ton. Diese Arbeitsaufgabe kann natürlich nur dann ausgeführt werden, wenn in der Schule die dafür benötigten Mittel wie ein Keramikbrennofen vorhanden sind. Alternativ kann natürlich auch mit anderen Materialien gearbeitet werden, wie beispielsweise mit lufttrocknendem Ton, Pappmaché oder Knetmasse. In erster Linie soll hier eine Sensibilität für das Material entwickelt werden (BAG\_BILD, 2013, S. 16). Je nach Material lernen die Schüler\*innen verschiedene Arbeitstechniken kennen (BAG\_BILD, 2013, S. 21).

Die Aufgabe besteht darin ein Mischwesen zu kreieren, wie es, die in dieser Arbeit genannten Fabelwesen sind: Zentauren, Sphinxen, Satyren, Hippogreife oder Basilisken. In einer Vorarbeit kann es für die Schüler\*innen hilfreich sein ein *Cadavre Exquis* anzufertigen. Dabei handelt es sich um eine im Surrealismus groß gewordene spielerische Methode zufällige Figuren entstehen zu lassen. Mehrere Personen lassen mithilfe eines wie einen Fächer gefalteten Papierbogens eine Kreatur entstehen. Jedes Kind sieht dabei immer nur den eigenen Teil der Zeichnung, da die anderen Flächen umgefaltet werden. Wenn alle dran waren, wird das Blatt aufgefalted und eine meist unmögliche Zufallszeichnung entsteht. Hilfslinien können von Vorteil sein, wenn die Schüler\*innen ein Tierwesen erschaffen wollen. Dabei kann beispielsweise eine Person für das Zeichnen des Kopfes zuständig sein, die nächste für den Rumpf und die letzte Person für die Beine. So kann man ohne viel Aufwand fantastische Mischwesen entstehen lassen. Die BAG nennt hier wichtige Kompetenzen wie „durch ungewohnte Denk- und Darstellungsweisen zu Bildlösungen kommen“ sowie „Gewohntes verwerfen und Neues zulassen“ (BAG\_BILD, 2013, S. 17). Der spielerische und experimentelle Umgang mit der Bildfindung, beispielsweise durch das *Cadavre Exquis*, eröffnet neue Erfahrungen für die Schüler\*innen. Ebenso lernen sie den sozialen Umgang miteinander sowie bei Schwierigkeiten durchzuhalten, wenn etwas vielleicht nicht gleich so funktioniert wie sie es wollen (BAG\_BILD, 2013, S. 21).

In einem nächsten Schritt skizzieren die Kinder und Jugendlichen einen Rohentwurf und vereinen in diesem mindestens zwei, aber auch gern mehrere Tiere. Die einzelnen Teile der gewählten Tiere sollen eindeutig erkennbar sein. Ebenso sollen sich die Schüler\*innen überlegen, wie sie das Tier aus Ton, Pappmaché oder Knetmasse platzieren wollen, sei es nun stehend, liegend oder sitzend. Nachdem der zweidimensionale Entwurf fertig ist, ist es für die meisten Schüler\*innen wahrscheinlich hilfreich ein kleines Modell, eventuell aus Knetmasse, anzufertigen, damit ihnen die Umsetzung der dreidimensionalen Tonfigur leichter fällt und sie nicht so lange beim Formen des



Abb. 94: Chimäre aus Ton

Tons überlegen müssen. Details wie Schuppen, Falten oder Gesichtszüge können mit verschiedenen Hilfsmitteln in das ausgewählte Material übertragen werden. Nach dem Lufttrocknen, Brennen oder Aushärten der Chimären können die Figuren auch noch mit Acrylfarben bemalt werden. Durch die stufenweise Erarbeitung des Themas – beispielsweise Cadavre Exquis, Skizze, kleine Modellvorlage sowie Originalfigur – werden die unterschiedlichen Gestaltungsprozesse visualisiert und dokumentiert und die Schüler\*innen können ihre Entwicklung nachvollziehen (BAG\_BILD, 2013, S. 18).

Auch bei dieser Aufgabe wird von den Schüler\*innen allgemein sehr viel Fantasie verlangt, jedoch wird ihnen die Last, ihr Tier so naturalistisch wie möglich aussehen zu lassen, abgenommen, da es die gewählten Mischwesen in der Realität gar nicht gibt. Das haptische Arbeiten ist für alle Altersstufen geeignet, wobei es je nach Erfahrung der Schüler\*innen durchgeführt werden soll. Wenn zuvor noch nie mit Ton gearbeitet wurde, müssen gewisse Grundkenntnisse und Richtlinien besprochen werden (KUI, 2020, o. S.). In diesem Unterrichtsbeispiel lernen die Kinder und Jugendlichen darüber hinaus, sich an Vereinbarungen und Regeln zu halten (BAG\_BILD, 2013, S. 21), ihre Beobachtungen in der Skizze strukturiert wiederzugeben (BAG\_BILD, 2013, S. 16) und ihre Vorstellung von Bild bei Bedarf in ihrer Darstellung zu variieren (BAG\_BILD, 2013, S. 15)

### **5.5 Unterrichtsbeispiel 5: Tiere im Alltag**

In einem letzten Unterrichtsbeispiel sollen sich die Schüler\*innen aktiv mit Tieren in ihrem privaten Alltag und Umfeld auseinandersetzen. Dabei soll vor allem auf die Mensch-Tier-Beziehung eingegangen werden und die Kinder und Jugendlichen dahingehend sensibilisiert werden.

Die Schüler\*innen sollen über einen vorher festgelegten Zeitraum, Tiere, Spuren von Tieren oder Abbildungen von Tieren mit einem Smartphone oder einer Kamera festhalten. Die fotografierten Tiere können dabei die eigenen Haustiere, Hoftiere, Wildtiere oder Tiere aus dem Zoo oder Zirkus sein. Die Tierspuren können alle von Tieren hinterlassenen Erkennungszeichen sein, wie etwa Fußabdrücke, Spinnennetze oder verlorene Haarbüschel. Unter dem letzten Punkt können Werbungen, in denen Tiere vorkommen, verstanden werden, aber auch Tiere aus Film und Fernsehen sowie Beispiele von Memes oder Streetart. Es soll eine bunte und vielseitige Sammlung der gesamten Klasse entstehen und den Kindern so aufzeigen, dass ihr Alltag sehr stark von Tieren geprägt ist. Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie man mit den Fotos weiterarbeiten kann, wobei hier nur ein paar Anregungen gegeben werden sollen.

Die Klasse kann gemeinsam mit den gesammelten Fotos einen subjektiven *Bildatlas* erstellen, indem die Tierabbildungen in kategorisierter Form sortiert eingefügt werden. Eine Möglichkeit ist es, die Fotos beispielsweise nach Tierspuren, tierischen Objekten, Haustiere oder Spezies zu sortieren. Dies ist in analoger sowie digitaler Ausführung möglich, je nach Schulstufe und Fähigkeiten der entsprechenden Schüler\*innen (Weinberger, 2016, o. S.). Eine wesentliche Fähigkeit, welche die Schüler\*innen durch die Einordnung lernen, ist die Bilder vorerst genau beschreiben zu müssen, was überhaupt zu sehen ist. Ebenso lernen die Kinder über ihre persönliche Wahrnehmungserfahrung zu sprechen (BAG\_BILD, 2013, S. 12). Die BAG nennt hier weiters die Kompetenz, dass man „Beobachtetes strukturiert wiedergeben“ (S. 16) sowie „Sachverhalte analysieren und nach bestimmten Kriterien darstellen“ (S. 16) kann (BAG\_BILD, 2013). Auch lernen die Schüler\*innen eine gewisse „Sensibilität für visuelle Wirkungen und Zusammenhänge [zu] entwickeln“ (BAG\_BILD, 2013, S. 16). Indem die Fotos vorwiegend in der unterrichtsfreien Zeit in Eigenverantwortung entstehen sollen, lernen die Jugendlichen auch außerhalb des BE-Unterrichts Muster oder bestimmte Themen zu erkennen und sich damit auseinander zu setzen. Sie können ihre eigene Wirklichkeit „mit bildnerischen Mitteln entdecken, erforschen und erklären“ (BAG\_BILD, 2013, S. 18).

Ein weiteres Ziel dieser Aufgabe kann sein, dass die Schüler\*innen ein Foto auswählen sollen, mit dem sie sich in zeichnerischer, malerischer oder digitaler Form weiter auseinandersetzen wollen. Man könnte beispielsweise auf Spinnennetze genauer eingehen und

deren Merkmale in einer Zeichnung umsetzen. Die filigranen sowie immerzu gleichen Muster könnten die Inspiration für die Schüler\*innen sein, ein ebenso feines und gleichmäßiges Konstrukt zu erstellen. Die Umsetzung mit einem sehr dünnen Fineliner kann den Schüler\*innen bei der Ausführung helfen, damit die Eigenschaften des Spinnennetzes am besten zur Geltung kommen. Die BAG nennt hier das Wiedergeben von konkreten Themen in bildlicher Form als wesentliche Kompetenz. Ebenso lernen die Jugendlichen durch Naturerfahrungen zu einer eigenen Verbildlichung zu finden. Die von den Schüler\*innen gemachten Fotos sollen hierbei als Anregung, Impuls oder Vorbild für die individuelle gestalterische Tätigkeit dienen (BAG\_BILD, 2013, S. 15). Ähnlich zu den Netzen der Spinnen können auch Insekten- oder Schmetterlingsflügel zu interessanten Kompositionen führen.

