

museen koeln

Museum Schnütgen Fabelhafte Fabelwesen

Fabelwesen – was ist das?

Fabelwesen sind Geschöpfe, die nur in der Fantasie der Menschen existieren. Das Aussehen von Fabelwesen kann sehr unterschiedlich sein: sie können Menschen oder Tieren ähneln und manche sind Mischwesen, so genannte Chimären.

Schon die antiken Mythen berichten von Wesen wie dem geflügelten Pferd Pegasus und in der frühchristlichen Naturkunde Physiologus erfährt man alles über Geschöpfe wie das Einhorn. Dabei sind die Eigenschaften der Fabeltiere nicht starr definiert. Jede Zeit formt die Wesen neu – und zwar bis heute, z.B. bei Harry Potter, Percy Jackson oder in Computerspielen. Im Museum Schnütgen können wir Fabelwesen sehen, wie man sie sich im christlichen Mittelalter vorgestellt hat.

Fabelwesen – eine kleine Auswahl aus dem Museum Schnütgen



Ausschnitt, Kissenplatte,
Jungfrau mit dem Einhorn,
Köln (?), 2. Hälfte 15. Jahrhundert,
Museum Schnütgen,
Foto: Rheinisches Bildarchiv,
rba_c001290

Einhorn

Das Einhorn ist ein pferdeähnliches Wesen mit einem gedrehten langen Horn auf der Stirn. Schaut man sich Abbildungen genauer an, fällt auf, dass einige Einhörner paarzehige Hufe wie ein Hirsch haben – und das Einhorn im Museum Schnütgen hat sogar Krallen. Das Einhorn wird als scheues, reines und starkes Tier beschrieben. Sein Horn soll heilende Kräfte besitzen. Sie waren deshalb heiß begehrt und wurden teuer gehandelt. In Wahrheit handelt es sich dabei um den Zahn eines Meeressäugers aus dem hohen Norden – den Narwal.

Wilde Leute

Wilde Männer und Frauen sind außer im Gesicht, an Händen und Füßen am ganzen Körper behaart. Sie sind Kinder der Natur. In der Kunst werden Sie oft mit Keulen oder Jagdwaffen dargestellt.



Wilder Mann,
Köln (?), Parier Umkreis,
spätes 14. Jahrhundert,
Museum Schnütgen,
Foto: RBA, W.F. Meier,
rba_d032911_01

Außerdem sollen Sie so stark sein, dass sie selbst ein Einhorn bezwingen konnten. In der Vorstellung der Menschen stehen sie allerdings außerhalb der Gesellschaft und werden als gottlos angesehen. Nach dem Wilden Mann im Museum Schnütgen greift sogar schon eine dämonische Kralle.

Greif

Der Greif besitzt einen löwenartigen Körperbau mit Flügel; sein Kopf ist aber der eines Adlers mit Schnabel und spitzen Ohren. Die Kombination beider Tiere macht ihn zum Beherrscher der Lüfte und der Erde. Er ist ein königliches Symbol, das auch für Christus stehen kann. In der Kunst wird er aber auch als Wächter oder Reittier dargestellt.



Ausschnitt: Ornamentplatte
von einem Reliquienschrein,
Köln, um 1190–1200,
Museum Schnütgen,
Foto: RBA, H. Buchen,
rba_c005431

Drachen

Der Drache ist ein schlangenartiges Mischwesen mit den Füßen eines Raubtieres, einem oft krokodils- oder wolfsartigen Kopf, geschuppter Haut, häufig mit Flügeln und manchmal auch Hörnern. Man schreibt ihm die Fähigkeit zu, Feuer oder einen giftigen Atem zu speien. Im christlichen Mittelalter ist er das Symbol für alles Böse, den Teufel, den Feind, den Tod und alle Plagen.

museenkoeln

Steckbrief

Was für ein Fabelwesen kannst du dir vorstellen? Fang ganz einfach an: mit einem Namen. Und dann lass deiner Fantasie freien Lauf. Rechts wäre sogar Platz für eine kleine Skizze ...

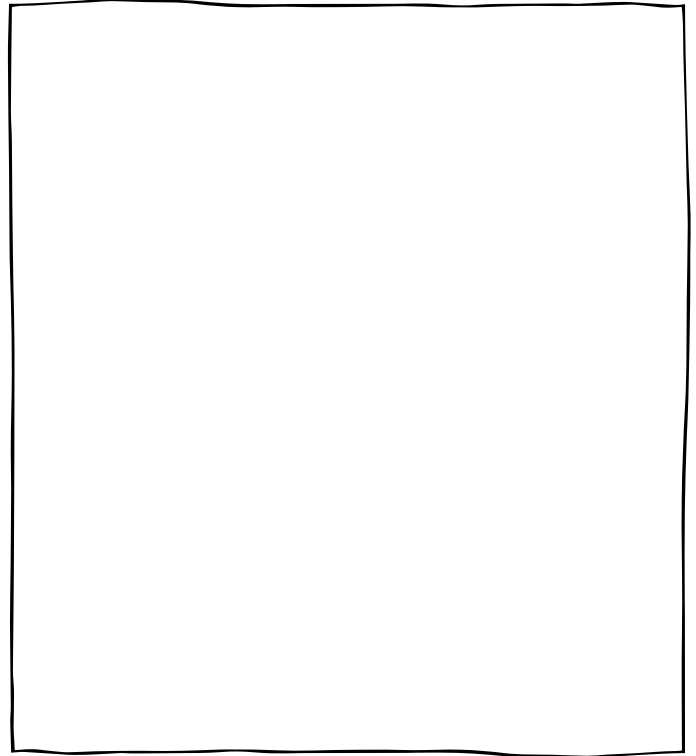
Name:

Alter:

Größe:

Aussehen:

Charakter:



Erfinde weitere Charaktereigenschaften dazu. Baue sein Aussehen weiter aus. Zum Beispiel:
Was ist das Lieblingsessen deines Fabelwesens? Oder mag es Musik? Welche besonderen Fähigkeiten hat es?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

museenkoeln

Collage

Fabelwesen sind oft Mischwesen, die sich aus unterschiedlichen Teilen von Menschen oder Tieren zusammensetzen. Denk zum Beispiel an den Kentaur, der Merkmale eines Menschen, aber auch eines Pferdes aufweist.

Zu einem anständigen Steckbrief gehört auch ein Bild. Wie sieht dein Fabelwesen aus?

1. Besorge dir z.B. aus alten Zeitschriften Bilder von Tieren und Menschen. Aber auch andere Gegenstände sind erlaubt. Wie wäre es mit einem Fabelwesen, das einen Toaster auf dem Kopf hat?

2. Wähle unterschiedliche Elemente, die zu deinem Fabeltier passen könnten und schneide sie aus. Probiere ruhig ein wenig herum, bevor du das Fabeltier zusammensetzt und alles mit Klebstoff fixierst.
3. Wenn du Elemente nicht als Bild findest, kann du natürlich auch zum Farbstift greifen und frei Hand ergänzen.



Kentaur (Sternbild Schütze), Köln, um 1100, Museum Schnütgen
Foto: RBA, rba_c019730