



Gandalf und der Balrog (Arbeitsergebnis 3. Semester LA Grundschule)

## Zeichnen: Medienhelden unterwegs – in ihrer und in unserer Welt

Filme beeindrucken dann am meisten, wenn sie überzeugende, charaktervolle Heldinnen und Helden haben, mit denen wir uns als Zuschauer identifizieren können. Ob Harry Potter, die Räubertochter Ronja, Supermann, der Pirat Captain Sparrow, der Ydi-Ritter und Meister Yoda, Donald Duck, die Hobbits und Gandalf, Lara Croft oder Bella Swan und Edward Cullen, die Helden von Twilight, alle diese Filmhelden sind unverwechselbare Charaktere. Sie besitzen einprägsame Gesichter, haben eine einmalige Kleidung und sprechen manchmal eine eigene Sprache. Erst dieses Image, also ein künstlich erschaffenes äußeres Erscheinungsbild von Menschen, macht sie zu Leinwandhelden. Durch ihr äußeres Erscheinungsbild verkörpern Filmfiguren aber meist auch in symbolischer Form typische Eigenschaften und Handlungsmuster von Menschen – zum Beispiel den alten Weißen, den Kämpfer für Gerechtigkeit, die Verführerin, den Retter, den Witzbold oder Narren, den Dummkopf, das sorglose Kind usw. Das Zeichnen und Malen stellt eine gute Möglichkeit dar, sich dieser unverwechselbaren äußeren Merkmale und ihrer symbolischen Bedeutung zu vergewissern.

Filmhelden handeln immer in einer eigenen, oft ganz besonderen Welt, die manchmal mit der alltäglichen Wirklichkeit nicht viel gemeinsam hat. Die Helden gehören in diese Handlungsorte, die sogenannten Filmszenarien, hinein, wie ein Fisch ins Wasser. Außerhalb wären sie wohl kaum lebensfähig. Ein Bild zu zeichnen macht es möglich, sich an besondere Schauplätze von Filmen zu erinnern, beispielsweise besondere Gebäude, charakteristische Landschaften oder ungewöhnliche Orte wie Raumschiffe und Städte auf fernen Planeten.

### Gestaltungspraktische Anregung 1

- Zeichnet mit Buntstiften, mit Fettcreide oder Filzstiften ein Bild, das eine berühmte Filmfigur in einer für sie charakteristischen Handlung an einem für sie typischen Ort zeigt. Bezieht eventuell auch Gegenspieler oder Helfer dieser Haupthelden mit ein.
- Achtet beim Zeichnen auch auf die richtige Darstellung des Raumes, auf Größenverhältnisse von Figuren, Gegenständen und Gebäuden.
- Präsentiert anschließend Eure Arbeiten. Lasst Eure Mitschüler zu-

### Klassenstufe 3/4 und 5/6

#### INTEGRALE SUBJEKTSCHWERPUNKTE

- kulturelles Subjekt
- psychisches Subjekt

#### TEILKOMPETENZEN

- massenmediale Erinnerungsbilder verarbeiten
- Übertragung eines Erinnerungsbildes in eine eigene Zeichnung
- Differenzierte Darstellung einer Bildhandlung
- Wiedererkennen von Hauptfiguren (Helden)
- Eigenständige Erarbeitung einer Szene mit einer vorgegebenen Figur
- Reflexion typischer und untypischer Handlungsmuster von Filmhelden

#### MATERIALIEN

- A4-Papier
- Buntstifte

#### ARBEITSZEIT 90 MINUTEN

#### LITERATURHINWEISE

WIEGELMANN-BALS, ANNETTE: *Die Kinderzeichnung im Kontext der Neuen Medien*. Eine qualitativempirische Studie von zeichnerischen Arbeiten zu Computerspielen, Oberhausen 2009

© Autor/Fotos: J.Penzel

nächst raten, um welche Figur bei welchem Ereignis es sich handelt.

- Diskutiert, welches die charakteristischen Eigenschaften und Schauplätze der jeweiligen Helden sind. Für welchen Menschentyp stehen sie symbolisch?
- Manchmal kann man das Charakteristische von Filmhelden erst erkennen, indem man sie in eine Situation hineinstellt, die völlig untypisch für sie ist. Das kann der Alltag sein oder eine andere Filmwelt, in die sie nicht gehören. Ein solches Gedankenspiel könnte auch Anlass geben, eine eigene, neue Geschichte für diese Helden zu entwickeln.



### Gestaltungspraktische Anregung 2

- Zeichnet ein zweites Bild, auf dem der gewählte Held bzw. die Heldin an einem untypischen Ort, vielleicht sogar in einer für sie untypischen Handlung dargestellt ist. Es sollte etwas sein, wo wir sie wirklich nicht vermuten würden.
- Präsentiert Eure Arbeiten im Klassenplenum und erzählt eine kurze Geschichte zu dieser Bildszene.



Gandalf im Stau (Arbeitsergebnis 3. Semester LA Grundschule)