Verweisend auf Damien Hirst, der Kunstwerke aus tausenden Schmetterlingsflügeln entstehen lassen hat, können die Schüler\*innen, in tierfreundlicher Form ebenso Mandala-artige Bilder in digitaler Form erstellen.

Eine weitere Möglichkeit, der die Schüler\*innen nachgehen können, ist es eine Collage aus all ihren Begegnungen mit Tieren in ihrem Alltag zu erstellen.

Durch die verschiedenen Elemente entsteht aus den unterschiedlichen Auszügen aus der Umwelt der Jugendlichen wieder ein vollständiges Bild, welches die individuellen Lebensumstände dieser zeigt. Durch das Ausschneiden, neu Anordnen und Aufkleben setzen die Schüler\*innen ihre Fotos in einen neuen Kontext und erschaffen neue Welten. Die Schüler\*innen lernen dabei durch ungewohnte Darstellungsweisen neue Bildlösungen zu finden (BAG\_BILD, 2013, S.17).



Abb. 95: Schmetterlingsflügel-Mandala von Damien Hirst

## *6. Fazit*

Wie in den unterschiedlichen Kapiteln dieser Arbeit gezeigt wurde, sind Tiere in allen Lebensbereichen der Menschen in gewisser Weise mit uns verbunden. Obwohl sich nicht mehr eindeutig feststellen lässt, wie tief die Verwurzelung zwischen Mensch und Tier in den vorangegangenen Jahrtausenden wirklich war, kann man dennoch behaupten, dass die Tiere immer eine wichtige Rolle im Leben der Menschen gespielt haben. Die Menschheit ist nach wie vor von gewissen Tieren abhängig, sei es zum Schutz, aus Ernährungszwecken, beruflicher und sozialer Art oder aus so vielen weiteren, vielleicht uns noch unbekanntem, Gründen. Da Tiere im Leben einer jeden Person von Bedeutung sind, sei dies nun bewusst oder unbewusst, sollten diese tierischen Lebewesen auch im Schulunterricht entsprechend gewürdigt und die Kinder und Jugendlichen diesbezüglich sensibilisiert werden. Auf die Bedeutung der Mensch-Tier-Beziehung verweist auch Rautmann (2012), welcher schreibt, dass uns künstlerische Werke daran erinnern lassen, „dass wir nicht allein auf diesem Planeten leben, [und] ein brüderliches (und schwesterliches) Miteinander von Tier und Mensch zu unserem Weiterleben unabdingbar ist“ (S. 42). Walbers (2017) schreibt, dass die Auseinandersetzung mit Tieren in der Kunst bedeutet, dass man sich auch mit dem Menschen selbst auseinandersetzt, was wiederum Empathie oder Sensibilität für Tiere fördern kann (S. 99). Menschen sind möglicherweise deshalb so fasziniert von Tieren, weil sie dadurch erkennen können wie klein, aber auch wie mächtig sie doch sind, beziehungsweise wie wenig, aber auch wie viel sie eigentlich wissen. Die Verbindung zur Natur ist in einigen Menschen nur mehr minder gegeben, aber dennoch herrscht bei vielen noch eine gewisse Faszination, wenn es um die unglaublichen Eigenschaften der Fauna geht. Kunz (2013) schreibt dazu passend folgendes:

Der Mensch scheint Tiere zu brauchen, um zu wissen, wer er ist, doch gleichzeitig möchte er das offenbar gar nicht wirklich wissen. Um sich selbst zu erkennen, grenzt der Mensch sich vom Tier ab, will selbst keines sein, obwohl biologische Fakten ihn das Gegenteil lehren. Um seine beschränkte menschliche Natur zu überwinden, sehnt er sich seit Urzeiten danach, die Fähigkeiten zu besitzen, um die er die Tiere beneidet: stark zu sein wie ein Bär, schnell wie eine Gazelle, zu fliegen wie ein Vogel und zu tauchen wie ein Fisch. (Kunz, 2013, S. 10)

Der Mensch wollte also fliegen können wie ein Vogel, wollte hinab tauchen wie ein Wal, ist interessiert daran wie Bakterien in kochend heißem Wasser überleben können und schaut sich auch in Architektur oder Medizin einiges von den unterschiedlichsten Tieren ab. Manchen ist dieser einseitige Austausch von Fortschritt sehr wohl bewusst, wohingegen andere ihn für selbstverständlich halten. Man muss in gewisser Weise Tiere demnach als große und kleine Vorbilder der Menschheit sehen, denn ohne sie wären wir vermutlich nicht da, wo wir heute sind. Tiere sind in den seltensten Fällen in gleicher Weise vom Menschen abhängig, wie der

Mensch vom Tier. Neben der Versorgung mit Nahrung nutzen wir Tiere auch als Versuchskaninchen für wissenschaftliche oder kosmetische Produkte, als Lastenträger\*innen oder bei Umweltkatastrophen zum Bergen der Verschütteten. In den meisten Fällen vermeiden freilebende Tiere den Kontakt mit dem Menschen so gut wie möglich, wobei sich eine Großzahl der Personen wahrscheinlich über eine zufällige Begegnung mit Wildtieren in der Natur freuen würde. Kunz (2013) schreibt, dass sich Künstler\*innen aller Art, mithilfe von Kunst, über Tiere ausdrücken, sowie in sie hineinversetzen können, ganz ohne ihnen Schaden zuzufügen (S. 23-24). Generell werden Tiere von der Mehrheit als selbstverständlich angesehen, was sie jedoch nicht sind. Wir sollten ihnen viel mehr Wertschätzung entgegenbringen und das fängt bereits im Kindheitsalter, also an den Kindergärten und Schulen, an. Obermaier (2009) hebt zudem, neben den realen Tieren auch die imaginären Wesen aus Literatur, sowie weiters Fernsehen, Kunst und Alltag hervor, da sie ebenso eine spannende Geschichte haben und die Fantasie aller Heranwachsenden beflügeln können (S. 25). Die enge Verbundenheit zwischen den meisten Kindern mit Tieren lässt sich bereits an der unerschöpflichen Stofftier-Produktion erkennen (List, 1993, S. 7).

Auf der einen Seite steht zwar laut Fritz (2017) ein zunehmendes Empathie-Empfinden gegenüber Tieren, jedoch findet zeitgleich das größte Artensterben seit der Zeit der Dinosaurier statt (S. 23; WWF, 2022, o. S.). So sieht auch die Zukunft des nördlichen Breitmaulnashorns sehr düster aus. Das Nashorn Clara, welches genau dieser Art angehörte, wurde damals von zahlreichen begeisterten Personen bejubelt, heutzutage gibt es nur noch zwei Exemplare. Beide sind weiblich und können, auch wenn es noch Männchen geben würde, aus gesundheitlichen Gründen keine Jungen mehr austragen. Die Art kann somit als ausgestorben angesehen werden (Schmude, 2022, o. S.). Sebastian (2019) stellt ebenfalls fest, dass für viele Menschen die Beziehung zwischen Gesellschaft und Tier in gewisser Weise immer problematischer wird, beziehungsweise es immer schwieriger wird die Relevanz von Tieren moralisch mit unserem Gewissen vereinbaren zu können, da wir sie einerseits als eigenständige Subjekte wahrnehmen und andererseits in Form von Lebensmitteln, Kleidung oder Medizin ausbeuten. Jede Person hat etwas zu diesem Thema beizutragen, was sich schnell bemerkbar macht, wenn man über Themen wie Veganismus, Tierwohl oder Artenschutz spricht. Möglicherweise passiert gerade ein sozialer und kultureller Umschwung in der Gesellschaft über die Bedeutung von Tieren im Leben der Menschen (S. 136).

