

SS 2019 Universität für Angewandte Kunst Wien

Masterarbeit: Angewandte fachdidaktische Praxisforschung und Reflexion

Leitung: ao. Univ.-Prof. Dr. phil. Mag. art. Ruth Mateus-Berr

MMag art Sandra Gigerl BA.

Matrikelnummer 8911608

+43 677 613 000 33// sangig13@hotmail.com// www.sandra.gigerl.com

MASTERARBEIT

Monster, Aliens & Kaiju eine Archetypenforschung

in einem paradoxographischen Niemandsland



Abb.1: japanisches Shākōki Dogu, 400-1000 v.Chr.



Abb.2: Kamen Rider V3&Rideman, 1973-74

Inhaltsverzeichnis

1. Abstract.....	4
2. Abstract English.....	5
3. Einleitung.....	6
4. Definition Monster.....	7
4.1 Historisch / Mythologische Monster.....	9
4.2 Monster des 20. Jahrhunderts.....	11
5. Kaiju Monster.....	13
6. Forschungsfrage.....	16
7. Forschungsziel.....	16
8. Forschungsmethoden.....	17
8.1 Klasse 4C - Methode nach Gunter Otto.....	17
8.2 Klasse 4A - Methode nach Gert Selle.....	18
9. Vermittlungskonzept.....	21
9.1 Lehrplanbezug.....	21
9.2 Unterrichtsprojekt zum Thema "Monster" im Kunstunterricht.....	21
9.3 "Monster Project"	22
10. Stundenplanung BE.....	24
11. Forschungsprojekt im Rahmen der Stundenplanung BE.....	24
11.1 Einholung des Datenmaterials.....	26
11.1.1. Fragebogen A.....	26
11.1.2. Fragebogen B.....	27
11.1.2.1 Monster 1 - 8 aus Fragebogen B.....	28
11.2. Bearbeitung und Auswertung des Datenmaterials.....	29
11.2.1. Ausgewählte Bilder 4A.....	31

11.2.2. Interpretation der einzelnen Bilder im Vergleich mit den jeweiligen Fragebögen - 4A...	32
11.2.3. Ausgewählte Bilder 4C.....	48
11.2.4. Interpretation der einzelnen Bilder im Vergleich mit den jeweiligen Fragebögen - 4C. .	49
11.3. Auswertung Fragebögen.....	65
11.3.1 Auswertung Fragebogen A.....	65
11.3.2 Auswertung Fragebogen B.....	72
11.4. Forschungsergebnisse / Fazit.....	91
11.4.1. Zusammenfassung der Gesamtaussage und Formulierung der Ergebnisse.....	91
11.4.2. Allgemeine Zusammenfassung ausgehend von der Forschungsfrage.....	93
11.4.3. Beobachtete Unterschiede der Klassen im Vergleich.....	93
11.4.4. Visual Literacy.....	94
12. Schlusswort.....	97
13. Literaturverzeichnis.....	99
14. Abbildungsverzeichnis.....	104
15. Vorlage Fragebogen A.....	107
16. Vorlage Fragebogen B.....	108
17. Monsterzeichnungen 4A und 4C.....	110
18. Transkription Fragebogen A.....	141
19. Transkription Fragebogen B.....	150

1. ABSTRACT

Das Forschungsprojekt *Monster, Aliens und Kaiju – eine Archetypenforschung* hat das Ziel zu untersuchen, welche *Monster* SchülerInnen kennen, woher sie diese kennen und was *Monster* generell für sie bedeuten und ob es wesentlich ist SchülerInnen Bilder näher zu bringen oder ob man auch mit ihren „inneren Bildern“ im Kunstunterricht arbeiten kann. Als Methode soll eine angewandte Praxisforschung in Form einer qualitativ empirischen Untersuchung einer Unterrichtseinheit angewandt werden. Dieses Forschungsprojekt wird im Unterricht der Bildnerischen Erziehung (BE) mit zwei verschiedenen vierten Klassen im Bundesgymnasium 18 (BG18) in Wien durchgeführt.

Die beiden Unterrichtsmethoden von Gunter Otto und Gert Selle werden gegenübergestellt. Eine der Klassen wird mit umfassendem Bildmaterial nach Gunter Otto zum Thema gebrieft. Die andere Klasse erhält nur ein einziges Bildbeispiel zu sonst ausschließlich verbalem Briefing nach Gert Selle.

In diesem Forschungsprojekt sollen SchülerInnen malerische Arbeiten zu dem Thema: *Monster, Aliens und Kaiju* herstellen.

Die Forschungsfrage, ob sich die SchülerInnen bewusst sind, welche Figuren sie aus Games und Medien für die Darstellung der *Monster* und *Aliens* kopieren, wird bearbeitet.

Das Forschungsprojekt nimmt Bezug auf die Fallbeispiele von Georg Peez und wurde inspiriert von seinen Büchern *Erheben – Aufbereiten – Auswerten, Kunstpädagogik im Zeichen empirischer (Unterrichts-) Forschung*, dem *Handbuch Fallforschung in der Ästhetischen Bildung/Kunstpädagogik* und dem Buch *Qualitativ empirische Forschung in der Kunstpädagogik*.

2. ABSTRACT ENGLISH

The research project *Monsters, Aliens and Kaiju – an archetypical study* was undertaken to answer the question *Are school pupils aware which characters from games and other media they copy?* And to determine which *Monsters* children know, where they come from.

The method of applied practical research is a qualitative and empirical investigation into a teaching project.

Working with two different fourth classes in the Bundesgymnasium 18 (BG 18) in Vienna a comparison was made. One of the classes was given a lot of different general pictures on the subject using the method of Gunter Otto. The other class received a detailed verbal description with only one picture using the method of Gert Selle. This research project requires students to produce drawn or painted pictures with the subject being *Monsters, Aliens and Kaiju*.

The aim of the research was to compare the methods of Otto and Selle and find out if any noticeable differences were observable in the created drawings.

The research refers to the study cases of Georg Peez inspired by his books *Erheben – Aufbereiten – Auswerten, Kunstpädagogik im Zeichen empirischer (Unterrichts-) Forschung*, the *Handbuch Fallforschung in der Ästhetischen Bildung / Kunstpädagogik* and *Qualitativ empirische Forschung in der Kunstpädagogik*. He writes about the necessity of effective research to optimize teaching concepts and make them more practical.

These days evaluation research is expected nationally and internationally in order to take art teaching seriously, which we are still far away from in spite of single research projects (Peez, 2014, S. 49).

3. EINLEITUNG

Diese Seminararbeit ist weiblich und mit Binnen I gegendert, um einen Ausgleich zur männlichen Schreibweise der letzten Jahrhunderte zu schaffen.

Im folgenden Kapitel werden verschiedene, subjektiv ausgewählte, künstlerische und wissenschaftliche Positionen vom Mittelalter bis in die Neuzeit vorgestellt, die sich mit dem Thema des Monströsen auseinandersetzen und generell den Begriff „Monster“ definiert und aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet.

Der Künstler Francis Bacon hat sich mit seinem Selbstportrait aus dem Jahr 1973 mit dem Monströsen in sich selbst beschäftigt und die Fotokünstlerin Cindy Sherman fotografierte in ihrem Werk # 314 den Horror unerbittlich, präzise, faszinierend, anziehend und abschreckend zugleich (vgl. Ute Vorkoeper, 2005, S.1).

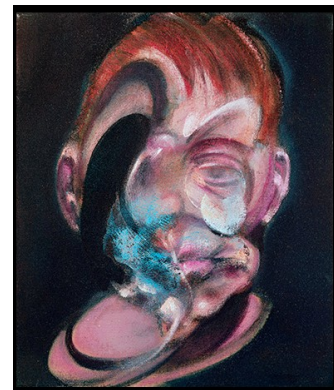


Abb. 3-5: Cindy Sherman, # 314, 324, 308, Courtesy Metro Pictures, NY, 1990-94

Abb. 6: Francis Bacon, Self Portrait, 1973

Der deutsche Kunstdidaktiker Hubert Sowa (*1954) ist der Meinung, dass Kinder Bilder reproduzieren und nur das zeichnen können, was sie vorher in Form von Bildern gesehen haben.

„Angesichts der Flut von Bildern des Grauens in den Medien und insbesondere in den Jugendkulturen ist es sinnvoll, einen aufklärerischen Umgang mit diesen Bildern einzuüben. Die Aufgabenstellung '*Ich und meine Schrecken*' im Unterricht der 11. Klasse Gymnasium hatte zum Ziel, nicht nur die Bilder des Grauens, welche die Phantasie der Jugendlichen oft obsessiv gefangen halten, aufzurufen und zur Erscheinung zu bringen, sondern auch ihre Wirkung und den Umgang mit ihnen zu reflektieren“ (Sowa, 1999, S.228-229).

Wirkung und Umgang mit dem Monströsen dieser Welt zu besprechen und reflektieren ist meiner Meinung nach wichtig für die Entwicklung junger Menschen.

Das Fortschungsprojekt soll mithilfe der Hermeneutik, die auch die *Wissenschaft des Verstehens* genannt wird, erklärt werden (vgl. Sowa/Uhlig, 2006, S.76).

Neben KünstlerInnen wie Cindy Sherman und Francis Bacon hat sich auch die Australische Künstlerin Fiona Hall in ihrer Installation „All the kings men“ mit monströsen Charakteren beschäftigt.



Abb.7: All the King's Men, 2015



Abb.8: Fiona Hall, 2015

„All the King's Men“ is the centerpiece of **Fiona Hall's** installation work *Wrong Way Time* that was exhibited in the Australian Pavilion at the 2015 Venice Biennale. Recently acquired by the Art Gallery of South Australia. The work is comprised of 20 human-sized heads installed so they are free-hanging. The heads are made from knitted camouflage garments from different militaries of nations currently involved in conflicts in different parts of the world: Iraq, Ukraine, Russia, Sri Lanka, Australia, Germany, Estonia, France and Italy. „All the King's Men“ reflects the current state of play in terms of global conflicts, world finances and the environment“ (Llewellyn, 2016, S.1).

Jane Llewellyn beschäftigt sich in ihrem Artikel „Wars of the World“ in der Zeitung Adelaide Review mit dieser Installation. Fiona Hall setzte sich mit den Konflikten verschiedener Länder auseinander und übersetzte diese mit 20 Köpfen, die aus den Camouflage Uniformen jener Länder gestrickt und frei hängend präsentiert wurden.

4 DEFINITION MONSTER

Urs Zürcher (*1963) fasst in seiner Dissertation „Monster oder Laune der Natur“ zusammen:

„Missgeburt und Missgestalt sind vom 16. bis ins 19. Jahrhundert sowohl im alltäglichen wie im wissenschaftlichen Zusammenhang gebräuchliche Begriffe für missgebildete Körper. Die lateinische Entsprechung zur Missbildung ist zum einen das *monstrum*, welches entweder auf die lateinischen Begriffe *monere* (erinnern, mahnen, warnen) oder *monstrare* (zeigen, hinweisen) zurückgeführt wird, zum anderen die *Monstrosität*, die sich von Lateinischen *monstruosus* (widernatürlich, scheußlich) ableiten lässt“ (Zürcher, 2003, S.10).

Eine weitere etymologische Deutung des Monster-Begriffs bezieht sich nicht auf *monstrare*, sondern auf das Wort *monere* (warnen).

„Monster wäre demzufolge eine Warnung für den Menschen vor den Folgen des Sündenfalls und vor den Konsequenzen ihres eigenen sündhaften Handelns, auch wenn man im Mittelalter eher eine

mahnende Funktion darin gesehen hat ... im Gegensatz zu den die Menschen quälenden und verführenden Dämonen sollten die Monster aufgrund ihrer Verweisfunktion in den allegorischen Deutungen den Menschen helfen, ihre eigenen Verfehlungen einzusehen (sie zu warnen oder zu mahnen) und sich dadurch zu bessern" (Simek, 2015, S.22).

„We live in a time of monsters“, schreibt Jeffery Jerome Cohen (*1930), Direktor des Medieval and Early Modern Studies Institute und Dekan der Geisteswissenschaften an der State Universität Arizona im Vorwort zu seinem Sammelband über das Monster von 1996. Laut Jeffery Jerome Cohen ist das Monster der *Wachhund*, der den sozialen und geographischen Raum einer Gesellschaft limitiert, und dafür sorgt, dass er den Übertritt nicht wagt.

„Die identitätsstiftende Funktion, die es dabei erfüllt, ist beträchtlich. Indem es darüber hinaus in seiner Exaltiertheit besonders geeignet ist, als 'Fremde' konstruierte Menschen auszugrenzen, den politisch, kulturell, körperlich und geschlechtlich Anderen zu „monstrisieren“, versucht eine Gesellschaft durch das Monster, die heimischen Bereiche rein zu erhalten und sie dadurch erst als solche zu definieren“ (Zürcher, 2003, S. 69).

Laut Zürcher halten uns die Monster durch ihre furchterregende Form innerhalb des Bekannten und Bewährten. Sie wollen, dass wir uns ihnen anschließen, sind Versprechen und Verlockungen und dürfen all die faszinierenden Dinge tun, die uns nicht erlaubt sind. Sie leben in einer Welt der Lust und Freiheit.

„Die geographische Veräußerlichung dieser Strukturmerkmale weisen dem Monster auch seine Heimat zu: weder hier noch dort, ist es ein Grenzgänger, der Gegenden bewohnt, die uns verwehrt bleiben. Die Bereiche des Monsters sind die Zonen des Übergangs zwischen Innen und Außen, unstrukturierte Randgebiete. Der Ort des Monsters ist demnach nicht als scharfe Grenze, als 'Schlagbaum' zu verstehen, sondern als eine Art paradoxographisches Niemandsland, das gleichermaßen in einer Beziehung zum Jenseits wie zum (Ethno-)Zentrum steht“ (Zürcher, 2003, S.68).

Der Sozialantropologe Michael Toggweiler (*1963) beschreibt in seinem Buch *Kleine Phänomenologie der Monster* diese mit einer mythischen Bedeutung. Seiner Meinung nach scheinen Monster eines gemeinsam zu haben:

„Mit ihren fehlenden oder überzähligen Gliedern, tierischen Extremitäten und atrophen (zwergen) oder hypertrophen (riesenwüchsigen) Leibern und einem nicht selten ungewöhnlichen 'kulturellen Habitus' sind sie ausschließlich Wesen des Mangels oder des Überflusses. Sie bestehen zwar aus uns vertrauten Teilen, aber sie bilden damit paradoxologische Formen des 'Nicht'“ (Toggweiler, 2013, S.68).

Christiane Ackermann (*1959), Leiterin der Germanistischen Mediävistik an der Universität Tübingen, schreibt über die in der *Acta mechemeti* beschriebenen Monster im 16. Jahrhunderts. Damals war man der Meinung, dass Monster dem göttlichen Zorn eine Gestalt gaben und sogenannte Zornboten Gottes bzw. prophetische Boten kommenden Unglücks waren.

„Traten Misssgeburten, ungewöhnliche Wolkenbildungen oder Pflanzen auf, so suchte man den Defekt nicht in der Natur selbst. Vielmehr lag in der Abweichung ein Hinweis, ein Fingerzeig Gottes auf einen anderen, moralischen Defekt. Am Wort 'Monstrum' wurde dieser Verweisungszusammenhang

besonders deutlich: Ein Monstrum war immer noch vom Verbum monstrare her zu verstehen. Gott hat mit dieser Unregelmäßigkeit in seiner sonst schönen Schöpfung etwas zeigen wollen. Seuchen, Pest, Hunger, Krieg und Tod waren keine Strafen Gottes, sondern gerechte Maßnahmen im Heilsplan des Allmächtigen, keine Fehler der Schöpfung“ (Ackermann, 2001, S57).

Der französische Schriftsteller Gustave Flaubert (*1821-1880) beschreibt in seinem Werk „*Dictionnaire des idées reçues*“ den Begriff Monster als etwas, das wir nicht mehr sehen, weil wir in einer aufgeklärten Gesellschaft keine „Warnungen“ der Götter mehr brauchen.

„Monstrés. On n'en voit plus“ (Flaubert, 1913, S. 437).

Jan Niklas Howe (*1980), Leiter der Nachwuchsforschungsgruppe Kreativität und Genie an der Ludwig Maximilian Universität München, bezieht sich in seinem Buch „Monstrosität“ auf Flauberts Definition:

„Flaubert stellt ein Verschwinden mythischer Ungeheuer fest – und widerlegt diese Feststellung umgehend: Das Monstrum erhält einen Eintrag und damit eine, wenngleich unsichtbare, Präsenz in der Moderne. Rätselhafterweise scheinen Monster im neunzehnten Jahrhundert gerade dadurch an Wirkungsmacht zu gewinnen, dass sie unsichtbar werden. Die Abwendung der Kunst vom Schönen erfährt in den Jahrzehnten der Entstehung von Flauberts Wörterbuch der Vorurteile eine rasante Beschleunigung, die zunächst eher eine Konjunktur von Ungeheuern als ihr Verschwinden nahelegt“ (Howe, 2016, S.1).

4.1. HISTORISCH / MYTHOLOGISCHE MONSTER:

Rudolf Simek (*1954), Experte für die germanische Mythologie und Professor für „Ältere Germanistik mit Einschluss des Nordischen“ an der Universität Bonn, spricht in einem Interview über sein neues Buch *Monster im Mittelalter - Die phantastische Welt der Wundervölker und Fabelwesen* über die Quellen und Ursprünge dieser.

Laut Simek ist die Hauptquelle der mythologischen Monster die griechische Antike. Homer schreibt in „Odyssee“ und „Ilias“ über Zyklopen und Lotusesser. Die Alexanderdichtung, die über das Leben von Alexander dem Großen im vierten Jahrhundert nach Christus handelt, wird von ihm beispielhaft genannt. Hier werden indische Wundervölker, Fabelrassen und weise Gymnosophisten (nackte indische Asketen) beschrieben.

Als weitere Quelle für Monster gilt die Bibel, das alte Testament, in dem die Gog bzw. Magog, Menschenfresser ihrer Art, genauer beschrieben werden. Die fürchterlichen Kreaturen in der Apokalypse des Johannes aber werden nicht als Monster, sondern als Tiere bezeichnet, weil Drachen, die darin vorkommen, keine menschlichen Züge haben, Monster jedoch schon.

„In der Verbindung von biblischer Geschichte mit den Abenteuern Alexander des Großen in Gog und Magog verdichtet sich auch das, was den Monstern an gefährlichem anhaftet, nicht zuletzt, weil sie in

der Bibel zu den apokalyptischen Gefahren gerechnet werden. Ihre Einkerkierung hinter der kaukasischen Mauer durch Alexander macht zwar die Bedrohung nur zu einer unterschwelligen Gefahr, doch wo immer Gog und Magog auftreten, kann man davon ausgehen, dass sie die dunkle Seite der mittelalterlichen Monster repräsentieren. Als Menschenfresser und Endzeitvölker haben sie nicht den harmlosen Charakter, den andere defiziente indische Wundervölker aufweisen“ (Simek, 2015, S.38).

Simek schreibt auch über die Elternfresser, welche asiatischen Ursprungs sind, die ihre Eltern lieber bei einem Fest feierlich verzehren, anstatt sie den Würmern unter der Erde zukommen zu lassen. Simeks Lieblingsmonster sind die Schattenfüßler, die auf einem sehr großen Bein herumhüpfen und dieses als Schattenspende oder Regenschirm verwenden können (vgl. Interview Heinz/Simek, 2015, S.1).

„Nach mittelalterlicher Sicht werden Wesen mit körperlichen Deformationen wie Kopflöse, Zyklopen oder Hundsköpfige, mit eigentümlichen Gebräuchen und Essgewohnheiten wie Schlangenfresser und Elternmäster sowie menschlich-tierische Mischwesen wie Sirenen, Kentauren, Meeritter und Meermönche als monströs angesehen. Tierische Monster gibt es nur unter den Meereslebewesen. So zählt man weder Drachen noch Einhörner, weder Greife noch Trolle zu den Monstern“ (Simek, 2015, S.1).



Abb. 9-12: Schattenfüßler, Item, Oculus in Humeris, Zyklop, 1493

Mythologische Mischwesen bzw. Ungeheuer aus der antiken griechischen Mythologie sind etwa das neunköpfige Schlangenmonster, auch *Hydra* genannt, der Mantikor, der aus einem Menschenkopf und einem Löwenkörper besteht. *Medusa* ist ein weibliches Ungeheuer mit Schlangenhaar, deren Anblick alle versteinern lässt. Das griechische Monster *Argos* ist ein vieläugiger Riese, der Kynokephalos ein hundsköpfiger Mensch, der *Kentaur* hat einen Menschenkopf und einen Pferdeleib, *Minotaurus* besitzt einen Menschenleib mit einem Stierkopf, *Oculus in humeris* nennt sich ein Mensch mit dem Gesicht auf seiner Brust, die *Chimäre* ist vorne Löwe, in der Mitte Ziege und hinten ein Drache, *Sirenen* sind Mädchen mit Vogelleibern und der *Zyklop* ein einäugiger Riese, um nur einige zu nennen (vgl. Zürcher, 2004, S.11).



Abb. 13: Hydra vs. Hercules, 2012



Abb. 14: Argos, 2017



Abb. 15: Chimäre von Arezzo, 400 v.Chr.

„Viele Menschen glaubten im Mittelalter, Monster erfüllen eine wichtige Funktion im göttlichen Heilsplan. Verbreitet war die Ansicht, sie sollten den Menschen Warnung vor den Konsequenzen der eigenen Sünden sein. Der Mensch braucht Monster aber bis heute, um sich selbst als normal zu definieren“ (Bronner, 2015, S.1).

4.2. MONSTER DES 20. JAHRHUNDERTS

Die modernen Monster des 20. Jahrhunderts haben sich, verglichen mit den Untieren aus der Geschichte und Mythologie, durchaus weiterentwickelt. Der Autor und Dämonologieforscher Thomas Feuerstein (*1968) beschreibt Aliens als Teil von Alltagsmythen im 20. Jahrhundert. Er ist der Meinung, Aliens lösen in ihrer Funktion die Dämonen von früher ab. „Als in den 1950er Jahren die Sichtungen von UFOs ihren medialen Höhepunkt erreichten, sah C.G. Jung darin den Ausdruck kollektiver Ängste“ (vgl. Jung, 1958, S.9).

„Begegnungen mit Aliens wurden als hypnagoger Zustand beschrieben und mit religiösen Visionen und Hysterie verglichen. Der Astronom und Ufologe Jaques Valée untermauerte Jungs These, indem er Alien-Berichte mit Fällen religiöser Erscheinungen sowie überlieferten Begegnungen mit Feen, Zwergen und Gnomen verglich. In den 1980er Jahren beobachtete der Psychologe Rick Strassman im Rahmen seiner Drogenstudien eine häufige Begegnung mit Aliens unter dem Einfluss von DMT (N, N-Dimethyltryptamin)“ (Feuerstein, 2017).

Feuerstein kategorisiert Aliens in zwei Gruppen. Die erste Gruppe wird als *Endo-Aliens* bezeichnet, Parasiten, die den Menschen körperlich oder psychisch befallen und *Exo-Aliens*, welche Doppelgänger bilden, oder den Menschen und seine Psyche beeinflussen.

„Seit der Antike hat der Begriff DAIMON Aktualisierungen erfahren, die ihn über die traditionelle Dämonologie und den Geniebegriff hinaus zu einem Schlüssel für kulturelle Organisationsprozesse macht. In ihm finden sich die zentralen Fragen von Ordnung und Unordnung, auf die Prinzipien der Thermodynamik über die Biologie bis zum Zusammenleben von Gemeinschaften, insbesondere moderner Gesellschaften, beruhen. Mythos, Politik, Wissenschaft und Technologie sind in der DAIMONOLOGIE verknüpft und spiegeln das Bemühen, Chaos zu bannen und Kultur im Kampf gegen Unordnung und Entropie zu entwickeln. Der Thesaurus der DAIMONOLOGIE versteht sich als narrativer Knoten, der historische und aktuelle Fäden aufnimmt, verknüpft und mögliche Zukunftsszenarien spinnt. In ihm treffen sich Psyche und Gesellschaft, Mythos und Technologie, Kunst und Politik. Insbesondere menschliche Gemeinschaften und ihre Beziehungen zu Dingen und Umwelten, sowie die transformierenden Produktivkräfte innerhalb herrschender gesellschaftlicher Verhältnisse, werden unter dem Aspekt der DAIMONOLOGIE perspektivisiert“ (Feuerstein, 2017, S.1).

Jody Dean (*1959), eine amerikanische Politikwissenschaftlerin, beschreibt in ihrem Buch „Aliens in Amerika“, dass Aliens als Platzhalter für unsere Ängste und Phobien dienen, sowie ein weitverbreitetes Kultphänomen innerhalb der Cyberkultur von Amerika darstellen:

„Because it appeals to evidence incorporate scientific and juridical criteria, the alien works as an icon that allows us to link into embedded fears of invasion, violation, mutation. It uses the language of reality to contest our taken-for-granted experience of reality. The Alien marks the radical strangeness and unknowability increasingly part of contemporary life. It serves as the ubiquitous reminder of uncertainty, doubt, suspicion, of the fugitivity of truth. We live with the alien while never knowing it“ (Dean, 1998, S.31).

Dean vergleicht die modernen Amerikaner mit Aliens, die „connected outside the state“ im World Wide Web vertreten sind.

„Enabled by technology we become aliens, connected outside the state. And, just as often, we're abducted by the same technology." In this strange new world, Dean notes that our neighbours are aliens. Assimilation has been discredited as an ideal, and multiculturalism hasn't become much more than a marketing strategy. Better to forget the neighbours, go inside, and enjoy cyber-citizenship on the World Wide Web" (Fraim, 1998, S.1).

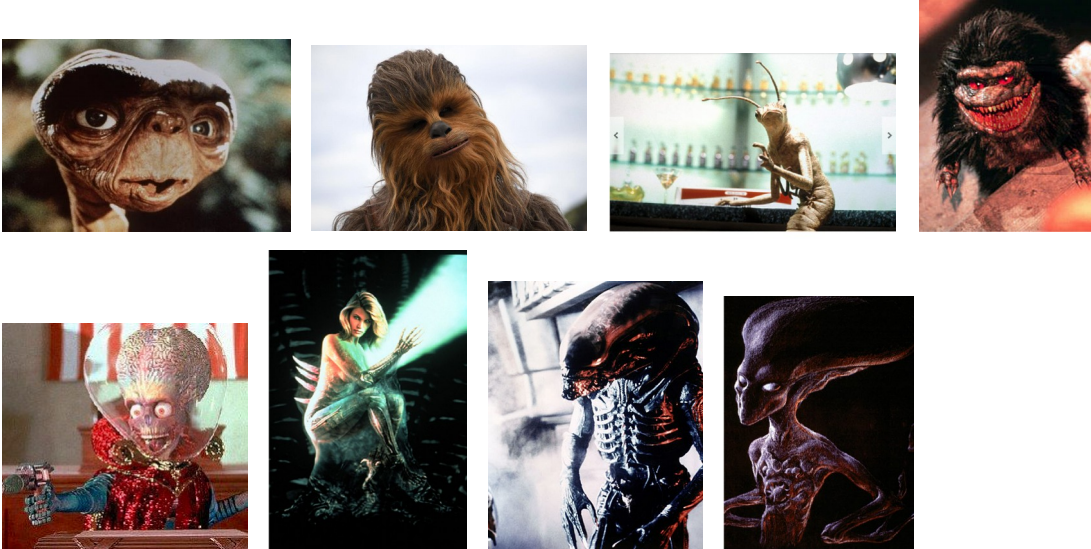


Abb. 16-23: Foto: ET, Chewbacca, Wurmlike aus Men in black, Critters, Marsianer, Sil aus Species, Alien, Independence Day, 1982-2019

Das Böse im Internet und in unseren Medien ist allgegenwärtig. Aliens gehören medial mittlerweile zur Normalität. Jody Dean ist der Meinung, dass wir die Aliens sind, die sich durchs World Wide Web bewegen.

In der Zeitschrift für Kulturwissenschaften „Monster und Kapitalismus“ schreibt Tim Breyer (*1981), wissenschaftlicher Mitarbeiter am Germanistischen Institut der Universität Bochum:

„Finanzinvestoren fallen wie Heuschrecken über Unternehmen her; Börsenmanager mutieren zu Werwölfen; es grassiert ein von animalischer Gier getriebener Spekulationswahn fernab von jeder ökonomischen Vernunft; Zombies wandeln durch die Konsumtempel der Großstädte; und die Akteure und Märkte eines Raubtierkapitalismus sind gleich Bestien entfesselt worden und außer Kontrolle geraten. In Zeiten des Kapitalismus, das mögen diese geläufigen Motive zeigen, ist ein ganzes Arsenal an Figuren des Monströsen entstanden. In ihnen zeichnen sich die Konturen ebenso wie die Zerrbilder eines umkämpften Gesellschaftssystems ab“ (Breyer, 2017, S.9).

Breyer ordnet dem Monströsen die Funktion eines Problemreservoirs zu, in dem sich das Ungelöste und Abgedunkelte sozialer Reproduktion sammelt. Seiner Meinung nach verkörpert das Monströse das Verdrängte und Vergessene der kapitalistischen Gesellschaftsform (vgl. Breyer, 2017, S.10).

5. KAIJU MONSTER

Die Japaner nennen ihre Monster *Kaiju*. *Kaiju* heisst wörtlich übersetzt *seltsame, rätselhafte Bestie* bzw. *strange beast* (Wiktionary, 2019).



Abb. 24: Susanoo slaying the Yamata-no-Orochi , 1870



Abb. 25: Herkules kämpft gegen Hydra, 1545

Das erste bekannte Kaiju Monster in Japan stammt aus der Shinto Zeit (Shinto= japanische Urreligion) um ca. 700 und war ein achtköpfiges Schlangenmonster, genannt Yamata no Orochi. Der verbannte Gott Susanoo besiegte es durch eine List. Er machte ihre acht Köpfe mit Sake betrunken und schlug sie ihr dann ab. Yamata no Orochi ist mit der westlichen Hydra vergleichbar, die ihren Ursprung im südlichen Griechenland hat. Hydra hat allerdings einen Schlangenkopf mehr als Yamata no Orochi.

Das wohl berühmteste aller Kaiju Monster ist das Nuklearmonster Godzilla. Ein Monster, das durch Atomversuche der Amerikaner im Meer aufgrund nuklearer Verseuchung entstand. Die Japaner verarbeiteten damit die nuklearen Angriffe auf Hiroshima und Nagasaki.

„In 1954, Japan's Toho Studios – in what appears to be merely an imitation of the 1953 American film 'Beast from 20.000' Fathoms – unleashed *Godzilla*. The Film was Japan's first international hit, inspiring sixteen sequels and a dozen of radioactive dinosaurs. Today, Godzill has achived icon status in Japan.
When examined, however, they reveal a self conscious attempt to deal with nuclear history and it's effects on Japanese society“ (Noriega, 1987, S. 63).

Im Gegensatz zu amerikanischen Monstern sympathisieren die Japaner mit ihren „totally non-human“ Monstern. Chon Noriega (*1961) beschreibt sie als Monster mit Persönlichkeit und Geschichte, genannt Godzilla, Rodan, oder Mothra (vgl. Noriega, 1987, S. 67).

„In 1961, Mothra became the first Japanese monster to be recognized as a moral force and consequently to be alive at the fade-out. Mothra pits a giant Micronesian caterpillar (moth against an entrepreneur who steals a pair of twelve-inch-tall female twins who protect the islanders from the effects of nuclear testing. The Limited Test Ban Treaty in 1963, which prohibited atmospheric nuclear tests, resolved the problem behind Godzilla and other radioactive monsters“ (Noriega, 1987, S. 70-71).



Abb. 26: Godzilla 1954



Abb. 27: Mothra, 1961



Abb. 28: Ultraman, 1971

Der erste Godzillafilm entstand 1954 mit dem japanischen Titel „*Godjira*“. William Tsutsui (*1963) zitiert Ishiro Honda, den Regisseur von „*Godjira*“, der erklärt, warum die BetrachterInnen mit den Monstern sympathisieren:

„Kaiju Monster’s are tragic beings. They are not evil by choice; they are born too tall, too strong, too heavy. That is their tragedy. They do not attack humanity intentionally, but because of their seize they cause damage and suffering“ (Tsutsui, 2004, S.87-88).

Ultraman beschützt die Menschen im Kampf gegen die *Kaiju Monster* und hat eine sehr wichtige erzieherische Funktion für die JapanerInnen aller Altersgruppen.

„Perhaps the most popular character ever to emerge from children’s television in Japan is Ultraman, a widely recognized icon, on a par with Superman in American culture. Ultraman, a costume drama was launched on Mainichi/TBS TV in 1966 by Tsuburaya Production“ (Tom Gill, 1998, S.34).

Ultraman ist ein rot/silberner Gigant, der vom Planeten Nebula M-78 kommt. Er ist 20.000 Menschenjahre alt, wiegt 35.000 Tonnen und hat eine Größe von 40 Metern. Er ist männlichen Geschlechts und erreicht die Erde, als er das Monster Bemular jagt, das aus dem Monsterfriedhof entkommen ist. Dabei trifft er auf Hayata von der Science Patrol, eine Polizeieinheit, die zum Kampf gegen die Kaiju Monster gegründet wurde, rettet ihm das Leben und übergibt ihm den Betastab, damit der sich jederzeit in Ultraman verwandeln kann, wann immer das nötig ist im Kampf gegen die gigantischen Monster.

„During the 60ies, Japan’s environment was under siege by the overwhelming effect of industrial pollution such as the discovery of long term cadmium poisoning in Toyama Prefecture in 1961 (McKean Margerete, 1981, S. 46) and the occurrence of Minamata disease in Niigata Prefecture in 1965. (Ui Jun, 1992, S. 115) The overarching theme of environmental pollution as the source of distraction becomes more prevalent in later programs of the Ultra – Series. According to Kobayashi Tamotsu, in the first episode of the 'Return of Ultraman' that premiered on April 2nd, 1971, main writer Uehara Sakakawa designed the monsters Takkon and Zazan based on Japan's air pollution problems and the oil shock that was occurring at the time. Takkon is a mutated octopus that feeds off of oil, and Zazan is a deformed pile of seaweeds, born from contaminated sludge“ (Joe Yamamoto, 2011, S.30).



Abb. 29: Takkon, 1971

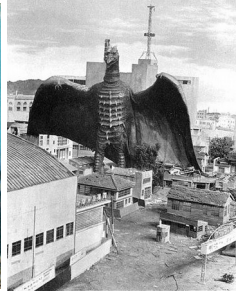
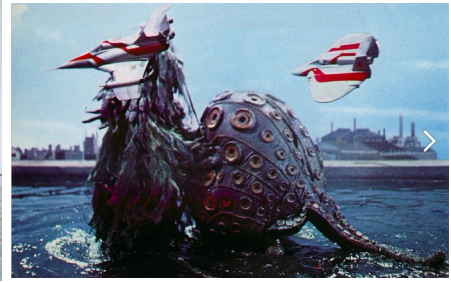


Abb. 30: Rodan 1956



Abb. 31+32: Zazan+Takkon, 1971



Neben *Ultraman* gibt es seit 1971 die japanische TV-Superhelden-Serie *Kamen Rider*, vom Autor Shotaro Ishinomori mit Hiroshi Fujioka in der Hauptrolle.

