

Sagenhafte Gruselgeschichten

Der Perseus-Mythos im Unterricht eines 4. Schuljahres

Constanze Kirchner, Oestrich-Winkel

Eine Szene aus dem Unterrichtsalltag: Unruhe herrscht, einige Schülerinnen und Schüler haben ihre Arbeit bereits beendet, es klingt gleich. Jens zeichnet ein bluttriefendes Monster, Sabine schreit: «Guck mal, wie eklig!» Martin ist fasziniert von Sabines Reaktion und entwirft mit raschen Zügen eine Gestalt mit aufgerissenem Bauch – das Blut spritzt. Weitere Kinder gehen auf das Spiel ein: «Iiih, wie das aussieht!», «Oh, gruselig!» Der Ehrgeiz ist geweckt, immer mehr Mitschüler sehen sich aufgefordert, schaurige Motive zu entwickeln. Doch die Schulglocke läutet zur Pause.

In den folgenden Tagen werden die «Gruselzeichnungen» im Unterricht aufgegriffen und weiterentwickelt. Wir sehen das «Medusenhaupt» von Caravaggio (1590). Die Kinder reagieren halb lachend, halb entsetzt auf das vorgestellte Bild. Es scheint ein angenehmes Erschauern zu sein. Sie sind begeistert von dem naturgetreu gemalten Gesicht, das mit hervorquellenden Augen und aufgerissenem Mund Grausen und Schrecken spiegelt, besonders im Kontrast zu den ungeheuerlichen Schlangenhaaren, die ihrerseits durch ihre Lebendigkeit und Natürlichkeit in der Darstellung affizierend wirken. Nach eingehendem Gespräch über die genannten Aspekte tauchen Fragen nach der Motivgeschichte auf. «Wer ist die Frau?», «Was ist passiert mit ihr?», «Gab's die wirklich?» Wir lesen die griechische Sage von Perseus – in kleinen Abschnitten, immer abwechselnd. Vieles muß erläutert und besprochen werden, bis das kleinste Detail des Erzählablaufs geklärt ist. Denn: es soll eine Bildergeschichte entstehen.

Der Raub des Medusenhauptes

Jedes Kind entscheidet sich für die bildnerische Darstellung einer Sequenz aus der Geschichte. Interessanterweise gibt es kaum Überschneidungen in der Wahl der jeweiligen Szene – und wenn, ist

es unproblematisch, diese in zwei unterschiedliche Phasen einzuteilen. Wir einigen uns auf die vertraute Wasserfarbentechnik und ein einheitliches Format, denn die Bilder sollen später mit Texten versehen und zur Veranschaulichung der Erzählung zusammengestellt werden. Die Gestaltung verschiedener Szenen in einem Raum verlangt die Absprache der Kinder untereinander: Wie, z.B., sieht der Hochzeitssaal aus? Gegenseitig werden einzelne Motive zunächst phantasievoll beschrieben und gedanklich ausgemalt. Dadurch erhalten die Schülerinnen und Schüler zusätzlich Anregungen für ihre Bilder. Mit viel Ausdauer und Sorgfalt sowie individuellen Gestaltungshinweisen malen die Kinder ihre mehr oder weniger blutigen Themen: Es zeigen sich Träume vom Fliegen, idyllische Szenen von Prinz und Prinzessin, Greuelthaten und Massaker. Daneben gibt es junge Helden, die in Ruhm und Ehre schwelgen, großartige Sportler beim Diskuswerfen, eine zarte Jungfrau, die das Orakel spricht, eine andere, die gefesselt am Felsen darbt. Im Mythos mangelt es nicht an Identifikationsfiguren. Im gestaltenden Dialog mit diesen Figuren können eigene, noch undeutliche und unverstandene Lebensentwürfe artikuliert werden, einen Ausdruck finden und der Erfahrung zugänglich werden. Zugleich werden so die in den Mythen verdichteten Menschheitserfahrungen durch Konkretisierung lebendig.



Abb. 1: Caravaggio (1570–1610): Medusenhaupt, 1596. Öl/Leinwand, auf einem Schild aus Pappelholz, Durchmesser 55,5 cm. Florenz, Uffizien

Im Anschluß an die ästhetisch-praktische Tätigkeit formulieren die Schülerinnen und Schüler einen kurzen Text zu ihrem Bild, der korrigiert wird, – auch daraufhin, ob der Inhalt der Sage insgesamt schlüssig wiedergegeben ist. Mit großen Lettern schuleigener Setzkästen druckt jedes Kind seinen Text auf einen weiten Bogen Papier, der zusammen mit der entsprechenden Darstellung auf einem großen Tonpapierblatt aufgeklebt wird. Die Schüler-



Abb.2: Der Orakelspruch



Abb.3: Perseus hält das Auge und den Zahn der drei Grauen in der Hand



Abb.4: Perseus versteinert König Atlas



Abb.5: Perseus tötet das Meeresungeheuer

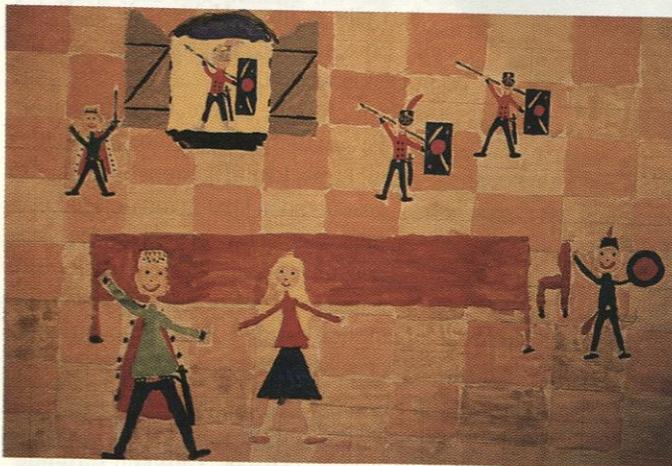


Abb.6: Phineus erscheint beim Hochzeitsmahl

arbeiten werden mit der Abbildung von Caravaggios Medusenkopf als Auftaktblatt im Schulgebäude ausgestellt. Auf diese Weise haben sich noch viele andere Kinder interessiert mit dem Raub des Medusenhauptes beschäftigt.

Mythen gelten als historische Quellen heutiger Lebenswirklichkeit. Sie transportieren kulturelle Errungenschaften und kollektive Leitbilder, die in der Mythosrezeption durch die Kunst verdichtet werden. Mit dem vorliegenden Unterrichtsbeispiel wurde versucht, die Relevanz eines griechischen Mythos' für unsere Kinder heute aufzuzeigen: die Schülerinnen und Schüler lernen nicht nur eine Sage kennen, die sie in vielen Kunstwerken wiederfinden werden. Sie können vor allem ihre Phantasien, Sehnsüchte, Projektionen gestalterisch ausdrücken, Unbewußtes in verborgener Gestalt hervorbringen sowie implizites Wissen über unsere kulturellen Ursprünge in Erfahrung bringen. Der mythische Stoff bietet die Chance, sich nicht nur mit Verhaltensweisen, menschlichen Konflikten und Traditionen auseinanderzusetzen, sondern diese zugleich kritisch zu befragen, um damit zu eigenen Deutungen zu gelangen; seine Gestaltung bietet die Möglichkeit lebendiger Erfahrung des Eigenen im Fremden und des Fremden im Selbst.