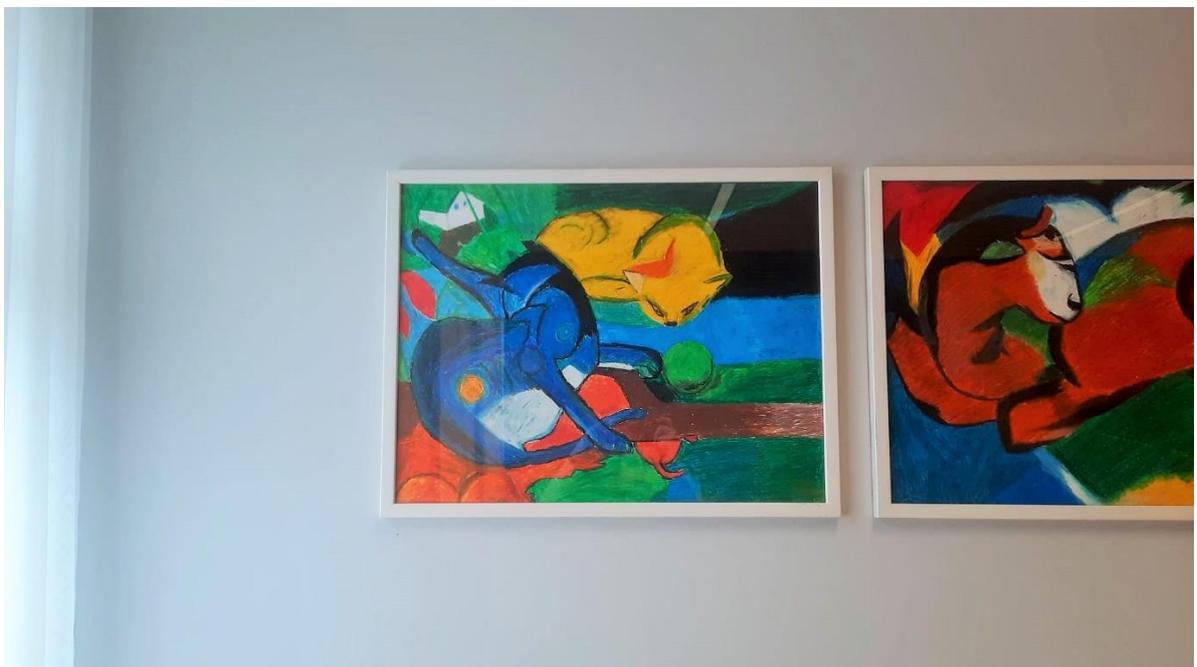
Neben der physischen Bedeutung der Tiere für den Menschen nimmt auch die symbolische einen hohen Stellenrang in unseren Leben ein. Mayer (2017) benennt einige der wichtigsten symbolischen Vertreter im Tierreich wie den majestätischen Löwen, den listigen Fuchs, die

kluge Eule, den eitlen Pfau, den gütigen Pelikan sowie die teuflische Schlange (S. 50). Die meisten dieser Eigenschaften sind unwiderruflich mit den genannten Tieren verbunden und in den Köpfen der Menschen verankert. Dabei haben unterschiedliche Kulturen verschiedene Tier-Allegorien und Symbole hervorgebracht. Redewendungen, Sprüche sowie tierische Charaktereigenschaften, welche teilweise vor hunderten Jahren entstanden sind, werden durch die hohe Reproduktion mit Hilfe von Kupferstichen, Holzschnitten und später dem Buchdruck nach wie vor verwendet und auch heute noch verstanden (Mayer, 2017, S. 50). Manche Menschen glauben an die Wirkung von Totemtieren oder an die Existenz von mystischen Wesen wie Werwölfen und Yetis, wieder andere sagen Tierfiguren als Häuserschmuck schützende Wirkung oder Glück nach (Krüger, 2014, S. 81). Die Art und Weise, in welcher Tiere auch als symbolhafte Figuren eine Rolle im Leben der Menschen spielen, ist unvergleichbar. Weiters nehmen Tiere auch in unserer Alltagskultur eine zuvor noch nie dagewesene, omnipräsente Rolle ein. Sie begegnen uns „in der Werbung und Popkultur, in Literatur, Mode und Kunst, in Kinderzimmern und Museen“ (Krüger, 2014, S. 81) und sind somit wirklich allgegenwärtig.

Mit dem Versuch das Mensch-Tier-Verhältnis aufzuarbeiten, versucht diese Arbeit die Bedeutung von Tieren in den Vordergrund zu stellen. Die Art und Weise, in welcher Tiere in der Kunst- und Kulturgeschichte behandelt und dargestellt wurden, setzt sich intensiv auch mit der Beziehung zwischen den beiden Spezies auseinander. Die sinnbildhafte Bedeutung von Tieren in verschiedenen Kulturen und Religionen zeigt wiederum auf, dass Tieren eine weitreichende Bedeutsamkeit und Geltung entgegengebracht wurde. Der wahrscheinlich wichtigste Aspekt in einem pädagogischen Umfeld ist aber wahrscheinlich die Bedeutung von Tieren im Alltag. Die zahlreich verwendeten Abbildungen sollen einerseits darauf hinweisen, wie umfangreich Darstellungen von Tieren sein können, aber auch eine Sammlung von Beispielen bieten, welche im BE-Unterricht verwendet werden kann.

Laut Kunz (2013) erregen Tiere die verschiedensten Gefühle und Zustände im Menschen, welche von Zuneigung oder Begierde, Ekel oder Angst bis hin zu Hass reichen können (S. 10). Das Tier ist ständiger Begleiter des Menschen und dies hat sich laut List (1993) „im Lauf der Jahrtausende nicht verändert“ (S. 7). Zusammenfassend drückt die Bedeutung von Tieren Krüger (2014) aus:

Tiere haben überall ihre Spuren und Fährten hinterlassen, in den historischen Archiven, auf Bildern, in Kunst und Literatur, in der Landschaft, in und an den Körpern von Menschen, [und schlussendlich auch] in ihrem Gemüt. (Krüger, 2014, S. 89)



*Abb. 96: Schüler\*innenarbeiten nach Franz Marc (Quelle: Aufnahme der Autorin)*

## 7. Quellenverzeichnis

### *Literaturverzeichnis*

- Andratschke, T. & Eichler, A. (Hrsg.) (2012). *Im Reich der Tiere. Streifzüge durch Kunst und Natur*. Köln: Wienand.
- BAG\_BILD/Österreichische Bundesarbeitsgemeinschaft für bildnerische Gestaltung und visuelle Bildung (2013). *Schüler/innen Kompetenzen BE Leitfaden*. Abgerufen am 09.06.2022, von [http://moz.ac.at/user/billm/seminare/2013-14/LEITFADEN\\_SCH%C3%9CLER&INNEN\\_KOMPETENZEN\\_BE\\_DRUCK.pdf](http://moz.ac.at/user/billm/seminare/2013-14/LEITFADEN_SCH%C3%9CLER&INNEN_KOMPETENZEN_BE_DRUCK.pdf)
- Bataille, G. (1986). *Lascaux oder die Geburt der Kunst. Die vorgeschichtliche Malerei*. Stuttgart: Skira-Klett-Cotta.
- Bayerischer Rundfunk (2019). *Hier liegt der Hund begraben*. Abgerufen am 28.05.2022, von <https://www.br.de/wissen/sprichwoerter-redensarten-redewendungen-tiere-100.html>
- Bedi-Visschers, M. (2019). Von der hilfreichen Kätzin zum Gestiefelten Kater. In J. Ullrich & A. Böhm (Hrsg.), *Tierstudien. Tiere erzählen* (S. 33-41). Berlin: Neofelis.
- Bekhrad, J. (2017). *The ancient symbol that spanned millennia*. Abgerufen am 08.02.2022, von <https://www.bbc.com/culture/article/20171204-the-ancient-symbol-that-spanned-millennia>
- Benz-Schwarzburg, J. (2019). Vom Lebewesen zum Anschauungsobjekt. Ethisch relevante Facetten der Nutzung von Tieren in der zeitgenössischen Kunst. In B. Paust & L.-M. Janssen (Hrsg.), *Das ausgestellte Tier. Lebende und tote Tiere in der zeitgenössischen Kunst* (S. 117-134). Berlin: Neofelis.
- Berger, J. (2009). *Why Look at Animals?* London: Penguin Books.
- Blankenburg, W. von (1943). *Heilige und Dämonische Tiere. Die Symbolsprache der deutschen Ornamentik im frühen Mittelalter*. Leipzig: Koehler & Amelang.
- BMBWF (2022). *Gesamte Rechtsvorschrift für Lehrpläne der Mittelschulen*. Abgerufen am 13.01.2022, von <https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=20007850>
- Boenigk, G. (2012). Domestikation. Vom Wildtier zum Haustier. In T. Andratschke & A. Eichler (Hrsg.), *Im Reich der Tiere. Streifzüge durch Kunst und Natur* (S. 44-59). Köln: Wienand.
- Burke, C. L. & Copenhaver, J. G. (2004). Animals as People in Children's Literature. *Language Arts*, 81 (3), S. 205-213. Abgerufen am 16.02.2022, von <https://cdn.ncte.org/nctefiles/store/samplefiles/journals/la/la0813animals.pdf>
- Carroll, L. (2000). *Alice's Adventures in Wonderland & Through the Looking-Glass*. New York: Signet Classic.
- Dafoe, T. (2019). *Congo, the Late Chimpanzee Painter Whose Works Have Sold for Thousands, Will Have a Solo Show at a Respected London Gallery*. Abgerufen am 14.04.2022, von <https://news.artnet.com/art-world/congo-late-chimpanzee-painter-whose-work-sold-thousands-will-solo-show-december-1671976>