„Kamen Rider is a masked Superhero who rides a motorcycle, uses karate, and sports a grasshopper motif. The series was an enormous success beginning a forty five year long franchise that continues to this day. Initiating what has been referred to as the 'Second Kaiju Boom' " (Kim, 2017, S.17).

Es ist die Geschichte der Superhelden *Kamen Rider*, die im Kampf gegen die Terrororganisation *Shocker* die Welt retten. Shockers sind ehemalige Nazis, die den Weltuntergang herbeiführen wollen. Ihre Mitglieder sind genmanipulierte Cyborgs, die durch Gehirnwäsche unterworfen wurden. Die Kamen Rider kämpfen auch in dieser Serie gegen Kaiju Monster. Amerika hat diese Geschichte aufgegriffen und es werden mittlerweile sowohl in Japan als auch in den USA bis heute Kamen-Rider-Serien gedreht.

„Kamen Rider is part and parcel of a moving picture culture deeply imbricated in the trauma of World War II. Wrestling with the atomic bombings of Hiroshima and Nagasaki, Tokusatsu imagines a reinvigorated nation through images of super robots and cyborg heroes. In essence then, Tokusatsu, as postwar Japanese science fiction, is characterized by its Nietzschean resentment. Kamen Rider fits into this trajectory but more importantly it simultaneously represents a radical fissure“ (Kim, 2016, S.48).

Es scheint, als hat man sich mit dem Aussehen der Kamen-Rider-Figuren an den japanischen Shakōki Dogus, kleine Tonfiguren aus der Jomon Zeit (10,000 BC to 300 BC), angelehnt und ihr insektenhaftes Aussehen ins Design der Superhelden einfließen lassen.



Abb. 33: Shakōki Dogu



Abb. 34: Kamen Rider V3&Riderman, 1973/74



Abb. 35: Shakōki Dogu, 400 v.Chr.



Abb. 36: Kamen Rider, 1973

6. FORSCHUNGSFRAGE

Die Forschungsfrage zum Thema „Monster, Aliens und Kaiju“ lautet:

„Sind sich Kinder bewusst, welche Figuren sie aus Games und Medien für die Darstellung von Monster und Aliens kopieren?“ Woher kommen ihre Ideen und Bilder für von Ihnen gezeichneten Monster, was haben sie vorher in einer ähnlichen Form schon gesehen, woher holen sie sich ihre Inspiration und wie kommen sie zu ihren visuellen Vorstellungen zum Thema Monster. Sind alle Darstellungen Kopien von vorher Gesehenem, oder gibt es auch Bilder, die keinen Bezug zu schon bekannten Bildern haben? Und was bedeutet das Ergebnis für die Kunstpädagogik?

7. FORSCHUNGSZIEL

Ziel ist es, die Phantasievielfalt von Kindern im Alter von 10 bis 14 Jahren zu untersuchen, sowie den Einfluss, den Games und Medien dabei spielen. Die Forschungsarbeit soll die beiden Thesen von Otto und Selle gegenüberstellen, untersuchen und herausfinden, welche Unterschiede bei der Erstellung der Monsterbilder auffallen. Die Bilder/Vorstellungen der SchülerInnen von Monstern, Außerirdischen und dem Leben außerhalb unseres bekannten Umfeldes werden analysiert.

8. FORSCHUNGSMETHODEN

In den 70er Jahren diskutierte man über die Relevanz von Kunstunterricht. Der Kunstunterricht schien bedroht und eine curriculare Legitimation des Kunstunterrichts gefordert. Im Zuge dieser Neudefinierung des Kunstunterrichts bildeten sich zwei unterschiedliche Ansätze, die von Gunter Otto und Gert Selle.

Die Frage kam auf, ob Kunst aufgrund ihrer spezifischen und ambivalenten Struktur überhaupt in der Schule gelehrt werden kann (vgl. Moritz/Schmidt, 2012).

„Derzeit werden unterschiedliche didaktische Konzepte in der Kunstpädagogik diskutiert, denn wir erleben eine Phase des Umbruchs, in der Kunstpädagogik neu entworfen wird. Vorbei sind die Zeiten der 1980er Jahre, in denen sich das Fach weitgehend unter der einheitsstiftenden Formel 'Ästhetische Erziehung' zusammenfassen ließ. Gunter Otto und Gert Selle waren in den 1990er Jahren die Vorreiter einer Polarisierung des kunstpädagogischen Feldes: Hierbei ging es um die zugespitzte Alternative, ob

sich die Kunstpädagogik an der zeitgenössischen, avantgardistischen Kunst (Selle) oder in viel weiterem Sinne allgemein an Bildern (Otto) orientieren sollte“ (Peez, 2005).

Für das Unterrichtsprojekt werden die beiden Methoden des Fachdidaktikers Gunter Otto (1927-1999) und des Künstlerdidaktikers Gert Selle (*1933) gegenübergestellt und die Unterschiede im Forschungsprojekt demnach ausgewertet.

„Heute lässt sich auf Seiten der 'Bildorientierten' eine Weiterentwicklung der Positionen Gunter Ottos (Otto/Otto 1987; Otto 1995) im Medienzeitalter in der Weise nachzeichnen, dass eine Öffnung des Faches für alle Bilder letztlich nicht mehr zurückgedreht werden dürfe. Ästhetische Erziehung zielt demnach auf eine *visual literacy*, auf die Förderung der Bildlese-Kompetenz in (inter-) kulturellen Kontexten, mit der vor allem die Notwendigkeit der Kunstpädagogik im Fächerkanon der Schule zentral begründet wird“ (Niehoff 2003; Kirschenmann 2003; Bering/ Heimann/ Littke/ Niehoff/ Roock 2004, Peez, 2005).

8.1. KLASSE 4C – METHODE NACH DEM FACHDIDAKTIKER GUNTER OTTO

Die Klasse 4C wird nach der Methode von Gunter Otto auf das Unterrichtsprojekt vorbereitet.

Gunter Otto vertrat die Theorie, dass Kunst, wie jeder andere Gegenstand in der Schule, gelehrt werden kann. Daher entwickelte Otto das Konzept der Ästhetischen Erziehung. Darin steht das Bild (Malerei, Medien, Alltagskunst) im Vordergrund.

Dabei unterscheidet er zwei Arten, wie man Bilder vermitteln bzw. Kunst lehren kann:

- 1) Durch Auslegen von Bildern (Interpretieren und Rezitieren von Bildern, im Sinne der wertimmanenten Bildanalyse)
- 2) durch Auslegen in Bilder (Tätigkeit der Bildproduktion, Erlernen von Bildaufbau)

„Gunter Otto verweist auf das Auslegen als Methode, welche zwischen zwei Polen zu verstehen sei: Einerseits versteht sich das *Auslegen in Bildern* als handlungsorientiertes Auslegen (Otto/Otto, 1987, S.24) und andererseits bezieht sich *Auslegen von Bildern* auf den Akt des Verstehens von Bildern (Otto/Otto, 1987, S.20), d.h. im Auslegen liegt ein doppelsinniger Vorgang, der das Machen und das Verstehen von Bildern umfasst“ (Lincke, 2013, S.9).

Laut Otto kann die Lehrperson mit Experimenten, Überraschungen und Zufällen den SchülerInnen helfen, sich der Kunst zu nähern. Das von ihm 1968 gegründete Magazin „Kunst und Unterricht“ wird bis heute aufgelegt.

„Bilder präsentieren und repräsentieren Lebensweisen und Lebensformen. Bilder auslegen heisst, die Welt der Bilder mit der eigenen Lebenswelt verbinden, mit Erfahrungen, mit Erinnerungen, mit Handlungen“ (Otto, 1987, S.20).

Otto will die Kunst begreifbar und lehrbar machen, mit der LehrerIn als BegleiterIn, die die notwendige Lernumgebung arrangiert.

Die Kunst wird vom Museum ins Klassenzimmer geholt (Moritz/Schmidt, 2012).

„Als Ästhetische Erziehung wird im Sinn dieser auf die Institution Schule begrenzten Darlegung die Vielfalt jener gesellschaftlichen Veranstaltungen verstanden, in denen Wahrnehmungsprozesse – sowie deren Zusammenhang mit Sprache und Handlung – beobachtet, beschrieben, erklärt, verursacht, verglichen werden“ (Otto, 1979, S.1).

Otto betrachtet die Auslegung als eine Methode zwischen Wahrnehmen, Handeln und Verstehen (vgl. Lincke, 2013, S.3).

„Bilder und Bilderfahrungen sind heute zentraler Bestandteil der Wahrnehmung, der Wirklichkeitserfahrung und des kommunikativen Austauschs von Kindern und Jugendlichen. Es geht nicht nur um Bilder im Bereich der massenmedialen Kommunikation, sondern auch um Bildproduktionen und Bilderfahrungen in alltäglichen Lebenskontexten. Bildungs-, Lern- und Sozialisationsprozesse werden heute viel stärker als früher durch Bilder beeinflusst. Bilder repräsentieren nicht nur Vorstellungen über Wirklichkeit, mittels Bildern wird kommuniziert und Wirklichkeit konstruiert. Die Mediatisierung der Gesellschaft und die zunehmende Bedeutung von Bildmedien lassen eine Haltung der 'Bildabstinenz' nicht weiter zu – eine Haltung, die im vergangenen Jahrhundert in großen Teilen der Erziehungswissenschaft verbreitet war“ (Niesyto ua, 2006, S.7).

8.2. KLASSE 4A – METHODE NACH KÜNSTLERDIDAKTIKER GERT SELLE

Die Klasse 4A wird nach der Methode des Künstlerdidaktikers Gert Selle gebrieft. Seiner Meinung nach kann Kunst nicht gelehrt, sondern nur erfahren werden. Die Methode, die er entwickelte, entfernte sich von der strengen Sachorientierung Ottos, basierend auf der Rationalität lehrbarer künstlerischer Gestaltungsverfahren und legt dabei seinen Fokus auf die subjektive Erfahrung Ästhetischer Bildung. Diese setzt sich für ihn aus allen persönlichen Erfahrungen, die das schöpferische Subjekt macht, zusammen. Sie beinhalten die Ideenfindung, Materialauseinandersetzung und Gestaltung sowie Reflexion und Präsentation der Arbeitsergebnisse (vgl. Penzel, S.1).

„In Opposition hierzu etablierte sich in den letzten Jahren eine Bewegung, die das Ende des 'ottonischen Zeitalters' propagiert, und eine 'künstlerische Bildung' proklamiert (Buschkühle 2003; Kettel u. a. 2004; Regel 2004). Sie richtet Kunstpädagogik verstärkt an der Kunst, nicht mehr am 'Bild' und an der (Schul-) Pädagogik aus. Vor allem ist der erweiterte Kunstbegriff von Joseph Beuys zukunftsweisend (Buschkühle 1997) - wie bereits für den Vorreiter Gert Selle ab den frühen 1990er Jahren (Selle 1994; Selle 1995). Die 'Kunstorientierung' zielt darauf, subjektorientierte *Lebenskunst* oder eine *Ästhetik der Existenz* zu fördern“ (Peez, 2005).

Diese Theorie besagt, dass sich die Kunst der Didaktisierung und Formalisierung widersetzt. Selle fordert pädagogische Bescheidenheit. Kunst kann nicht mit Lehrzielen gelehrt, sondern nur autodidaktisch selbst erfahren werden. Kunstanaloges Denken und Handeln ist erfordert

und eine KunstpädagogIn muss zur Reflexion von Werken auch selbst KünstlerIn sein, um in der Folge die Kunst Anderer verstehen zu können. Er erweitert den Kunstbegriff mit synästhetischer, kinästhetischer, poetischer, materialerkundender, experimenteller und raumbezogener Kunst (vgl. Moritz/Schmidt, 2012). Ohne Fremdbestimmung soll die Kunst bzw. damit auch die Welt erschlossen werden und ästhetische Erfahrungen gemacht werden. Er empfindet ein dissonantes Verhältnis zwischen Pädagogik und Kunst und denkt, Kunst kann nicht gelehrt werden.

„Ästhetische Erziehung und Bildung sind zunehmend in den Zwangsabläufen systemimmanenter technoästhetisch bestimmter Sozialisationsprozesse aufgegangen. Die Einpassung geschieht im Kulturprozess selbsttätig und kaum beeinflussbar durch Pädagogik. Längst ahnen wir, dass die neue Medienkultur die von ihr definierten ästhetischen Erziehungs- und Bildungsaufgaben höchst effektiv selbst übernommen hat. Ich gehe daher davon aus, dass kein beliebiger, die Kontinuität pädagogischen Denkens im Ästhetischen wahrer, sondern ein prinzipieller und radikaler Paradigmenwechsel mit dem Eintritt in das Zeitalter der Neuen Medien begonnen hat“ (Selle, 2004, S.8).

Selle denkt, Ästhetische Erziehung und Bildung werden von der Pädagogik kaum beeinflusst und die Erziehungs- und Bildungsaufgaben dieser werden von der Medienkultur selbst übernommen. SchülerInnen schöpfen Bilder aus ihrem Inneren und sind dafür nicht von externen Bildquellen abhängig. Dieser Ansatz hat sich in der Kunstrichtung Art Brut manifestiert und wird ebenfalls in diesem Kapitel behandelt.

„Das künstlerische Projekt überschreitet die Bindung an ein Fach und zeigt sich als fächerübergreifende Methodik einer künstlerischen Bildung, die als ein Lernprinzip aufzufassen ist. Bazon Brock sieht in der Kunst das Paradigma der Formulierung selbst verantworteter Aussagen und Fiktionen, welche aus der Haltung eines ernsthaften Interesses am Gegenstand als solchem entspringen. Die Entwicklung entsprechender Fähigkeiten hält er wie andere Theoretiker der Gegenwartskultur für entscheidend im Hinblick auf eine um Selbstbestimmung und Selbstverantwortung bemühte Lebensführung inmitten einer pluralen, widersprüchlichen Kultur. Die Ausbildung zum Künstler ist in diesem Sinne als 'Schulpflicht' zu bezeichnen“ (vgl. Brock zitiert in Buschkühle, 2005, S. 43–45).

Zusammenfassend steht bei dem Fachdidaktiker Otto die Pädagogik im Vordergrund und beim Künstlerdidaktiker Selle die Kunst selbst. Otto glaubt an eine Vereinbarkeit der beiden, aber Selle widerspricht aufgrund zu vieler Widersprüche zwischen Pädagogik und Kunst. Otto meint, Kunst kann gelehrt werden und spricht daher von ästhetischer Erziehung in der Kunstdidaktik. Seine Methode ist hauptsächlich auf die Altersgruppe von SchülerInnen ausgelegt.

Selle spricht im Fokus auf Kunststudierende von ästhetischer Bildung in der Autodidaktik, die man nur eigenständig erfahren kann (vgl. Moritz/Schmidt, 2012).

„Unter autodidaktischem Lernen kann man selbstverantwortetes Lernen verstehen, bei dem man auch alle Funktionen des Lehrers, die man sinnvollerweise übernehmen kann, auch tatsächlich selbst übernimmt“ (Busse, 2019, S.1).

9. VERMITTLUNGSKONZEPT

9.1. Lehrplanbezug

Das Unterrichtsprojekt *Monster* für die Stundenplanung BE soll ein Beitrag zum Bildungsbereich „Kreativität und Gestaltung“ sein:

„Die Auseinandersetzung mit Ideen, Entwürfen und Planungen führt zur Weiterentwicklung des Darstellungsvermögens und der Ausdrucksmöglichkeiten. Innovative Problemlösungen fördern Kreativität und gestalterische Fähigkeiten. Die Ausformung des persönlichen Stils und das Erkennen von individuellen Interessen tragen zur persönlichen Bildung und damit letztlich zur Einzigartigkeit und Wertschätzung des eigenen und fremden Schaffens bei“ (Lehrplan BE, Bildungsministerium, 2018, S.1).

Der Kernbereich des Lehrstoffes der 4. Schulstufe beinhaltet weiters:

„Aufgabenstellungen zunehmend durch die eigenständige Wahl der Technik und der Gestaltungsmittel themengerecht bewältigen können; Grundgesetze visueller Kommunikation mit den damit verbundenen Möglichkeiten der Manipulation kennen und kritisch beurteilen lernen; die neuen Bildmedien in komplexe Gestaltungsaufgaben integrieren können; Wissen über kunsthistorische Zusammenhänge und ihre gesellschaftlichen Ursachen erwerben; Projekte der Umweltgestaltung durch Nutzung der ästhetischen Zugänge analysieren lernen und in eigenen Gestaltungsversuchen Alternativen entwickeln“ (Lehrplan BE, Bildungsministerium, 2018, S. 3).

9.2. Unterrichtsprojekte zum Thema „Monster“ im Kunstunterricht

1) Auf der Grete-Schickedanz-Mittelschule in Hersbruck, Deutschland, wurde zum Thema *Monster*, inspiriert von dem Kinderbuch *Meine kleinen Monster* von Bine und Benjamin Brändle, in der 5b ein Zeichenprojekt gestartet, in dessen Rahmen sich jede SchülerIn (10-11 Jahre) selbst als Monster mit einer bestimmten Eigenschaft malen sollte.

Diese Monster erscheinen sehr freundlich, die Farben für die Bilder sind bunt ausgewählt und von den gemalten Bildern wirkt keines der Monster wirklich furchteinflößend, sondern eher friedlich und lustig.



Abb. 37+38: Monster der 5b Grete-Schickedanz-Mittelschule,, 2012/13

9.3. „Monster Project“

2) Das partizipative „Monster Project“ eines internationalen Künstlerkollektivs hat es sich zum Ziel gemacht, Kindern (6-10 Jahre) die Kraft ihrer eigenen Phantasie näherzubringen und ihnen zu helfen, ihre individuelle Kreativität zu fördern. Volksschulkinder aus verschiedenen Ländern zeichnen ihre Monster, welche dann von verschiedenen KünstlerInnen, die von den Arbeiten der Kinder inspiriert, diese zeichnerisch interpretieren und teilweise sogar als Skulpturen herstellen.

„By collaborating with the students and finding inspiration from their imaginings, we hope to help them recognize the value of their ideas and make them feel excited about the potential of their own minds“ (Katie Johnson, 2018, S.2).

Das Projekt fördert die Kreativität der Kinder. Die Inspiration der Erwachsenen aufgrund ihrer Arbeiten wird zum persönlichen Empowerment der Kinder.

Jährlich werden ca. 100-130 Monster von SchülerInnen gezeichnet, welche im Anschluss wiederum von den verschiedenen KünstlerInnen interpretiert werden. Die InitiatorInnen stammen aus Amerika, teilnehmende SchülerInnen und KünstlerInnen aus Amerika, England, Schweiz, Italien, Polen, Südafrika, Australien, Indonesien und Südamerika.

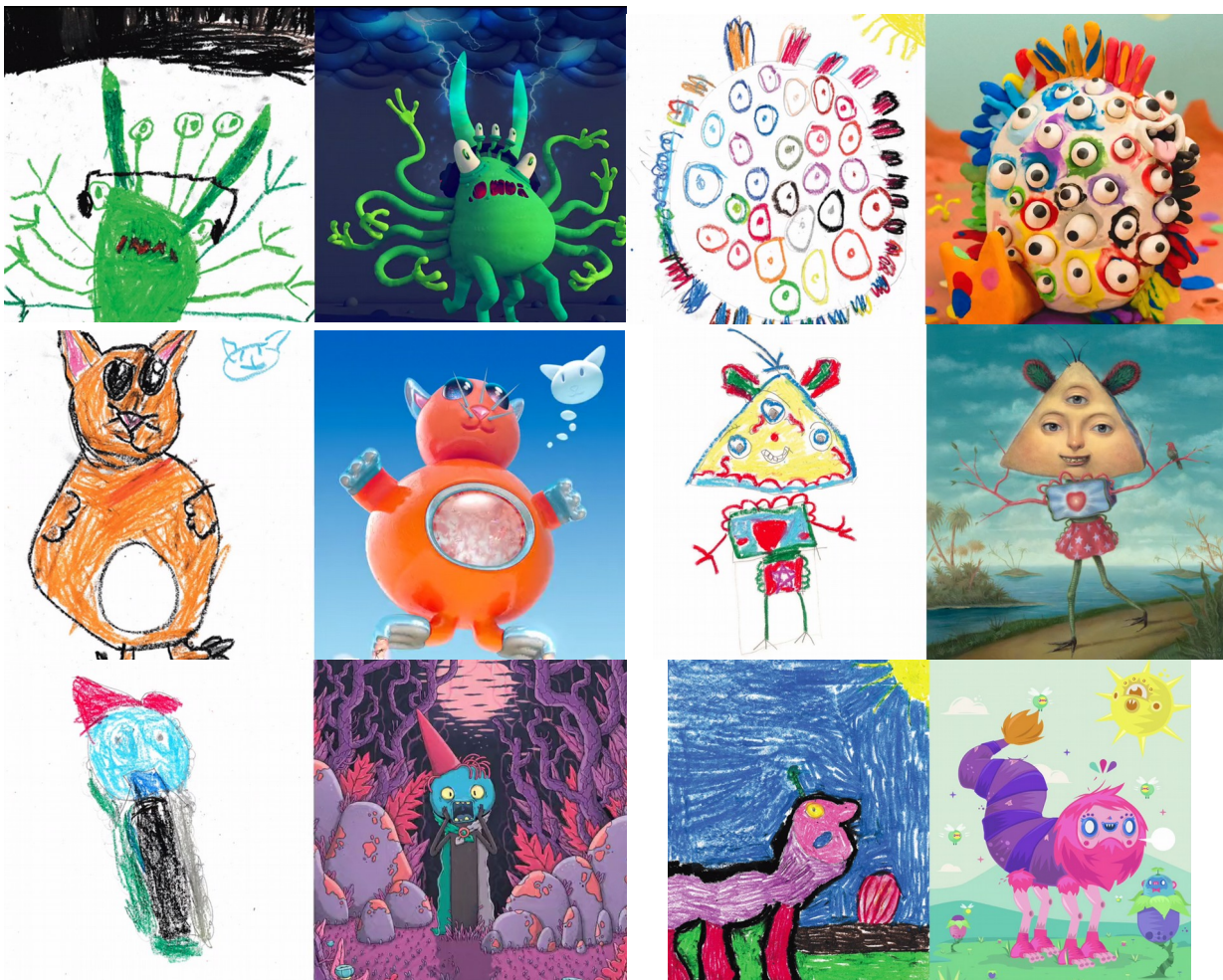


Abb. 39-44: The Monster Project, 2017

Die Bilder der SchülerInnen werden als Vorlage und Inspiration für KünstlerInnen zur Weiterentwicklung des ursprünglichen Charakters in der Handschrift der Professionisten verwendet. Dadurch soll den SchülerInnen der Wert ihres kreativen Potentials aufgezeigt und die Wichtigkeit dessen vermittelt werden. Die SchülerInnen sehen die verschiedenen Umsetzungsmöglichkeiten, die zu ihren Ideen möglich sind. Die Abbildungen 39-44 zeigen jeweils die Bilder der SchülerInnen im Vergleich mit den dazugehörigen Interpretationen der KünstlerInnen.

Das Konzept zeigt den SchülerInnen, wie sich ihre Bilder weiterentwickeln lassen und welche Qualitäten in der Umsetzung ihrer Ideen entstehen können.

10. STUNDENPLANUNG BE

Die SchülerInnen sollen in 10 Doppelstunden Monster oder Aliens, sowie deren Lebenswelten, aus einer anderen Galaxie zeichnen. Beide Klassen wurden mit dieser Aufgabenstellung gebrieft.

- 1)** Die Klasse 4A bekommt die Aufgabe Monster sowie deren Lebenswelten im 25. Jhdt zu zeichnen. Sie werden ausschließlich verbal und ohne Bilderinput gebrieft. Die SchülerInnen dürfen auch keine Internetrecherche zum Thema machen, bevor sie mit ihren Bildern/Zeichnungen beginnen, sowie während der gesamten Bilderstellung.
- 2)** Die Klasse 4C bekommt dieselbe Aufgabenstellung, allerdings vorher eine Power Point Präsentation (PPT) mit umfassenden Bildbeispielen von Monster, Aliens & Kaijus im Zeitrahmen der Prä-Astronautik bis heute.
Für die extraterrestrischen Lebenswelten der Aliens wird eine Auswahl an utopischer Architektur gezeigt von Architekten wie Antti Lovag bis zu den Wohnlandschaften Visiona I und II von Verner Pantón.
Für die Recherche darf die Klasse die Google Suchmaschine verwenden, um mehr über das Thema herauszufinden und ihre Ideen umzusetzen und wird mit Bildmaterial zum Thema vorbereitet. Die Powerpointpräsentation (PPT) dazu wird nach der Präsentation als Loop während der ganzen Unterrichtseinheiten gezeigt.

11 FORSCHUNGSPROJEKT IM RAHMEN DER STUNDENPLANUNG BE

Das geplante Forschungsprojekt im Rahmen der Stundenplanung BE im BG18 unter Betreuung von Prof. Heinrich Nagy wird in zwei verschiedenen vierten Klassen durchgeführt. Der Schulstandort ist der 18. Bezirk in der Klostersgasse 25 in Wien. Die Klasse 4A besteht aus 25 SchülerInnen. Davon sind 18 Mädchen und 7 Buben. Die Klasse 4C besteht aus 17 SchülerInnen, 12 Mädchen und 5 Buben.

In 10 Doppelstunden im Fach Bildnerische Erziehung sollen Monster, sowie deren Lebenswelten, gezeichnet werden. Das Briefing der beiden Klassen soll unterschiedlich sein

und der Output der SchülerInnen anhand dieser unterschiedlichen Herangehensweisen untersucht und verglichen werden.

Die Bilder werden mit bildhermeneutischen Methoden qualitativ und gegebenenfalls quantitativ (beispielsweise nach der Methode der Fachdidaktiker Peez und Sowa im Buch *Bildinterpretation und Bildverstehen*, S 77-106, S 121-144), empirisch analysiert. In der kunstpädagogischen Forschung werden qualitativ empirische Forschungsmethoden eingesetzt (vgl. Peez, 2000, S.13).

Weiters zitiert Peez aus einem Text des Erziehungswissenschaftlers Hans-Hermann Krüger über die Beziehung der qualitativen zur quantitativen Forschung:

„Qualitative und quantitative Erhebungsverfahren in der sozial- und erziehungswissenschaftlichen Forschung sind keine Gegensätze, sondern sie können sich innerhalb einer einzigen Untersuchung ergänzen, sie können kombiniert werden“ (Krüger, 1992, S.26, Peez, 2000, S.150).

Im Masterforschungsprojekt möchte ich stellvertretend für jede Klasse zehn ausgewählte Arbeiten aussuchen, die dem Forschungsprojekt zu Vergleichszwecken dienen.

Obwohl die qualitativen und die quantitativen Methoden Anfang der 80er Jahre streng getrennt wurden, so ist innerhalb der qualitativen Forschung in der Kunstpädagogik in den 90ern zu beobachten, dass für eine umfassendere und adäquatere Untersuchung diese beiden Verfahren durchaus gemischt werden können (vgl. Peez, 2000, S.150).

Die Forschungsform der Empirie zielt laut Peez auf Erkenntnisse, die auf (Sinnes-) Erfahrungen beruhen und basiert auf der Erfassung von kulturellen, biografischen, oder sozialen Phänomenen, wie Beobachtung und Befragung (vgl. Peez, 2002, S.138).

Es werden für die zwei vierten Klassen die gleichen Konditionen geschaffen, der Unterricht mit den Methoden von Otto und Selle durchgeführt und anschließend die Resultate verglichen. Die Datenerhebung erfolgt durch einen Fragebogen mit fünf Fragen, der vor Zeichenbeginn an die SchülerInnen ausgeteilt wird, sowie einem zweiten Fragebogen, der nach den geplanten Unterrichtseinheiten ausgeteilt wird. Mit den beiden Fragebögen und den hergestellten Monsterzeichnungen wird anschließend eine bildhermeneutische Auswertung durchgeführt.

„Je mehr die Strukturelemente ästhetischer Erfahrung anhand der Aussagen rekonstruierbar sind, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass im untersuchten Kunstunterricht ästhetische Erfahrungen gemacht wurden“ (Peez, 2007, S.289).

Die Untersuchung der Unterrichtsbeispiele soll ergeben, welche der beiden Qualitäten besser funktioniert. Die Bildwelten der Klassen 4A und 4C werden miteinander verglichen.

11.1 EINHOLUNG DES DATENMATERIALS

11.1.1. FRAGEBOGEN A:

Fragebogen A beinhaltet fünf Fragen und wird allen SchülerInnen der beiden Klassen am Beginn des Unterrichtsprojektes ausgeteilt:

Frage1:

Welche Monster kennst du woher?

Frage 2:

Vor welchem Monster hast du dich am meisten gefürchtet und warum?

Frage 3:

Von welchem Monster hast du dich am meisten geschützt gefühlt und warum?

Frage 4:

Welche Games spielst du?

Frage 5:

Welche Serien schaust du im Fernsehen an?

Der Einstieg ins Unterrichtsprojekt beginnt mit dem Austeilen von Fragebogen A für beide Gruppen.

Nach Beantwortung der fünf Fragen werden die Klassen über die ihnen bekannten Monster und deren Ursprünge befragt. Die von den SchülerInnen genannten Monster werden von mir auf die Tafel geschrieben.

Die Klasse 4A kannte vor meiner Unterrichtseinheit folgende Monster:

Power Ranger, Monster AG, Ben 10 Monster, Pokemon, Anime, Kaiju, Godzilla, Hiao Miazaki

Monster der Klasse 4C, die zu Unterrichtsbeginn bekannt waren:

Monster AG, Blaues Flauschiges, Nichts spontan, Dämonen, Monster bei Harry Potter, Spinnen, Orks und Drachen, Müllmonster, Gibli, Digimon, Yugio, Halloween, Vampir, Winx, Dämogorgon, Frankenstein, Vampire, City of Bones (Chroniken der Unterwelt), Trolle und Elfen, Griechische Sagen – Zerberus mit 3 Köpfen, 3 köpfige Hund, Thestrale (Harry Potter Monster), mittelalterliche Monster, Drachen, Hexen, Zauberer, Werwölfe

Im Anschluss bekommen die SchülerInnen der 4C eine sehr umfangreiche Bildeinführung via PPT zum Thema. Zur PPT spreche ich auch über die Bedeutung der gezeigten Monster und was sie alles können.

Während den Unterrichtseinheiten der 4C wird diese die ganze Zeit im Hintergrund geloopt abgespielt.

Die Klasse 4A bekommt nur ein einziges Bildbeispiel via PPT gezeigt, das Werk von Francisco de Goya, „*Der Schlaf der Vernunft gebiert Ungeheuer*“ (1796-98). Das restliche Briefing zum Unterrichtsprojekt für die beiden Klassen ist ident.

Ansonsten gibt es für die 4A kein zusätzliches Bildmaterial. Es werden auch während des kreativen Zeichenprozesses keine geloopten Bildbeispiele gezeigt und es gibt keinen Zugang zum Internet.

Beide Gruppen sollen 1-5 verschiedene Monster im Format A4 zeichnen und bekommen dafür exakt gleich viel Zeit. Weiters sollen sie ihren Monstern Namen geben und im Idealfall auch ihre Lebenswelten dazu zeichnen.

11.1.2. FRAGEBOGEN B:

Nach Beendigung der Zeichenaufgabe wird in beiden vierten Klassen Fragebogen B ausgeteilt, der sich explizit mit der Bewertung von 9 ausgesuchten Monstern beschäftigt. Die Fragen zu den jeweiligen Monstern lauten:

Frage 1: Wer ist das und was kann es?

Frage 2: Wie sympathisch findest du es?

Frage 3: Gefällt dir der Charakter? Was gefällt dir nicht?

Die beiden Fragebögen, ihre Transkription sowie die Kopien der hergestellten Monsterbilder sind im Anhang dieser Arbeit beigelegt.

11.1.3 MONSTER 1 – 8 AUS FRAGEBOGEN B:



- Abb. 45-46: Perchten, 2019
 Abb. 47-49: Garamon, 1966, Kanegon, 1966, Booska, 1966
 Abb. 49: Alien Baltan, 1979
 Abb. 50: Chihiro, 2015
 Abb. 51, 52: Alien Metron, 1967, Hangura, 1975

11.2 BEARBEITUNG UND AUSWERTUNG DES DATENMATERIALS

Pro Klasse werden zehn Arbeiten für die Auswertung ausgesucht und mit den dazugehörigen Fragebögen verglichen.

Bei der Bildauswahl wurden die Zeichnungen aussortiert, die Ähnlichkeiten mit den Bildern des/der jeweiligen SitznachbarIn aufwiesen, oder vom Aufwand her weniger anspruchsvoll und zeitintensiv gestaltet wurden.

Ausgewählte Arbeiten der Klasse 4A:



Ausgewählte Arbeiten der Klasse 4C:



Die Auswertung wird mit der Methode einer qualitativen, empirischen, bildhermeneutischen Untersuchung durchgeführt.

Forschungsmaterial werden die 20 Bilder sowie die zwei Fragebögen beider beforschten Klassen sein.

Die Studie wird nach folgenden vier Schritten durchgeführt:

1) Forschungsfrage/Forschungsziele festlegen

2) Einholung des Datenmaterials

„Der implizit erste Schritt zur interpretativen Annäherung an ein Bild ist die Übertragung der Simultanität eines Bildes in die beschreibende Sequenzialität eines schriftsprachlichen Textes“ (Peez 2006, S. 17ff.).

3) Bearbeitung und Auswertung des Datenmaterials

4) Forschungsergebnisse / Fazit

Selbstverständlich gibt es verschiedene gültige Methoden einer Bildinterpretation. Als

Metapher dazu ein Text des Medienwissenschaftlers Rudolf Arnheim:

„Wenn wir den Kopf eines Menschen aus einem bestimmten Winkel betrachten, wird uns klar, dass jede Teilansicht, und sei sie auch noch so gut ausgewählt, in zweierlei Hinsicht willkürlich ist: Sie schafft Umrißlinien, wo im Objekt keine existieren, und sie läßt einige Teile der Oberfläche weg, während sie andere sehen läßt“ (Arnheim, 2000, S.107).

Er schreibt in seinem Buch „Kunst und Sehen – eine Psychologie des schöpferischen Auges“ auch über die verschiedenen möglichen Ansichten auf einen Stuhl.

