



Abb. 1) Babajaga – Erinnerungsbild einer Hexe (Arbeitsergebnis einer Weiterbildung am LISA Halle, angeregt durch einen Workshop von Annette Wiegelmann-Bals 2011)

Klassenstufe 3/4 und 5/6

**INTEGRALE
SUBJEKTSCHWERPUNKTE**

- kulturelles Subjekt

TEILKOMPETENZEN

- Vorstellungsbilder zeichnen
- Erkennen, dass Vorstellungsbilder meist einen massenmedialen Ursprung haben

MATERIALIEN

- Zeichenpapier, Buntstifte

ARBEITSZEIT 45 MIN

LITERATURHINWEISE

WIEGELMANN-BALS, A. UND TEWES, J.: Transformation populärer Bildwelten, in: BERING/ HÖXTER/ NIEHOFF (Hrsg.): Orientierung Kunstpädagogik, Oberhausen 2010, S. 355-362

© Autor/Fotos: J. Penzel

Zeichnen: Schon mal eine Hexe gesehen? – Wie aus Medienbildern Vorstellungsbilder werden

Praktische Anregung: Jeder weiß, wie eine Hexe aussieht. Also zeichnet bitte mit Bleistift oder Buntstift eine richtige Hexe. Jeder sollte auf den ersten Blick sehen, um was für eine Figur es sich handelt. Beachtet dabei, was eine Hexe kennzeichnet: Welche körperlichen Merkmale hat sie? Welche Bekleidung trägt sie? Welche Dinge hat sie typischerweise bei sich? Hat sie vielleicht auch einen Begleiter? Was macht eine Hexe am liebsten?

Hintergrundwissen: Jeder Mensch, ob Erwachsener oder Kind, kann eine Hexe zeichnen oder malen. Diese Selbstverständlichkeit ist etwas Besonderes, denn niemand von uns hat im Alltag irgendwo schon einmal eine Hexe gesehen. Oder doch? Na klar – in Bilderbüchern, im Fernsehen, im Kino. Wir kennen Bilder von Hexen. Diese haben wir uns eingeprägt und können sie in einer Zeichnung wiedergeben. Interessanterweise zeichnen Menschen diejenigen Hexen, mit denen sie in ihrer Kindheit vertraut waren. Und da es heute andere Märchenbücher und -filme gibt als vor 30 Jahren, stellen Kinder und Jugendliche heute andere Hexenbilder her als ihre Eltern.

An diesem Beispiel kann man sehr gut nachvollziehen, wie stark Bilder der Massenmedien unser Bewusstsein beeinflussen. Besonders prägen sie unser sogenanntes Bildgedächtnis. Ein großer Teil unserer inneren Bilder hat seinen Ursprung in Vorbildern aus Büchern und Filmen. Vieles haben wir zwar auch in der Wirklichkeit gesehen, aber alles, was es hier nicht gibt (Hexen, Drachen, Gespenster, Seeungeheuer, Zwerge, Aliens usw.), gibt es beispielsweise im Fernsehen oder in Computerspielen.

Die Zeichnungen von Hexen verdeutlichen, dass die Medienbilder für uns genauso wirklich sind wie die Alltagswelt. Unser Gehirn speichert sie ab und vor allem Bilder, die mit starken emotionalen Reaktionen verbunden sind, vergessen wir nicht mehr.