- Dudenredaktion (o. J.). Tier. In *Duden online*. Abgerufen am 17.06.2022, von <https://www.duden.de/node/182524/revision/440354>
- Eason, C. (2008). *Fabulous Creatures, Mythical Monsters, and Animal Power Symbols. A Handbook*. Westport, CT: Greenwood Press.
- Eichler, A. & Richter, A. (2012). Im Reich der Tiere. Ordnungssysteme. In T. Andratschke & A. Eichler (Hrsg.), *Im Reich der Tiere. Streifzüge durch Kunst und Natur* (S. 16-21). Köln: Wienand.
- Flores, N. C. (Hrsg.). (1996). *Animals in the Middle Ages*. New York: Routledge.
- Fritz, N. (2017). Von der Annäherung der Kunst an das Tier. Eine Tiersafari vom 16. Jahrhundert bis in die Gegenwart. In Kunstmuseum Ravensburg & N. Fritz (Hrsg.), *We love animals. 400 Jahre Tier und Mensch in der Kunst* (S. 7-25). Bielefeld: Kerber.
- G+J Medien GmbH (2014). *Land Art unter Wasser. Die Kunstwerke des Kugelfischs*. Abgerufen am 14.04. 2022, von <https://www.geo.de/natur/tierwelt/1424-rtkl-land-art-unter-wasser-die-kunstwerke-des-kugelfischs>
- Gessell, P. (2009). *Animals make an impression*. Abgerufen am 20.01. 2022, von <https://www.pressreader.com/canada/regina-leader-post/20090801/281732675492696>
- Goetschel, A. F. (2019). Kunstfreiheit und Tierschutz im Recht. In B. Paust & L.-M. Janssen (Hrsg.), *Das ausgestellte Tier. Lebende und tote Tiere in der zeitgenössischen Kunst* (S. 161-177). Berlin: Neofelis.
- Goldstein, C. (2017). *How Many Animals Have Died for Damien Hirst's Art to Live? We Counted*. Abgerufen am 02.06.2022, von <https://news.artnet.com/art-world/damien-whats-your-beef-916097>
- Gorey, E. (2010). *The Utter Zoo. An Alphabet*. Portland: Pomegranate.
- Grenzebach, L. (2017). Wilde Künstler und andere Tiere. Zeitgenössische Werke vor und nach dem „Animal Turn“. In Kunstmuseum Ravensburg & N. Fritz (Hrsg.), *We love animals. 400 Jahre Tier und Mensch in der Kunst* (S. 120-121). Bielefeld: Kerber.
- Gronau, B. (2019). Tier und Tod. Vom Umgang mit Kadavern in der Aktionskunst. In B. Paust & L.-M. Janssen (Hrsg.), *Das ausgestellte Tier. Lebende und tote Tiere in der zeitgenössischen Kunst* (S. 89-104). Berlin: Neofelis.
- Grünwald, N. (2017). „Minz und Maunz, die Katzen, [...] drohen mit den Pfoten“. Das Tier als Haustier, Spielgefährte und Erziehungsinstanz im 19. Jahrhundert. In Kunstmuseum Ravensburg & N. Fritz (Hrsg.), *We love animals. 400 Jahre Tier und Mensch in der Kunst* (S. 64-65). Bielefeld: Kerber.
- Grünwald, J. G. (2016). Katzenbilder, Selfies, Jetztzeit – Bilder im Zeitalter der Digitalität. In K. Bering & R. Niehoff (Hrsg.), *Bild-/KunstGeschichte. Kunstpädagogische Anregungen* (S. 125-133). Oberhausen: Athena.
- Hartmann, L. (2021). Die Äskulapnatter im Taunus. *Nassauischer Verein für Naturkunde, 142*, 57-77. Abgerufen am 10.02.2022, von <https://www.researchgate.net/publication/357254700>
- hausidee.de (2022). *Tierischer Dachschmuck*. Abgerufen am 19.05. 2022, von <https://www.hausidee.de/tierischer-dachschmuck/>

- Heyl, C. (2013). Barometz, Dodo, Jubjub, Heffalump: Vom Heimischwerden bizarrer Tiere in der englischen Literatur. In M. Ulrich & D. De Rentiis (Hrsg.), *Animalia in fabula. Interdisziplinäre Gedanken über das Tier in der Sprache, Literatur und Kultur* (S. 29-49) Bamberg: University of Bamberg Press.
- Hickisch, G. & Gahleitner, L. (2015). *First Things First*. Linz: Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz.
- Hiergeist, T. (2019). „Seit ich am Knochen nagen konnte, wollte ich sprechen.“ Erzählende Tiere als Herausforderung der anthropologischen Differenz in spanischen Tierdialogen der Frühen Neuzeit. In J. Ullrich & A. Böhm (Hrsg.), *Tierstudien. Tiere erzählen* (S. 45-54). Berlin: Neofelis.
- Hiltmann, H. (2013). „Guter Wolf – böser Wolf“: Die Ambivalenz norröner Wolfsbilder und ihrer persönlichkeitsstiftenden Funktion im europäischen Vergleich. In M. Ulrich & D. De Rentiis (Hrsg.), *Animalia in fabula. Interdisziplinäre Gedanken über das Tier in der Sprache, Literatur und Kultur* (S. 143-174) Bamberg: University of Bamberg Press.
- Honigs, S. (2012). Die Entwicklung der zoologischen Gärten. Eine Reise durch die Jahrhunderte. In T. Andratschke & A. Eichler (Hrsg.), *Im Reich der Tiere. Streifzüge durch Kunst und Natur* (S. 118-143). Köln: Wienand.
- Iimani, D. (2022). *Iimani David Quotes*. Abgerufen am 17.06.2022, von <https://www.goodreads.com/quotes/194478-art-is-what-separates-us-from-the-animals>
- Janson, H. W. & Janson, D. J. (2000). *Kunstgeschichte für junge Leser. Von der Höhlenmalerei bis zur Moderne*. Köln: DuMont.
- Janssen, L.-M. (2019). Performative Taxidermie. Berlinde De Bruyckeres Pferde-Plastiken. In B. Paust & L.-M. Janssen (Hrsg.), *Das ausgestellte Tier. Lebende und tote Tiere in der zeitgenössischen Kunst* (S. 67-88). Berlin: Neofelis.
- Kirschner, D. & Böhmer, E. (2020). *Inklusive Fachdidaktik: SP Sozial-emotionale Entwicklung (FD)* [Lehrveranstaltung]. Linz: PHDL.
- Klingender, F. (2020). *Animals in Art and Thought. To the End of the Middle Ages*. (E. Antal & J. Hartham, Hrsg.). London: Routledge.
- Klotz, H. (1998). *Geschichte der deutschen Kunst. Erster Band. Mittelalter 600-1400*. München: Beck.
- Kniess, M. (2015). *Von Menschen und Mäusen*. Abgerufen am 14.04. 2022, von <https://www.bayernkurier.de/kultur/1197-von-menschen-und-maeusen/>
- Kramer, L. (2019). *47 tierisch inspirierende Tier-Logos*. Abgerufen am 15.04.2022, von <https://99designs.de/blog/design-kreativitaet/tier-logos/>
- Kremer, B. P. & Richarz, K. (2015). *Ins Bockshorn gejagt. Tierische Sprichwörter und blumige Redewendungen*. Darmstadt: WBG.
- Krüger, G. (2014). Das koloniale Tier. Natur - Kultur – Geschichte. In T. Forrer & A. Linke (Hrsg.), *Wo ist Kultur? Perspektiven der Kulturanalyse* (S. 73-94). Zürich: vdf Hochschulverlag.
- Kügler, J. (2013). Tiere als Götter? – Götter als Tiere! Eine Reise durch den göttlichen Tiergarten von Memphis bis Weismain. In M. Ulrich & D. De Rentiis (Hrsg.), *Animalia in fabula. Interdisziplinäre Gedanken über das Tier in der Sprache, Literatur und Kultur* (S. 117-141) Bamberg: University of Bamberg Press.