Damit zeigt er den multidisziplinären Zugang seiner Betrachtungsweise auf, als auch die verschiedenen möglichen Interpretationen. Er schreibt über das Beispiel des einfachen Stuhles und die verschiedenen Möglichkeiten diesen anzusehen - Oberansicht, Unteransicht, Seitenansicht oder Vogelperspektive. Die unterschiedlichen Bildausschnitte der Betrachtung und deren Interpretation sind allesamt gültig (vgl. Arnheim, 2000, S.107).

„Nehmen wir einen scheinbar einfachen Gegenstand – einen Stuhl (Abb. 83). Die Oberansicht (a) wird der Form des Sitzes gerecht. Die Vorderansicht (b) zeigt die Form der Lehne und die im Verhältnis zu ihr symmetrisch angeordneten vorderen Beine. Die Seitenansicht (c) verbirgt fast alles, gibt aber die wichtige rechtwinkelige Anordnung von Lehne, Sitz und Beinen deutlicher wieder als jede andere Ansicht. Die Unteransicht (d) ist schließlich die einzige, die die symmetrische Anordnung der vier an den Ecken des quadratischen Sitzes befestigten Beine enthüllt. All diese Informationen sind unerlässlich und gehören zur normalen Gesichtsvorstellung des Objektes. Wie lassen sie sich in einem einzigen Bild vermitteln?“ (Arnheim, 2000, S. 107).

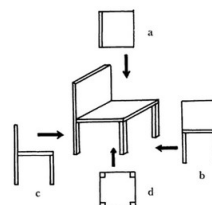
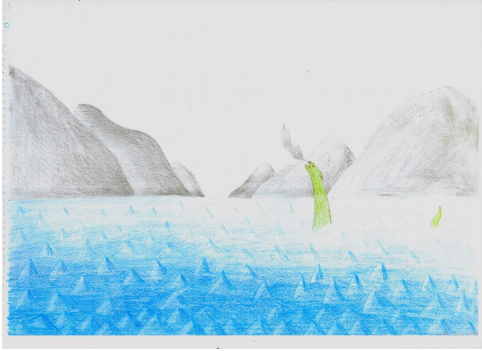


Abb. 53: Arnheim, Kunst und Sehen, Abb. 83, 2000, S. 106

11.2.1. AUSGEWÄHLTE BILDER 4A:



S 1, S. 52



S 5, S. 54



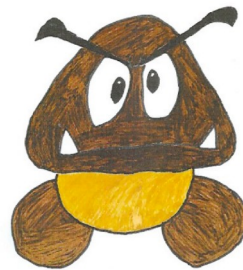
S 6, S. 55



S 7, S. 56



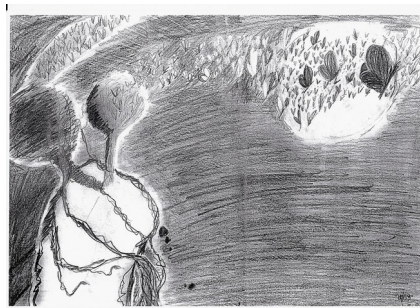
S 8, S. 57



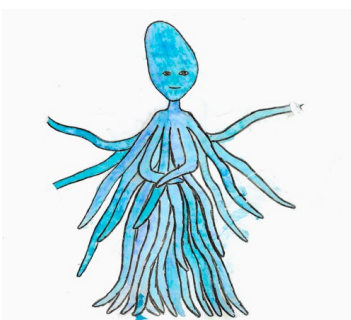
S 11, S. 59



S 12, S. 60



S 14, S. 61



S 18, S. 63

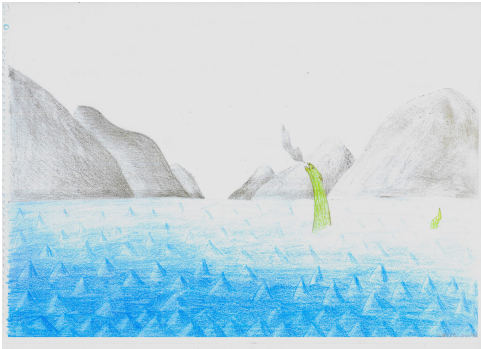


S 20, S. 65

11.2.2. Interpretation der einzelnen Bilder im Vergleich mit den Fragebögen:

Klasse 4A

SchülerIn 1 – Nessie:



Es handelt sich um eine kolorierte Bleistiftzeichnung mit perspektivischer Darstellung einer Landschaft. Wir sehen ein Bild, einen genauen Farbverlauf und eine Luftperspektive. Die Farben werden nach hinten blasser und ergeben dadurch eine schöne Verkürzung im Hintergrund. Die Wellen erscheinen abstrahiert. Die Umsetzung des blasser werdenden Farbverlaufes nach hinten evoziert eine perspektivische Ansicht. Nessie speit Feuer, was eigentlich unüblich ist für ein Wassermöster.

Fragebogen A:

S 1 kennt *Monster aus der Geisterbahn*, *Pokemon Go*, *Dart* aus *Stranger Things* und *Schattenmonster*. Weiters hat sich S 1 vor Monstern weder gefürchtet, noch von welchen beschützt geföhlt, weil sie Monster nie wirklich kannte. Sie spielt keine Games und die ihr bekannten Serien sind *Stranger Things*, *Pretty Little Liars* und *Riverdale*.

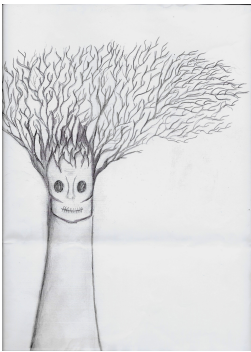
Die SchülerIn ist sich bewusst, dass sie ihr Monster dem klassischen Seemonster von Loch Ness nachempfunden hat. Die ihr bekannten Games und Serien dienten nicht als Vorlage dafür, aber sie kennt Nessie aus den Medien. In ihrer Phantasie hat sie Nessie weiterentwickelt und mit einer neuen Eigenschaft, dem Feuerspeien, ausgestattet.

Fragebogen B:

- Monster 1 ist für S 1 eine Art *Höhlengeist*, der nichts kann, außer glühende Augen zu haben. Sie findet es nicht sympathisch und sein Charakter gefällt ihr auf keinen Fall. So wie es aussieht, ist es auf Erschrecken, vielleicht Schlimmeres aus und das ist überhaupt nicht sympatisch.
- Monster 2 heißt *Molly* und ist ein eher ruhiges Waldwesen, das sich vor allem und jedem versteckt und nur aufs Überleben aus ist. Es ist geht so bis eher sympathisch und ist ein schüchternes und zurückhaltendes Wesen.
- Monster 3 heissen *Queeki*, *Muffel* und *Bärli*. Sie existieren. Sie sind eher sympathisch. S 1 findet das rechte Monster sympathisch, die anderen beiden muss sie nicht unbedingt treffen.
- Monster 4 heißt *Gongo* und kann alles zerstören. Sie findet ihn gar nicht sympatisch, weil er nicht denkt und auf Zerstörung aus ist.
- Monster 5 ist *Aumri*. Er kann mit seinen Scheren Baumstämme abschneiden und ist eine Art ägyptischer Gott. Die Sympathie geht so und der Charakter gefällt ihr, weil er Menschen helfen möchte, generell hilfsbereit ist.
- Monster 6 nennt sie *Marlen*. Es ist als Sumoringer tätig und darin auch sehr gut. Es ist eher sympathisch und sein Charakter gefällt ihr. Es ist ein sehr müder Typ, der das Leben in vollen Zügen genießt.
- Monster 7 heißt *Frak*. Er lebt unter Wasser und versucht zu überleben. Sie findet ihn eher sympatisch, weil er niemandem etwas Böses will und hilft, wo er kann.
- Monster 8 ist *Grab*. Er ist dazu fähig, riesige Bauwerke mit einem Schlag zu zerstören. Er ist gar nicht sympatisch, weil er rachsüchtig und zerstörungswütig ist. Er nimmt keine Rücksicht auf Andere.

Die SchülerIn hat allen acht Monstern einen individuellen Namen gegeben und ihnen verschiedene Eigenschaften zugeordnet. Die Zuordnungen haben keine mir bekannten Referenzen und deuten auf eine starke Phantasievielfalt hin. Im Gegensatz dazu malte sie das klassische, sehr bekannte Seemonster aus Loch Ness, welches sie allerdings weiterentwickelte.

SchülerIn 5 – Grood:



Im Bild ist eine schattierte Bleistiftzeichnung zu sehen. Es erinnert an die implizite Vorlage der Filmfigur *Grood* aus dem Film *Hitchhiker's Guide to the Galaxy*. Die Umsetzung ist sehr nahe dem Originalcharakter. Es ist ein freundliches Monster, das den Menschen wohlgesonnen ist.

Fragebogen A:

SchülerIn 5 kennt Monster wie *Aaragon* aus z. B. Harry-Potter-Büchern, *Godzilla*, den *Lindwurm* aus der Kärntner Sage, verschiedene Monster aus griechischen und römischen Sagen, Monster aus dem Film *Monster AG*, viele Drachen aus verschiedenen Büchern, einen *Drachen*, der bei einem spezifischen Fest in Asien vorkommt, *Zong*, *Frankenstein* und *Dracula*. Sie hat vor gar keinem Monster Angst, weil sie keines so gut kennt, dass sie sich davor fürchten müsste. Außerdem hat sie vor Zeichnungen bzw. Animecharakteren keine Angst. Sie glaubt auch nicht, dass etwas so Fiktives sie beschützen könnte.

Die SchülerIn zeichnete ein bekanntes Filmmonster und ist sich dessen bewusst. Das Monster hat keinen Bezug zu Games und Serien, die auch nicht von ihr genannt wurden. *Grood* ist ein Monster, das einer fiktiven Kinofilmfigur aus den Medien nachempfunden wurde. Sie kennt klassische Monster und Sagenmonster sowie Drachen aus Asien, die aber nicht in ihre Zeichnung einfließen.

Fragebogen B:

Monster 1 wird *Homi* genannt und trinkt mit S 5 Kakao. Sie findet ihn sehr sympathisch, seine Größe ansprechend, sein Gesicht aber nicht.

- Monster 2 ist ein *Zwerg* von einem Monster, der das Zuhause der SchülerIn 5 beschützt. Es hat eine Apfelunverträglichkeit, ist sehr sympathisch und der Charakter gefällt S 5, weil die Ausstrahlung des Monsters auf sie beruhigend wirkt.
- Monster 3 werden als *Meergang* genannt. Sie machen die Straßen von Wien unsicher. Um an Geld zu kommen, plündern sie regelmäßig Banken. Sie sind sehr sympathisch und sie wirken ein bisschen arrogant und hochnäsiger. Toller Style auf jeden Fall! ☺
- Monster 4 ist *Günther-Maximilian*, der zu gerne Mensch wäre. Er kann aber super Handstände. Yoga ist sein größtes Hobby. Er ist gar nicht sympathisch und wirkt erschreckend und wie ein Neonazi Monster, was die SchülerIn nicht anspricht.
- Monster 5 ist *Hans*, der so schnell laufen kann wie *Usain Bolt*. Seine Laufschuhe verleihen ihm magische Kraft. Es ist nicht ganz sympathisch. Die Leggings gefallen der SchülerIn nicht und seine Scheren erschrecken sie.
- Monster 6 heißt *Franzi*. Es lebt im Dschungel und braucht regelmäßig ein Schwimmbad, da es sehr gerne schwimmt. Seine Freundin ist das Mädchen *Yaruko*. Es ist eher sympathisch, schaut sehr nett aus, wirkt aber wie eine Schlaftablette.
- Monster 7 ist *Nestor*. Er liebt Seiltanz und arbeitet in einem Zirkus (auf dem Foto trägt er gerade Uniform). Er ist sehr sympathisch und gefällt S 5, da er wie jemand aussieht, mit dem man viel Spaß haben kann, wenn man ihn näher kennengelernt hat.
- Monster 8 heißt *Engelbert*. Es zündelt gerne. Sein Lieblingsspiel ist Schach, da es ein analytisches Hirn hat. Es ist gar nicht sympathisch. Da die SchülerIn es nicht mag, wenn sie im Schachspielen besiegt wird (was es tun würde).

Allen Monstern wurde ein Name zugewiesen sowie liebenswerte, teilweise menschliche Charaktereigenschaften. Die Sympathiewerte sind eher positiv. Diesbezüglich sind Übereinstimmungen mit der hergestellten Zeichnung zu beobachten. Auch *Grood* ist ein menschenfreundliches Monster aus den Medien. Phantasievielfalt ist zu erkennen.

SchülerIn 6 - Maleficent:



Das Bild ist eine kolorierte Bleistiftzeichnung, die dem Charakter der Filmfigur *Maleficent* nachempfunden wurde. Die Vermutung, dass das Bild einer Bildrecherche online entspringt hat sich nicht bestätigt. Es könnte als eine unbewusste Vorlage bezeichnet werden.

Fragebogen A:

SchülerIn 6 kennt *Vampire* und *Werwölfe* aus Büchern und *Godzilla* aus dem gleichnamigen Film. Sie hat sich vor gar keinen Monstern gefürchtet oder beschützt gefühlt. Sie spielt keine Games und kennt keine Serien, die etwas mit Monstern zu tun haben, eher Real-Life-Serien.

Die Zeichnung ist der Filmfigur *Maleficent* nachempfunden. Inspiriert von den Medien hat die SchülerIn eine Referenz zur Fee Maleficent interpretiert. In Bezug auf die Forschungsfrage spielten Games und Serien keine Rolle bei der Erstellung der Zeichnung. Sie kennt eher die klassischen Monster aus Filmen und Medien.

Fragebogen B:

- | | |
|-----------|--|
| Monster 1 | sieht aus wie die <i>Perchten</i> und erschreckt Leute. S 6 findet das Monster gar nicht sympatisch, weil es ekelig und nicht schön aussieht. |
| Monster 2 | S 6 findet, daß das <i>Monster 2</i> wie ein <i>Wikinger</i> aussieht. Sie findet es nett und geht so sympatisch, über den Charakter hat sie nichts geschrieben. |
| Monster 3 | sieht aus wie eine gruselige Form eines <i>Maskottchens</i> . Es ist gar nicht sympathisch und auch der Charakter gefällt S 6 nicht. |
| Monster 4 | Die SchülerIn kennt dieses Monster nicht. Sie findet es gar nicht sympathisch, sein Charakter gefällt ihr nicht. |

- Monster 5 sieht wie eine Mischung aus Krebs und Heuschrecke aus. Es ist geht so sympathisch. Es sieht gruselig aus, aber das Gesicht hat auch freundliche Züge.
- Monster 6 ist aus Chichiros Reise ins Wunderland. Keine Angaben zur Sympathie, es hat einen guten Charakter und ist immer nett und schüchtern.
- Monster 7 ist eine Mischung aus Mensch und Tintenfisch. Es ist gar nicht sympathisch und die SchülerIn 6 kann den Charakter nicht beurteilen.
- Monster 8 ist ein großer Tiefseefisch. Es ist geht so sympathisch und sein Charakter gefällt S 6 nicht, weil es brutal die Welt zerstört.

Die SchülerIn nennt *Chihiro*, *Perchten* und *Wickinger* aus den Medien.

Das gezeichnete Monster ist der Filmfigur *Maleficent* aus den Medien zuzuordnen.

SchülerIn 7 - Flugmonster:



Das Bild ist eine Bleistiftzeichnung und die referenzlose Abbildung eines liebevollen Flugmonsters mit Schneckenkörper, Drachenfügeln, einem Hirschkopf mit Geweih und mehreren Wolken, mit Analogie zum mythologischen Monster. Zum Bild hat die SchülerIn 7 folgendes Zitat geschrieben:

„Es hat keine Geschichte, weil es gerade in meinen Gedanken entstanden ist.“

Fragebogen A:

SchülerIn 7 kennt *Dementoren* und *Werwölfe* aus *Harry Potter* und *Pokemons* wie zum Beispiel *Pichachu*. Am meisten gefürchtet hat sie sich vor einem *Werwolf*, weil sie Angst hatte, gebissen zu werden.

Von *Sorgenfressern* fühlt sie sich beschützt. Sie spielte eine Zeit lang *Pokemon*, zur Zeit allerdings keine Spiele und keine Serien.

Die SchülerIn war sich bewusst, dass ihr Monster keine Geschichte hat, weil es gerade in Ihren Gedanken entstanden ist. Zu Fragebogen A fällt auf, dass sie eher klassische Monster und *Harry-Potter-Monster* aus den Medien kennt. Weiters ist es die erste Nennung des Games *Pokemon*. Dem gezeichneten *Flugdrachentier* ist keine Referenz zuzuordnen.

Fragebogen B:

- Monster 1 ist eine *Perchte*. Wenn ich sie treffe, schreie ich laut und laufe davon. Das Monster ist S 7 gar nicht sympatisch und sie mag seinen Charakter eigentlich nicht, weil ihr die Zotteln nicht gefallen und das Gesicht so verzerrt ist.
- Monster 2 ist ein *Gnu* und es beschützt alle Menschen. Sie findet es sehr sympathisch, weil es so knutig aussieht, so dick ist und freundlich wirkt.
- Monster 3 *Krebb*, *Graf* und *Max* sind eine singende Gruppe und sehr lustig. Sie sind eher sympathisch und kreativ gestaltet. Das gefällt S 7.
- Monster 4 Das Monster heißt *Dino*. Es ist sehr stark und seine Feinde sind die Menschen. Zudem ist es riesig. Es ist geht so sympathisch und gefällt ihr eigentlich grundsätzlich nicht.
- Monster 5 *Kandi* kann Stahl zerstören. Es ist nicht ganz so sympathisch, weil es gruselig aussieht.
- Monster 6 *Grandi* kümmert sich um jeden, vor allem um Kinder. Keine Angaben zur Sympathie. *Grandi* gefällt S 7, sie findet ihn süß, weil er sehr freundlich aussieht.
- Monster 7 *Krab* kann auf Wänden gehen. Er ist eher sympathisch und die SchülerIn mag die Farben, die verwendet wurden.
- Monster 8 heißt *Max* und zündet alles an, was er mit seinen Händen erwischt. Keine Angaben zur Sympathie. Der Charakter gefällt S 7, weil es so unschuldig dreinschaut.

Die den Monstern zugewiesenen Namen sind menschlich, die Sympathiewerte durchschnittlich.

Dinos und *Perchten* sind aus Medien bekannt, im Gegensatz zur hergestellten Zeichnung.

SchülerIn 8 - Wolkenmonster:



Eine Deckfarbenmalerei mit dem Motiv eines Gewittermonsters mit Blitzaugen.

Das Monster wirkt traurig, hat einen beinahe medusaähnlichen, bannenden Blick und einen goldenen Blitzhals. Die Figur wirkt märchenhaft mythologisch. Der Himmelsverlauf reicht von dunkelschwarz bis hellblau/türkis. Der Himmel hat viele leuchtende, silberne Sterne.

Fragebogen A:

Die SchülerIn 8 kennt *Werwolfserien*, *Demogorgen*, *Stranger Things*, *Pokemonmonster* und die *Karten*. Sie hat sich vor Werwölfen gefürchtet, weil sie als Kind einen Film sah, in der ein *Werwolf* vorkam. Sie fühlt sich von einem *Sorgenfresser* am meisten beschützt. S 8 spielt *Sims 4* und schaut Serien auf Netflix wie *Stranger Things*, *Riverdale* und *Brooklyn Nine-Nine*.

Die Schülerin zeichnete ein trauriges *Wolkenmonster*, zu dem keine eindeutige Referenz gefunden wurde. Das Bild könnte mit der mythologischen Figur der *Medusa* verglichen werden. Sie kennt klassische Monster aus den Medien und spielt *Sims 4*, es können diesbezüglich keine Verbindungen zu Ihrer Zeichnung festgestellt werden.

Fragebogen B:

- | | |
|-----------|---|
| Monster 1 | S 8 bezeichnet die Figur auf dem Bild als <i>Monster</i> , beurteilt die Sympathie mit geht so und findet den Charakter nicht sympathisch, weil er gruselig aussieht. |
| Monster 2 | ist <i>Yeti</i> , er ist eher sympathisch und sein Charakter gefällt ihr. |
| Monster 3 | sind Fabelwesen, die für einen Bösewicht arbeiten. Sie sind nicht ganz sympathisch und nicht so schön. |
| Monster 4 | ist <i>Godzilla</i> . Sie findet es gar nicht sympathisch, weil es eine U-Bahn frisst. Das macht es charakterlich einfach gar nicht sympathisch. |

- Monster 5 ist ein *Power Ranger*, nicht ganz so sympathisch, aber naja, es schaut komisch aus.
- Monster 6 S 8 machte keine Angaben zum Monster.
- Monster 7 Auch zu *Monster 7* machte sie keine Angaben.
- Monster 8 Keine Angaben zum Monster.

Die SchülerIn kennt *Yeti*, *Fabelwesen*, *Power Rangers* und *Godzilla* aus den Medien, hat aber zu den restlichen Monstern keine Angaben gemacht. Es scheint, als wäre die Phantasievielfalt und Reflexion nicht so groß, wie bei ihren KollegInnen.

SchülerIn 11 – Bösewicht aus Supermario:

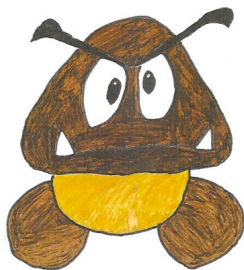


Abb.53A: Goomba aus Supermario Run, 2016

Die Figur ähnelt dem Bösewicht *Goomba* im Game Supermario. Es ist eine Filzstiftzeichnung mit Comiccharakter. Der Zeichencharakter ist ohne narrative Komponente.

Fragebogen A:

S 11 kennt *Godzilla*, *King Kong*, *Gollum*, *Orks* und *Hobbits*, *Zombies* aus *The Walking Dead*, die *Mumie*, *Dracula*, *Glurak* aus *Pokemon*, *Dementoren* aus *Harry Potter* und *Riesen*.

Sie hat sich weder vor Monstern gefürchtet noch beschützt gefühlt, spielt *Five Nights at Freddies* und schaut sich keine Serien an.

Die Zeichnung wurde angelehnt an den Bösewicht *Goomba* aus *Supermario Run*. Es ist die erste Zeichnung, die von einem Spielecharakter inspiriert wurde. Die SchülerIn kennt sehr viele Monster und ist sich der Referenz aus dem Game *Supermario* bewusst, für die sie sich entschieden hat.

Fragebogen B:

- Monster 1 S 11 hat keine Ahnung, welches Monster das sein könnte und findet es gar nicht sympathisch. Der Charakter gefällt ihr, weil es gruselig aussieht.
- Monster 2 Sie weiß nicht, wer das Monster sein könnte und was es kann. Sie findet es gar nicht sympathisch. Sein Charakter gefällt ihr nicht, weil es dick ist.
- Monster 3 Die SchülerIn hat keine Ahnung von diesen drei Monstern. Sie findet sie nicht ganz sympathisch. Die Charaktere gefallen ihr nicht, weil sie lustig sind.
- Monster 4 Sie hat keine Ahnung, wer dieses Monster sein könnte. Sie findet es geht so sympathisch und der Charakter gefällt ihr.
- Monster 5 S 11 hat keine Ahnung, welches Monster das sein könnte. Sie findet es gar nicht sympathisch, weil es nicht real aussieht.
- Monster 6 Zum Monsternamen hat S 11 keine Ahnung. Es ist nicht ganz sympathisch und der Charakter gefällt nicht, weil er animiert ist.
- Monster 7 Zum Monsternamen hat die SchülerIn keine Ahnung. Es ist gar nicht sympathisch, weil ihr sein Kopf nicht gefällt.
- Monster 8 S 11 hat keine Ahnung zum Namen des Monsters. Es ist nicht ganz sympathisch und der Charakter gefällt ihr.

Der Fragebogen B lässt darauf schließen, dass die Phantasievielfalt der SchülerIn nicht sehr groß ist. Sie hat keine Ahnung zu den Namen der Monster und auch die anderen Antworten sind nicht sehr phantasievoll. Die Frage ist, ob es der SchülerIn bei Fragebogen B an Phantasie oder Motivation mangelte.

SchülerIn 12 - Hasenmonster:



Eine Bleistiftzeichnung mit eigenständiger Figurenentwicklung.

Die narrative Komponente entwickelt sich in Kombination mit der dazugehörigen Geschichte:

1909 lebte ein Anfangs ganz normaler Hase in einem Wald. Eines Tages verhedderte er sich in einem Busch und ein Fuchs biss ihm das Bein ab. Später dann bekam er ein Holzbein. Von wem? Unbekannt! Er fiel auch in einen Dornenbusch und nun stecken große und kleine Dornen in seinem Kopf, welche er auch manchmal als Waffe benutzt. Er sprang auch unwissend in die Flugbahn eines Vogels. Dieser Vogel blieb daraufhin in seinem Kopf stecken und sein Schnabel schaut statt dem Mund des Hasen heraus. Durch die Dornen verlor er auch sein Augenlicht, kann sich aber gut orientieren mit Hilfe einer Fähigkeit welche er von einem Magier bekam, da er so viel durchstehen musste. Er fiel auch in einen Schwarz-Weiß-Becher, woraufhin er farblos wurde.

Fragebogen A:

S 12 kennt die Monster *Godzilla*, *Vampire*, *Gollum* und *Orks* und hat sich am meisten vor *Gollum* gefürchtet, weil er so schrecklich arm aussah. Beschützt fühlt sich S 12 von keinem Monster, weil alle komisch aussehen. Sie spielt die Spiele *GSGO*, *COD3*, *Player*, *Unknown Battlegrounds* und *Puby*. Bekannte Serien sind *Navy CIS*, *Krimis* und *Comedy*.

Das *Hasenmonster* ist keinem Referenzbild zuzuordnen. Die Geschichte seiner Entstehung zeugt von Phantasievielfalt, es ist ein vom Schicksal gebeuteltes Tier. Die SchülerIn spielt viele Spiele und schaut sich auch zahlreiche Serien im Fernsehen an. Die ihr bekannten Monster sind klassische Filmmonster aus den Medien.

Fragebogen B:

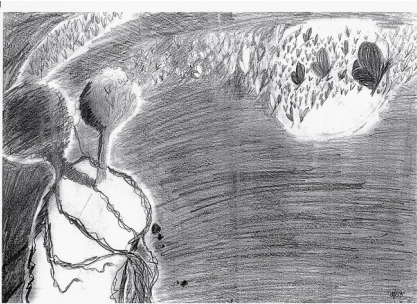
- | | |
|-----------|---|
| Monster 1 | S 12 hat keine Ahnung, was das für ein Monster sein könnte, sie findet es gar nicht sympatisch und macht keine Angaben zu seinem Charakter. |
| Monster 2 | Die SchülerIn machte keine Angaben zu Monster 2. |
| Monster 3 | Die Fragen wurden nicht beantwortet. |
| Monster 4 | S 12 hat die erste Frage nicht beantwortet und findet das Monster gar nicht sympathisch. Auch die letzte Frage ist unbeantwortet. |
| Monster 5 | ist und sieht „deppert“ aus. |
| Monster 6 | S 12 machte keine Angaben zu diesem Monster. |

Monster 7 Die SchülerIn machte auch keine Angaben zu Monster 7.

Monster 8 Keine Angaben zum Monster.

Im Gegensatz zum sehr phantasievoll gestalteten und beschriebenen *Hasenmonster* deuten die Antworten von Fragebogen B auf weniger Phantasievielfalt hin. Eventuell hat sich die SchülerIn bei der Zeichnung verausgabt und für den Fragebogen 2 keine Motivation mehr gefunden.

SchülerIn 14:



Eine durchgestaltete, durchkomponierte Bleistiftzeichnung mit hochgradig geführtem Blickregime (Leinwandfeature). Die zwei Rückenfiguren führen in die Landschaft des Bildes ein. Sie sehen wie zwei Bäume aus, die mit ihren Wurzeln miteinander verwachsen sind. Die Schmetterlinge könnten für Gedanken stehen und wirken wie Gedankenblasen im Bild. Im Hintergrund ist der Mond, oder ein anderer Planet zu sehen, viele Schmetterlinge fliegen in seine Richtung. Durch diese Figuren und den Schwung der Schmetterlinge wirkt das Bild wie eine Gedankenübertragung in eine andere Welt, die als leuchtender Planet im Hintergrund des Bildes zu sehen ist.

Fragebogen A:

SchülerIn 14 kennt *Werwölfe* aus *Twilight*, *Shadow Hunters*, *The Underworld*, *Vampire* aus *Vampire Diaries*, *The Originals*, *Feen* aus *Shadow Hunter*, *Peter Pan*, *Zwerge* und *Trolle* aus *Trollhunter*, *Schneewittchen*, *Drachen* aus *Drachenzähmen leicht gemacht*, *Zentauren* aus *Harry Potter*, *Percy Jackson*, *Hexen* aus *Das Biest*.

Sie fürchtet sich am meisten vor *Werwölfen*, *Vampiren*, wenn sie kämpfen und zerfetzen, *Dämonen*, wenn sie ihr dämonisches Ich zeigen, das *Hexenbiest* in *Grimm* wegen ihrem Hexenbiestaussehens.

Am meisten geschützt fühlt sie sich von *Feen* und *Vampiren*, weil diese schön, tödlich, intrigant und unsterblich sind; *Zentauren*, *Werwölfen*, *Zwergen*, weil sie stark, gewaltbereit und tödlich sind; *Drachen*, weil sie Feuer bzw. Feuerbälle speien und unsterblich sind.

Die SchülerIn 14 spielt keine Spiele und schaut folgende Fernsehserien:

The Flash, Arrow, Supergirl, Nikita, Elementary, Grimm, Lie to me, The Mentalist, Beyond, Emerald City, The Tomorrow People, Lucifer, Stranger Things, Coral Valley Saga, Huntik: Secret& Seekers, Shadow Hunters, Teen Wolf, Scorpion, Legends of Tomorrow, Code 37, Outlander, Mindhunter, My little Pony, Trollhunter, Winx, Miraculous: Tales of Ladybug and Cat Noir, Marvels Jessica Jones, Miss Daredevil, Supernatural und Vampire Diaries.

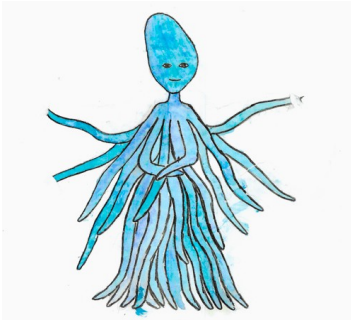
Die SchülerIn kennt sehr viele Monster und schaut extrem viele Serien im Fernsehen an. Auffallend ist, dass sie sich von Figuren wie *Vampiren* und *Werwölfen* sowohl besonders fürchtet, als auch sich besonders geschützt davon fühlt, weil diese schön, unsterblich, intrigant und gewaltbereit sind. Das hergestellte Monsterbild dazu macht keinen sehr gruseligen sondern eher einen mystischen Eindruck und kann keiner Referenz zugeordnet werden.

Fragebogen B:

- | | |
|-----------|---|
| Monster 1 | Die SchülerIn kennt keines der Monster. Sie findet es gar nicht sympatisch und es sieht zerlumpt aus. |
| Monster 2 | Sie kennt keines der Monster. |
| Monster 3 | S 14 kennt keines der Monster. |
| Monster 4 | Sie kennt keines der Monster. |
| Monster 5 | Sie kennt keines der Monster. |
| Monster 6 | Sie kennt keines der Monster. |
| Monster 7 | Die SchülerIn kennt keines der Monster. |
| Monster 8 | S 14 kennt keines der Monster. |

Auch bei SchülerIn 14, die extrem viele Serien im Fernsehen ansieht, ist kaum Phantasievielfalt bei der Beantwortung von Fragebogen B zu erkennen. Hier ist eine Parallele zu SchülerIn 8 zu beobachten.

SchülerIn 18 - Poseidra:



Eine blau kolorierte, aquarellartige Filzstiftzeichnung. Sie hat sehr viele Tentakelbeine und Arme und ist eine feminine, freundliche Figur ohne Nase. Das Bild erinnert an ein Märchen, oder eine Sagenillustration.

Fragebogen A:

Die SchülerIn 18 kennt *Drachen* aus *Märchen*, *Pokemon* und *Orks* aus *Harry Potter*. Sie hat sich am meisten vor *Hexen* gefürchtet und von keinem Monster beschützt gefühlt. Sie spielt *Sims 3* und *Minecraft* und sieht die Serien *Stranger Things* und *Steven Universe*.

Poseidra ist ein weibliches, phantasievolles Tentakelmonster. Die SchülerIn kennt klassische Monster aus den Medien, schaut Filme und spielt Games. Zum Bild wurde keine Referenz gefunden, aber der Märchencharakter der Figur hat einen Bezug zu den in Fragebogen A genannten Drachen und Märchen.

Fragebogen B:

- | | |
|-----------|--|
| Monster 1 | sieht gruselig aus, sie findet es gar nicht sympatisch. Den Charakter findet sie ok. |
| Monster 2 | ist stark. Sie findet es gar nicht sympathisch und seinen Charakter ok. |
| Monster 3 | kann creepy sein. Es ist gar nicht sympathisch, aber ok. |
| Monster 4 | ist groß und stark. Sie findet es gar nicht sympathisch und den Charakter ok. |
| Monster 5 | ist stark und gar nicht sympathisch. Sein Charakter ist ok. |
| Monster 6 | Das Monster kann hellsehen und ist alt. Er ist ein <i>Schlangemensch</i> (was man auf den ersten Blick, mal ehrlich, nicht merkt). |
| Monster 7 | ist stark und gar nicht sympathisch. Sein Charakter ist ok. |

Monster 8 ist ein starkes Monster und gar nicht sympathisch. Der Charakter ist ok, aber S 18 kennt die Monster alle nicht.

Die gezeigten Monster aus Fragebogen B bekamen keine Namen, was auf eine geringere Phantasievielfalt deuten könnte. Die Sympathiewerte sind meist gar nicht sympathisch und die Charaktereigenschaften eher einfallslos. Es gibt keine bewussten Vergleiche mit vorher bekannten Monstern aus Games und Medien.

SchülerIn 20 – Der Styssmuff:



Wir sehen eine Bleistiftzeichnung eines referenzlosen *Feuermonters*. Es ist eine Analogie zu mythologischen Monstern – zu Mischwesen – erkennbar. Die Figur hat giftige Krallen, einen glühenden Schwanz und einen hochgradigen narrativen Charakter.

Die SchülerIn 20 hat ihrem Werk folgenden Text beigelegt:

Der *Stysmuff* entsteht aus ganz großen Feuern (Waldbrände), er frisst verkohltes Holz, greift Menschen aus Angst an, hat Angst vor Wasser und Menschen, er kann fliegen und in Flammen aufgehen, aber er brennt nicht. Seine Haut ist sehr heiß und er kann unter 20 Grad nicht überleben. Er versteckt sich in großen Wäldern und in den Bergen, er kann sich nach der Einnahme von viel verkohltem Holz unsichtbar machen, eine Berührung mit seinem glühenden Schwanz kann zum Tod führen und seine Krallen enthalten Gift.

