



Märchenwelten

Constanze Kirchner

„König Drosselbart“
von Fernande
Biegler ist nur eine
von zahlreichen
Illustrationen zu
Grimms Märchen

Kinder kennen Märchen nicht nur aus Erzählungen, Märchen- und Kinderbüchern (s. S. 33), sondern auch aus Hörspielen, Comics, Computerspielen und dem Fernsehen. Im Märchen sprechen Kinder mit Pflanzen. Gegenstände und Tiere besitzen menschliche Eigenschaften, sie vollbringen gute und schlechte Taten. Diese Vorstellung von Zauberkraft und Wundertätigkeit eröffnet Kindern die Möglichkeit, ihre Machtwünsche, Allmachtfantasien, ihre Ängste und Nöte zu bearbeiten, imaginativ auszuleben und sich damit auseinander zu setzen. Märchen können Anstoß sein, eigene Fantasien und Wünsche zu entfalten. Speziell im Kunstunterricht können mit der ästhetischen Praxis

Träume und Fantasievorstellungen entwickelt und gestalterisch verarbeitet werden. Märchenhandlungen und andere Geschehnisse aus der Lebenswelt der Kinder sind Auslöser dafür. Das Thema Märchenwelten eröffnet ein breites Spektrum inhaltlicher und gestalterischer Möglichkeiten – nicht nur zum Kunstunterricht, sondern auch zu Deutsch, Musik und zum Sachunterricht.

„Kinder brauchen Märchen“

Zu Beginn der Grundschulzeit üben Märchen eine große Faszination auf Kinder aus, da ihre Weltsicht noch stark durch ganzheitliches Denken geprägt ist. Durch das „fantastische

Denken“ (Piaget 1926/1994) sind alle Dinge beseelt, verfügen über ein Bewusstsein und verhalten sich absichtsvoll – ähnlich wie im Märchen. Gemeint ist ein Denken, das sich für den Zweck und nicht für die Ursache einer Handlung oder eines Gegenstandes interessiert. Zum Beispiel regnet es, damit die Blumen trinken können, – nach Oswald Kroh (1928/1964) auch „anthropomorphes“, „magisches“ oder „mythisches Denken“ genannt. Mit diesem kindlichen Denkvermögen ist es besonders gegeben, sich emotional und geistig in diese Zauberwelten zu begeben, sich mit bestimmten Figuren zu identifizieren, eigene Fantasien zu entwickeln und dabei auch Ängste zu bearbeiten.

Abbildung aus urheberrechtlichen Gründen nicht enthalten.

In der Romantik schuf Moritz von Schwind dieses Staffelpild zu „Aschenbrödel“, um eine durchlaufende Bilderzählung zu erhalten

Märchen im Unterricht

Theater spielen

Zum Theaterspiel eignen sich neben dem Personen- oder Puppentheater auch das Schattenspiel (mit Stabfiguren und/oder Personen) und das Papiertheater mit kleinen Figuren, die im Bühnenraum geführt werden.

Theaterspiel erfordert die Kooperation mit den Fächern Deutsch und Musik für das Entwickeln der Texte und die musikalische Begleitung:

Musikalische Märchendarstellungen

- Humperdincks Oper „Hänsel und Gretel“, Rossinis „La Cenerentola“ (Aschenputtel)
- Mussorkskys Klavierstück „Die Hütte auf Hühnerfüßen“, einem Stück aus „Bilder einer Ausstellung“. Die Hütte gehört der bösen Hexe Baba Jaga, einer Hauptfigur im russischen Märchen.
- Strawinskys „Feuervogel“, der sich ebenfalls auf ein russisches Märchen bezieht.

Märchen schreiben

- Märchen können als Anstoß für eigene Erzählungen dienen, die einem neuen Handlungsstrang folgen.
- Der Anfang eines Märchens wird erzählt, die Kinder spinnen es weiter.
- Figuren aus unterschiedlichen Märchen begegnen sich, neue Figuren können kreiert werden.