- KUI (2020). *Chimären. Plastische Mischwesen aus Ton*. Abgerufen am 26.05.2022, von <https://kunstunterricht-ideen.de/ideen/chimaeren-plastische-mischwesen-aus-ton/>
- Kunz, M. (2013). Nicht nur zum Essen gedacht: Tiere im Visier der Geisteswissenschaften. In M. Ulrich & D. De Rentiis (Hrsg.), *Animalia in fabula. Interdisziplinäre Gedanken über das Tier in der Sprache, Literatur und Kultur* (S. 9-24) Bamberg: University of Bamberg Press.
- Kurczynski, K. (2017). Asger Jorn, CoBrA und das menschliche Tier. In Kunstmuseum Ravensburg & N. Fritz (Hrsg.), *We love animals. 400 Jahre Tier und Mensch in der Kunst* (S. 26-39). Bielefeld: Kerber.
- Lehmann, E. (2010). Das große Kasseler Tierbild: Das barocke „Thierstück“ von Johann Melchior Roos, die Kasseler Menagerien und einiges mehr über Mensch und Tier. *Philippia*, 14 (3), 219-230.
- Lembke, K. (2012). Vorwort. In T. Andratschke & A. Eichler (Hrsg.), *Im Reich der Tiere. Streifzüge durch Kunst und Natur* (S. 6-9). Köln: Wienand.
- List, C. (1993). *Tiere. Gestalt und Bedeutung in der Kunst*. Stuttgart; Zürich: Belser.
- Lockwood, R. (1985, 03). The Role of Animals in Our Perception of People. *Veterinary Clinics of North America: Small Animal Practice*, 15 (2), S. 377-385. doi: 10.1016/S0195-5616(85)50309-5
- Lorblanchet, M. (2000). *Höhlenmalerei. Ein Handbuch*. Stuttgart: Jan Thorbecke Verlag.
- Luz, C. (1987). *Das exotische Tier in der europäischen Kunst*. Stuttgart: Edition Cantz.
- Maier, L. (2017). Einfühlung in das Tierwesen. Das Tier im Expressionismus. In Kunstmuseum Ravensburg & N. Fritz (Hrsg.), *We love animals. 400 Jahre Tier und Mensch in der Kunst* (S. 78-79). Bielefeld: Kerber.
- Maiwald, D. & Zürcher, R. (2016). *Folge deiner Bestimmung! Wie wir unsere Lebensaufgaben erkennen und erfüllen können. Die Wissenschaft der Psychologischen Handanalyse: Eine Bedienungsanleitung für unser Leben. Band 2: Das Ermitteln des Dharma*. Zürich: Govinda.
- Mayer, B. M. (2017). Der Löwe – tapfer, mutig und majestätisch. Symbolische Annäherungen an das Tier in der Druckgrafik. In Kunstmuseum Ravensburg & N. Fritz (Hrsg.), *We love animals. 400 Jahre Tier und Mensch in der Kunst* (S. 50-51). Bielefeld: Kerber.
- m-haditec GmbH (2006). *Enzyklopädie des Islam*. Abgerufen am 15.04.2022, von <http://www.eslam.de/begriffe/e/elefant.htm>
- Mitteregger, M. (2020, März). *Elefanten im Mittelalter: Wie malt man ein Tier, das man zuvor noch nie gesehen hat?* Abgerufen am 17.01. 2022, von <https://www.zeit.de/zett/2020-03/elefanten-im-mittelalter-wie-malt-man-ein-tier-das-man-zuvor-noch-nie-gesehen-hat>
- Moonstar Fine Arts Advisors (2021a). *Banksy Monkey Business*. Abgerufen am 15.04.2022, von <https://banksyexplained.com/issue/banksy-monkey-business/>
- Moonstar Fine Arts Advisors (2021b). *Rat Business and Pest Modernism*. Abgerufen am 15.04.2022, von <https://banksyexplained.com/issue/banksy-rat-business-and-pest-modernism/>
- Obermaier, S. (Hrsg.) (2009). *Tiere und Fabelwesen im Mittelalter*. Berlin: Walter de Gruyter.

- Paál, G. (2021). *Älteste Höhlenmalerei der Welt in Indonesien entdeckt*. Abgerufen am 22.11.2021, von <https://www.swr.de/swr2/wissen/aelteste-hoehlenmalerei-der-welt-entdeckt-102.html>
- Paust, B. & Janssen, L.-M. (2019). Das ausgestellte Tier. In B. Paust & L.-M. Janssen (Hrsg.), *Das ausgestellte Tier. Lebende und tote Tiere in der zeitgenössischen Kunst* (S. 7-12). Berlin: Neofelis.
- Paust, B. (2019). Joseph Beuys und der Kojote. Wie das lebende Tier in die Kunst kam. In B. Paust & L.-M. Janssen (Hrsg.), *Das ausgestellte Tier. Lebende und tote Tiere in der zeitgenössischen Kunst* (S. 13-36). Berlin: Neofelis.
- Performances for pets. (o. J.). Abgerufen am 14.12.2021, von <http://www.performancesforpets.net/info>
- Pigment with Purpose*. (2022). Abgerufen am 14.04.2022, von <https://pigcasso.org/>
- Plazy, G. (2000). *Geschichte der Kunst in Bildern. Die westliche Kunst von der Höhlenmalerei bis in die Gegenwart*. München: Prestel.
- Podbregar, N. (2016). *Höhlenmalerei. Die geheimnisvolle Kunst unserer Vorfahren*. Abgerufen am 22.11.2021, von [https://www.scinexx.de/service/dossier\\_print\\_all.php?dossierID=91159](https://www.scinexx.de/service/dossier_print_all.php?dossierID=91159)
- Rautmann, P. (2012). Im Reich der Tiere und Menschen. Ein Streifzug durch die Kunst des 18. Bis 20. Jahrhunderts. In T. Andratschke & A. Eichler (Hrsg.), *Im Reich der Tiere. Streifzüge durch Kunst und Natur* (S. 22-43). Köln: Wienand.
- Rowland, B. (1974). *Animals with Human Faces. A Guide to Animal Symbolism*. London: George Allen & Unwin Ltd.
- Schmidt-Loske, K. (2012). Die Entwicklung der wissenschaftlichen Illustration in der Neuzeit. In T. Andratschke & A. Eichler (Hrsg.), *Im Reich der Tiere. Streifzüge durch Kunst und Natur* (S. 110-117). Köln: Wienand.
- Schmude, M. (2022). *Fatu braucht Kinder. Letzte Rettung für das Nördliche Breitmaulnashorn*. Abgerufen am 31.05.2022, von <https://www.deutschlandfunk.de/noerdliches-breitmaulnashorn-artenschutz-aussterben-100.html>
- Sebastian, M. (2019). Jemand oder etwas? Unser ambivalentes Verhältnis zu Tieren. In B. Paust & L.-M. Janssen (Hrsg.), *Das ausgestellte Tier. Lebende und tote Tiere in der zeitgenössischen Kunst* (S. 135-142). Berlin: Neofelis.
- Singer, W. (2002). *Der Beobachter im Gehirn. Essays zur Hirnforschung*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Solmecke, C. (2018). *Makake Naruto und die Urheberrechte am Affen-Selfie – US-Gericht hat geurteilt*. Abgerufen am 14.02.2022, von <https://www.wbs-law.de/urheberrecht/makake-naruto-und-die-urheberrechte-am-affen-selfie-streit-beigelegt-20235/>
- Sommer, M. (2017). *Wenn dem Marketing der Gaul durchgeht. Diese Autos verdanken Tieren ihre Namen*. Abgerufen am 14.04.2022, von <https://www.auto-motor-und-sport.de/news/autos-mit-tiernamen-modellbezeichnungen/>
- Sommer, V. (2019). Anthropomorphisieren – Zoologisieren. Agierende Tiere in Gegenwartskunst und Verhaltensbiologie. In B. Paust & L.-M. Janssen (Hrsg.), *Das ausgestellte Tier. Lebende und tote Tiere in der zeitgenössischen Kunst* (S. 143-160). Berlin: Neofelis.

- Spannring, R. (2015). Bildungswissenschaft. Auf dem Weg zu einer posthumanistischen Pädagogik? In R. Spannring, K. Schachinger, G. Kompatscher & A. Boucabeille (Hrsg.), *Disziplinierte Tiere? Perspektiven der Human-Animal Studies für die wissenschaftlichen Disziplinen* (S. 29-52). doi: 10.1515/transcript.9783839425183.29
- Statistik Austria. (2019/2020). *Haustiere in Österreich*. Abgerufen am 10.02.2022, von [https://www.statistik.at/wcm/idc/idcplg?IdcService=GET\\_PDF\\_FILE&RevisionSelectionMethod=LatestReleased&dDocName=126180](https://www.statistik.at/wcm/idc/idcplg?IdcService=GET_PDF_FILE&RevisionSelectionMethod=LatestReleased&dDocName=126180)
- Tanner, R. (2005). *Sex, Sünde, Seelenheil. Die Figur des Pfaffen in der Märenliteratur und ihr historischer Hintergrund (1200-1600)*. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Ullrich, J. & Böhm, A. (Hrsg.) (2019). *Tierstudien. Tiere erzählen*. Berlin: Neofelis.
- Ullrich, J. (2019). Performative Interspezieskunst im 21. Jahrhundert. In B. Paust & L.-M. Janssen (Hrsg.), *Das ausgestellte Tier. Lebende und tote Tiere in der zeitgenössischen Kunst* (S. 37-56). Berlin: Neofelis.
- Wagner, G. (2011). *Das geht auf keine Kuhhaut. Redewendungen aus dem Mittelalter*. Darmstadt: WBG.
- Walbers, N. (2017). Von Schlangen und Menschen. Das lebende Tier als Identifikationsfigur in der Kunst der 1970er Jahre. In Kunstmuseum Ravensburg & N. Fritz (Hrsg.), *We love animals. 400 Jahre Tier und Mensch in der Kunst* (S. 98-99). Bielefeld: Kerber.
- Weinberger, B. (2016). *Künstlerische Grundlagen I* [Lehrveranstaltung]. Linz: PHDL.
- Wepler, L. & Zaepffel, C. (2019). Wie Tiere das Erzählen lernten. Titelseiten von illustrierten Fabelbüchern 1567-1900. In J. Ullrich & A. Böhm (Hrsg.), *Tierstudien. Tiere erzählen* (S. 21-32). Berlin: Neofelis.
- Wils, J.-P. (2019). Sterben auf Augenhöhe. Tiere und Menschen im Krieg. In B. Paust & L.-M. Janssen (Hrsg.), *Das ausgestellte Tier. Lebende und tote Tiere in der zeitgenössischen Kunst* (S. 105-116). Berlin: Neofelis.
- WWF Deutschland (2022). *Artensterben*. Abgerufen am 31.05.2022, von <https://www.wwf.de/themen-projekte/artensterben>