Fragebogen A:

SchülerIn 20 hatte nie viel mit Monstern zu tun. Sie kennt *Monster AG*, *Werwolf* und *Godzilla*. Sie hat sich vor Monstern weder gefürchtet, noch beschützt gefühlt.

Weiters spielt sie keine Spiele und schaut keine Phantasyfilme, in denen Monster vorkommen, sondern eher Komödien.

Der *Stysmuff* ist ein sehr phantasievolles, referenzloses Monster. Auch die geschriebene Geschichte über die Lebenswelt des Monsters ist durchdacht. Die SchülerIn kennt klassische Monster, hat aber keinen Bezug dazu.

Die Mischwesen der gezeigten PPT inspirierten sie als Vorlage des gezeichneten *Feuermounters*.

Fragebogen B:

- | | |
|-----------|--|
| Monster 1 | ist ein <i>Waldmonster</i> . Sie findet es gar nicht sympathisch, aber den Charakter ok. |
| Monster 2 | ist ein <i>Moosmonster</i> . Es kann Eiswürfel spucken. Sie findet es gar nicht sympathisch und den Charakter ok. |
| Monster 3 | sind <i>Fabelwesen</i> , die als Dekor auf der Straße herumstehen. Sie sind nicht ganz sympathisch und S 20 mag deren Aussehen nicht. |
| Monster 4 | ist ein <i>Metallmonster</i> . Es ist magnetisch und gar nicht sympathisch. Es könnte ein Bösewicht sein und gefällt der Schülerin nicht so. |
| Monster 5 | ist ein <i>Rieseninsekt</i> und kann nichts. Es ist eher sympathisch und sein Aussehen ist ganz ok. |
| Monster 6 | ist ein <i>Kung Fu Meister</i> mit einem geht so Charakter. Das Aussehen gefällt der SchülerIn nicht, weil das Monster zu fett ist. |
| Monster 7 | ist ein <i>Wurm</i> . Er kann Karate und Schleim spucken. Er ist gar nicht sympathisch und sein Aussehen ist ekelhaft. |
| Monster 8 | ist ein <i>Landfisch</i> , der Licht erzeugen kann. S 20 findet das Aussehen und den Charakter eher sympathisch. |

Die Phantasievielfalt bei Fragebogen 2 ist zu erkennen. Die Sympathiewerte sind meist eher sympathisch und die Namen der Monster einfallsreich, obwohl die SchülerIn eigentlich mit Monstern nicht zu viel zu tun hat. Sie orientierte sich bei der Namensgebung an Fabelwesen und Tieren. Das spiegelt sich auch in ihrer Zeichnung wieder.

11.2.3. Ausgewählte Bilder 4C:



S 1, S. 67



S 2, S. 69



S 3, S. 70



S 4, S. 71-72



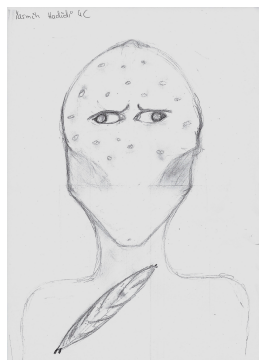
S 5, S. 73



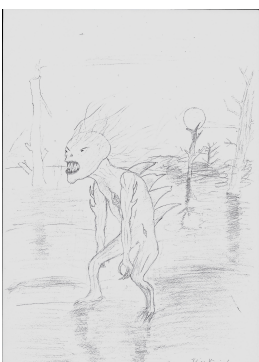
S 7, S. 75



S 9, S. 77



S 10, S. 78



S 13, S. 81

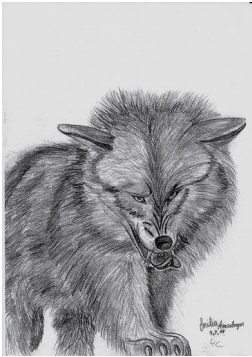


S 14, S. 82

11.2.4. Interpretation der einzelnen Bilder im Vergleich mit den Fragebögen:

Klasse 4 C

SchülerIn 1 - Wolf:



Schülerin 1 zeichnet immer Wölfe. Wir sehen eine durchgestaltete Bleistiftzeichnung. Der Wolf wurde nicht als Monster gestaltet, hat aber einen bösen Blick. Sie malt immer Wölfe und so ist das. Die Physionomie des Wolfes: Er ist im Angriffsmodus. Das Bild wurde mit einer Internetrecherche und nach Vorlage gezeichnet.

Fragebogen A:

S 1 kennt *Demon Dog* vom Zeichnen, *Drachen* aus der Serie *Dragons*, *Moblin* und *Boblin* aus dem Spiel *Zelda* und *Ghoul*.

Sie hat sich vor keinem Monster gefürchtet oder beschützt gefühlt.

Sie spielt die Spiele *Legends of Zelda* und *Breath of the Wild*. Sie schaut sich das an, was gerade im Fernsehen läuft.

Die SchülerIn hat einen Wolf nach Vorlage gezeichnet, was sie immer macht. Sie zeichnet ausschließlich Wölfe. Das ist zwar nicht sehr phantasievoll, aber sehr konsequent.

Sie setzt das Bilder bewusst, das sie aus dem Internet kopiert.

Fragebogen B:

Monster 1 ist ein *Höllendämon* und foltert Leute. Sie findet es nicht ganz sympatisch und den Charakter zu verfault.

Monster 2 ist *Big Foot* und er ist sehr sympathisch. Sein Charakter ist irgendwie zu fett und zu langhaarig.

- Monster 3 sind *Dick – Dumm – Doof*. Sie erschrecken Kinder, sind eher sympathisch und nicht so toll. Sie sind zu gruselig.
- Monster 4 ist *Godzilla*. Es ist nicht ganz sympathisch, weil es zu verfault aussieht.
- Monster 5 Die *Schabe* zerdrückt Leute mit der Schere. Es ist gar nicht sympathisch und zu insektenartig. Sein Aussehen ist ganz ok.
- Monster 6 ist *Toto*. Er ist geht so sympathisch. Er sieht aus wie ein halbnackter Pädo.
- Monster 7 heißt *Betee* und verschlingt Leute lebendig. Es ist geht so sympathisch, weil es zu insektenhaft ist.
- Monster 8 Der *Angler* frisst Gebäude und ist gar nicht sympathisch. Es ist ein lächerlicher Fisch mit Händen.

Fragebogen B lässt auf Phantasievielfalt schließen, *Big Foot* und *Godzilla* sind aus den Medien bekannte Figuren. Die Namen *Dick – Dumm – Doof* haben eine Verbindung zu der schon älteren Fernsehserie *Dick und Doof*, auf die sich die SchülerIn bei der Namensgebung bezieht.

SchülerIn 2 – Dino/Godzilla:



Die Bleistiftzeichnung ist eine klassische Nachempfindung von *Godzilla*, bezogen auf die gezeigte PPT, eine sehr durchgestaltete, akademische Zeichnung. Das Muster erzeugt Plastizität und eine Rundung des Objektes, Animalprint. Es gibt extrem viele Drachenschuppen/-zacken auf der Rückenlinie.

Fragebogen A:

SchülerIn 2 kennt die Monster *Mr. Wide Mouth*, *Hachishakujama*, *One Man*, *Hide and Seek* und *Black Eyed Children*.

Sie fürchtet sich vor allen *Hachishakusamas* und fühlt sich von keinem Monster beschützt. Die SchülerIn spielt keine Spiele und schaut keine Serien.

Die SchülerIn hat die Zeichnung bewusst einem klassischen *Godzilla-Monster* nachempfunden. Die Referenz dazu kommt aus den Medien.

Fragebogen B:

- Monster 1 ist ein *Feuerspucker*, der geht so sympathisch ist. Sein Charakter gefällt S 2, weil er gut gemacht ist.
- Monster 2 ist *Big Foot* und er ist sehr sympathisch. Sein Charakter gefällt ihr.
- Monster 3 sehen wie *Tamagotchies* aus. Sie sind nicht ganz sympathisch, aber der Charakter gefällt S 2.
- Monster 4 ist *Godzilla* und eher sympathisch. Der Charakter gefällt S 2.
- Monster 5 Wir sehen den *Feind eines Superhelden*, gar nicht sympathisch und nicht innovativ.
- Monster 6 ist der *Freund des Mädchens*. Er ist sehr sympathisch und der Charakter gefällt ihr.
- Monster 7 Der *Krebsmann* kann unter Wasser atmen. Er ist aufgrund seiner Kräfte eher sympathisch.
- Monster 8 ist ein *böses Pokemon* und einfach sehr groß. Es ist gar nicht sympathisch und sein Charakter gefällt der SchülerIn nicht.

Phantasievielfalt und Sympathiewerte erscheinen durchschnittlich. Die SchülerIn hat die Figuren *Big Foot*, *Godzilla*, sowie *Pokemon* aus Medien und Spielen kopiert. Es gibt keine detaillierteren Aussagen zu den Charakteren der Monster, außer dass er gefällt oder nicht.

SchülerIn 3 – Das Ding:



Im Bild befindet sich eine Bleistiftzeichnung mit Plattencharakter. Die Figur sieht aus, als wäre sie versteinert worden. Es ist eine Ähnlichkeit mit der Marvelfigur *Das Ding* zu erkennen.

Fragebogen A:

Die SchülerIn 3 kennt *Big Foot* aus *I Carly*, *Nessi* aus *Phineas und Pherb*, *Frankenstein* aus *Monster High*, *Hulk* aus dem gleichnamigen Film, *Banshee*, *Sirenen*, *Gorgonen*, *Sphinx*, *Grinch*, *Monster AG* und *Baba Wanga*.

Sie fürchtet sich vor keinem Untier und fühlt sich auch von keinem beschützt.

Sie spielt keine Games und schaut sich im Fernsehen die Serie *Tote Mädchen lügen nicht* an.

Die SchülerIn kennt klassische Monster aus den Medien und der griechischen Mythologie. Als Referenz für ihre Zeichnung wählte sie die Marvelfigur *Das Ding*, die ihr aus den Medien bekannt war.

.

Fragebogen B:

Monster 1 ist ein *Feuerspucker* mit einem geht so Charakter. Der Charakter ist gruselig, was S 3 gefällt.

Monster 2 ist *Bongo* und er kann alles überrollen. Die Sympathie geht so, was der SchülerIn an seinem Charakter gefällt, ist sein Körper.

Monster 3 sind die *drei schrecklichen Kronozifuris*. Sie sind geht so sympathisch und der Charakter gefällt S 3 nicht, weil sie zu kindisch sind.

Monster 4 heißt *Porsche* und kann Sachen zerstören. Es ist nicht ganz sympathisch und der Charakter gefällt ihr, weil er groß ist.

Monster 5 sieht wie ein *Krebs* aus. Es fängt Menschen ein und tötet sie. Es ist geht so sympathisch und sehr cool.

Monster 6 kann Menschen überrollen. Es ist gar nicht sympathisch und charakterlich häßlich.

Monster 7 *Alex* kann Menschen einfangen. Er ist sehr sympathisch und gefällt S 3 sehr, weil er furchterregend aussieht.

Monster 8 heißt *Tobi*. Er ist geht so sympathisch und sein Charakter gefällt nicht.

Für den Fragebogen B nannte die SchülerIn keine Referenzen von bekannten Monstern. Die Namen der Monster waren teilweise Menschnennamen, eines wurde sogar nach einem Auto benannt. Die Phantasievielfalt der Antworten ist mittelmäßig. Auch ihr Monster wurde nach dem Vorbild einer schon vorhandenen Figur gezeichnet.

SchülerIn 4:

Die SchülerIn 4 kennt alle Animacharaktere. Sie hat mongolische Wurzeln und kennt sich mit Monstern sehr gut aus.

Bild 1:



Eine hochgradig durchgestaltete, schattierte Bleistiftzeichnung mit expressivem Strichduktus. Wir sehen ein vieräugiges Tier mit langer Schlangenzunge, geschwungene Hörner und Flügel, mit einem riesigen Maul und einer Zahnreihe mit schafsfellartiger Halskrause.

Bild 2:



Eine lineare Bleistiftzeichnung. Im Bild ist eine Landschaft als Handlungsraum mit zwei Staffagemonstern in einer Designerlandschaft zu sehen, die mit der BetrachterIn zu kommunizieren scheinen.

Weiters ein Weg, Bäume, Steine und ein Sichelmond. Die Staffagemonster wirken illustrierend und werden über die Comicebene beschrieben: Als Aufgabe wurden zwei Charaktere entwickelt, die miteinander agieren. Eine perfekte Lösung der Aufgabenstellung.

Fragebogen A:

Sie kennt die Monster *Pennywise* aus dem Film *The Jersey Devil* (American Pop Culture), *Nessi* (Scottish Pop Culture), *Babadoole*, *Big Foot*, *Oni* (Japanese Pop Culture), *Gryla* (Islandic Pop Culture), *Ghoul*, *Vampire*, *Werwolf*, *Obake*, *Yurei*, *Mongolischer Todeswurm*, *Chimera*, *Dämonen*, *Sirenen*, *Geister*, *E.T.*, *Minotaurus*, *Kappas*, *Yokai*, *Godzilla*, *Titane*, *Lusus*, *Bloody Mary*, *Slenderman*, *Jeff the Killer*, *Annabell* und *Chuckiy*.

Die SchülerIn hat keine Ahnung wieso, aber sie fürchtet sich vor dem Monster *Bloody Mary*. Sie fühlt sich von Geistern beschützt, weil die einfach Menschen sind.

Sie spielt das Game *Flight Rising* und schaut die Serien *Supernatural* und *Agents of Shields*.

Die SchülerIn mit asiatischen Wurzeln fühlt sich von Geistern beschützt. Sie kennt überdurchschnittlich viele Monster und spielt auch Spiele, die sich aber nicht auf ihre Zeichnung auswirken. Die beiden Bilder haben eindeutig einen asiatischen Einschlag. Die SchülerIn zeigt eine bewusste und intensive, besonders phantasievolle Auseinandersetzung mit dem Thema.

Fragebogen B:

- Monster 1 hüpft wie ein *Kindergärtner* herum und teleportiert. Es stiehlt Süßes und ist eher sympathisch. Sein Charakter ist kindisch und lustig.
- Monster 2 ist der Nordbergetroll Hesterion. Er ist der Hüter der Berge und Freund der Drachen. Sie findet Hesterion sehr sympathisch, flauschig und nett.
- Monster 3 Das sind die Paladine der WHO. Sie beschützen Menschen vor dem Krank werden. Sie sind eher sympathisch und sehen witzig aus, der Kleinere macht ihr aber ein bisschen Angst.
- Monster 4 ist Godzilla. Es hat Laseraugen und ist riesig. Es ist gar nicht sympathisch und groß.
- Monster 5 Ryunosuke ist der Dämonenwächter der Unterwelt. Er ist es geht so sympathisch und frisst die Seelen der Unschuldigen. ☹

- Monster 6 Bobobo singt schön. Er ist gar nicht sympathisch, weil er Kinder zu Tode kuschelt. ☹
- Monster 7 Shrimp Man kommuniziert mit den Garnelengöttern. Er ist sehr sympathisch und beschützt den Ozean.
- Monster 8 heisst Auterea und ist eine Mutantin aus einer anderen Galaxie. Sie ist nicht ganz sympathisch und ihr Charakter gefällt nicht, weil sie Menschen hasst.

Die Monster 1 – 8 sind spielerisch phantasievoll beschrieben. Die Sympathiewerte liegen im oberen Drittel und die Namen der Monster lassen teilweise auf einen asiatischen Ursprung schließen. Die SchülerIn setzt das ihr bekannte Wissen/die ihr bekannten Monster bewusst im Fragebogen B ein.

SchülerIn 5 - Katzenmonster:



Eine Bleistiftzeichnung, im Bildvordergrund befindet sich eine Katze mit einem menschlichen Körper. Wir blicken auf einen asiatischen Schrein/Pavillion, der von einem Garten umgeben ist. Im Hintergrund stehen Bäume, ein Wald ist zu sehen. Im Vordergrund ein Papierparavon mit Ausblick in einen japanischen Garten. Das Katzentier hat zwei Schwänze mit Feuerflammen am Schwanzende und einen halb menschlichen Körper. Eine Urform, eine chinesisch/japanische Darstellung, die im Animestil als Vorform übertragen wird. Eine extrem elaborierte Zeichnung, wir sehen einen Lichtstrahl mit Pavillion im Bildmittelpunkt.

Fragebogen A:

SchülerIn 5 kennt *Nessi* aus Geschichten, *Baba Roga* von der Familie erzählt, *Kappas* aus Geschichten, *Zozo* (Ouja), *Slenderman*, *Bigfoot* aus Geschichten, *Tengu* (*Demon Dog*) sowie *Ghoule* (Anime, Geschichte).

Sie fürchtete sich am meisten vor der Figur *Baba Roga*. Das ist eine sehr beliebte Geschichte vom Balkan. Ihre Eltern haben sie ihr immer erzählt.

Vor Monstern fühlte sie sich nie beschützt, weil die immer gruslig waren.

Sie spielt die Games *Sims 4*, *Doki Doki Literature Club*, *Beyond the Souls*, *Outcast* und *Five Nights at Freddy*.

Im Fernsehen schaut sie den History Channel, *Five Deadly Sins*, *Tokyo Ghoul*, *Attack on Titan* und *Noragami*.

Die SchülerIn kennt sehr viele Monster, klassische Monster aus den Medien, asiatische Monster, Monster aus dem Balkan und Filmmonster. In ihrer Zeichnung ist ein asiatischer Einschlag zu erkennen und das Katzentier ist ein Mischwesen, inspiriert von der gezeigten PPT. Die Zeichnung wurde von einer Vorlage aus dem Internet entwickelt. Obwohl die SchülerIn europäische Wurzeln hat, wirken ihre Zeichnung und ihre Antworten von Fragebogen A asiatisch beeinflusst aus.

Fragebogen B:

- Monster 1 ist ein *Krampus*. Er ist gar nicht sympathisch und auch sein Charakter ist unsympathisch.
- Monster 2 ist ein *fetter Krampus*. Die Sympathie geht so. Keine Angaben zum Charakter.
- Monster 3 sind *Aliens*. Sie sind geht so sympathisch.
- Monster 4 ist *Godzilla*. Es ist eher sympathisch.
- Monster 5 Im Bild ist ein *Alien* zu sehen, das nicht ganz so sympathisch ist. Zum Charakter wurden keine Angaben gemacht.
- Monster 6 ist ein *Pokemon*. Es ist nicht ganz sympathisch.
- Monster 7 ist ein *Pokemon-Monster*. Es ist nicht ganz sympathisch und hat keine Angaben zum Charakter bekommen.
- Monster 8 zeigt einen *mutierten Fisch*, der geht so sympathisch ist. Keine Angaben zum Charakter.

Die SchülerIn spielt sehr viele Games und sieht auch viel fern. Die Phantasievielfalt der Antworten von Fragebogen B scheint gering zu sein. Es wurden bewusst die schon bekannten klassischen Monsternamen wie *Krampus*, *Alien*, *Godzilla* und *Pokemon* verwendet, aber keine eigenen Namen entwickelt und den Bildern zugeordnet.

SchülerIn 7 - Mischwesen:



Wir sehen die Bleistiftzeichnung einer Figur, einem Mischwesen nachempfunden, das in der PPT gezeigt wurde. Es hat ein Fuchsoberteil mit einem Fischeschwanz, dünne Beinchen stehen auf einem Stein. Eine ausgefeilte Oberflächenstruktur ist zu erkennen.

Fragebogen A:

SchülerIn 7 kennt *Big Foot* aus *I Carly*, das *Monster von Loch Ness* aus *Phineas und Pherb*, *Frankenstein*, *Banshee*, *Kappas*, *The Bug*, *Sirenen*, *Gorgonen*, *Sphinx* und *Grinch*.

Am meisten fürchtet sie sich vor *Baba Yaga* und beschützt fühlt sie sich von keinem Monster. Sie spielt die Spiele *Gardenscapes* und *Sims 4* und schaut die Serien *Witches of East End*, *Riverdale*, *Tote Mädchen lügen nicht*, *Stranger Things*, *Prison Break*, *New Girl* und *Pretty Little Liar*.

Die SchülerIn hat sich bei ihrer Zeichnung von der gezeigten PPT und den dort präsentierten Mischwesen inspirieren lassen und ihre eigene Version davon entwickelt. Sie kennt Monster aus den Medien.

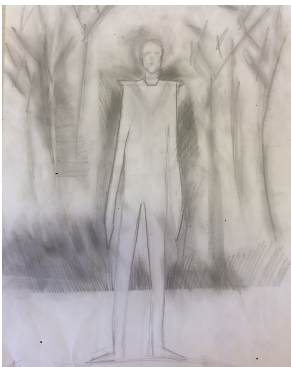
Fragebogen 2:

- | | |
|-----------|---|
| Monster 1 | S 7 nennt das Monster <i>Krampus</i> , findet es gar nicht sympathisch und hat sich nicht über den Charakter des Monsters geäußert. |
| Monster 2 | ist <i>Big Foot</i> . Er ist nicht ganz sympathisch. Keine Angaben zum Charakter. |
| Monster 3 | sind geht so sympathische <i>Löwenmänner</i> . |
| Monster 4 | ist ein <i>Kettenfresser</i> . Er ist geht so sympathisch. |
| Monster 5 | ist ein <i>Krabulettenschnösel</i> , der geht so sympathisch ist. Keine Angaben zum Charakter. |

- Monster 6 ist aus *Chichiros Reise zum Zauberland*. Es ist geht so sympathisch und sieht nett aus.
- Monster 7 ist eine *Oktopushülle*, die geht so sympathisch ist.
- Monster 8 Wir sehen einen *Fischkopf*. Er ist geht so sympathisch und es wurden keine Angaben zum Charakter gemacht.

Krampus, *Big Foot* und *Chichiro* sind der SchülerIn aus Medien bekannte Monster. Die Antworten von Fragebogen B sind sonst eher unspektakulär, die Phantasievielfalt wirkt durchschnittlich.

SchülerIn 9 - Slenderman:



Slenderman als geschummerte Bleistiftzeichnung. Eine sehr direkte und trotzdem eigenständige Sujetvorlage der Filmfigur *Slenderman*. Das Bild zeichnet sich durch eine extem gute Grafik aus, wobei in der Vorlage der Körper dunkel, in der Interpretation eher heller ist und dadurch fast einfallsreicher wirkt.

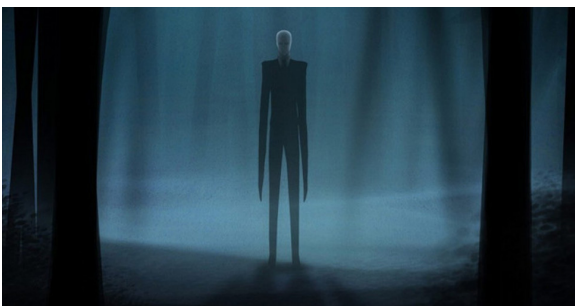


Abb 55: Slenderman original Filmfigur, Sony Pictures, 2018

Fragebogen 1:

Die SchülerIn kennt *Mr. Wide Mouth*, *Saw*, *Slenderman*, *Big Foot*, *SCP*, *Satan* und *Scream*.

Sie fürchtete sich am meisten vor Slenderman und fühlte sich von keinem Monster beschützt.

Sie spielt *Candy Crush* und kennt den Film *Scream*.

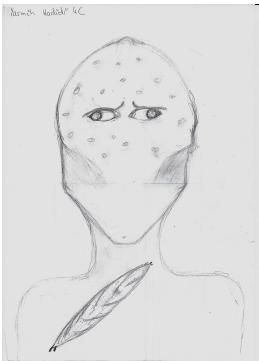
Die SchülerIn zeichnete für die Aufgabenstellung genau das Monster, vor dem sie sich am meisten gefürchtet hat. Dieses Monster hat sie bewusst gewählt und kennt es aus den Medien.

Fragebogen 2:

- | | |
|-----------|---|
| Monster 1 | ist ein <i>Stierbocksumpfmonster</i> , das nicht ganz sympathisch ist. S 9 hat Angst vor dem Charakter des Monsters. |
| Monster 2 | ist <i>Wollfetti</i> . Er ist eher sympathisch und er sieht süß aus. |
| Monster 3 | Wir sehen <i>Trixi</i> , <i>Tortu</i> und <i>Käsemonster</i> . Sie sind sehr sympathisch und sie sehen aus wie aus einer Kinderserie. |
| Monster 4 | ist <i>Dino</i> und gar nicht sympathisch. Ich habe Angst davor. |
| Monster 5 | heißt <i>Schrap Schnap</i> . Es ist nicht ganz so sympathisch. Keine Angaben zum Charakter. |
| Monster 6 | ist ein <i>Riesenreiskorn</i> . Es ist nicht ganz sympathisch, aber wirklich süß. |
| Monster 7 | ist ein <i>Tintenfisch</i> . Es ist nicht ganz sympathisch und S 9 hat Angst davor. |
| Monster 8 | ist eine <i>Tiefseeglühbirne</i> . Es ist gar nicht sympathisch und sie findet seinen Charakter ekelig. |

Die Namen der Monster in Fragebogen B sind einfallsreich. Bis auf *Dino*, der aus den Medien bekannt ist, ist Phantasievielfalt bei der Namensnennung zu erkennen. Die Sympathiewerte sind durchschnittlich.

SchülerIn 10:



In Form einer Bleistiftzeichnung sehen wir eine Figur ohne Nase und Mund, dafür mit runden, kleinen Flecken im Gesicht, Geschwüren ähnelnd. Ein auswärtsschielendes Monster mit einer Riesennarbe auf der Brust, einer Beule am Kopf und sehr eingefallenen Wangen.

Fragebogen A:

SchülerIn 10 kennt eigentlich keine Monster. Natürlich kennt sie *Big Foot*, aber sie findet, dass er kein Monster ist, sondern nur große Füße hat und wahrscheinlich behaart ist. Sie kennt nur *Medusa* aus Filmen und Geschichten, die ihr erzählt wurden. Aber sie kennt sich mit *Medusa* nicht so gut aus.

Sie fürchtet sich vor keinen Monstern. Sie hatte immer nur Angst vor Geistern, nicht vor Monstern, weil sie nicht so viele kannte.

Von *Big Foot* fühlt sie sich beschützt, weil sie nicht findet, dass er ein Monster ist, sondern dass er nur wegen seines Aussehens als solches bezeichnet wird. Sie mag *Big Foot*, weil sie ihn versteht.

Sie spielt die Games Musik, Cooking Fever und Episode (englische Geschichten, die als Zeichentrickspiele dargestellt werden).

Sie schaut die Serien The American Horror Story, Pretty Little Liars, Young Sheldon, Vampire Diaries, Teen Wolf, Zoo, Gossip Girl, Lie to me, Hamlock Grove und The Lying Game.

Die SchülerIn hat keinen Fernseher zuhause.

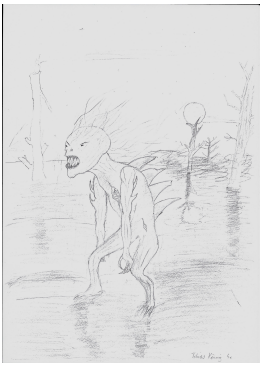
Die SchülerIn zeichnete das Bild eines Monsters, für das keine Referenz gefunden wurde. Sie kennt nur das Monster *Big Foot*, spielt ein paar Spiele und kennt einige Serien.

Fragebogen 2:

- Monster 1 heißt *Zombie-Horn-Kopf* und kann jemanden zu Tode erschrecken. Weiters kann es sich gut tarnen. Es ist eher sympathisch und sein Charakter gefällt ihr, weil er erschreckend und gruselig aussieht, aber es nicht seine Absicht ist.
- Monster 2 heißt *Big Mama* und kann sehr schnell und gut Sachen bauen. Sie ist sehr sympathisch, lieb und will nichts Böses. Jedoch zerquetscht sie viele beim Gehen, da sie so groß und breit gebaut ist und die Anderen nicht sieht.
- Monster 3 Zu sehen ist eine coole Band, die in Monstersprache *The Monster Club* nachsingt. Sie sind sehr sympathisch und flauschig, weil sie eine Band sind, die für alle Altersgruppen geeignet sind. Sie meinen alles gut, was sie tun.
- Monster 4 ist ein Dinosaurier und hat keine speziellen Kräfte. Er ist eher sympathisch und obwohl er scharfe Krallen und spitze Zähne hat, benützt er sie nicht, um Sachen zu zerstören, sondern um böse Menschen zu bekämpfen.
- Monster 5 ist eine *Insektenkopfschere*. Sie kann so gut sehen wie sie fliegt.
- Monster 6 heißt *Maschmelobauch* und kann gut kuscheln und alles mit seinem Bauch abwehren. Es wirkt sehr sympathisch, alt und ruhig.
- Monster 7 hat Insektententakel. Es kann aus seinen Händen Schleim rausschießen. Es ist eher sympathisch, nett und höflich, hat aber recht schleimige Haut. Besser nicht anfassen!
- Monster 8 ist ein *Fischkopf*, der so laut rülpfen kann, dass dabei ein Tornado entstehen kann. Das Monster ist eher sympathisch und der Charakter ist sympathisch. Seine Gesichtszüge sind meistens traurig.

Die SchülerIn hat keinen Fernseher zuhause, was sich positiv auf ihre Kreativität auswirkt. Die Namen der Monster sind teilweise aus den Medien bekannt, wie *Monster Club* und *Dinosaurier*. Die unterschiedlichen Eigenschaften der beschriebenen Monster sind umfangreich ausgearbeitet und lustig.

SchülerIn 13:



Eine lineare Bleistiftzeichnung – ein Monster mit vier Rückenflossen und brennendem Haupt. Seine Brust ist geöffnet und es hat pro Arm zwei Flossen. Es besitzt extrem viele spitze Zähne im Gebiss und ist in eine Art Endzeitlandschaft gesetzt.

Fragebogen 1:

Die SchülerIn kennt *Nessi* und *Slenderman* aus Erzählungen, sowie *Big Foot* aus dem Fernsehen.

Sie hat sich vor keinem Monster gefürchtet und von einem *großen Bären mit Engelsflügel* beschützt gefühlt.

Gespielt werden die Spiele *Fifa*, *Super Mario* und *Mario Party*.

Bekannte Serien sind *Sehr Witzig!?* und *Hubert und Staller*.

Nessie, *Slenderman* und *Big Foot* sind aus den Medien bekannt. Für das gezeichnete Monster wurde kein Referenzbild gefunden. Das Bild ist phantasievoll gestaltet.

Fragebogen 2:

Monster 1 ist ein *Percht*, der Geister verjagen kann. Er ist gar nicht sympathisch, aber sein Gesicht ist cool.

Monster 2 heißt *Bladoom*, der alles überrollt. Er ist eher sympathisch und sein Körper gefällt.

Monster 3 ist *Kronasefuri*. Er kann schnell laufen. Er ist nicht ganz sympathisch. Frage 3 wurde nicht beantwortet.

Monster 4 ist *Snauz*. *Snauz* ist geht so sympathisch, groß und stark.

Monster 5 ist *Lernok* und er kann fliegen. Er ist geht so sympathisch.

- Monster 6 *Marschmeloko* kann nichts. Er ist geht so sympathisch und dick.
- Monster 7 heißt *Schleimasch* und ist eher sympathisch, aber zu hässlich.
- Monster 8 ist ein *Fischmann*, der gar nicht sympathisch ist.

Die Namen der beschriebenen Monster erscheinen selbsterfunden und humorvoll, die Sympathiewerte und Charaktereigenschaften durchschnittlich. Bis auf den *Percht* sind keine Monster aus Medien oder Games beschrieben.

SchülerIn 14 – Chimäre (Mischwesen):



Wir sehen die *Chimäre Fred* – ein Mischwesen, das sich auf die *Chimäre* in der gezeigten PPT bezieht. Sie hat einen Skorpionsschwanz, ist eine schematisierte Bleistiftzeichnung mit humanoidem Katzenkopf. Ein zeichenartiger Mond ist in der Rundung des Skorpionschwanzes zu sehen.

Fragebogen 1:

Die SchülerIn kennt *Vampire* und *Werwölfe* aus Fernsehserien, *Nessi* von Geschichten, *Sphinx*, *Minotaurus*, *Skrill*, *Charybdis*, *Zyklop*, *Minotauren*, *Eeriboia* und *Erebos*.

Sie hat sich besonders vor *Medusa* gefürchtet und fühlte sich von *Vampiren* beschützt.

Sie spielt keine Games und schaut Filme und Serien wie *The Flash*, *Arrow*, *Supergirl*, *Nikita*, *Elementary*, *Grimm*, *Lie to me*, *The Mentalist*, *Beyond*, *Emerald City*, *The Tomorrow People*, *Lucifer*, *Stranger Things*, *Coral Valley Saga*, *Huntik: Secret & Seekers*, *Shadow Hunters*, *Teen Wolf*, *Scorpion*, *Legends of Tomorrow*, *Code 37*, *Outlander*, *Mindhunter*, *My Little Pony*, *Trollhunter*, *Winx*, *Miraculous: Tales of Ladybug and Cat Noir*, *Marvels Jessica Jones*, *Miss Daredevil*, *Supernatural* und *Vampire Diaries*.

Die *Chimäre Fred* ist sehr kreativ gestaltet. Die SchülerIn hat als Vorlage die *Chimäre* aus der PPT gewählt und diese weiterentwickelt. Während die gezeigte *Chimäre* ein Mischwesen aus Löwe, Ziege und Schlange war, setzte sich die interpretierte *Chimäre* aus einem Katzenkopf und einem Skorpionschwanz zusammen.