Plastisch arbeiten

- Aus leicht formbaren Materialien, z. B. Ton, lassen sich Verwandlungsszenen darstellen, z. B. die Metamorphose des Froschs zum Prinzen.
- Märchenfiguren können als Stabpuppen oder als Holzfiguren gebaut und mit Kleidung aus verschiedenen Stoffen versehen werden.

Grafisch gestalten

- Einfache Motive wie Bäume, Tiere oder Menschen sind für die Kinder besonders geeignet, um grafisch differenziert zu gestalten (Rindenstrukturen, Fell, Haare, Muster von Kleidern usw.).
- Märchenillustrationen können z. B. druckgrafisch hergestellt werden, sodass jedes Kind durch die Vervielfältigung alle Illustrationen z. B. eines bestimmten Märchens erhält.

Malen und collagieren

- Ein Märchen kann in einzelne Szenen aufgeteilt werden, die von verschiedenen Kindern gemalt werden. Zu beachten ist dabei das exakte Erarbeiten dieser Szenen, sodass die Kinder das jeweils Spezifische in ihrem Bild darstellen.
- Die Darstellung von Details aus einer Erzählung, wie Personen oder bestimmte Requisiten, kann collageartig einen Gesamteindruck der jeweiligen Story vermitteln. Es können unterschiedliche Szenen in Gruppen bearbeitet, einzelne ausgewählte Figuren gemalt oder mit verschiedenen Stoffen collagiert werden.

Verzaubern und verfremden

Um Märchen und andere Orte der Fantasie bildnerisch als Zauberwelt von anderen, z. B. Alltagsorten abzuheben, lassen sich verschiedene Gestaltungsmittel einsetzen:

- Gegenstände können unwirklich verfremdet werden, z. B. kann der Topf des Märchens vom süßen Brei ein menschliches Gesicht erhalten.
- Die Größenverhältnisse werden unreal verändert, z. B. wenn Riesen und Kobolde, der kleine Zwerg und ähnliche Märchenfiguren auftreten.
- Banale Gegenstände verwandeln sich im Märchen zu wertvollen Objekten, z. B. Stroh wird zu Gold. Diese Wertsteigerung bzw. das Verleihen von Bedeutung kann z. B. durch die Umgestaltung einfacher Dinge mit Goldlack, Glitzer oder Glimmer angeregt werden.



Abbildung aus urheberrechtlichen Gründen nicht enthalten.

Nicht eindeutig zu den Bildenden Künsten zählen Ludwig Richters Märchenillustrationen (links)

Nicht Märchenhexen meinte Gustav Spangenberg mit seinem „Hexenritt“ in Zeiten als Frauen als Hexen verfolgt und getötet wurden (Mitte)

Nicht ein Märchen stellte Gian Bernini mit „Apoll und Daphne“ dar, sondern er spielte lediglich mit märchenähnlichen Motiven (rechts)

In ihrer 1918 durchgeführten Untersuchung zur Funktion der Märchen im Kindesalter stellt Charlotte Bühler (1953/1977) fest, dass Kinder Märchen bevorzugen, die sich besonders durch Wunderkraft und Zaubermacht auszeichnen (z. B. Aladdin und die Wunderlampe, der Fischer und seine Frau, Hänsel und Gretel usw.): „Für die Wundergläubigen, das Kind wie das Volk, birgt es [das Märchen] eine Quelle heimlich genährter Wünsche und Hoffnungen, großer Erwartungen auf die Verwirklichung eines außergewöhnlichen Ereignisses, das ihnen zu ungeahnter Herrlichkeit verhelfen könnte“ (ebd. S. 59). Auch Bruno Bettelheim (1981) skizziert unter dem programmatischen Titel „Kinder brauchen Märchen“, dass Kinder mithilfe von Fantasievorstellungen, die durch Märchen angeregt werden, den Sinn im eigenen Leben immer neu finden, dass Märchen zum Stiften von Identität beitragen, weil sie in vielfältiger Weise symbolisch den internen Wirklichkeitskonstruktionen entsprechen. Bettelheim weist nach, dass Märchen trösten und stärken können, Fantasie beflügeln und Verstandeskräfte wecken können sowie helfen, positive Gefühle, Ängste und Nöte zu verarbeiten.