## *Bildquellen*

### **Abb. 1:**

Bourgeois, L. (1999). *Maman* [Bronze]. Guggenheim Museum Bilbao, ES. Artsper Magazine. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://blog.artsper.com/de/ein-naeherer-einblick-de/studie-zu-einem-meisterwerk-maman-von-louise-bourgeois/>

### **Abb. 2:**

Deutsches Museum (o. J.). Ohne Titel (Liegender Bison an Höhlendecke von Altamira). Deutsches Museum. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.deutsches-museum.de/museumsinsel/ausstellung/altamira>

### **Abb. 3:**

[Unbetitelt Bild eines Wappen mit blauem Delphin auf gelben Grund]. Flaggenlexikon. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.flaggenlexikon.de/ffrkdaup.htm>

### **Abb. 4:**

Bibliothèque Nationale de France (o. J.). Ohne Titel (Zeichnung eines mittelalterlichen Elefanten). Zeit Online. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.zeit.de/zett/2020-03/elefanten-im-mittelalter-wie-malt-man-ein-tier-das-man-zuvor-noch-nie-gesehen-hat>

### **Abb. 5:**

[Unbetitelt Illustration eines mittelalterlichen Seeungeheuers]. Deutschlandfunk Kultur. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.deutschlandfunkkultur.de/fantasiewesen-aus-dem-mittelalter-als-monster-die-meere-100.html>

### **Abb. 6:**

Dürer, A. (1515). *Rhinocerus (Das Rhinoceros)* [Holzschnitt]. Staatliche Kunsthalle Karlsruhe. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.kunsthalle-karlsruhe.de/kunstwerke/Albrecht-D%C3%BCrер/Rhinocerus-Das-Rhinozeros/4B3E69A24B31BB4F44C828A4B21F914F/#>

### **Abb. 7:**

Dürer, A. (1502). *Feldhase* [Aquarell]. Albertina, Wien, AT. Albertina. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.albertina.at/ausstellungen/albrecht-duerer/>

### **Abb. 8:**

Dürer, A. (ca. 1500). *Flügel einer Blauracke* [Aquarell]. Albertina, Wien, AT. Albertina. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.albertina.at/ausstellungen/albrecht-duerer/>

### **Abb. 9:**

Dürer, A. (ca. 1498). *Maria mit der Meerkatze* [Kupferstich]. Universalmuseum Joanneum. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.museum-joanneum.at/blog/vom-schwein-und-der-meerkatze-bei-albrecht-duerer-wunder-tier-teil-10/>

### **Abb. 10:**

Merian, M. S. (ca. 1670-1679). *The life-cycle of Vermis mirabiles with three caterpillars, two larvae and two moths* [Aquarell]. The British Museum. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.britishmuseum.org/collection/animals/maria-sibylla-merian-pioneering-artist-flora-and-fauna>

### **Abb. 11:**

Ridinger, J. E. (1739). Ohne Titel (Zeichnung eines Wildschweins) [Pinselzeichnung]. The British Museum. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.britishmuseum.org/collection/image/169444001>

**Abb. 12:**

Brueghel, J. d. Ä. (1621). *Luft* [Öl auf Metall]. Musée du Louvre, Paris, FR. Louvre. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010064472>

**Abb. 13:**

Rubens, P. P. (ca. 1616). *Jagd auf Nilpferd und Krokodil* [Öl auf Leinwand]. Bayerische Staatsgemäldesammlung, Alte Pinakothek, München, DE. Pinakothek. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.sammlung.pinakothek.de/de/artwork/Y0GRkKX4RX>

**Abb. 14:**

Oudry, J. B. (1749). *Rhinozeros* [Öl auf Leinwand]. Staatliches Museum Schwerin. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.museum-schwerin.de/museum/highlights/oudry/>

**Abb. 15:**

Oudry, J. B. (1725). *Misse und Turlu, zwei Windhunde von Louis XV* [Öl auf Leinwand]. Meisterdrucke. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.meisterdrucke.de/kunstdrucke/Jean-Baptiste-Oudry/56147/Misse-und-Turlu,-zwei-Windhunde-von-Louis-XV>

**Abb. 16:**

Roos, J. M. (1722-1728). *Die Menagerie des Landgrafen Carl* [Öl auf Leinwand]. Gemäldegalerie Alte Meister. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://altmeister.museum-kassel.de/33811/>

**Abb. 17:**

Reiter, J. B. (ca. 1860). *Knabe mit Katze* [Öl auf Leinwand]. Oberösterreichisches Landesmuseum, Linz, AT. Art in Words. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://artinwords.de/johann-baptist-reiter-protraets-genremalerei/>

**Abb. 18:**

Deiker, C. F. (1870). *Hund mit Zuckerstück auf der Nase* [Öl auf Holz]. Bildindex. Abgerufen am 19.06.2022, von [https://www.bildindex.de/document/obj05021894?medium=koeln\\_2580031](https://www.bildindex.de/document/obj05021894?medium=koeln_2580031)

**Abb. 19:**

Seele, J. B. (1803). *Lieblingsspferd Friedrich II. von Württemberg* [Öl auf Leinwand]. Meisterdrucke. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.meisterdrucke.at/kunstdrucke/Johann-Baptist-Seele/696768/Lieblingsspferd-Friedrich-II.-von-W%C3%BCrttemberg.html>

**Abb. 20:**

Slevogt, M. (1901). *Der Orang Utan Seemann und sein Wärter* [Öl auf Leinwand]. Städel Museum, Frankfurt, DE. Kunst für alle. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.kunst-fuer-alle.de/deutsch/kunst/kuenstler/kunstdruck/max-slevogt/1999/1/705569/der-orang-utan-seemann-und-sein-waerter/index.htm>

**Abb. 21:**

Liebermann, M. (1902). *Der Papageienmann* [Öl auf Leinwand]. Museum Folkwang, Essen, DE. Museum Folkwang. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.museum-folkwang.de/de/fuehrung/digitale-fuehrung-meisterwerke-der-sammlung-max-liebermann-der-papageienmann>

**Abb. 22:**

Stubbs, G. (um 1762). *Whistlejacket* [Öl auf Leinwand]. The National Gallery, London, UK. The National Gallery. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/george-stubbs-whistlejacket>

**Abb. 23:**

Liebermann, M. (1915). *Schlafender Dackel im Lehnstuhl* [Öl auf Leinwand]. Lentos Kunstmuseum, Linz, AT. Meisterdrucke. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.meisterdrucke.com/kunstdrucke/Max-Liebermann/681084/Schlafender-Dackel-im-Lehnstuhl.html>

**Abb. 24:**

Marc, F. (1912). *Die weiße Katze* [Öl auf Karton]. Kunstmuseum Moritzburg, Halle, DE. Zeno. Abgerufen am 19.06.2022, von <http://www.zeno.org/Kunstwerke/B/Marc,+Franz%3A+Kater+auf+gelbem+Kissen>

**Abb. 25:**

Sintenis, R. (1942). *Steigendes Pony* [Bronze]. Skulpturen Kulturraum NRW. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://skulpturen.kulturraum.nrw/koeln/renee-sintenis/steigendes-pony.html>

**Abb. 26:**

Appel, K. (1954). *People, Birds and Sun* [Öl auf Leinwand]. Tate Gallery of Modern Art, London, GB. Tate. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.tate.org.uk/art/artworks/appel-people-birds-and-sun-t04163>

**Abb. 27:**

Beuys, J. (1965). *Wie man dem toten Hasen die Bilder erklärt*. [Ausschnitt Performance]. Performances for Pets. Abgerufen am 19.06.2022, von <http://www.performancesforpets.net/text>

**Abb. 28:**

Klee, P. (1928). *Katze und Vogel* [Öl und Tusche auf Leinwand]. Museum of Modern Art, New York City, NY. MoMA. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.moma.org/collection/works/79456>

**Abb. 29:**

Slevogt, M. (1930). *Selbstbildnis* [Öl auf Leinwand]. Meisterdrucke. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.meisterdrucke.at/kunstdrucke/Max-Slevogt/689136/Selbstbildnis.html>

**Abb. 30:**

Delacroix, E. (um 1825). *Tödlich verwundeter Räuber kriecht zu einem Gewässer* [Öl auf Leinwand]. Kunstmuseum Basel, CH. The Met. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/702143>

**Abb. 31:**

Picasso, P. (1942). *Tête de taureau* [Ledersattel und Metalllenker]. Musée Picasso Paris. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.museepicassoparis.fr/fr/collection-en-ligne#/artwork/16000000000957>