Fragebogen 2:

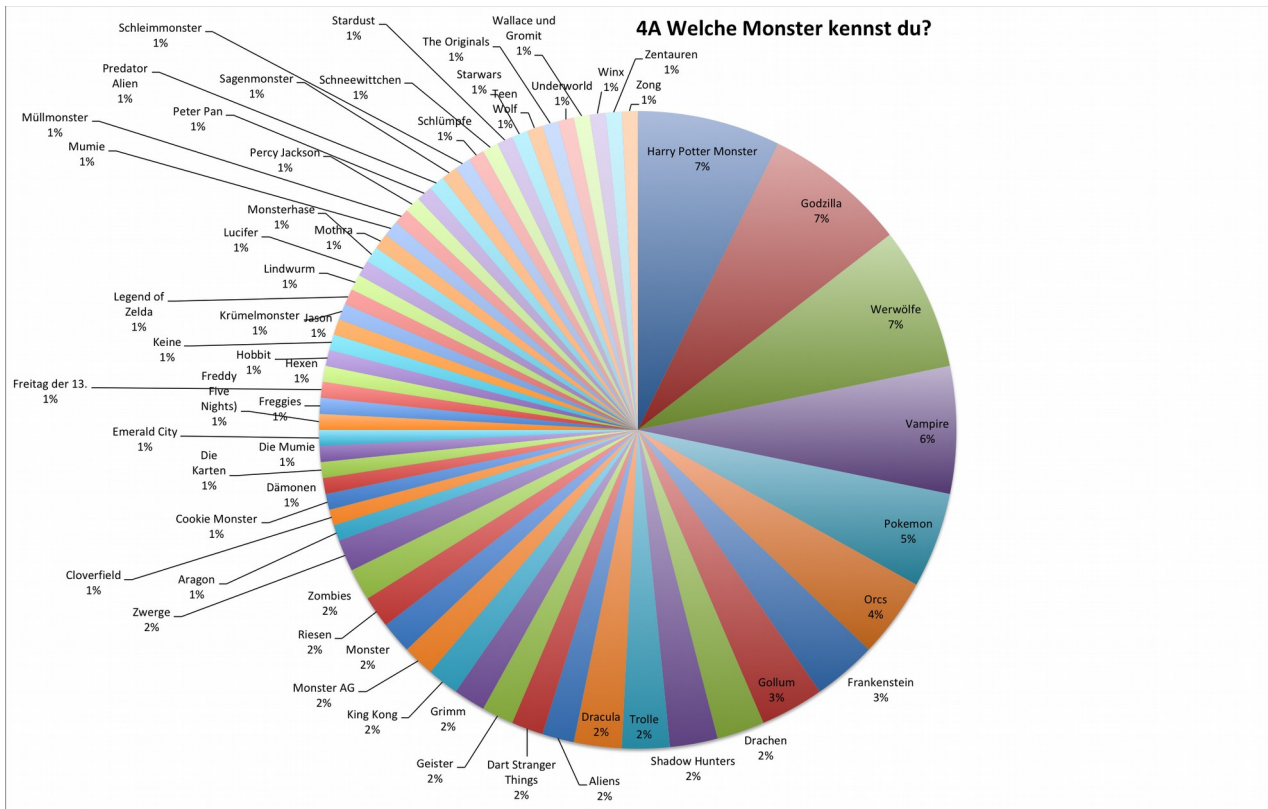
- Monster 1 ist ein *Teufelsfresser*. Die SchülerIn findet ihn gar nicht sympathisch und kennt seinen Charakter nicht.
- Monster 2 S 14 nennt das Monster *Pelzbusch*. *Pelzbusch* findet sie gar nicht sympathisch und charakterlich kennt sie es nicht.
- Monster 3 sind *Teletubbies*. Sie sind eher sympathisch, aber S 14 kennt keines der Monster.
- Monster 4 ist ein *Dinofresser* und geht so sympathisch.
- Monster 5 ist ein *Krabbenmann*, der gar nicht sympathisch ist. Keine Angaben zum Charakter.
- Monster 6 *Schnautzel* ist eher sympathisch, aber S 14 kennt sie nicht.
- Monster 7 *Haihrabe* ist eher sympathisch. Keine Angaben zum Charakter.
- Monster 8 Wir sehen eine *Fischbulette*. Sie ist gar nicht sympathisch und S 14 hat keine Angaben zu seinem Charakter gemacht.

Die SchülerIn hat den Monstern selbst ausgedachte Namen gegeben. Ausgenommen sind die *Teletubbies*, die sie aus den Medien kennt. Es wurden keine Angaben zu den Charakteren der Figuren gemacht. Die Sympathiewerte sind durchschnittlich.

11.3. Auswertung Fragebögen

11.3.1. Fragebogen A (Ausgabe an die Klassen VOR der PPT)

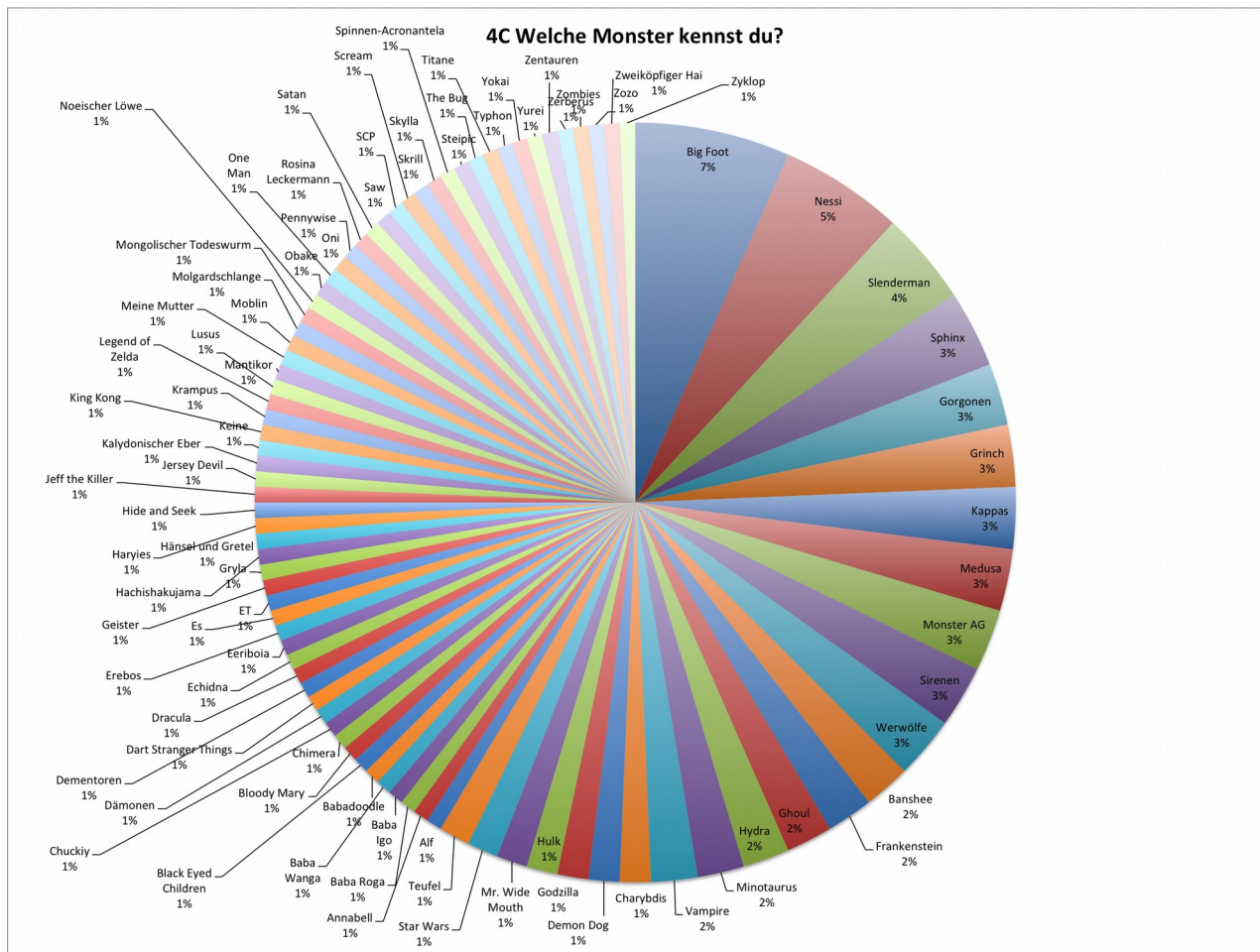
Frage 1: „Welche Monster kennst du?“



Die bekanntesten Monster der 4A Klasse waren *Harry Potter Monster*, *Godzilla* und *Werwölfe* mit je neun Nennungen, acht *Vampire*, sechsmal *Pokemon*, fünf *Orcs*, viermal *Frankenstein* und *Gollum*, sowie je drei *Drachen*, *Shadow Hunters*, *Trolle* und *Dracula*.

Monster der Klasse 4A, die von zwei SchülerInnen genannt wurden: *Aliens*, *Dart Stranger Things*, *Geister*, *Grimm*, *King Kong*, *Monster*, *Monster AG*, *Riesen*, *Zombies* und *Zwerge*.

Monster, die einmal genannt wurden: *Aragon*, *Cloverfield*, *Cookie Monster*, *Dämonen*, *Die Karten*, *Die Mumie*, *Emerald City*, *Freddie (Five Nights)*, *Freggies*, *Freitag der 13.*, *Hexen*, *Hobbit*, *Jason*, *keine*, *Krümelsonster*, *Legend of Zelda*, *Lindwurm*, *Lucifer*, *Monster Hase*, *Mothra*, *Mumie*, *Müllmonster*, *Percy Jackson*, *Peter Pan*, *Predator Alien*, *Sagenmonster*, *Schattenmonster*, *Schleimmonster*, *Schlumpfe*, *Schneewittchen*, *Stardust*, *Starwars*, *Teen Wolf*, *The Originals*, *Underworld*, *Wallace und Gromit*, *Winx*, *Zentauren* und *Zong*.



Das bekannteste Monster der 4C Klasse war *Big Foot* mit 10 Nennungen, gefolgt von achtmal *Nessi*, sechsmal *Slenderman*, fünfmal *Sphinx* und je vier *Gorgonen*, *Grinch*, *Kappas*, *Medusa*, *Monster AG*, *Sirenen* und *Werwölfe*, sowie dreimal *Banshee*, *Frankenstein*, *Ghoul*, *Hydra*, *Minotaurus* und *Vampire*. Monster der Klasse 4C, von jeweils zwei SchülerInnen genannt: *Charybdis*, *Demon Dog*, *Godzilla*, *Hulk*, *Mr. Wide Mouth*, *Starwars*, *Teufel*.

Monster, die einmal genannt wurden: *Alf*, *Annabell*, *Baba Roga*, *Baba Igo*, *Baba Wanga*, *Babadoodle*, *Black Eyed Children*, *Bloody Mary*, *Chimera*, *Chuckiy*, *Dämonen*, *Dart Stranger Things*, *Dementoren*, *Dracula*, *Echidna*, *Eeriboia*, *Erebos*, *Es*, *ET*, *Geister*, *Gryla*, *Hachishakujama*, *Hänsel und Gretel*, *Haryies*, *Hide and Seek*, *Jeff the Killer*, *Jersey Devil*, *Kalydonischer Eber*, *keine*, *King Kong*, *Krampus*, *Legend of Zelda*, *Lusus*, *Mantikor*, *meine Mutter*, *Moblin*, *Molgardschlange*, *Mongolischer Todeswurm*, *Noeischer Löwe*, *Obake*, *One Man*, *Oni*, *Pennywise*, *Rosina Leckermann*, *Satan*, *Saw*, *SCP*, *Scream*, *Skrill*, *Skylla*, *Spinnen – Acronantela*, *Steipnic*, *The Bug*, *Titane*, *Typhon*, *Yokai*, *Yurei*, *Zentauren*, *Zerberus*, *Zombies*, *Zozo*, *zweiköpfiger Hai*, *Zyklop*.

Die meistgenannten Monster der 4A waren *Harry-Potter-Monster*, *Godzilla* und *Werwölfe*, von der 4C waren es *Big Foot*, *Nessie* und *Slenderman*.

Davon in Zeichnungen umgesetzt wurden *Godzilla*, *Nessie*, *Medusa* und *Slenderman*. Dem *traurigen Wolkenmonster* könnte man einen Medusabezug zuordnen.

Beide Klassen hatten schon vor dem Forschungsprojekt ein umfangreiches Monsterwissen.

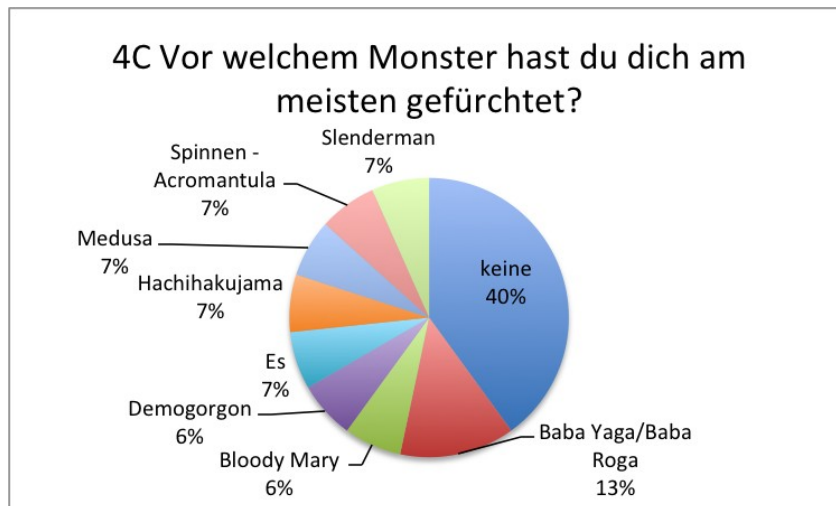
Die Klasse 4C kannte allerdings viel mehr Monster, als die 4A. Das hängt sicher auch mit der SchülerIn 4 mit Mongolischen Wurzeln zusammen, die ein fundamentales Grundwissen über das Forschungsthema besitzt und im Unterricht auch gerne teilt.

Die SchülerInnen kopieren sehr viele der Namen aus den Medien, wenige aus Games.

Frage 2: „Vor welchem Monster hast du dich am meisten gefürchtet?“



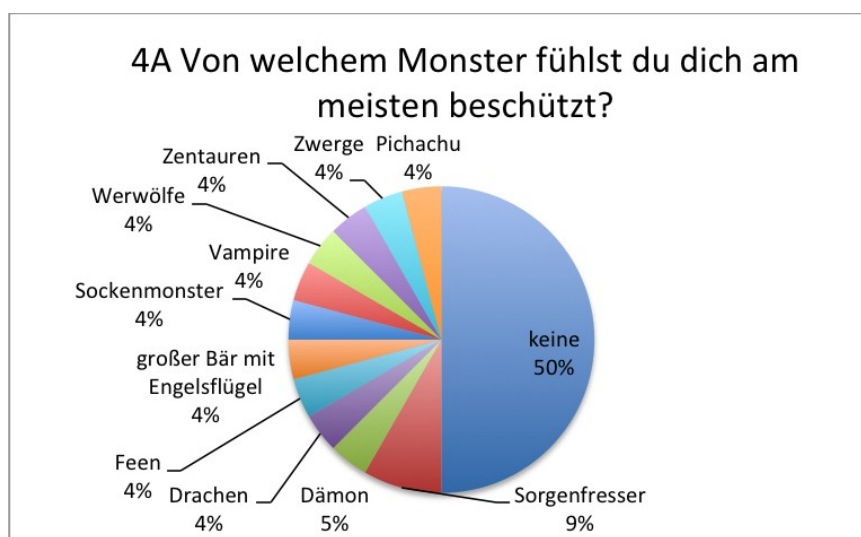
In der 4A gab es elf SchülerInnen, die sich noch nie vor Monstern fürchteten, drei hatten vor *Werwölfen* Angst, zwei vor *Hexen* und je eine SchülerIn fürchtete sich vor *Dämonen*, *Edward mit den Scherenhänden*, *Godzilla*, *Gollum*, *Grimm* und vor *Vampiren*.



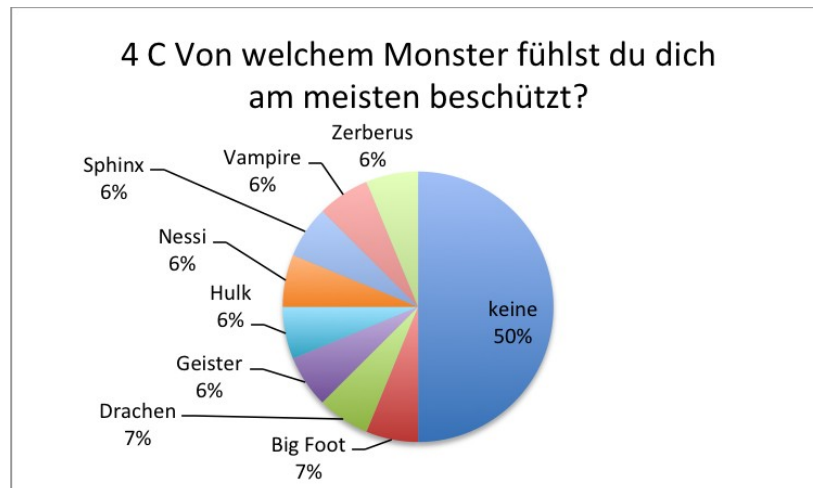
Sechs SchülerInnen der 4C fürchten sich nicht vor Monstern, je eine SchülerIn hat Angst vor *Baba Roga*, *Baba Yaga*, *Bloody Mary*, *Demorgorgon*, *Es*, *Hachihakujama*, *Medusa*, *Spinnen (Acromantula)* und *Slenderman*.

In der 4A fürchten sich 50 % der Klasse nicht vor Monstern. Die größte Angst haben sie vor *Werwölfen* und *Hexen*. In der 4C fürchten sich 40 % nicht vor Monstern, am meisten vor *Baba Yagas/Rogas* (Hexen aus dem Balkan). Von den genannten Monstern in Zeichnungen umgesetzt wurden *Dämonen*, *Godzilla*, *Slenderman*, *Hexen* und *Medusa*, wenn man davon ausgeht, dass die Schlangen durch Blitze ersetzt wurden. Das *Tentakelmonster Poseidra* von SchülerIn 18 aus der 4A könnte auch von einem *Spinnentier (Acromantula)* weiterentwickelt worden sein.

Frage 3: „Von welchem Monster fühlst du dich am meisten beschützt?“



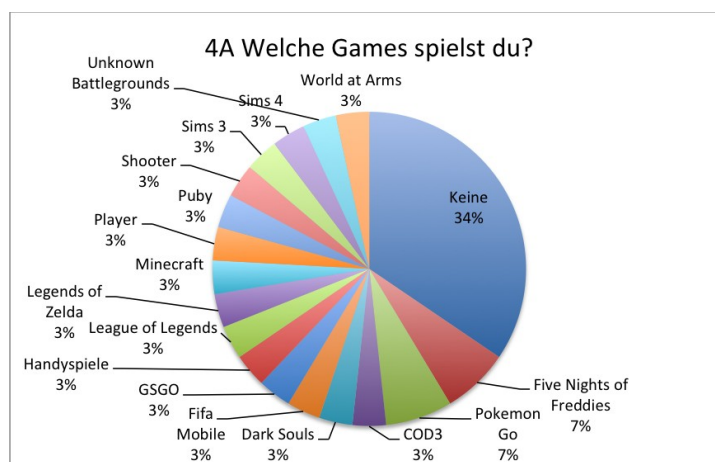
12 SchülerInnen der 4A fühlen sich von Monstern nicht beschützt. Zwei SchülerInnen fühlen sich von *Sorgenfressern* beschützt und je eine von einem *Dämon*, *Drachen*, einer *Fee*, einem *großen Bären mit Engelsflügel*, einem *Sockenmonster*, *Vampiren*, *Werwölfen*, *Zentauren*, *Zwergen* und von *Pichachu*.



8 SchülerInnen der 4C fühlen sich von Monstern nicht beschützt. Je eine von *Big Foot*, *Drachen*, *Geister*, *Hulk*, *Nessie*, *Spinx*, *Vampire* und einem *Zerberus*.

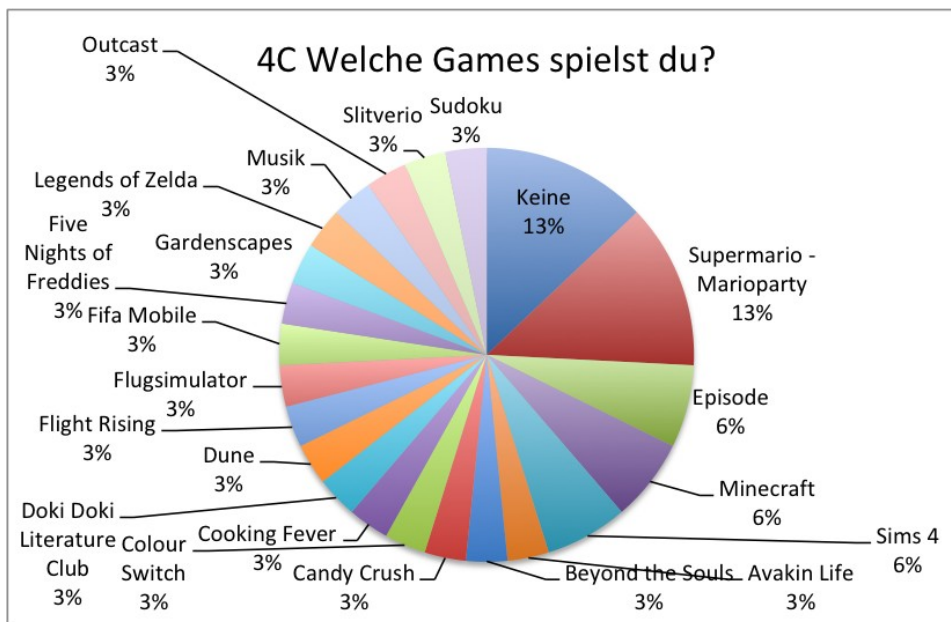
50 % beider Klassen fühlen sich nicht von Monstern beschützt. Die 4A noch am ehesten von *Sorgenfressern* und die 4C von *Big Foot* und *Drachen*. Von den genannten Monstern wurden *Drachen*, *Dämonen* und *Nessie* in Zeichnungen umgesetzt. Außer *Pikachu* gab es keine Nennungen aus dem Spielesektor, es wurden keine Monster aus Games in Zeichnungen umgesetzt. Fast alle genannten Monster sind aus den Medien bekannt.

Frage 4: „Welche Games spielst du?“



10 SchülerInnen der 4A spielen keine Games, je zwei *Five Nights of Freddies* und *Pokemon Go* und je eine *COD3*, *Darks Souls*, *Fifa Mobile*, *GSGO*, *Handyspiele*, *League of Legends*, *Legends of Zelda*, *Minecraft*, *Player*, *Puby*, *Shooter*, *Sims 3*, *Sims 4*, *Unknown Battleground* und *World at Arms*.

Keines dieser Spiele diente als Vorlage für die hergestellten Zeichnungen.

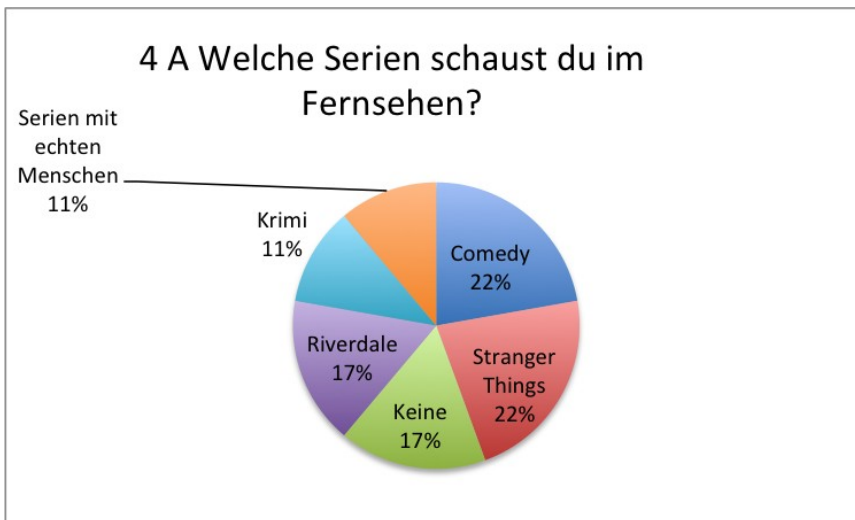


In der 4C spielen vier SchülerInnen keine Spiele und vier *Supermario*. Je zwei spielen *Minecraft* und *Sims 4* und je eine SchülerIn spielt *Avakin Life*, *Beyond the Souls*, *Candy Crush*, *Colour Switch*, *Cooking Fever*, *Doki Doki Literature Club*, *Dune*, *Flight Rising*, *Flugsimulator*, *Five Mobile*, *Five Nights of Freddies*, *Gardenscape*, *Legends of Zelda*, *Musik*, *Outcast*, *Slitverio* und *Sudoku*.

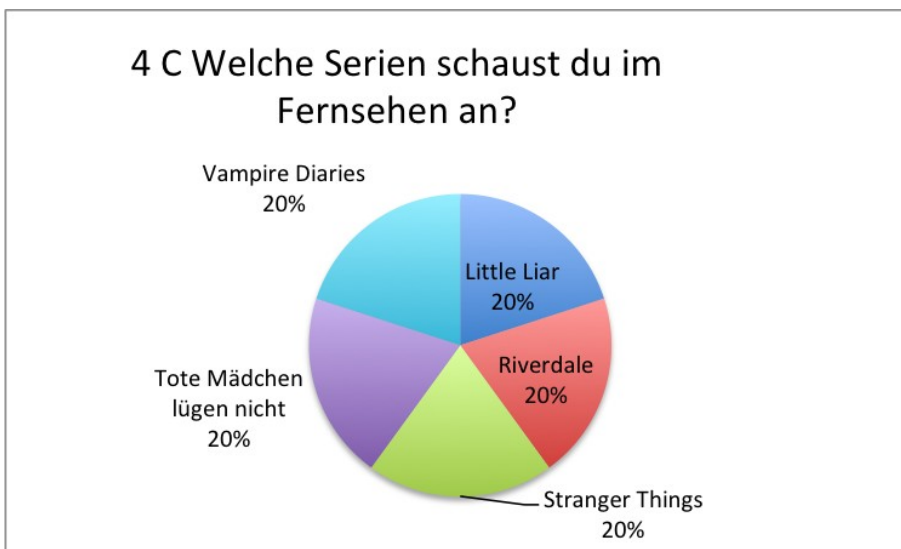
In der 4C werden mehr Spiele gespielt als in der 4A. Außer *Supermario* wurde kein Game als Vorlage für die Zeichnungen verwendet. Keine SchülerIn der 4A, in der die Zeichnung von *Supermario* gefertigt wurde, hat dieses Game im Fragebogen genannt. In der 4C wurde *Supermario* viermal genannt, aber keine der SchülerInnen hat eine Supermariofigur als Vorlage genommen.

Man kann daraus schließen, dass die SchülerInnen sehr viele Bilder aus den Medien kopieren, allerdings kaum welche von den Games, die sie spielen.

Frage 5: „Welche Serien schaust du im Fernsehen an?“



Je vier SchülerInnen der 4A schauen die Serien *Comedy* und *Stranger Things*, drei sehen sich keine Serien an und drei *Riverdale*, sowie je zwei SchülerInnen Krimis und Serien mit echten Menschen.



In der 4C sehen je zwei SchülerInnen *Little Liar*, *Riverdale*, *Stranger Things*, *Tote Mädchen lügen nicht* und *Vampire Diaries*.

Das Serienverhalten der beiden Klassen ist ähnlich. Beide Klassen schauen die Monsterserie *Stranger Things* und die Serie *Riverdale* an. Das Monster aus der 4C von SchülerIn 13 könnte inspiriert von einem *Vampir* oder *Dämonen* aus den Medien entstanden sein, was aber nicht eindeutig zuzuordnen ist. Die genannten Serien der beiden Klassen dienten, wie die Games, nicht als Vorlage der hergestellten Monsterzeichnungen.

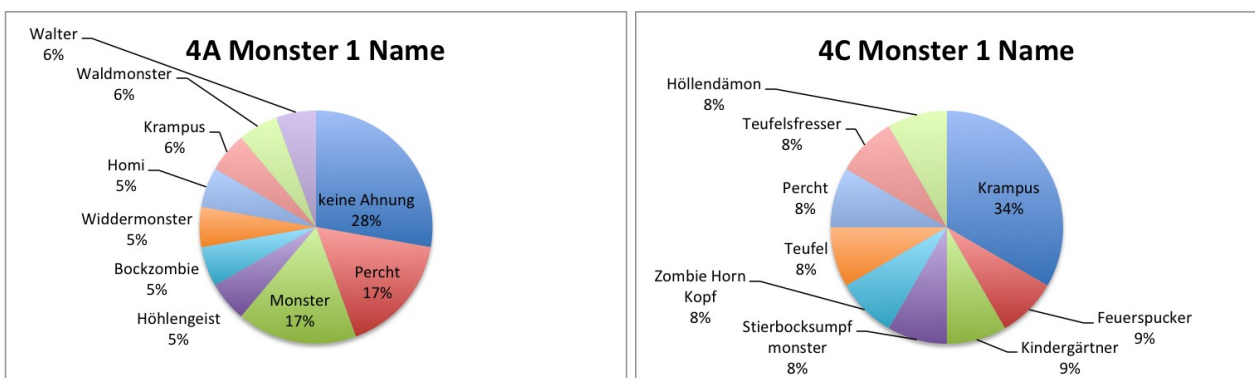
11.3.2 Auswertung Fragebogen B: (Ausgabe an die Klassen NACH der PPT)



Monster 1:

Abb. 45: Percht, 2019

Welcher Name wurde dem Monster gegeben?

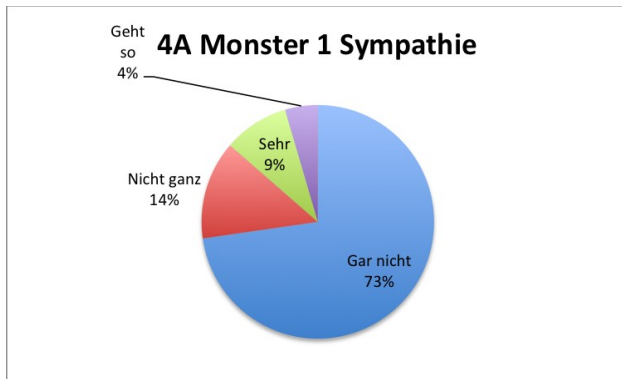


Zu den Monsternamen der 4A haben fünf SchülerInnen keine Ahnung, welchen Namen das Monster haben könnte, drei bezeichneten es als *Percht* und drei als *Monster*. Einmalig genannt wurden die Namen *Höhlengeist*, *Bockzombie*, *Widdermonster*, *Homi*, *Krampus*, *Waldmonster* und *Walter*.

Im Vergleich dazu war der meist genannte Name der 4C *Krampus* mit vier Nennungen, je eine Nennung bekamen die Namen *Feuerspucker*, *Kindergärtner*, *Stierbocksumpfmonster*, *Zombie Horn Kopf*, *Teufel*, *Percht*, *Teufelsfresser* und *Höllendämon*.

Der Name *Percht* wurde von insgesamt vier SchülerInnen genannt, drei aus der 4A und eine aus der 4C. Ansonsten gab es namentlich keine Gemeinsamkeiten zwischen den Klassen.

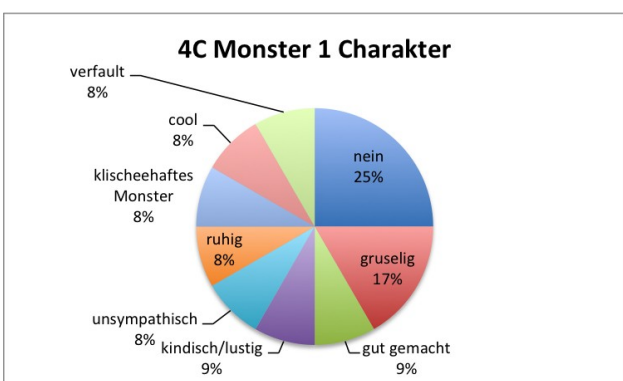
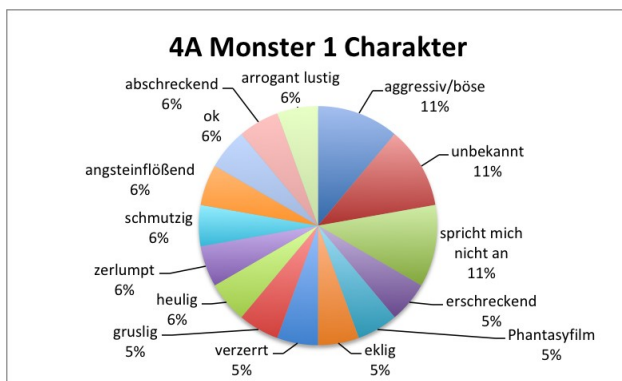
Wie sympathisch, bzw. unsympathisch wurde das Monster empfunden?



16 SchülerInnen der 4A fanden das Monster 1 gar nicht sympathisch, drei nicht ganz sympathisch, zwei sehr sympathisch und eine SchülerIn wählte geht so.

Vier SchülerInnen der 4C wählten gar nicht sympathisch, vier nicht ganz, drei eher und eine SchülerIn geht so.

Wie wurde der Charakter eingeschätzt?



Charakterlich bezeichneten je zwei SchülerInnen der 4A das Monster als aggressiv und böse, zwei als unbekannt und zwei waren der Meinung, dass es sie nicht ansprache. Je eine Stimme bekamen die Charaktereigenschaften erschreckend, eklig, verzerrt, gruslig, heulig, zerlumpt, schmutzig, angsteinflößend, ok, abschreckend, arrogant, lustig und eine Nennung bekam das Stichwort Phantasyfilm.

Im Vergleich mochten drei SchülerInnen der 4C den Charakter des Monsters nicht, zwei fanden ihn gruselig und je eine SchülerIn entschied sich für gut gemacht, kindisch/lustig, unsympathisch, ruhig, klischeehaft, cool und verfault.

Summary Monster 1:

Die genannten Namen wurden nicht in den hergestellten Zeichnungen umgesetzt, wenn man von den drei Nennungen der allgemeinen Bezeichnung *Monster* absieht.

Die Namen der 4A wirken verglichen mit denen der 4C freundlicher und menschlicher. Das könnte damit zusammenhängen, dass die 4A nicht mit gruseligen Monsterbildern dauerbespielt wurden.

Der Name *Homi* ist aus den Medien bekannt, *Krampus* und *Teufel* aus dem lokalen Brauchtum.

Vergleicht man die Ergebnisse der Sympathiewerte, scheint die 4C das Monster positiver zu beurteilen als die 4A, die keinerlei Bildmaterial bekommen hat. Es könnte sein, dass die Monster in der 4C durch die vielen wiederkehrenden Bildbeispiele der PPT aufgrund des Wiedererkennungswertes positiver beurteilt wurden.

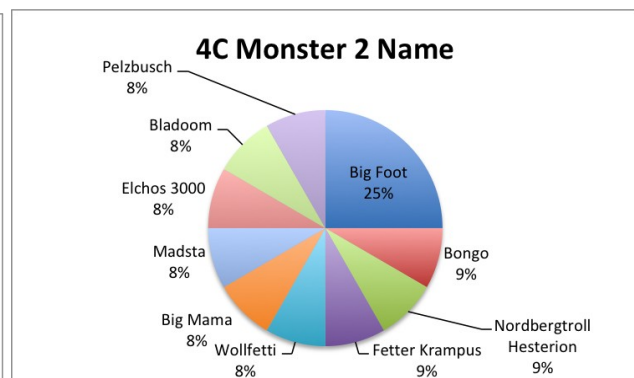
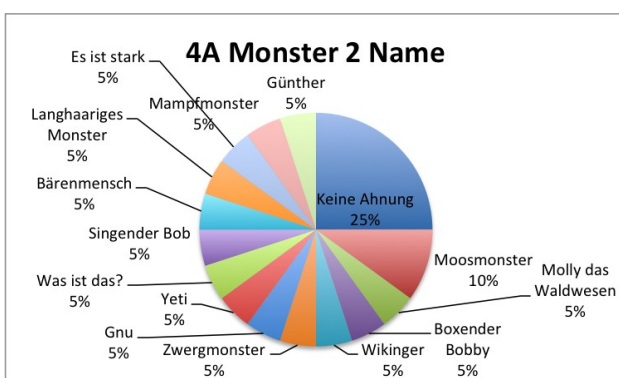
Die einzigen zwei charakterlichen Übereinstimmungen waren einmal gruselig und einmal lustig. Außer lustig und cool gab es nur negative Charaktereigenschaften. Die Charaktere der gezeichneten Monster wirken freundlicher als die im Fragebogen B genannten.