Märchen im Kunstunterricht

Speziell die bildnerische Beschäftigung mit Märchen ermöglicht, dass die Kinder Inhalte zum Ausdruck bringen, die sie sprachlich zum Teil nicht äußern könnten. Zum einen, weil die bildnerische Mitteilung unmittelbarer mit unbewussten Vorstellungen verknüpft ist, zum ande-

ren, weil Sprache als Sozialisationsmedium zugleich Kontrollinstanz für unerlaubte Wünsche, Ängste und Fantasien bedeutet.

Die bildnerische Umsetzung von Märchen bringt ein besonderes Gestaltungsproblem mit sich: Märchen besitzen eine chronologische Erzählstruktur, die eine Folge verschiedener Handlungen an unterschiedlichen Orten zeigt. Ein Bild jedoch kann immer nur einen Ausschnitt dieser Handlungen wiedergeben. Um eine gesamte Handlungsfolge aufzuweisen, eignen sich für die gestalterische Auseinandersetzung mit Märchen besonders zwei Darstellungsweisen: zum einen die Bildgeschichte (z. B. Comics), zum anderen die szenische Darstellung im dreidimensionalen Raum. Darüber hinaus können auch ausgewählte Märchenszenen Anlass für bildnerische Gestaltungen sein oder es findet eine intensive Beschäftigung mit typischen Märchenfiguren statt, etwa mit Hexen.

Anregungen, wie sie im Kasten (s. S. 37) exemplarisch aufgeführt sind, helfen den Schülerinnen und Schülern, ihre Fantasietätigkeit zu entfalten. Inwieweit vorgegebene Inhalte bildnerisch einfach umgesetzt oder völlig neu entwickelt werden, hängt zum einen von den altersspezifischen Fähigkeiten der Kinder ab, und zum anderen von den didaktischen Zielen, die verfolgt werden. Dass Erstklässler nicht ohne weiteres ein eigenes Märchen erzählen können, liegt auf der Hand, und wenn ein gemeinsames Theaterstück entstehen soll, ist es sinnvoll, sich an einer Geschichte zu orientieren, die allen Kindern gleichermaßen bekannt ist.

Gestalten, darstellen, spielen

Die Beschäftigung mit Märchen hilft nicht nur, die subjektiven Befindlichkeiten zu artikulieren, zugleich werden mit den verschiedenen ästhetisch-praktischen Techniken Gestaltungsgrundlagen vermittelt. Farbmischverfahren, warme und kalte Farben, Collagetechniken in Verbindung mit Malerei und grafische Strukturen werden kennen gelernt, der Umgang mit Ton und anderen plastischen Mitteln wird geübt, beim Bau von Stabfiguren sind Holzbearbeitungstechniken erforderlich, das Gestalten von Kostümen verlangt das Nähen. Zusätzlich können die Schülerinnen und Schüler mit dem einen oder anderen Kunstwerk vertraut werden. Die Bereiche Kunst, Werken und Textiles Gestalten werden gleichermaßen gefordert und verbinden sich miteinander.

Literatur

- Baacke, D.: Die 6- bis 12-jährigen. Einführung in die Probleme des Kindesalters (1. Aufl. 1984). Weinheim/Basel 1995.
- Bettelheim, B.: Kinder brauchen Märchen. München 1981.
- Bühler, C./ Bilz, J.: Das Märchen und die Phantasie des Kindes. Berlin, Heidelberg, New York 1977.
- Fatke, R. (Hrsg.): Ausdrucksformen des Kinderlebens. Wünsche, Freundschaft, Lügen, Humor, Staunen. Bad Heilbrunn 1994.
- Kroh, O.: Entwicklungspsychologie des Grundschulkindes. Weinheim 1964.
- Kunst+Unterricht 154/91: Themenheft „Papiertheater“.
- Kunst+Unterricht 168/91: Themenheft „Schatten-Spiel“.
- Kunst+Unterricht 212/97: Themenheft „Träume, Wünsche, Sehnsüchte ...“
- Piaget, J.: Das Weltbild des Kindes. München 1994.