**Abb. 32:**

Goya, F. (1814-1816). *La Tauromaquia (Nr. 24)* [Radierung]. Real Academia de Bellas Artes de San Fernando. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.realacademiabellasartessanfernando.com/es/goya/goya-en-la-calcografia-nacional/tauromaquia>

**Abb. 33:**

Bodnar, R. (o. J.). *Ohne Titel (Schüttbilder von Hermann Nitsch)* [Foto]. Albertina. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.albertina.at/ausstellungen/nitsch-raeume-aus-farbe/>

**Abb. 34:**

Hirst, D. (1991). *The Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living* [Tigerhai, Glas, Stahl, fünfprozentige Formaldehydlösung]. Tate. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.tate.org.uk/art/research-publications/the-sublime/luke-white-damien-hirsts-shark-nature-capitalism-and-the-sublime-r1136828>

**Abb. 35:**

Hirst, D. (2019). *Radial Balance* [Schmetterlinge und Glanzlack auf Leinwand]. White Cube. Abgerufen am 19.06.2022, von [https://whitecube.com/exhibitions/exhibition/damien\\_hirst\\_masons\\_yard\\_2019](https://whitecube.com/exhibitions/exhibition/damien_hirst_masons_yard_2019)

**Abb. 36:**

Oppel, W. (2013). Ohne Titel (Zebrafinkennest von Björn Braun) [Foto]. Arsviva. Abgerufen am 19.06.2022, <https://arsviva.kulturkreis.eu/bjoern-braun>

**Abb. 37:**

Zlomke, W. (o. J.). Ohne Titel (Ausschnitt aus der Performance von Performances for Pets). Performances for Pets. Abgerufen am 19.06.2022, von <http://www.performancesforpets.net/news>

**Abb. 38:**

Klee, P. (1920). *Das Lamm* [Öl und Federzeichnung auf Papp]. Städel Museum. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://sammlung.staedelmuseum.de/de/werk/das-lamm>

**Abb. 39:**

Stuck, F. von (ca. 1920). *Adam und Eva* [Tempera auf Holz]. Städel Museum. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://sammlung.staedelmuseum.de/de/werk/adam-und-eva-1>

**Abb. 40:**

Janssen, J. (1784). Ohne Titel (Zeichnung eines Basilisken). Geolino. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.geo.de/geolino/natur-und-umwelt/6084-rtkl-fabelwesen-der-basilisk-toedliche-schlange-mit-huehnerkopf>

**Abb. 41:**

[Unbetitelt Foto eines afrikanischen Helms mit Hörnern]. Fine Arts Museum of San Francisco. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://art.famsf.org/helmet-200515213>

**Abb. 42:**

*Göttin Bastet* [Bronze] (724-332 v. Chr.). Kunsthistorisches Museum, Wien, AT. Kunsthistorisches Museum Wien. Abgerufen am 19.06.2022, von [www.khm.at/de/object/df7ff0a00b/](http://www.khm.at/de/object/df7ff0a00b/)

**Abb. 43:**

Kleophrades-Maler (ca. 490-480 v. Chr.). Ohne Titel (dickbauchige Vase mit Theseus und Minotaurus) [Keramik]. The British Museum. Abgerufen am 19.06.2022, von [https://www.britishmuseum.org/collection/object/G\\_1866-0805-2](https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1866-0805-2)

**Abb. 44:**

*Diane de Versailles* [Marmor] (ca. 125-150). Musée du Louvre, Paris, FR. Louvre. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010278930>

**Abb. 45:**

World Health Organization (2022). Ohne Titel (WHO Logo). WHO. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.who.int/about/policies/publishing/logo>

**Abb. 46:**

Österreichischer Apothekerverband (2022). Ohne Titel (österreichisches Apotheken Logo). Österreichischer Apothekerverband. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.apothekerverband.at/>

**Abb. 47:**

Ethnologisches Museum (2021). *Gott Ganesha* [Hinterglasmalerei]. Staatliche Museen zu Berlin. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://smb.museum-digital.de/singleimage?resourcenr=61775>

**Abb. 48:**

[Unbetiteltete Illustration eines Digimon mit dem Namen Garudamon]. Digipedia. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://digimon.fandom.com/de/wiki/Garudamon>

**Abb. 49:**

*Zwölf Tiere des chinesischen Tierkreises* [Jade]. (18. – 19. Jahrhundert). The Met. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/42102>

**Abb. 50:**

Utamaro, K. (Edo-Zeit). *Tiger* [Holzschnitt]. Museum of Fine Arts Boston, MA. Museum of Fine Arts Boston. Abgerufen am 19.06.2022 von <https://ukiyo-e.org/image/mfa/sc214472>

**Abb. 51:**

DU Photography (o. J.). *Cave painting at Rainbow Serpent Shelter, Mount Borradaile in Western Arnhem Land, Northern Australia* [Foto]. National Museums Scotland. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.nms.ac.uk/explore-our-collections/stories/world-cultures/mythical-creatures/mythical-creatures/australias-rainbow-serpent/>

**Abb. 52:**

Yirrwala (ca. 1971). *Frog and Turtle* [Erdfarben auf Eukalyptusrinde]. Museum Fünf Kontinente. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.museum-fuenf-kontinente.de/ausstellungen/inspiriert-vom-land/>

**Abb. 53:**

Murrumurru, D. N. (1968). *The Kangaroo* [Erdfarben auf Eukalyptusrinde]. Museum Fünf Kontinente. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.museum-fuenf-kontinente.de/ausstellungen/inspiriert-vom-land/>

**Abb. 54:**

Uccello, P. (ca. 1470). *Der heilige Georg und der Drache* [Öl auf Leinwand](Ausschnitt). The National Gallery, London, GB. The National Gallery. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/paolo-uccello-saint-george-and-the-dragon>

**Abb. 55:**

[Unbetiteltete Illustration eines Drachen aus dem Anime ‚Dragonball‘]. Gokupedia. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://dragonball.fandom.com/de/wiki/Shenlong>

**Abb. 56:**

Zampieri, D. (1604-1605). *Die Jungfrau und das Einhorn* [Fresko]. National Trust for Scotland. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.nts.org.uk/stories/the-unicorn-scotlands-national-animal>

**Abb. 57:**

Cranach d. Ä., L. (ca. 1512). *Der Werwolf oder der Kannibale* [Holzschnitt]. The Met. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/383718>

**Abb. 58:**

[Unbetitelttes Foto einer Meerjungfrau-Statue in Kopenhagen]. Loving Travel. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://loving-travel.com/de/kleine-meerjungfrau-kopenhagen/>

**Abb. 59:**

[Unbetitelttes Bild des Buchcovers von ‚Die unendliche Geschichte‘]. Michael Ende. Abgerufen am 19.06.2022, von <http://michaelende.de/buch/die-unendliche-geschichte>

**Abb. 60:**

Escher, M. C. (1948). *Drawing Hands* [Lithographie]. Museum of Art. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://moa.byu.edu/m-c-eschers-drawing-hands/>

**Abb. 61:**

[Unbetitelttes Foto einer Löwenstatue am Trafalgar Square]. London x London. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.londonxlondon.com/trafalgar-square-lions/>

**Abb. 62:**

Bildarchiv Foto Marburg (um 1951-1955). *Türklopfen mit Löwenkopf, 13. Jahrhundert* [Foto]. Deutsche Digitale Bibliothek. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.deutsche-digitale-bibliothek.de/item/POIOKOBBVL5YXDPSPN7FCVEYRX27JO3U>

**Abb. 63:**

Braunschweig Stadtmarketing GmbH (o. J.). *Burglöwe auf dem Burgplatz* [Foto]. Braunschweig Löwenstadt. Abgerufen am 19.06.2022, von [https://www.braunschweig.de/tourismus/ueber-braunschweig/sehenswuerdigkeiten/\\_burgloewe.php](https://www.braunschweig.de/tourismus/ueber-braunschweig/sehenswuerdigkeiten/_burgloewe.php)

**Abb. 64:**

[Unbetitelttes Foto eines Hahns als Firstschmuck]. Dachschmuck. Abgerufen am 19.06.2022, von <http://www.dachschmuck.info/hahn.htm>

**Abb. 65:**

[Unbetiteltte Illustration des Maskottchens der Olympischen Spiele in Moskau 1980]. Olympics. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://olympics.com/de/olympic-games/moscow-1980/mascot>

**Abb. 66:**

[Unbetiteltte Illustration der ‚Crazy cat lady‘ aus der Serie ‚Die Simpsons‘]. Simpsons Wiki. Abgerufen am 19.06.2022, von [https://simpsons.fandom.com/wiki/Eleanor\\_Abernathy](https://simpsons.fandom.com/wiki/Eleanor_Abernathy)

**Abb. 67:**

[Unbetiteltte Illustration der Bremer Stadtmusikanten]. Planet Wissen. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.planet-wissen.de/kultur/literatur/maerchen/index.html>