Abb. 46: Percht, 2019

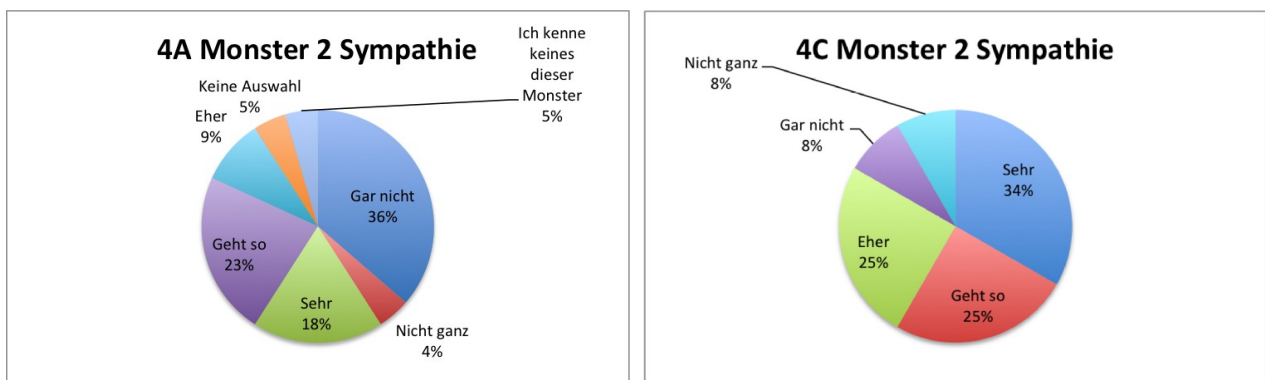
Monster 2:

Welcher Name wurde dem Monster gegeben?



Fünf SchülerInnen der 4A haben *keine Ahnung*, wie das Monster 2 heißen könnte, zwei SchülerInnen nannten es *Moosmonster* und je einmal wurde es *Molly das Waldwesen*, *Boxender Bobby*, *Wickinger*, *Zwergmonster*, *Gnu*, *Yeti*, *Was ist das?*, *Singender Bob*, *Bärenmensch*, *langhaariges Monster*, *Es ist stark*, *Mampfmonster* und *Günther* genannt. In der 4C nannten es drei SchülerInnen *Big Foot* und je eine SchülerIn *Bongo*, *Nordberg troll*, *Hesterion*, *Fetter Krampus*, *Big Mama*, *Madsta*, *Elchos 3000*, *Bladood* und *Pelzbusch*.

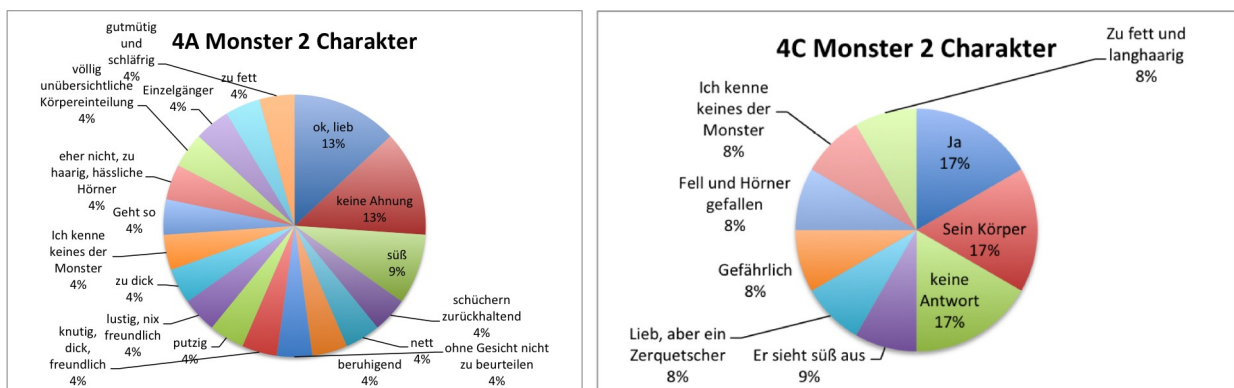
Wie sympathisch, bzw. unsympathisch wurde das Monster empfunden?



In der 4A fand jeweils eine SchülerIn das Monster sehr sympathisch, geht so sympathisch, eher sympathisch, nicht ganz sympathisch und gar nicht sympathisch. Eine SchülerIn enthielt sich der Stimme und eine schrieb: Ich kenne keines dieser Monster.

Vier SchülerInnen der 4C bezeichneten das Monster 2 als sehr sympathisch, drei als geht so sympathisch, drei als eher sympathisch. Eine SchülerIn fand es gar nicht und eine nicht ganz sympathisch.

Wie wurde der Charakter eingeschätzt?



Der Charakter wurde in der 4A dreimal als ok, lieb bezeichnet, dreimal mit keine Ahnung, zweimal süß und je einmal als schüchtern zurückhaltend, nett, beruhigend, ohne Gesicht nicht zu beurteilen, knutig, dick und freundlich, putzig, lustig, nix freundlich, zu dick, geht so, eher nicht, zu haarig, völlig unübersichtliche Körpereinteilung, Einzelgänger, zu fett, gutmütig und schläfrig, sowie einmal: Ich kenne keines der Monster.

In der 4C beurteilten zwei SchülerInnen den Charakter mit ja, zwei mochten seinen Körper, zwei enthielten sich der Antwort. Je eine SchülerIn meinte, es sieht süß aus, ist lieb, aber ein *Zerquetscher*, ist gefährlich und zu fett, sowie langhaarig. Einer SchülerIn gefallen Fell und Hörner und eine schrieb: Ich kenne keines dieser Monster.

Summary Monster 2:

Die Namensnennungen der Monster sind in beiden Klassen sehr einfallsreich. Es sind keine der genannten Namen in den Zeichnungen umgesetzt worden.

Wickinger, *Yeti* und *Big Foot* sind aus den Medien bekannt, keine Nennungen aus Games.

Im Vergleich wurde Monster 2 in der 4C sympathischer als in der 4A empfunden, was man wieder auf das vorherige Briefing der 4C mit der PPT erklären könnte.

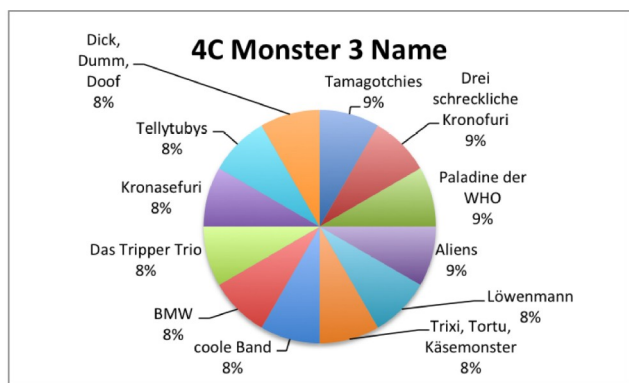
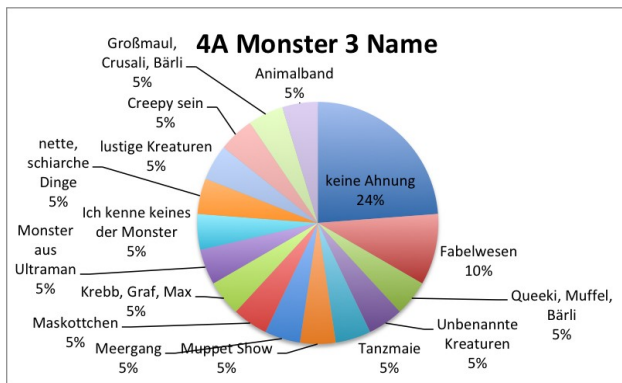
Der Charakter des Monsters wurde außer *Zerquetscher* und gefährlich als positiv empfunden. Der Grund dafür könnte die übermäßige Fettleibigkeit der Figur sein, oder die Tatsache.



Monster 3:

Abb. 47: Garamon, Kanegon, Booksa, 1966

Welcher Name wurde dem Monster gegeben?

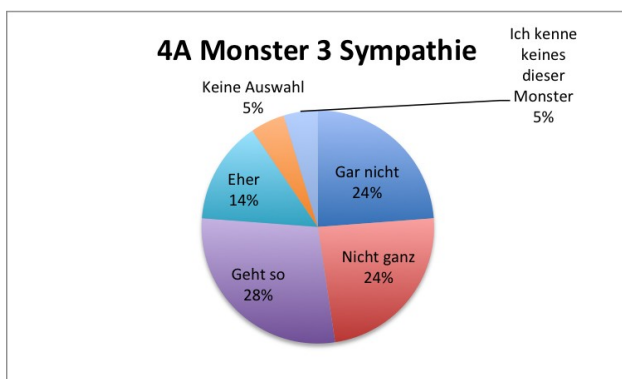


In der 4A haben 5 SchülerInnen keine Ahnung, wie das Monster heißen könnte, zwei denken, es ist ein Fabelwesen und jeweils einmal genannt wurden die Namen *Queeki, Muffel und Bärli, unbekannte Kreaturen, Tanzmaie, Muppet Show, Meergang, Maskottchen, Krebb, Graf und Max, Monster aus Ultraman, nette, schiarche Dinge, lustige Kreaturen, Creepies, Großmaul, Crusali und Bärli, Animalband*, sowie *Ich kenne keines dieser Monster*.

Die 4C nannte die Monster je einmal *Tamagotchies, drei schreckliche Kronos, Paladine der WHO, Aliens, Löwenmann, Trixi, Tortu und Käsemonster, eine coole Band, BMW, Tripper Trio, Kronasefuri, Tellytubys und Dick, Dumm und Doof*.

Im Vergleich gibt es in den beiden Klassen keine gleichen Namen und außer zweimal *Keine Ahnung* wurden sie in der 4A zweimal als *Fabelwesen* bezeichnet. Ansonsten gab es keine Namen doppelt.

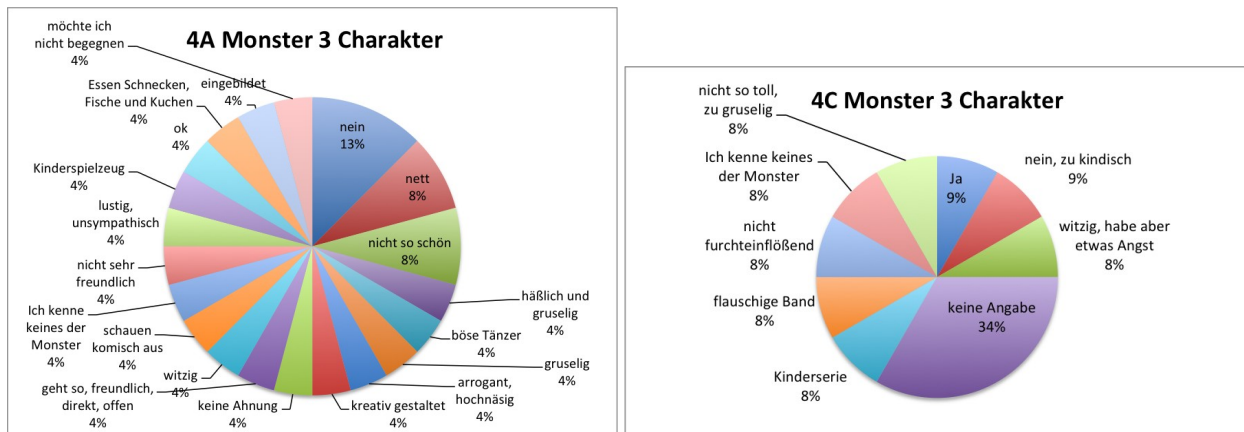
Wie sympathisch bzw. unsympathisch wurde das Monster empfunden?



Die 4A fand sie sechsmal geht so, fünfmal gar nicht und nicht ganz sympathisch, dreimal eher sympathisch, einmal gab es keine Auswahl und eine SchülerIn schrieb: *Ich kenne keines dieser Monster*.

Die SchülerInnen der 4C fanden sie viermal sehr sympathisch, je dreimal geht so und eher sympathisch, sowie je einmal gar nicht und nicht ganz sympathisch.

Wie wurde der Charakter eingeschätzt?



In der 4A mögen drei SchülerInnen den Charakter nicht, zwei finden ihn nett, zwei nicht so schön und je eine empfindet ihn als hässlich und gruselig, arrogant und hochnäsig, es gab einen Vergleich mit einem bösen Tänzer, sowie kreativ gestaltet, keine Ahnung, geht so, freundlich, direkt, witzig, schauen komisch aus, Ich kenne keines dieser Monster, nicht sehr freundlich, lustig, unsympathisch, Kinderspielzeug, ok, *Schnecken- und Fischesser* und eingebildet. Eine SchülerIn meinte, sie möchte ihm lieber nicht begegnen.

Drei SchülerInnen der 4C enthielten sich der Meinung, zwei fanden den Charakter von Monster 3 nett sowie nicht so schön und gruselig. Je eine Stimme gab es für hässlich, arrogant, hochnäsig, kreativ gestaltet, keine Ahnung, geht so, freundlich, direkt, witzig, schauen komisch aus, nicht sehr freundlich, lustig, unsympathisch, Kinderspielzeug, ok, *Schnecken- und Fischesser* und eingebildet. Eine Schülerin möchte ihm nicht begegnen und eine schrieb, dass sie keines dieser Monster kennt.

In der 4C enthielten sich vier SchülerInnen der Stimme und je einmal wurde der Charakter als zu kindisch bezeichnet, flauschige Band, nicht furchteinflößend, nicht so toll und zu gruselig. Eine SchülerIn schrieb: Ich kenne keines der Monster.

Summary Monster 3:

Die Namen *Dick, Dumm und Doof*, sowie *Teletubbies* und *Muppet Show* kommen aus den Medien, *Tamagochies* sind Spielecharaktere.

Die Sympathiewerte der Klasse 4C waren wieder auffällig höher als in der 4A.

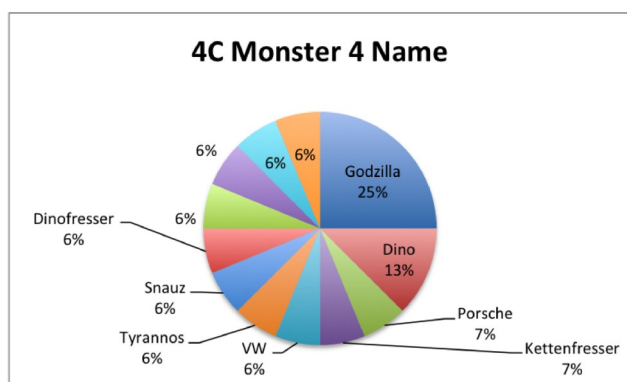
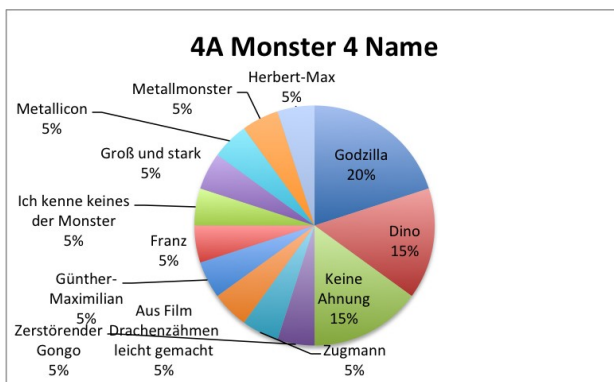
Die Phantasievielfalt der Charaktere sind durchschnittlich, es sind keine gravierenden Unterschiede zwischen den beiden Klassen zu erkennen.



Abb. 49: Godzilla, 1954

Monster 4:

Welcher Name wurde dem Monster gegeben?

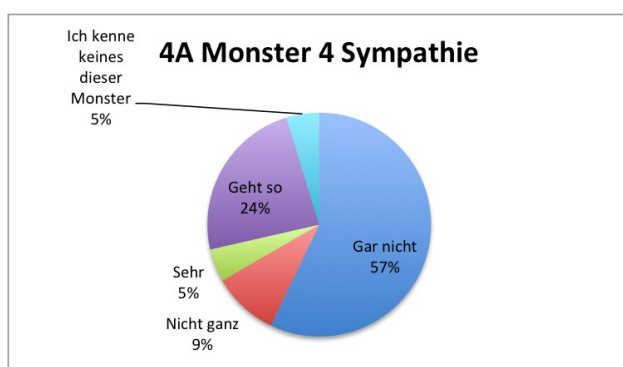


In der 4A nannten die SchülerInnen das Monster 4 dreimal Dino und dreimal keine Ahnung. Je einmal wurden *Zerstörer Gongo*, *Zugmann*, *Günther-Maximilian*, *Franz*, *groß und stark*, *Metallicon*, *Metallmonster* und *Herbert-Max* genannt. Eine Schülerin kennt keines dieser Monster und eine nannte: *Drachenzähmen leicht gemacht*.

Die 4C schrieb viermal *Godzilla*, zweimal *Dino*, sowie je einmal *Porsche*, *Kettenfresser*, *VW*, *Tyrannos*, *Snauz* und *Dinofresser*.

Der Name *Dino* wurde in der 4A dreimal und in der 4C zweimal genannt.

Wie sympathisch bzw. unsympathisch wurde das Monster empfunden?

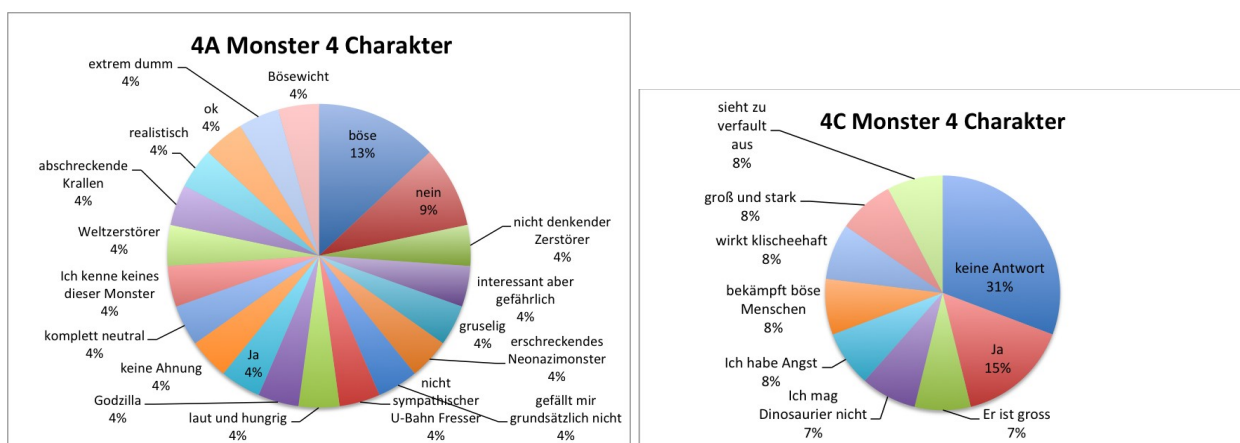


12 SchülerInnen der 4A fanden das Monster 4 gar nicht sympathisch, fünf geht so sympathisch, zwei nicht ganz sympathisch und je einmal sehr sympathisch und Ich kenne keines dieser Monster.

In der 4C fanden 4 SchülerInnen das Monster 4 geht so sympathisch, je drei nicht ganz und eher sympathisch sowie zwei SchülerInnen gar nicht sympathisch.

Es fällt auf, dass die 4A auch Monster 4 viel weniger sympathisch findet als die 4C, der mit der PPT sehr viele Monsterbeispiele präsentiert wurden. Bei Gar nicht sympathisch steht es sogar 12 : 2.

Wie wurde der Charakter eingeschätzt?



Der Charakter wurde in der 4A dreimal als böse bezeichnet, zweimal nein und je einmal als *nicht denkender Zerstörer*, *interessant aber gefährlich*, *gruselig*, *erschreckender Neonazi*, *gefällt mir grundsätzlich nicht*, *nicht sympathischer U-Bahn Fresser*, *laut und hungrig*, *Godzilla*, *ja*, *keine Ahnung*, *komplett neutral*, *Weltzerstörer*, *abschreckende Krallen*, *realistisch*, *ok*, *extrem dumm*, *Bösewicht* und *verfressener Dino*. Ich kenne keines dieser Monster, wurde auch einmal genannt.

In der 4C enthielten sich vier SchülerInnen der Stimme über den Charakter von Monster 4, zwei mochten ihn und je einmal wurde: Er ist groß, Ich mag *Dinosaurier* nicht, Ich habe Angst, bekämpft böse Menschen, wirkt klischeehaft, groß und stark und sieht verfault aus, gewählt.

Summary Monster 4:

Die Namen *Dino* und *Godzilla* wurden von beiden Klassen am öftesten genannt. Das kommt daher, dass beide Namen aus den Medien bekannt sind. In der 4C wurde *Godzilla* sogar einmal als Referenz für eine hergestellte Zeichnung verwendet.

Die Sympathiewerte der 4C waren höher als die der 4A, was wieder mit der PPT erklärt werden kann.

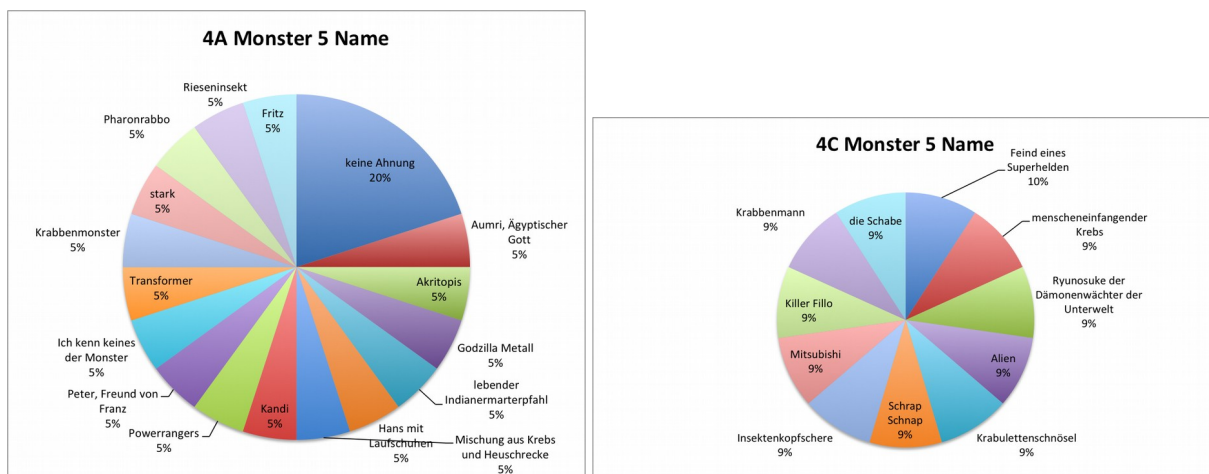
Keine Auffälligkeiten zu den genannten Charaktereigenschaften, die von den SchülerInnen eher negativ empfunden wurden. Das könnte damit zu erklären sein, dass das Monster im Größenvergleich zum Zug überdimensional groß ist und aufgrund seines Verhaltens als direkter Menschenfeind betrachtet werden kann.



Abb. 49: Alien Baltan, 1979

Monster 5:

Welcher Name wurde dem Monster gegeben?



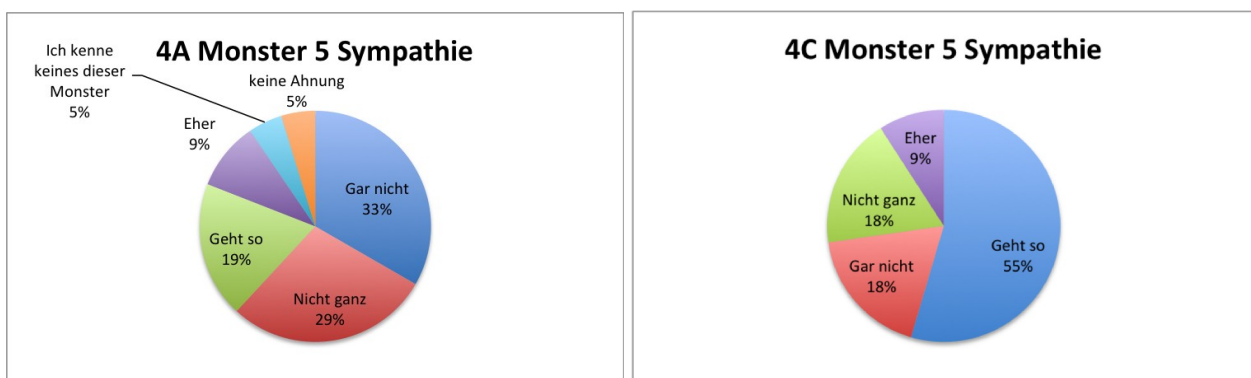
In der 4A haben vier SchülerInnen *keine Ahnung*, wie Monster 5 heißen könnte und je einmal wurden die Namen *ägyptischer Gott Aumri*, *Akritopis*, *Godzilla Metall*, *lebender Indianermarterpfahl*, *Hans mit Laufschuhen*, *Mischung aus Krebs und Heuschrecke*, *Kandi*,

Powerrangers, Peter, der Freund von Franz, Ich kenne keines dieser Monster, Transformer, Krabbenmonster, stark, Pharonrabbo, Rieseninsekt und Fritz genannt.

Die 4C nannte Monster 5 je einmal *Feind eines Superhelden, menscheneinfangender Krebs, Ryunosuke der Dämon, Alien, Krabulettenschnösel, Schrap Schnap, Insektenkopfschere, Mitsubishi, Killer Fillo, Krabbenmann* und die *Schabe*.

In beiden Klassen wurde einmal Krebs genannt, in der 4A *Krabbenmonster* und in der 4C *Krabbenmann*.

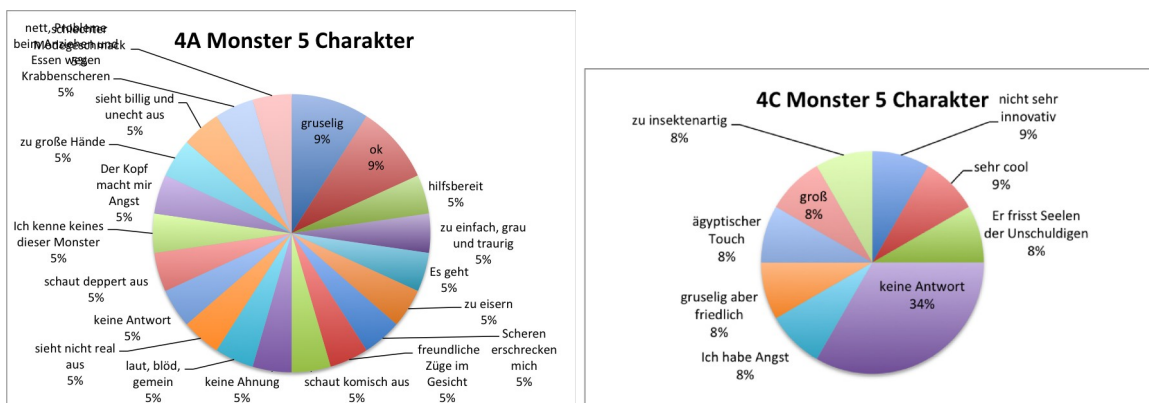
Wie sympathisch bzw. unsympathisch wurde das Monster empfunden?



Die Sympathie in der 4A war siebenmal gar nicht sympathisch, sechsmal nicht ganz sympathisch, viermal geht so sympathisch und zweimal eher sympathisch. Einmal wurde keine Ahnung und einmal Ich kenne keines dieser Monster genannt.

Die Sympathiewerte in der 4C waren sechsmal geht so, zweimal gar nicht und nicht ganz, sowie einmal eher sympathisch.

Wie wurde der Charakter eingeschätzt?



Den Charakter in der 4A nannte man zweimal gruselig und ok, sowie je einmal hilfsbereit, zu einfach, grau und traurig, es geht, zu eisern, Scheren erschrecken mich, freundliche Züge im

Gesicht, schaut komisch aus, keine Ahnung, laut, blöd und gemein, sieht nicht real aus, keine Antwort, schaut deppert aus, Ich kenne keines dieser Monster, Der Kopf macht mir Angst, zu große Hände, sieht billig und unecht aus, nett, Probleme beim Essen und Anziehen wegen der Krabbenschere, sowie einmal schlechter Modegeschmack.

In der 4C gab es zum Charakter viermal keine Antwort und je einmal nicht sehr innovativ und sehr cool. Er frisst Seelen der Unschuldigen, Ich habe Angst, gruselig aber friedlich, ägyptischer Touch, groß und zu insektenartig.

Summary Monster 5:

Dämonen, Godzilla, Transformers und Alien sind aus den Medien bekannt.

Die Phantasievielfalt der Namen liegt über dem Durchschnitt. Die zugewiesenen Namen, die sich auf Insekten und Wassertiere beziehen, sind auf die Scherenhände der Figur zurückzuführen.

Die Sympathiewerte der 4C waren höher als die der 4A, was wieder auf den Wiedererkennungseffekt der PPT zurückzuführen ist.

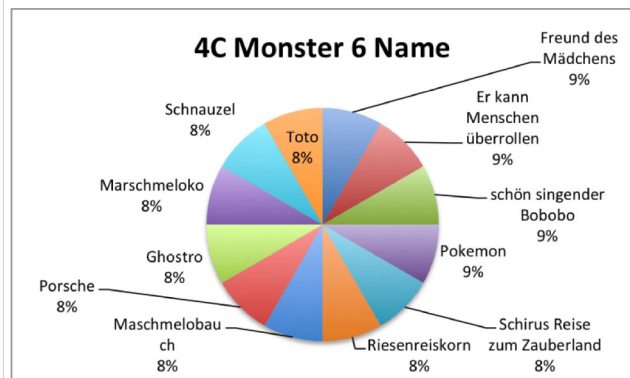
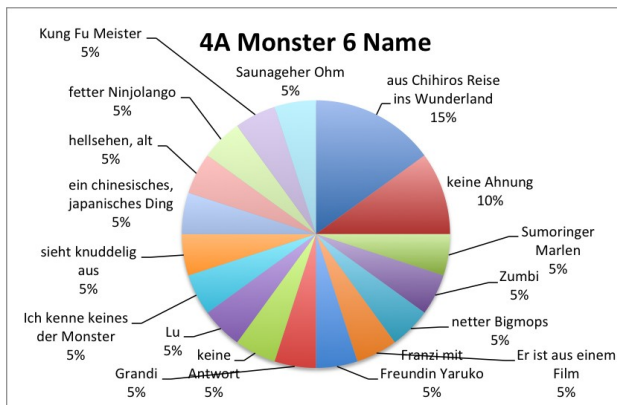
Charakterlich ist Monster 5 bei beiden Klassen nicht so gut angekommen.

Monster 6:

Abb. 50: Chihiro, 2015



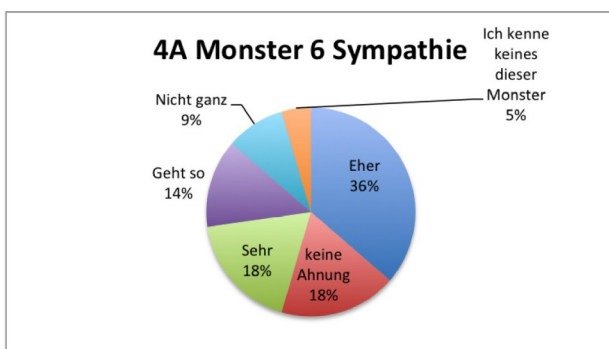
Welcher Name wurde dem Monster gegeben?



Drei SchülerInnen der 4A erkannten, dass das Monster 6 aus dem Film *Chihiros Reise ins Zauberland* war, zwei hatten keine Ahnung und je eine SchülerIn nannte es *Sumoringer Marlen*, *Zumbi*, *netter Bigmops*, *aus einem Film*, *Franzi mit Freundin Yaruko*, *Grandi*, *keine Antwort*, *Lu*, *Ich kenne keines dieser Monster*, *sieht knuddelig aus*, *ein chinesisches, japanisches Ding*, *hellsehen, alt*, *fetter Ninjolango*, *Kung Fu Meister* und *Saunageher Ohm*.

In der 4C wurde Monster 6 je einmal als *Freund des Mädchens*, *Er kann Menschen überrollen*, *schön singender Bobobo*, *Pokemon*, *Chihiros Reise zum Zauberland*, *Riesenreiskorn*, *Maschmelobauch*, *Porsche*, *Ghostro*, *Marschmeloko*, *Schnauzel* und *Toto* genannt.

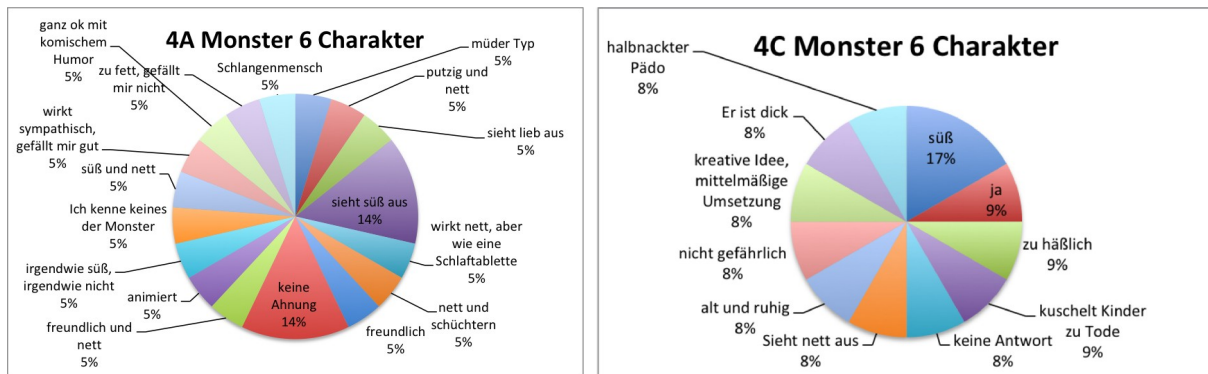
Wie sympathisch bzw. unsympathisch wurde das Monster empfunden?



In der 4A fanden drei SchülerInnen das Monster 6 eher sympathisch, vier haben keine Ahnung, vier finden es sehr sympathisch, drei geht so, zwei nicht ganz sympathisch und eine SchülerIn schrieb: Ich kenne keines dieser Monster.

In der 4C fanden es je drei SchülerInnen geht so sympathisch, drei nicht ganz sympathisch und drei sehr sympathisch, zwei gar nicht sympathisch und eine SchülerIn fand es eher sympathisch.

Wie wurde der Charakter eingeschätzt?



Der Charakter wurde in der 4A fünfmal als süß bezeichnet, dreimal als sieht süß aus, dreimal keine Ahnung, zweimal freundlich und je einmal als müder Typ, putzig, sieht lieb aus, wirkt wie eine Schlaftablette, schüchtern, animiert, irgendwie süß, irgendwie nicht, Ich kenne keines dieser Monster, süß, wirkt sympathisch, gefällt mir gut, ganz ok mit komischem Humor, zu fett, gefällt mir nicht und *Schlangenmensch*.

Die 4C nannte den Charakter von Monster 6 zweimal süß und je einmal ja, zu häßlich, kuschelt Kinder zu Tode, keine Antwort, sieht nett aus, alt und ruhig, nicht gefährlich, kreative Idee und mittelmäßige Ausführung, Er ist dick und ein *halbnackter Pado*.

Summary Monster 6:

Das Monster wurde von drei Personen der 4A und einer Person der 4C als Figur aus dem Film *Chihiros Reise ins Zauberland* identifiziert, der aus den Medien bekannt ist.

Es gibt eine namentliche Zuordnung aus dem Spielektor – *Pokemon*.

Sympathiewerte sind durchschnittlich und unterscheiden sich kaum zwischen den Klassen.

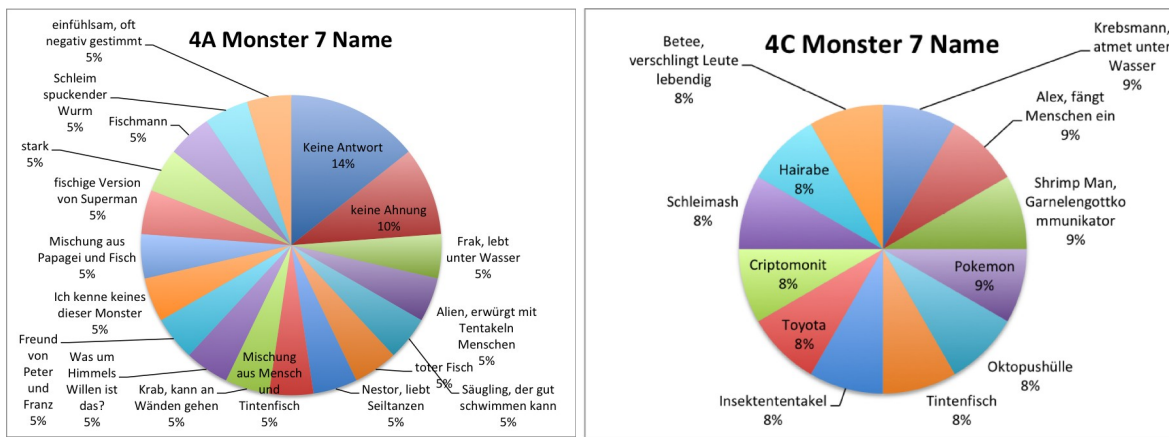
Charakterlich lag die Beurteilung dieses Monsters oberhalb des Durchschnitts und das Wort „Süß“ fiel öfter.

Monster 7:

Abb. 51: Alien Metron, 1967



Welcher Name wurde dem Monster gegeben?

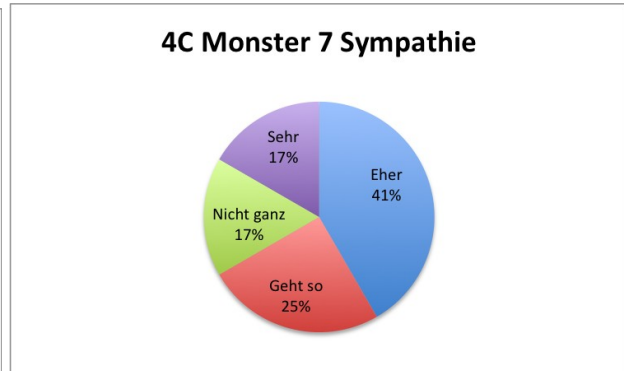
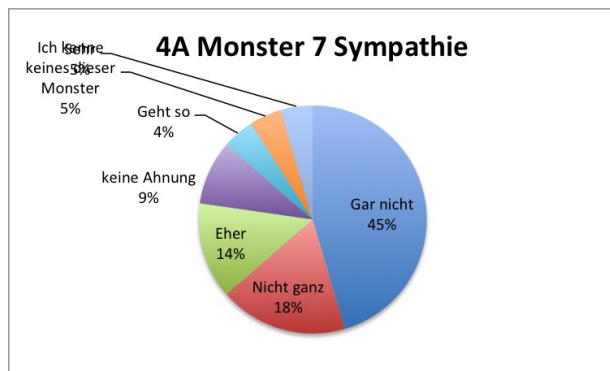


Drei SchülerInnen der 4A gaben keine Antwort, wie Monster 7 heißen könnte, zwei hatten *keine Ahnung* und je einmal wurden *Frak*, *Alien*, *Säugling*, *toter Fisch*, *Nestor*, *Mischung aus Mensch und Tintenfisch*, *Krab*, *Was um Himmels Willen ist denn das*, *Freund von Peter und Franz*, *Ich kenne keines dieser Monster*, *Mischung aus Papagei und Fisch*, *fischige Version von Superman*, *stark*, *Fischmann*, *Schleim spuckender Wurm*, sowie *einfühlsam, aber oft negativ genannt*.

In der 4C nannte man Monster 7 je einmal einen *Krebsmann*, der unter Wasser atmet, *Alex*, der Menschen einfängt, *Shrimp Man*, *Garnelengottkommunikator*, *Pokemon*, *Oktopushülle*, *Tintenfisch*, *Insektententakel*, *Toyota*, *Criptomonit*, *Schleimash*, *Hairabe* und *leuteverschlingender Betee*.

Der einzige namentliche gemeinsame Nenner von den beiden Klassen war der *Tintenfisch*.

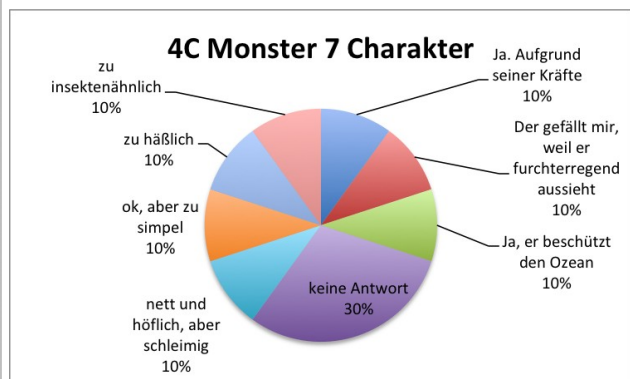
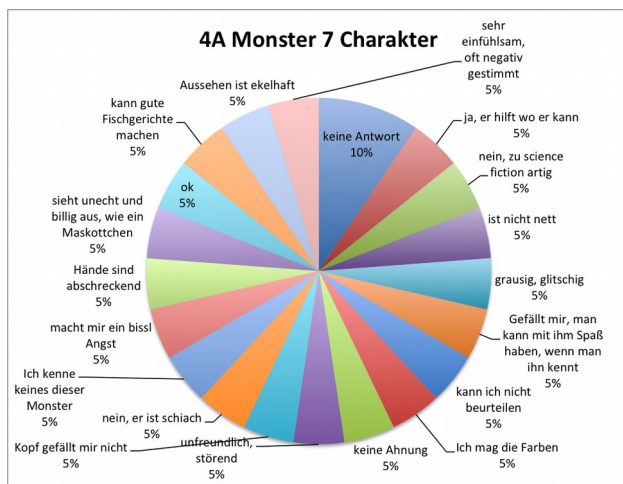
Wie sympathisch bzw. unsympathisch wurde das Monster empfunden?



10 SchülerInnen der 4A fanden das Monster 7 gar nicht sympathisch, vier nicht ganz sympathisch, drei eher sympathisch, zwei hatten keine Ahnung und je eine SchülerIn wählte geht so, sehr und Ich kenne keines dieser Monster.

In der 4C fanden es fünf SchülerInnen eher sympathisch, drei geht so, zwei sehr und zwei nicht ganz sympathisch.

Wie wurde der Charakter eingeschätzt?



Zum Charakter von Monster 7 gaben zwei SchülerInnen der 4A keine Antwort und je eine Nennung erhielten ja, er hilft wo er kann, nein zu Science Fiction, ist nicht nett, grausig, glitschig, gefällt mir, man kann mit ihm Spaß haben, kann ich nicht beurteilen, Ich mag die Farben, keine Ahnung, unfreundlich störend, Kopf gefällt mir nicht, nein, er ist schiach, Ich kenne keines dieser Monster, macht mir Angst, Hände sind abschreckend, sieht unecht und billig aus, ok, kann gute Fischgerichte kochen, Aussehen ist ekelhaft und sehr einfühlsam, aber oft negativ.

Der Charakter von Monster 7 wurde von drei SchülerInnen der 4C nicht beantwortet und je eine SchülerIn bezeichnete ihn als zu insektenähnlich, zu hässlich, ok, aber zu simpel, nett und höflich, aber schleimig, *Ozeanbeschützer*, gefällt mir, weil er furchterregend aussieht, sowie ja, aufgrund seiner Kräfte.

Summary Monster 7:

Das Tier wurde von beiden Klassen namentlich als Meeresbewohner identifiziert, was auf seine Ähnlichkeit mit einem Oktopus zurückzuführen ist.

Alien und *Superman* ist aus den Medien bekannt. *Pokemon* kennt man von Games.

Die Sympathiewerte der 4C waren wie bei allen sechs Monstern davor höher als die der 4A, was auf den Wiedererkennungswert der PPT zurückzuführen ist.

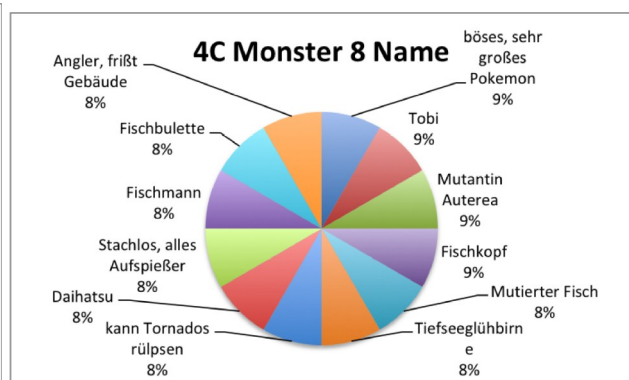
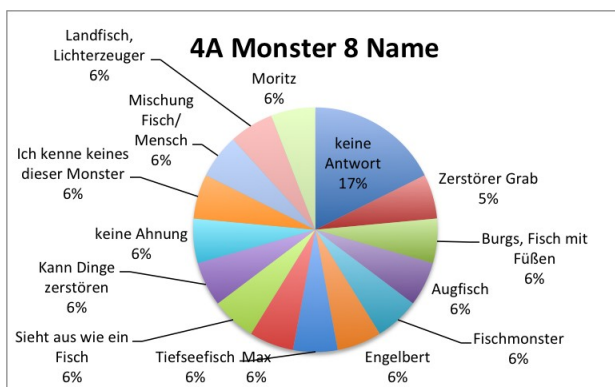
Der Charakter wurde eher als negativ empfunden und ist durchschnittlich phantasievoll.



Abb. 52: Hangura, 1975

Monster 8:

Welcher Name wurde dem Monster gegeben?

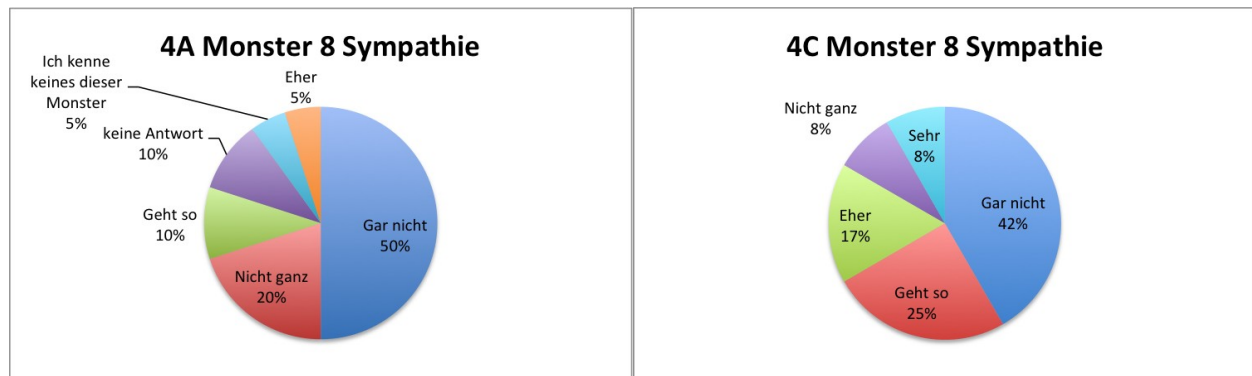


In der 4A wurde Monster 8 dreimal nicht benannt und je einmal *Grabzerstörer*, *Burgs der Fisch mit Füßen*, *Augfisch*, *Fischmonster*, *Engelbert*, *Tiefseefisch*, *Max*, *sieht aus wie ein*

Fischmonster, kann Dinge zerstören, keine Ahnung, Ich kenne keines dieser Monster, Mischung aus Fisch und Mensch, Landfisch und Lichterzeuger und Moritz.

Die SchülerInnen der 4C nannten das Monster 8 je einmal ein *böses, sehr großes Pokemon, Tobi, Mutantin Auterea, Fischkopf, mutierter Fisch, Tiefseeglühhirne, kann Tornados rülpfen, Daihatsu, Stachlos, alles Aufspießler, Fischmann, Fischbulette, sowie gebäudefressender Angler.*

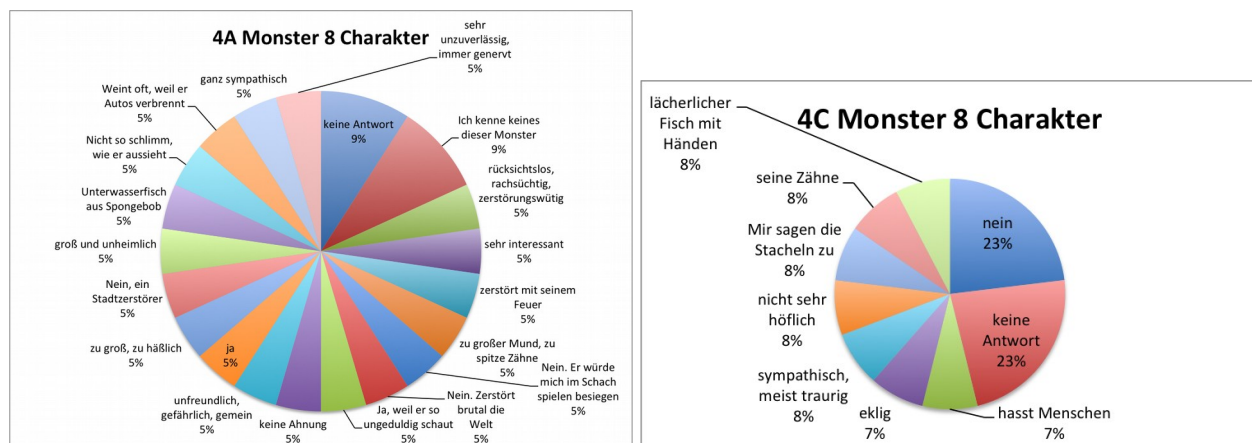
Wie sympathisch bzw. unsympathisch wurde das Monster empfunden?



10 SchülerInnen der 4A finden das Monster gar nicht sympathisch, vier nicht ganz sympathisch, zwei geht so sympathisch und zwei SchülerInnen haben keine Antwort gegeben. Eine SchülerIn findet es eher sympathisch und eine meinte wieder: „Ich kenne keines dieser Monster.“

In der 4C fanden es fünf SchülerInnen gar nicht sympathisch, drei geht so, zwei eher sympathisch und je eine nicht ganz und sehr sympathisch.

Wie wurde der Charakter eingeschätzt?



Zum Charakter haben zwei SchülerInnen der 4A keine Antwort gegeben und zwei meinten, sie kennen keines dieser Monster. Je eine Nennung gab es für rücksichtslos und rachsüchtig, sehr interessant, zerstört mit seinem Feuer, zu großer Mund, zu spitze Zähne. Eine SchülerIn

mag den Charakter nicht, weil das Monster sie beim Schach besiegen würde, eine, weil es brutal die Welt zerstört und eine, weil es ein Stadtzerstörer ist. Eine SchülerIn mag es, weil es so ungeduldig schaut, einmal ja, keine Ahnung, unfreundlich und gefährlich, zu groß und häßlich, groß und unheimlich, ein *Unterwasserfisch aus Spongebob*, nicht so schlimm wie er aussieht, weint oft, weil es Autos verbrennt, ganz sympathisch, sehr unzuverlässig und immer genervt.

In der 4C gibt es dreimal keine Antwort, dreimal mag man den Charakter nicht und je einmal schrieben sie, es hasst Menschen, eklig, sympathisch und meist traurig, nicht sehr höflich, Mir sagen die Stacheln nicht zu, seine Zähne und *lächerlicher Fisch mit Händen*.

Summary Monster 8:

Namentlich wurde das Monster mehrstimmig mit einem Fisch bzw. Meeresbewohner in Verbindung gebracht, was daher kommen könnte, dass es dem Tiefseefisch im Animationsfilm *Nemo* sehr ähnlich sieht.

Weitere Nennungen, die wir aus Medien kennen, waren *Mutant* und *Spongebob*. *Pokemon* ist einmal genannt und aus dem gleichnamigen Game bekannt.

Die Sympathiewerte des Monsters liegen in beiden Klassen unter dem Durchschnitt.

Charakterlich wurde das Tier in beiden Klassen sehr phantasievoll, aber zumeist negativ beurteilt.

Summary Fragebogen 2 gesamt:

Die Ergebnisse können unter anderem für die Avatar-Entwicklung beim Gamedesign interessant sein, aber auch in Bezug auf die Phenomen-based Education. Diese bezieht sich auf „real life“-Erfahrungen der Kinder und bindet sie dadurch hautnah in ihre eigenen Interessensschwerpunkte ein. Durch den Einbezug der SchülerInnen in die Befragung wurden sie als „Mitforschende“ wahrgenommen. Bildnerische Handlungen sind immer materiell gebunden. Alles was ein Kind malt, baut, zeichnet, kann Zugang zu seiner Person und zu der entsprechend zugrunde liegenden Situation schaffen" (Lager, 2002, S.31, Kragulj, 2017, S.38).

11.4 FORSCHUNGSERGEBNISSE / FAZIT

11.4.1. Zusammenfassung der Gesamtaussage und Formulierung der Ergebnisse:

Die Gesamtaussage über die beiden angewandten Unterrichtsmethoden und die Frage, welche nun eigentlich besser funktioniert - die Orientierung am Bild nach Gunter Otto inclusive der Verwendung des Internets zur Recherche und zum Abzeichnen oder an der zeitgenössischen, avantgardistischen Kunst nach Gert Selle - kann folgendermaßen formuliert werden:

Die Studie ergab, dass bei den gezeichneten Bildern der Klassen 4A und 4C qualitativ keine Unterschiede festgestellt werden konnten. Beide Methoden führten in beiden Klassen zu sehr hochwertigen, phantasievollen Werken. Das bedeutet, dass sowohl der Weg über die Bilder als auch der Weg über die Kunst funktioniert.

Es wird auch immer wieder vergessen, dass die Zielgruppen der beiden Methoden nicht dieselben sind. Die Ideen Ottos beziehen sich auf SchülerInnen, Kinder und Jugendliche, die von Selle hingegen auf die von StudentInnen.

Ästhetische Bildung, die Methode von Gunter Otto, deren VertreterInnen u.a. Maria Otto, Franz Billmayer, Rudi F. Wagner, Schönau, Constanze Kirchner und Johannes Kirschenmann sind, beschäftigt sich mit dem Auslegen von und in Bildern, der Bildinterpretation und lehrbaren Gestaltungsverfahren.

Ästhetische Forschung, die Methode von Gert Selle mit Anhängern wie Karl Josef Pazzini, Helga Kämpf-Jansen und Pier Angelo Maset, hat einen subjektbezogenen Ansatz, in dem es um Ziele und Prozessorientierung sowie der Orientierung an der Kunst geht und einer individuell bestimmten, autonomen Aneignung davon.

Der fachliche Diskurs um die Polarisierung der beiden verschiedenen didaktischen Konzepte, der schon in den 1990ern entfacht wurde, hält bis heute an.

Bildorientierung, Künstlerische Bildung, Biografieorientierung oder Ästhetische Forschung? Welches der Konzepte ist in welchen schulischen und außerschulischen Kontexten wirkungs- bzw. sinnvoll? Woran soll man sich heute halten? (vgl. Peez, 2014, S. 49)

„Nicht die Ideologisierung der kunstdidaktischen Diskurse tut not, sondern die empirische Evaluation und Weiterentwicklung der Modelle in der Praxis. Wirkungen der so unterschiedlichen Konzepte sollten meines Erachtens nicht nur behauptet, sondern vor allem nachgewiesen werden – parallel zu den wichtigen Bezügen zu anderen empirischen Wissenschaften, etwa der Hirnforschung, oder der Kommunikationspsychologie“ (Ernst Pöppel und Siegfried Frey, Peez, 2014, S.49).

Diese Schritte der Wirkungsforschung sind notwendig, um die Konzepte zu optimieren und praxistauglicher zu gestalten. Heutzutage wird Evaluationsforschung erwartet und

eingefordert, um als Fach im interdisziplinären Diskurs ernst genommen zu werden, wovon wir aber leider trotz einzelner Studien immer noch weit entfernt sind (vgl. Peez, 2014, S. 49).

Meiner Meinung nach ist die Kombination und Optimierung der bisher bekannten Methoden in ein neues methodenübergreifendes Gesamtkonzept anzustreben.

Im Buch *Kunstpädagogik jetzt* schreibt Peez über die unterschiedlichen gesellschaftlichen Regeln und Zielen von Kunst und Pädagogik. Er denkt, ganzheitlich gesehen wäre eine punktuelle Verschmelzung möglich (vgl. Peez, 2005, S. 3).

Johannes Kirschenmann versucht die beiden Positionen zu kategorisieren:

„Der eine Pol der Kunstpädagogik ist von der Klärung und Sicherheit in den bildnerischen Mitteln, vom bildsystematischen Denken und den Methoden der Bildanalyse gekennzeichnet. Dieser Pol bezieht sich also primär auf die 'Visuelle Kompetenz' bzw. 'Bildkompetenz'. Der andere Pol der Kunstpädagogik ist geprägt von 'Irritation', dem Erkennen von Neuem 'durch ein Verrücken des Bekannten zum Unbekannten' sowie vom künstlerischen Prozess" (Kirschenmann, 2002, S. 37f).

Der erweiterte Kunstbegriff ermöglicht der gegenwärtigen Pädagogik eine Öffnung auf alle Fragestellungen. Alles kann bildnerisch untersucht und bearbeitet werden.

„Dieser Punkt ist zentral für das Konzept der 'Ästhetischen Forschung' von Helga Kämpf-Jansen (Kämpf-Jansen 2001). Ästhetische Forschung kann sich auf alle real gegebenen wie fiktiv entworfenen Dinge, Objekte, Menschen und Situationen beziehen. Sie nutzt alle zur Verfügung stehenden Verfahren, Handlungsweisen und Erkenntnismöglichkeiten aus den Bereichen der Alltagserfahrung, der Kunst und der Wissenschaft“ (Peez, 2005, S.3).

11.4.2. Allgemeine Zusammenfassung ausgehend von der Forschungsfrage

Ausgehend von der Forschungsfrage: „Sind sich Kinder bewusst, welche Figuren sie aus Games und Medien für die Darstellung von Monster und Aliens kopieren?“ wird nach Auswertung der Ergebnisse festgestellt, dass die SchülerInnen wissen, dass sie mit bekannten Elementen arbeiten und diese auch bewusst einsetzen können.

In der Klasse 4A zeichneten 10 SchülerInnen Monster, die sie vorher schon kannten und lediglich vier SchülerInnen Monster, die nicht zugeordnet werden konnten. Die Klasse 4C zeichnete elf bekannte und nur fünf nicht bestimmte Monster.

Die Fragen: „Woher kommen ihre Ideen und Bilder der von Ihnen gezeichneten Monster, was haben sie vorher in einer ähnlichen Form schon gesehen, woher holen sie sich ihre

Inspiration und wie kommen sie zu ihren visuellen Vorstellungen zum Thema Monster? Sind alle Darstellungen Kopien von vorher Gesehenem, oder gibt es auch Bilder, die keinen Bezug zu schon bekannten Bildern haben?“ können folgendermaßen beantwortet werden:

Es wurden sehr viele Ähnlichkeiten mit uns schon bekannten Monstern in beiden Klassen beobachtet:

Klasse 4A: *Nessie, Grood, Maleficient, Dooma aus Supermario, klassischer Drache, Poseidra*

Klasse 4C: *Wolf, Dinosaurier/Godzilla, Das Ding, Katze, 2 Mischwesen, Slenderman, Hexe*

Aber es gibt durchaus in beiden Klassen auch referenzfreie Monster, für die bisher noch kein Monsterpendant gefunden werden konnte. Wenn man alle SchülerInnen beider Klassen gemeinsam vergleicht, ergibt sich ein Verhältnis von 70 : 30 %. 70 % der SchülerInnen zeichneten bekannte Monster, 30 % zeichneten Monster, zu denen keine Referenzbilder gefunden werden konnten.

11.4.3. Beobachtete Unterschiede der beiden Klassen im Vergleich:

Farbgebung:

Die Bilder der 4A Klasse waren in der Darstellung bunter als die Bilder der 4C Klasse, welche meist Bleistiftzeichnungen waren. Die Monster der PPT waren farbintensiv und die damit gebrieften SchülerInnen produzierten alle Schwarz-Weiß-Zeichnungen. Die SchülerInnen der 4A wurden nur mit einem einzigen S/W Bild gebrieft und arbeiteten auch mit Farben.

Einfluss der präsentierten PPT:

Es konnten bei den Monstern der 4C Klasse Ähnlichkeiten mit den Mischwesen aus der gezeigten PPT wahrgenommen werden. Die 4A Klasse ohne Bildpräsentation zeichnete kein einziges Mischwesen.

Sympathiewerte:

Die präsentierten Monster aus Fragebogen 2 wirkten auf die SchülerInnen der Klasse 4C sympathischer als auf die Klasse 4A. Man könnte das damit erklären, dass aufgrund der präsentierten PPT und Einführung der Monster aus aller Welt schon eine gewisse Vertrautheit mit den Monstern entstanden ist, die sich positiv auf die Sympathiewerte auswirkte.

12 SCHLUSSWORT

Bearbeitet wurde eine bewusste Auseinandersetzung mit dem Monströsen, Fremden, und dessen Neuzuordnungen und Verknüpfungen zu anderen Bereichen unseres täglichen Lebens. So erzählte zum Beispiel eine Schülerin erzählte bei der Abgabe ihrer Zeichnung, dass sie das Thema sehr interessant fand und sich wirklich bemühte, für das Monsterprojekt ein Bild zu malen. Sie meinte, dass sie Zeichnen eigentlich nicht so interessiert und sie normalerweise nicht so ehrgeizig und freudvoll an die Zeichnungen herangeht. Zu einer Version wie dieser schrieb Christoph Maria Scholter (*1982), Autor und Kunstpädagoge, in seinem Buch „Die Kinderzeichnung im Kontext von Spiel- und Medienwelten der 1980er Jahre über historische Jungenzeichnungen zum Themenfeld „Masters of the Universe“. Es behandelt unter anderem die Veränderung von Motivation und Zeichenlust von Kindern im Vergleich der 1960er Jahre zum 21. Jahrhundert:

„Die Kinderzeichnung scheint also im historischen Vergleich auf formaler und inhaltlicher Ebene einem Wandel unterzogen zu sein. So weisen die drei vorgestellten Untersuchungen eine Veränderung der Bildinhalte nach und stellen die Tendenz zu einer verminderten Zeichenfertigkeit, zur Reduktion der zeichnerischen Ausdrucksformen und zu einer teilweise abnehmenden Lust am Zeichnen fest. Anschaulich verdeutlichen dies Wiegelmann-Bals und Gerstenberger im direkten Vergleich von Kinderzeichnungen aus den 60er Jahren mit Arbeiten des 21. Jahrhunderts. Als Hauptursache für den Wandel innerhalb der kindlichen Zeichentätigkeit gelten in allen Fällen soziokulturelle Veränderungsprozesse, sowie vor allem der zunehmende Medienkonsum“ (Scholten, 2017, S 24).

Martin Schuster (*1967), Professor an der Erziehungswissenschaftlichen Fakultät der Universität Köln, schreibt über Kinderzeichnungen, wie sie entstehen und was sie bedeuten. Die Gründe der verminderten Zeichenlust der Jugendlichen von heute sieht Scholter im Überangebot von Spielzeug und diversen Computerspielen, die die Funktion der Zeichnungen übernehmen, weiters mangelnder Ausdauer und Geduld, sowie einer Entmutigung durch die Perfektion der Comics und Trickserien, die am Markt angeboten werden. Das Medienüberangebot verringert die Vorstellungskraft des Kindes (vgl. Schuster, 2016, S.21).

Der aktuelle Medienkonsum unserer Kinder ist einerseits Hemmschuh von Motivation und Zeichenlust im Kunstunterricht und andererseits als Inspirationsquelle unserer inneren Bilder nicht mehr aus unserem Leben wegzudenken.

Als Abschluss meiner Arbeit möchte ich die beiden bearbeiteten Unterrichtsmethoden gegenüberstellen und reflektieren:

Im Vergleich erscheint es mir, als würden die Unterrichtskonzepte von Gert Selle und Gunter Otto nicht voneinander zu trennen sein, nur die altersspezifischen Lernvoraussetzungen werden dabei nicht genug berücksichtigt. Man kann auch nicht sagen, eine Methode macht mehr Sinn als die andere.

Die Methode von Gunter Otto (ein formal ästhetischer Ansatz, auch Ästhetische Erziehung genannt) könnte als Basis und Fundament betrachtet werden. Das Erlernen von Klärung und Sicherheit in den bildnerischen Mitteln, bildsystematisches Denken, die Bildanalyse und generell das Erlernen von Bildkompetenzen funktioniert als Voraussetzung, um sich damit in die Bereiche der Methode von Gert Selle zu wagen, den Bereich der Ästhetischen Bildung und Forschung, der Irritation, des Verrückens von Bekanntem zum Unbekannten, der bewussten Auseinandersetzung mit dem künstlerischen Prozess (vgl. Kirschenmann, 2002, S. 37f) und der Schärfung des eigenen Reflexionsbewußtsein hin zu einem subjektorientierten Ansatz.