**Abb. 68:**

[Unbetiteltte Illustration der Katzen Minz und Maunz aus Heinrich Hoffmanns Struwwelpeter Geschichten]. Bibliotheca Augustana. Abgerufen am 19.06.2022, von [https://www.hs-augsburg.de/~harsch/germanica/Chronologie/19Jh/Struwwelpeter/hof\\_5905.html](https://www.hs-augsburg.de/~harsch/germanica/Chronologie/19Jh/Struwwelpeter/hof_5905.html)

**Abb. 69:**

Doré, G. (1862). *Gestiefelter Kater*. Grimm Bilder Wiki. Abgerufen am 19.06.2022, von [https://grimmbilder.fandom.com/de/wiki/Der\\_gestiefelte\\_Kater\\_\(Illustrationen\)](https://grimmbilder.fandom.com/de/wiki/Der_gestiefelte_Kater_(Illustrationen))

**Abb. 70:**

Hohneck, M. (1905). *Gestiefelter Kater*. Grimm Bilder Wiki. Abgerufen am 19.06.2022, von [https://grimmbilder.fandom.com/de/wiki/Der\\_gestiefelte\\_Kater\\_\(Illustrationen\)](https://grimmbilder.fandom.com/de/wiki/Der_gestiefelte_Kater_(Illustrationen))

**Abb. 71:**

[Unbetitelter Stempel eines Greif um 1150-1200]. The British Museum. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://blog.britishmuseum.org/fantastic-beasts-and-where-to-find-them/>

**Abb. 72:**

[Unbetiteltes Bild eines Drachen aus dem Film ‚Der Hobbit: Smaugs Einöde‘]. One Wiki to Rule Them All. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://lotr.fandom.com/wiki/Smaug>

**Abb. 73:**

[Unbetiteltes Bild von animierten ‚mome raths‘] Alice in Wonderland Wiki. Abgerufen am 19.06.2022, von [https://aliceinwonderland.fandom.com/wiki/Mome\\_raths](https://aliceinwonderland.fandom.com/wiki/Mome_raths)

**Abb. 74:**

[Unbetiteltes Bild von illustrierten ‚mome raths‘]. Alice in Wonderland Wiki. Abgerufen am 19.06.2022, von [https://disney.fandom.com/wiki/Mome\\_Raths?file=Profile\\_-\\_Mome\\_Raths](https://disney.fandom.com/wiki/Mome_Raths?file=Profile_-_Mome_Raths)

**Abb. 75:**

[Unbetitelte Illustration des Buchcovers zur Graphic Novel ‚Maus‘]. Weltbild. Abgerufen am 19.06.2022, von [https://www.weltbild.at/artikel/buch/die-vollstaendige-maus\\_14948571-1](https://www.weltbild.at/artikel/buch/die-vollstaendige-maus_14948571-1)

**Abb. 76:**

[Unbetitelte Illustration vom Pokémon Pikachu]. Poké Wiki. Abgerufen am 19.06.2022, von [https://www.pokewiki.de/Datei:Sugimori\\_025.png](https://www.pokewiki.de/Datei:Sugimori_025.png)

**Abb. 77:**

[Unbetiteltes Bild eines Steiff Teddybären]. Steiff. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://corporate.steiff.com/de/der-teddybaer/geschichte/>

**Abb. 78:**

Frau Ottilie (2022). *ABC Karte "A wie Affe" (Tier ABC)*. Frau Ottilie. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.frauottilie.de/collections/abc-karten/products/abc-karte-a-wie-affe>

**Abb. 79:**

Frau Ottilie (2022). *ABC Karte "B wie Bär" (Tier ABC)*. Frau Ottilie. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.frauottilie.de/collections/abc-karten/products/abc-karte-b-wie-bar>

**Abb. 80:**

Frau Ottilie (2022). *ABC Karte "C wie Chamäleon" (Tier ABC)*. Frau Ottilie. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.frauottilie.de/collections/abc-karten/products/abc-karte-c-wie-chamaleon>

**Abb. 81:**

[Unbetiteltes Foto eines Kugelfisch-Musters im Sand]. Reef Central. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://reefcentral.ru/forum/topic/37412-ryba-arkhitektor-torquigener-albomaculosus/>

**Abb. 82:**

[Unbetiteltes Foto von Pigcasso mit einer Malerei]. Pigcasso. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://pigcasso.org/gallery.html>

**Abb. 83:**

Slater, D. (2011). *Monkey Selfie* [Foto]. Wilde Beuger Solmecke Rechtsanwälte. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.wbs-law.de/urheberrecht/makake-naruto-und-die-urheberrechte-am-affen-selfie-streit-beigelegt-20235/>

**Abb. 84:**

[Unbetiteltes Foto von mehreren Citroen 2CVs]. Frankfurter Allgemeine Zeitung. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.faz.net/aktuell/technik-motor/motor/citroen-2-cv-ein-museum-fuer-die-ente-1911339/ihr-anblick-stimmt-die-1906482.html>

**Abb. 85:**

[Unbetiteltes Foto von Carole Baskin mit einem Tiger]. Birmingham Times. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.birminghamtimes.com/2022/01/carole-baskin-keeps-up-campaign-against-big-cat-abusers-in-cage-fight-and-on-capitol-hill/>

**Abb. 86:**

Brau Union Österreich AG (o. J.). Ohne Titel (Fuchs-Logo von Stibitzer). Stibitzer. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://www.stibitzer.at/>

**Abb. 87:**

Banksy (2000). *Simple Intelligence Testing* [Öl auf Leinwand]. Banksy Explained. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://banksyexplained.com/simple-intelligence-testing-2000/>

**Abb. 88:**

Banksy (2003). *Laugh Now* [Siebdruck]. Banksy Explained. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://banksyexplained.com/laugh-now-2003/>

**Abb. 89:**

Banksy (2004). *Welcome to Hell* [Siebdruck]. Banksy Explained. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://banksyexplained.com/welcome-to-hell-2004/>

**Abb. 90:**

[Unbetiteltes Foto/Meme von Grumpy Cat]. Research Gate. Abgerufen am 19.06.2022, von [https://www.researchgate.net/figure/The-first-documented-LOLcat-of-Grumpy-Cat\\_fig5\\_334052666](https://www.researchgate.net/figure/The-first-documented-LOLcat-of-Grumpy-Cat_fig5_334052666)

**Abb. 92:**

[Unbetitelte Illustration eines vogelartigen Tieres aus dem Buch ‚The Utter Zoo‘] Gorey, E. (2010). *The Utter Zoo. An Alphabet*. Portland: Pomegranate.

**Abb. 93:**

[Unbetitelte Illustration eines eidechsenartigen Tieres aus dem Buch ‚The Utter Zoo‘] Gorey, E. (2010). *The Utter Zoo. An Alphabet*. Portland: Pomegranate.

**Abb. 94:**

[Unbetiteltes Foto eines Mischwesens aus Ton]. KUI. Abgerufen am 19.06.2022, von <https://kunstunterricht-ideen.de/ideen/chimaeren-plastische-mischwesen-aus-ton/>

**Abb. 95:**

Hirst, D. (2019). *Subservience* [Schmetterlinge und Glanzlack auf Leinwand]. White Cube. Abgerufen am 19.06.2022, von [https://whitecube.com/exhibitions/exhibition/damien\\_hirst\\_masons\\_yard\\_2019](https://whitecube.com/exhibitions/exhibition/damien_hirst_masons_yard_2019)

## *Danksagung*

Zu Beginn möchte ich mich gerne bei Michaela, Jasmin und Yara für die gegenseitige Unterstützung, Literaturempfehlungen, Tipps und den Beistand während der intensiven Schreibphase der Arbeit bedanken. Der gegenseitige Support war sehr förderlich und es war schön sich mit ein paar freundlichen Gesichtern austauschen zu können.

Ebenso möchte ich Professor Wolfgang Schreibelmayer danken, dass er mein Betreuer der wissenschaftlichen Masterarbeit war und mich so gut es ging unterstützt hat. Vor allem empfand ich es als dankbar, dass er mir die Themenwahl ausnahmslos selbst überlassen hat und mich weder inhaltlich eingeschränkt noch zeitlich gedrängt hat.

Weiters bin ich allen Leuten dankbar, welche meine Arbeit, teilweise wiederholt, Korrektur gelesen haben, bitte verzeiht mir meine absolute Ignoranz sowie mein fehlendes Gespür wenn es um Beistrichsetzung geht. Entschuldigen muss ich mich bei allen, vor allen Freunden und mir nahe stehenden Personen, welche ich fast ein Jahr bezüglich meiner Masterarbeit genervt und denen ich deswegen vielleicht den letzten Nerv geraubt habe.

Zuletzt möchte ich meinen Eltern und meiner Oma danken, dass sie mich moralisch und vor allem finanziell so lange unterstützt und mir folgendermaßen mein Studium überhaupt ermöglicht haben. DANKE – und nach mehr als 20 Jahren Ausbildung ist jetzt wirklich Schluss. Natürlich nur mit der finanziellen Abhängigkeit und der *Schreiberei* und nicht mit der Bildung – die endet ja bekanntlich nie...



CC BY-NC-ND 4.0 International  
Namensnennung - Nicht-kommerziell - Keine Bearbeitung 4.0 International