13. LITERATURVERZEICHNIS:

Arnheim, Rudolf, Kunst und Sehen – eine Psychologie des schöpferischen Auges, Gruytere Verlag, Berlin, 2000

Bazon Brock im Interview mit Carl-Peter Buschkühle: Schulpflicht. Die Ausbildung zum Künstler ist Staatsaufgabe, Kunst + Unterricht Heft 295/ 2005, Friedrich Verlag, Seelze, 2005

Bering/Heimann/Littke/Niehoff/Rooch, Kunstdidaktik, Alarich, Oberhausen 2004

Breyer, Till, u.a., Monster und Kapitalismus. Zeitschrift für Kulturwissenschaften, transcript Verlag, Bielefeld, 2/2017

Bronner, Oscar, Der Standard, 2015, <https://derstandard.at/2000018393039/Welche-Monster-im-Mittelalter-in-Mode-waren>, (Zugriff: 21.4.2018)

Buschkühle, Carl-Peter, Wärmezeit – Zur Kunst als Kunstpädagogik bei Joseph Beuys, Europäischer Verlag der Wissenschaften, Frankfurt, 2003

Busse, Johannes, 2019, http://www.jbusse.de/traktate/autodidaktisches_Lernen.html (Zugriff am 10.6.2019)

Cohen, Joffrey Jerome, Monster Culture (Seven Theses), Monster Theory, Minneapolis, London, University of Minnesota Press, 1996

Dean, Jodi Aliens in America, Cornell University, New York, 1998

de Goya, Francisco, Brief an einen Freund 1790, Kulturjournal des Goethe-Instituts, Band 1, Ausgabe 3 -Band 2, Ausgabe 3, Verlag Goethe-Institut, München, 2004

Dörre, Jan, MDR Kultur, Die schwarze Romantik in der bildenden Kunst, Artikel „Die rechte und die linke Hand des Teufels“, 2017, <https://www.mdr.de/kultur/wgt/schwarze-romantik-kunst100.html> (Zugriff am 19.12.2017)

Flaubert, Gustave, Dictionaire des idées reçues, Paris, 1913

Fraim, John, 1998, <http://www.cgjungpage.org/learn/articles/analytical-psychology/125-the-symbolism-of-ufos-and-aliens> (Zugriff am 13.3.2018)

Franzke, Andreas, Jean Dubuffet, Künstlerbücher, Köln, Walther König Verlag, 2009

Füssel, Stephan, 500 Jahre Schedelsche Weltchronik, Carl, Nürnberg, 1994

Gadamer, Hans Georg, Kleine Schriften I, Philosophie, Hermeneutik, J.C.B. Mohr (Paul Siebeck) Verlag, Tübingen, 1967

Gill, Tom, Transformational Magic: Some Japanese Superheroes *and* Monsters, Cambridge University Press, 1998

Heinz, Joachim, Interview Rudolf Simek, 2015,
<https://www.welt.de/geschichte/article140666539/Warum-Menschen-unbedingt-Monster-brauchen.html>, (Zugriff am 21.4.2018)

Johnson, Kathie, 2018, The Monster Project, LLD, <https://themonsterproject.org/> (Zugriff am 21.12.2018)

Jun, Ui, Industrial Pollution in Japan, United Nations University Press, 1992

Jung, C.G., Ein moderner Mythos. Von Dingen, die am Himmel gesehen werden, Zürich, Stuttgart, 1958

Heinze-Prause, Roswitha, Das Verfahren der kunstgeschichtlichen Hermeneutik Oskar Bätschmanns, Thomas Heinze (Hrsg.), 2016

Howe, Jan Niklas, Monstrosität, De Gruyter Verlag, Berlin, 2013

Hüther, Gerald, Die Macht der inneren Bilder – Wie Visionen das Gehirn, den Menschen und die Welt verändern, Vandenhoeck & Ruprecht, Göttingen, 2004

Hüther/Liminski, Interview, Deutschlandradio, Köln, 2019,
<https://www.deutschlandradio.de/impressum.223.de.html> (Zugriff 3.3.2019)

Kämpf-Jansen, Helga, Ästhetische Forschung: Wege durch Alltag, Kunst und Wissenschaft; zu einem innovativen Konzept ästhetischer Bildung, Salon Verlag, Köln, 2001

Kettel, Dr. Joachim, Anmerkungen zur Archäologie zeitgenössischer Kunstpädagogik, Athena Verlag, Oberhausen, 2017

Kettel, Dr. Joachim, Künstlerische Bildung nach Pisa - Neue Wege zwischen Kunst und Bildung, Athena-Verlag, Oberhausen, 2004

Klein, Peter K., Programm und Intention der Caprichos. In: Universitätsmuseum für Kunst- und Kulturgeschichte, Marburg und Consorcio cultural Goya, Zaragoza (Hrsg.): Der Schlaf der Vernunft. Originalradierungen von Francisco de Goya. Ausstellungskatalog Marburg und München 2001

Kim, Se Young, Giant creatures in our world: Essays on Kaiju and American Popular Culture, Edited by Camille D.G. Mustachio and Jason Barr, Mc Farland & Company, Inc., Publishers Jefferson, North Carolina, 2017

Kim, Se Young, Human/Cyborg/Alien/Friend: Postwar Ressentiment in Japanese Science Fiction and Posthuman Ethics in Kamen Rider Fourze, Vanderbilt University, Nashville, 2016, <http://static1.1.sqspcdn.com/static/f/906805/26845052/1454965054407/7+Se+Yong.pdf> (Zugriff am 1.1.2018)

Kirschenmann, Strategien der Annäherung an zeitgenössische Kunst, In: Busse, K.P. (Hrsg.), Kunstdidaktisches Handeln, Norderstedt, 2003

Kunst und Unterricht, Sammelband „Kinder- und Jugendzeichnungen“, Friedrich Verlag, Seelze, 2003

Kyora, Sabine, u.a., How to make a Monster, Beitrag „Von „pösen haiden“ und „mahumetischen bluthunden“-Die Politisierung des Monsters in der Vormoderne“ von Christiane Ackermann, Verlag Königshausen & Neumann, 2013

Lager, Kragulj, Begegnungen in einem Kunst-/Vermittlungsprojekt, Ruth Mateus-Berr, Claudia Kragulj, Christiane Hapt, Universität für Angewandte Kunst, Wien, 2017

Lincke, Carsten, Auslegen als Praxis der Ästhetischen Erziehung, Konzeption „des Auslegens in Bildern und des Auslegens von Bilder von Gunter und Maria Otto“, Universität Ehrfurt, Grin Verlag, 2013

Lippitz Wilfried/Meyer-Drawe Käthe, Kind und Welt: Phänomenologische Studie zur Pädagogik, Königstein, 1987

Llewellyn, Jane, The Adelaide Review, 2016,
<https://www.adelaidereview.com.au/festivals/sala/fiona-hall-all-the-kings-men-wrong-way-time-sala-2016/> (Zugriff am 21.12.2018)

Lüddemann, Stefan, Einführung in die Bildhermeneutik, Thomas Heinze Verlag, Stuttgart, 2016

Mackean, Margaret, Environmental Protest and Citizen Politics in Japan, University of California Press, California, 1981

Mayring, Phillip, Einführung in die qualitative Sozialforschung. Eine Anleitung zu qualitativem Denken, Weinheim: Psychologie Verlags Union, München, 1996

Moritz, Marcel, Prof. Dr. Rebekka Schmidt, Kunstdidaktik Videos, Der Otto-Selle Konflikt, Stuttgart, 2012, <https://www.youtube.com/watch?v=g3cRyz38eJM> (Zugriff am 14.2.2019)

Niehoff, Rolf, Bildorientierung und Kunstpädagogik, Schrödel Verlag, Leipzig, 2003

Niesyto, Horst, Winfried Marotzki, Bildinterpretation und Bildverstehen, VS Verlag für Sozialwissenschaften, GWV Fachverlage GmbH, Wiesbaden 2006

Noriega, Chon, Godzilla and the Japanese Nightmare: When „Them!“ Is U.S., Cinema Journal, Vol 27, Nr.1 (Autumn 1987), University of Texas Press, 1987

Otto/Otto, Auslegen. Ästhetische Erziehung als Praxis des Auslegens in Bildern und des Auslegens von Bildern, Friedrich Verlag Velber, Seelze, 1987

Otto, Gunter, Klappentext zu „Ästhetische Erziehung als Wissenschaft“, Daucher/Sprinkart, Köln, 1979

Peez, Georg, Einführung in die Kunstpädagogik, Kohlhammer Druckerei & GmbH + Co., Stuttgart, 2002

Peez, Georg, Erheben – Aufbereiten – Auswerten, Kunstpädagogik im Zeichen empirischer (Unterrichts-) Forschung, Bering/Niehoff, Impulse Kunstdidaktik1, Athena Verlag, Oberhausen, 2007

Peez, Georg, Handbuch Fallforschung in der Ästhetischen Bildung/Kunstpädagogik, Schneider Verlag Hohengehren GmbH, Baltmannsweiler, 2007

Peez, Georg, Kunstpädagogik jetzt. Eine aktuelle Bestandsaufnahme Bild – Kunst – Subjekt, 2005, <http://www.georgpeez.de/texte/jetzt.htm> (Zugriff am 14.2.2019)

Peez, Georg, Qualitativ empirische Forschung in der Kunstpädagogik, BDK-Verlag, Hannover, 2000

Penzel, Joachim, Ästhetische Bildung (Gert Selle), IKP Kunstdidaktik, Marthin Luther Universität Halle-Wittenberg, 2002

Prinzhorn, Hans, Bildnereien der Geisteskranken, ein Beitrag zur Psychologie und Psychopathologie der Gestaltung, Berlin, 1922, 6. Auflage, Springer Wien New York, 2001

Reckow, Juliane, Die Hermeneutik in der Bildwissenschaft, Martin Luther Universität, Halle Wittenberg, 2018)

Regel, Günther, Thesen zum Konzept künstlerischer Bildung, In: Kunst und Unterricht , H. 280, 2004

Rittelmeyer, Christian/Parmentier, Michael, Einführung in die hermeneutische Pädagogik, WBG Verlag, Darmstadt, 2006

Rubenschuh-Jenschke, E, Studienseminar GHRF Offenbach, Fachmodul Kunst, Subjektorientierung / Förderung im Kunstunterricht, 2008, http://sts-ghrf-offenbach.hessen.de/modul/Kunst/1_setting_a/positionen_kunstdidaktik.pdf (Zugriff am 5.5.2019)

Scholter, Christoph-Maria, Die Kinderzeichnung im Kontext von Spiel-und Medienwelten der 1980er-Jahre: Historische Jungenzeichnungen zum Themenfeld Masters of the Universe, Tectum Wissenschaftsverlag, 2017.

Schneider, Wolfgang , Werner Hofmann, 2004, <https://www.welt.de/print-welt/article312109/Schlaf-der-Vernunft.html>, (Zugriff am 24.6.2018)

Schuster, Martin, Kinderzeichnungen. Wie sie entstehen, was sie bedeuten, München, 2001

Selle, Gert, u.a., Anstöße zum ästhetischen Projekt, LKD Verlag Unna, Basel, 1994

Selle, Gert, Ästhetische Erziehung oder Bildung in der zweiten Moderne? Über ein Kontinuitätsproblem didaktischen Denkens, hrsg. Von Pazzini/Sturm/Legler/Mayer, Kunstpädagogische Positionen 3/2004, Hamburg University Press, 2004

Selle, Gert, Kunstpädagogik jenseits ästhetischer Rationalität? In Kunst und Unterricht 192, Friedrich Verlag, Seelze, 1995

Sowa, Hubert, Ausstellen, Lagern, Erinnern, zur Bildpragmatik in der „Kinderzeichnung“, In Kunst und Unterricht, Themenheft: Kinder und Jugendzeichnung, Heft 246/2247, 2000

Sowa, Hubert, Kunstpädagogik als Praxisform von Kunst, Ethische Implikationen kunstpädagogischer Prozesse Vorbemerkungen zu einer künftigen kunstpädagogischen Handlungstheorie, Athena Verlag, Oberhausen, 1999

Simek, Rudolf, Monster im Mittelalter: Die phantastische Welt der Wundervölker und Fabelwesen, Böhlau Verlag, Köln, 2015

Toggweiler, Michael, u.a., Kleine Phänomenologie der Monster, Institut für Sozialanthropologie der Universität Bern, 2013

Tsutsui, William, Godzilla on My Mind – 50 Years of the King of Monsters, Palgrave Macmillan, New York, 2004

Vorkoeper, Ute, „Das künstliche Monster“, Zeit Online, 2005, http://www.zeit.de/feuilleton/kunst_naechste_generation/monster_1 (Zugriff am 6.4.2018)

Warburg Aby, Ausgewählte Schriften und Würdigungen. Körner Verlag, Baden-Baden, 1980

Yamamoto, Joe, Thesis Ultraman-Compassion, Family and Perseverance in a popular Science Fiction Television Series (1966-2009), presented to the Department of East Asian Languages and Literature, 2011

Zürcher, Urs, Monster oder Laune der Natur, Campus Verlag Frankfurt/New York, 2004

14 ABBILDUNGSVERZEICHNIS

- Abb. 1 Dogu, Shakōki, Foto: Jeff Schlicht , 1998,
<http://www.auctiva.com/hostedimages/showimage.aspx?gid=1481689&image=747356795&images=747356784,747356795,747356798,747356801,747356803,747356805,747356807&formats=0,0,0,0,0,0,0&format=0>
 (Zugriff am 25.11.2017)
- Abb. 2 Hirayama, Toru u.a., Kamen Rider V3 & Riderman, 1973-74,
<http://www.tokusatsuindo.com/kamen-rider-2/> (Zugriff am 27.11.2017)
- Abb. 3 Sherman, Cindy, # 314, Estate of Cindy Sherman, 1990-1994,
<http://www.arthistoryarchive.com/arthistory/photography/cindysherman314e.html> (Zugriff am 6.4.2018)
- Abb. 4 Sherman, Cindy # 324, Estate of Cindy Sherman, 1990-1994,
<http://www.arthistoryarchive.com/arthistory/photography/cindysherman324.html> (Zugriff am 6.4.2018)
- Abb. 5 Sherman, Cindy, # 308, Estate of Cindy Sherman, 1990-1994,
<http://www.arthistoryarchive.com/arthistory/photography/cindysherman308.html> (Zugriff am 6.4.2018)
- Abb. 6 Bacon, Francis, The Estate of Francis Bacon, 1973, <http://www.francis-bacon.com/artworks/paintings/self-portrait-14#technical-data> (Zugriff am 6.4.2018)
- Abb.7: Hall, Fiona, Foto: Angus Mordant, All the Kings Men, Biennale 2015,
<https://www.artlink.com.au/articles/4377/la-biennale-di-venezia/>, (Zugriff am 21.4.2018)
- Abb. 8: Hall, Fiona, Foto: Angus Mordant, Wrong Way Time, Biennale 2015,
<http://www.j9ccc.com/2017/12/20/o-business-art-thou/>, (Zugriff am 21.4.2018)
- Abb. 9-12 Weltchronik von Hartmann Schedel, Blatt XII, 1493,
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c7/Nuremberg_chronicles_f_12r_1.png, (Zugriff am 21.4.2018)
- Abb. 13 Barthelmey, Ken, 2012, <https://kenbarthelmey.deviantart.com/art/Hercules-vs-Hydra-310880926>, (Zugriff am 21.4.2018)
- Abb. 14 Siha, Ana, 2017, http://4.bp.blogspot.com/-GxPRTExyOuE/VOCygWi9fEI/AAAAAAAAAH5U/7L_UpIE4_CU/s1600/argos2.jpg (Zugriff am 21.4.2018)
- Abb. 15 Ath, Paresa, Chimäre, 2014, <https://cassandrajane24.wordpress.com/> (Zugriff am 21.4.2018)

- Abb. 16-19 Komp, Frederic 2009, <https://www.giga.de/filme/star-wars/news/film-aliens-die-20-coolsten-ausserirdischen/page/3/> (Zugriff am 4.1.2019)
- Abb. 20-23 https://www.t-online.de/unterhaltung/kino/id_42180886/si_6/aliens-in-kinofilmen.html (Zugriff am 6.1.2019)
- Abb. 24 Toyohara, Chikanobu, 1870, Susanoo slaying the Yamata-no-Orochi, Gemeinfrei, <https://de.wikipedia.org/wiki/Yamatanoorochi#/media/File:YamataNoOrochi.jpg> (Zugriff am 31.12.2017)
- Abb. 25 Sebald Beham, Hans, Private collection, Scan by Yellow Lion, 2006, Gemeinfrei, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=1435219> (Zugriff am 31.12.2017)
- Abb. 26 Toho co. ltd., Filmstill aus Trailer Godzilla 1954 (Shin Godzilla Style), <https://www.youtube.com/watch?v=VBXm90KqnQ4> (Zugriff am 31.12.2017)
- Abb. 27 Mauricio, Naja, 2017, i2.listal.com, Filmplakat Mothra contra Godzilla, <https://www.pinterest.at/pin/279926933069854718/> (Zugriff am 31.12.2017)
- Abb. 28 Wang , Daniel, 2005, <https://wikizilla.org/wiki/Ultraman> (Zugriff am 1.1.2018)
- Abb. 29 Tsuburaya Productions, Takkong, Filmstill aus Return of Ultraman, 1971 http://ultra.wikia.com/wiki/Takkong?file=Takkong_5.jpg (Zugriff am 31.12.2017)
- Abb. 30 Toho co. ltd., Rodan, Filmstill Behind the scenes of Rodan, 1956, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rodan_-_Behind_the_scenes_1.jpg (Zugriff am 31.12.2017)
- Abb. 31 Tsuburaya Productions, Zazahn, Filmstill aus Return of Ultraman, 1971 <http://ultra.wikia.com/wiki/Zazahn> (Zugriff am 31.12.2017)
- Abb. 32 Tsuburaya Productions, Zazahn, Filmstill aus Return of Ultraman, 1971 http://ultra.wikia.com/wiki/Zazahn?file=Zazahn_v_Takkong.png (Zugriff am 31.12.2017)
- Abb. 33+34 siehe Abb. 1+2
- Abb. 35 Jellin, Robert, Yakimono Gallery, 2001, <http://www.e-yakimono.net/html/jomon-dogu.html> (Zugriff am 1.1.2018)
- Abb. 36 Blitz, Stefan, 2012, <http://www.forcesofgeek.com/2012/09/fleasy-rider-kamen-rider-returns.html> (Zugriff am 1.1.2018)
- Abb. 37+38 Prof. Biegel, 2012/13, <http://www.mittelschule-hersbruck.de/index.php/home/das-schuljahr-12-13/151-monster-im-kunstunterricht-der-5b> (Zugriff am 21.4.2018)

- Abb. 39-44 The Monster Project, 2017 , <https://themonsterproject.org/monster-gallery/> (Zugriff am 21.4.2018)
- Abb. 45-46 Foto: Martin Mayr, <https://www.fotocommunity.de/photo/perchten-3-martinmayr/22923484> (Zugriff am 4.4.2019)
- Abb. 47-49 Foto: Tsuburaya Production, <https://ultra.fandom.com/wiki/> (Zugriff am 4.4.2019)
- Abb. 50 Filmstills aus: Chihiros Reise ins Zauberland, Foto: Studio Ghibli, 2001
- Abb. 51-52 Foto: Tsuburaya Production, <https://ultra.fandom.com/wiki/> (Zugriff am 4.4.2019)
- Abb. 53 Arnheim, Rudolf, Kunst und Sehen – eine Psychologie des schöpferischen Auges, Abb. 83, Gruyter Verlag, Berlin, 2000
- Abb. 53A Supermario Bros., Goomba aus Supermario Run, 2015, <http://supermariorunde.blogspot.com/> (Zugriff am 10.6.2019)
- Abb. 54 Foto: picture-alliance / akg-images // Rabatti – Domingie, 1440, Fra Angeliko [https://www.welt.de/kultur/article5614093/Als-Johannes-der-Taeufer-Karriere-machte.1440, html#cs-johannes-gross-DW-Kultur-New-York-jpg.jpg](https://www.welt.de/kultur/article5614093/Als-Johannes-der-Taeufer-Karriere-machte.1440.html#cs-johannes-gross-DW-Kultur-New-York-jpg.jpg) (Zugriff am 30.4.2019)
- Abb. 55 Foto: Sony pictures, 2018, <https://www.thefourohfive.com/film/article/see-the-new-trailer-for-sony-pictures-slender-man-153> (Zugriff am 2.5.2019)
- Abb. 56-58 ENViL, European Network for Visual Literacy, <http://envil.eu/strukturmodell/> (Zugriff am 5.5.2019)
- Abb. 59 Hermann Hinkel, Kunst und Unterricht, SB Kinder und Jugendzeichnungen, 2003
- Abb. 60 de Goya, Francisco, *The Sleep of Reason Produces Monsters, No. 43 from Los Caprichos (The Caprices)*, 1796-98, Nelson-Atkins Museum of Art, Kansas City, Missouri, <https://www.artsy.net/artwork/francisco-de-goya-the-sleep-of-reason-produces-monsters-no-43-from-los-caprichos-the-caprices> (Zugriff am 24.6.2018)

16 VORLAGE FRABEBOGEN A:

**Monster/Alien/Kaiju
Fragebogen A**

Name	Klasse	Mädchen	Junge

1) Welche Monster kennst du woher?

2) Vor welchem Monster hast du dich am meisten gefürchtet und warum?

3) Von welchem Monster fühltest du dich am meisten geschützt und warum?

4) Welche Games spielst du?

5) Welche Serien schaust du im Fernsehen an?

Monster/Alien/Kaiju
Fragebogen B

Name	Klasse	Mädchen	Junge



Wer ist das und was kann es? (Feuerspucken, mit dir Radfahren? Oder?)

Wie sympathisch findest du es?

Gar nicht	Nicht ganz	Geht so	Eher	Sehr

Gefällt dir der Charakter? Was gefällt dir? Was nicht?



Wer ist das und was kann es?

Wie sympathisch findest du es?

Gar nicht	Nicht ganz	Geht so	Eher	Sehr

Gefällt dir der Charakter? Was gefällt dir? Was nicht?



Wer sind die und was können sie?

Wie sympathisch findest du sie?

Gar nicht	Nicht ganz	Geht so	Eher	Sehr

Gefallen dir die Charaktere? Was gefällt dir? Was nicht?



Wer ist das und was kann es?

Wie sympathisch findest du es?

Gar nicht	Nicht ganz	Geht so	Eher	Sehr

Gefällt dir der Charakter? Was gefällt dir? Was nicht?



Wer ist das und was kann es?

Wie sympathisch findest du es?

Gar nicht	Nicht ganz	Geht so	Eher	Sehr

Gefällt dir der Charakter? Was gefällt dir? Was nicht?



Wer ist das und was kann es?

Wie sympathisch findest du es?

Gar nicht	Nicht ganz	Geht so	Eher	Sehr

Gefällt dir der Charakter? Was gefällt dir? Was nicht?



Wer ist das und was kann es?

Wie sympathisch findest du es?

Gar nicht	Nicht ganz	Geht so	Eher	Sehr

Gefällt dir der Charakter? Was gefällt dir? Was nicht?

Wer ist das und was kann es?



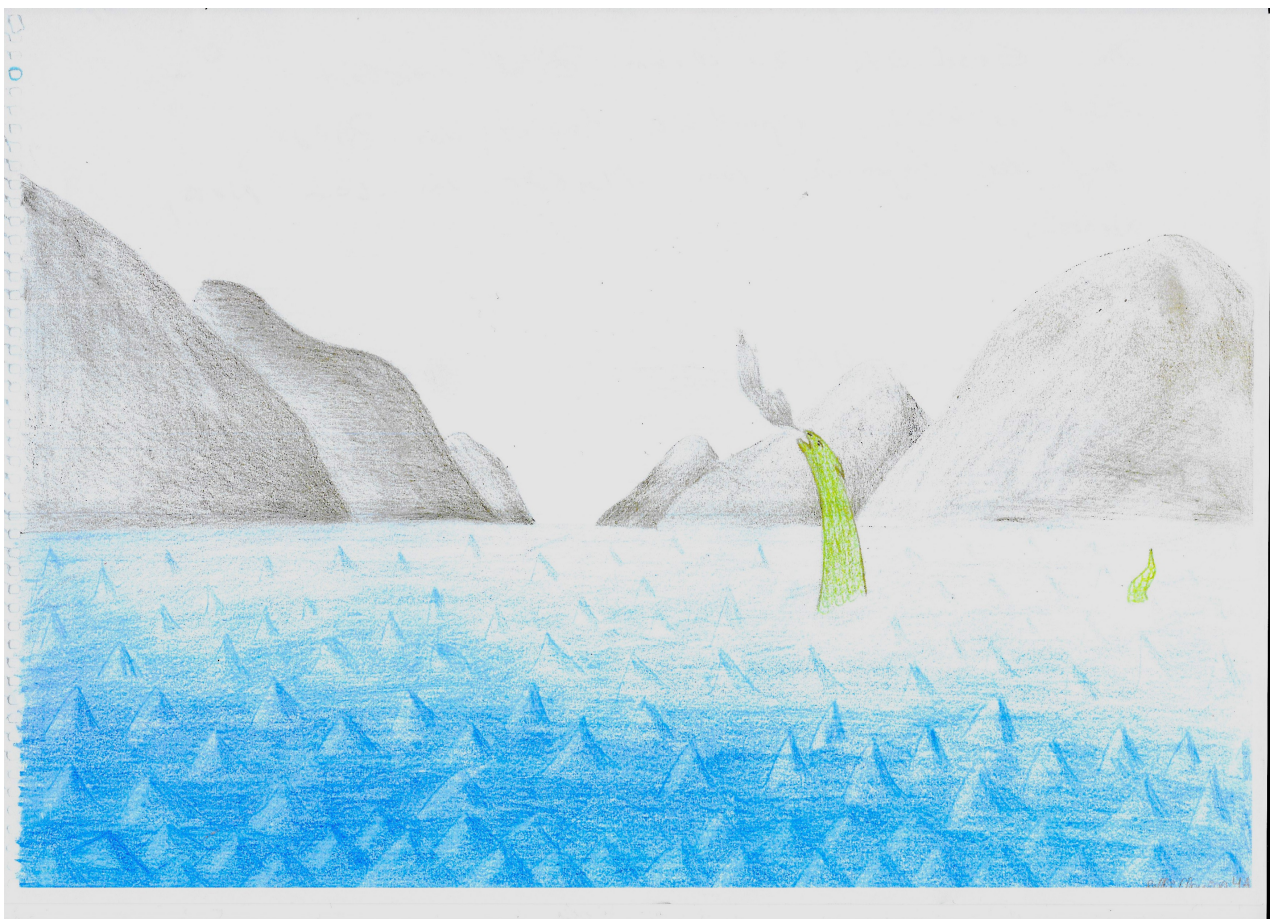
Wie sympathisch findest du es?

Gar nicht	Nicht ganz	Geht so	Eher	Sehr

Gefällt dir der Charakter? Was gefällt dir? Was nicht?

17 MONSTERZEICHNUNGEN 4 A UND 4 C:

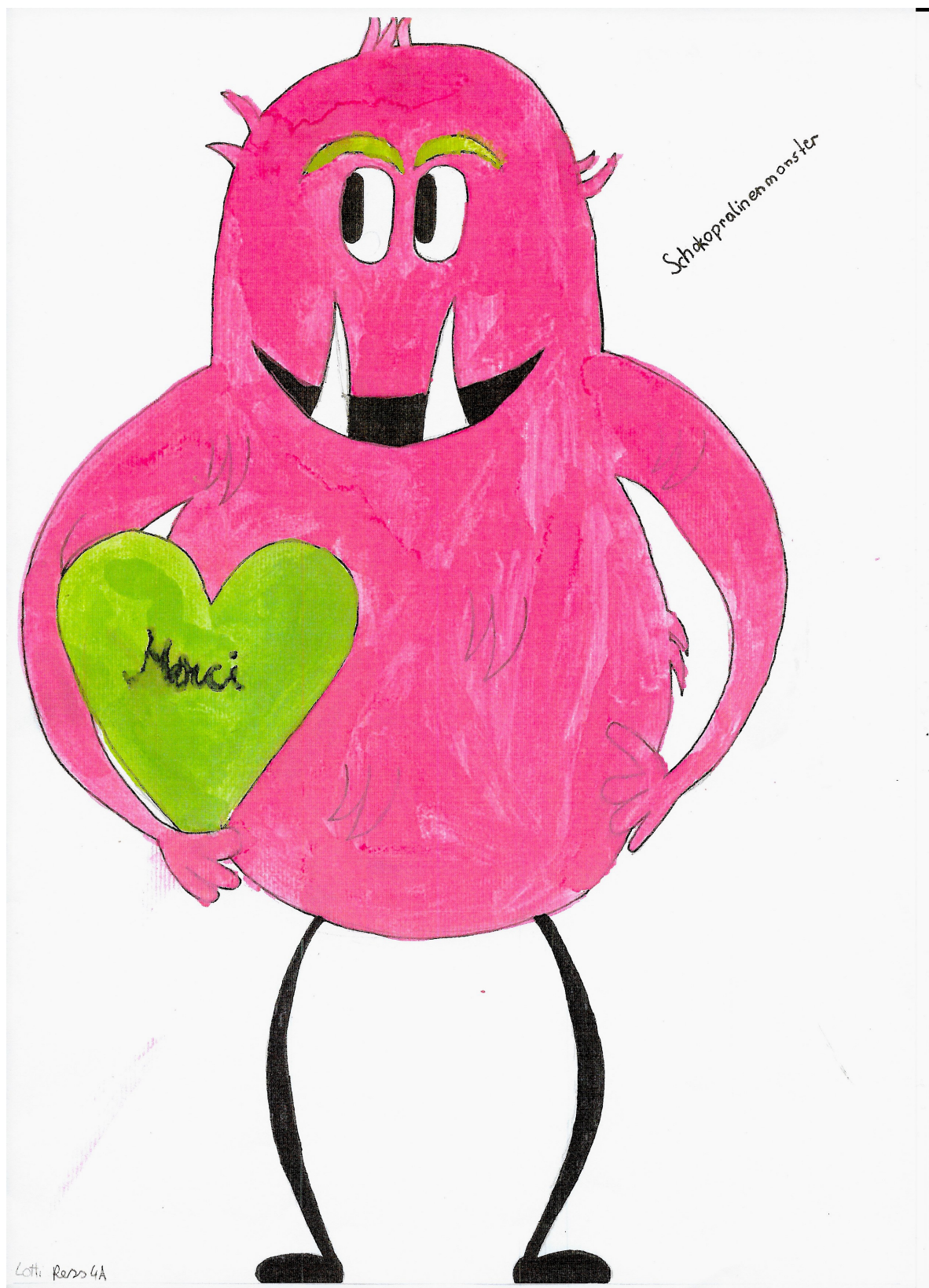
4A_S1 (Lilli)

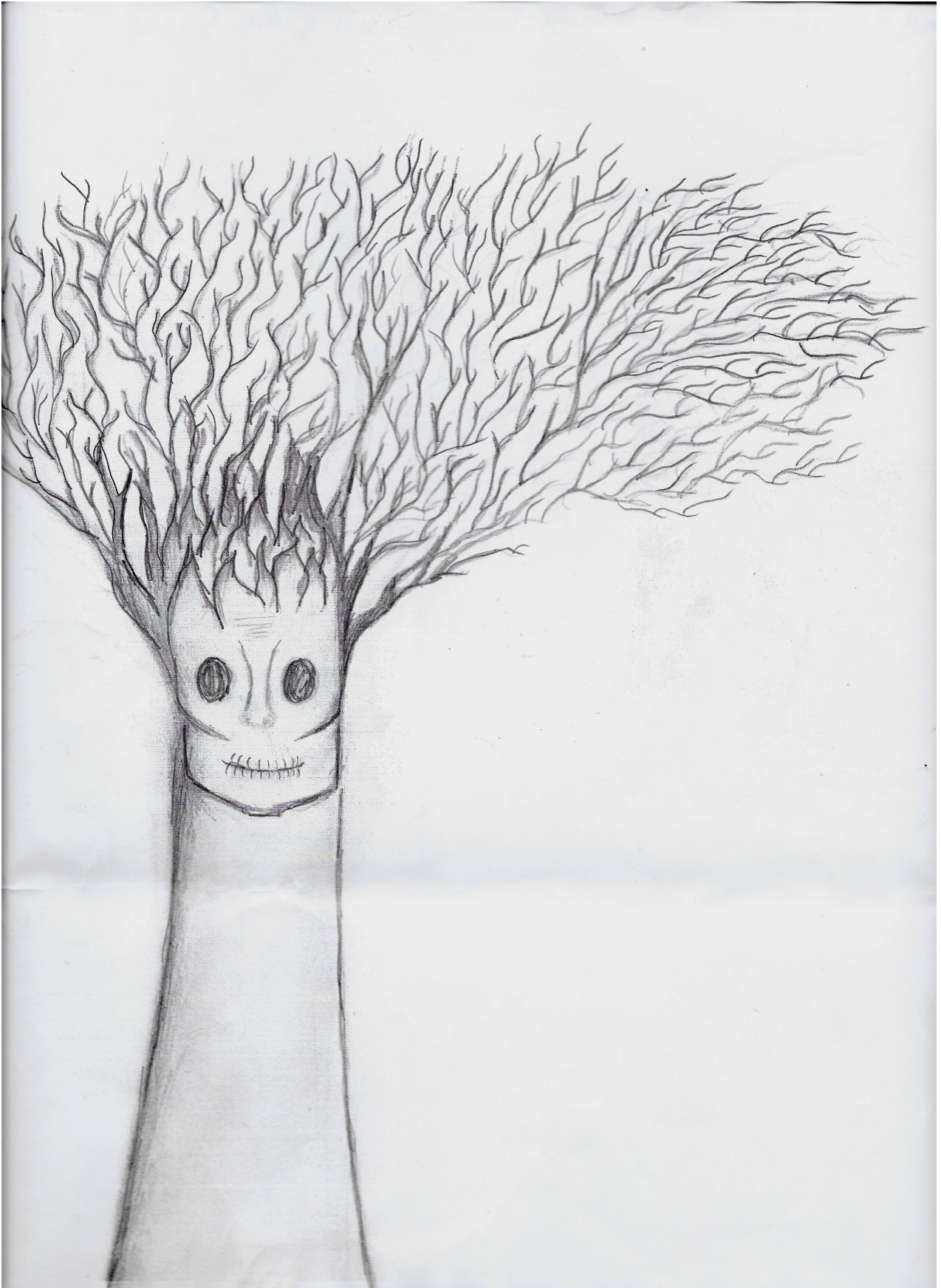


Die Geschichte zu diesem Bild existiert nicht wirklich, eigentlich basiert das Bild auf der Legende vom Monster von Loch Ness, Nessie.

4a_S4 (Karlotta)

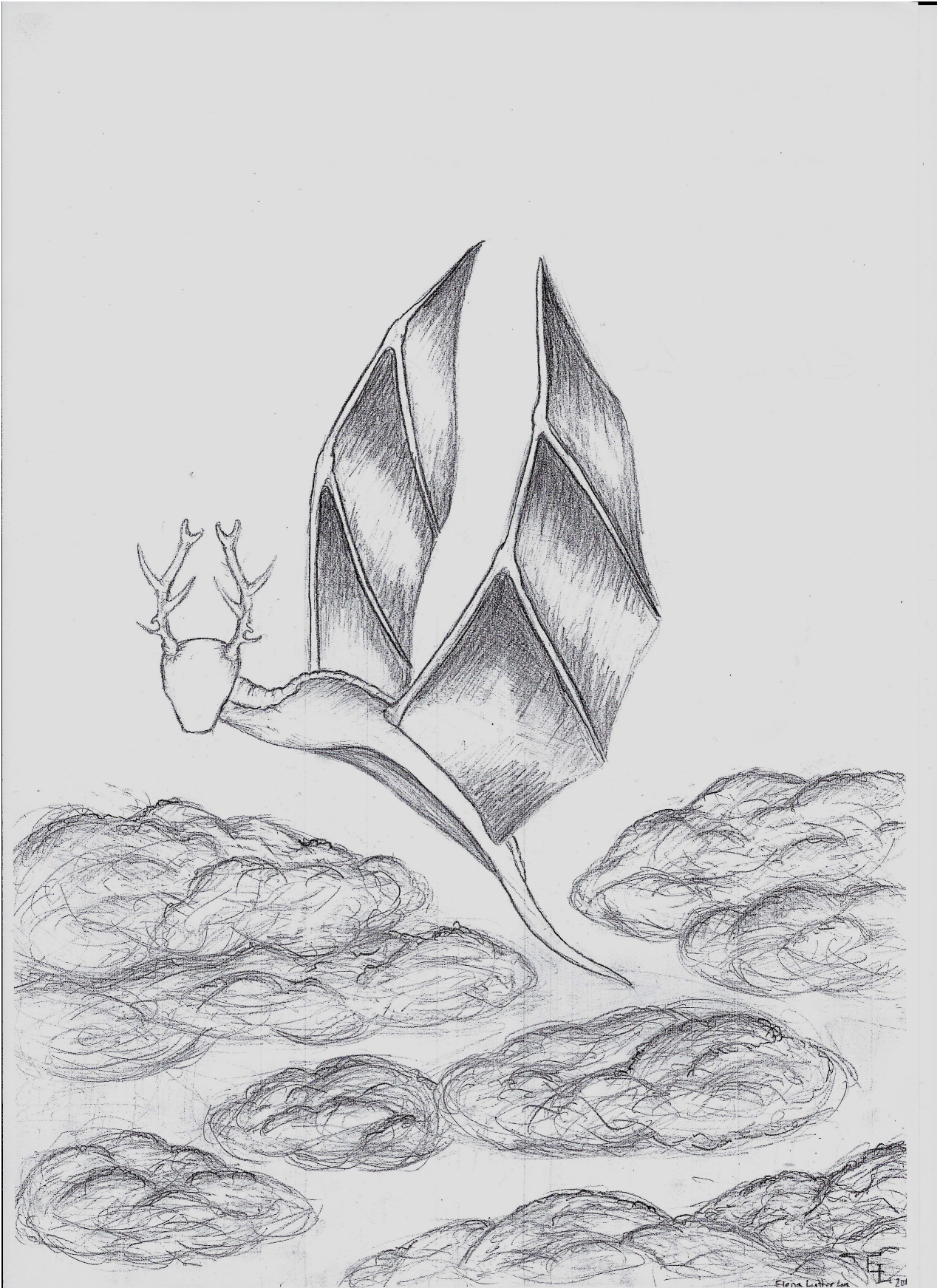
Schokoprälinenmonster:





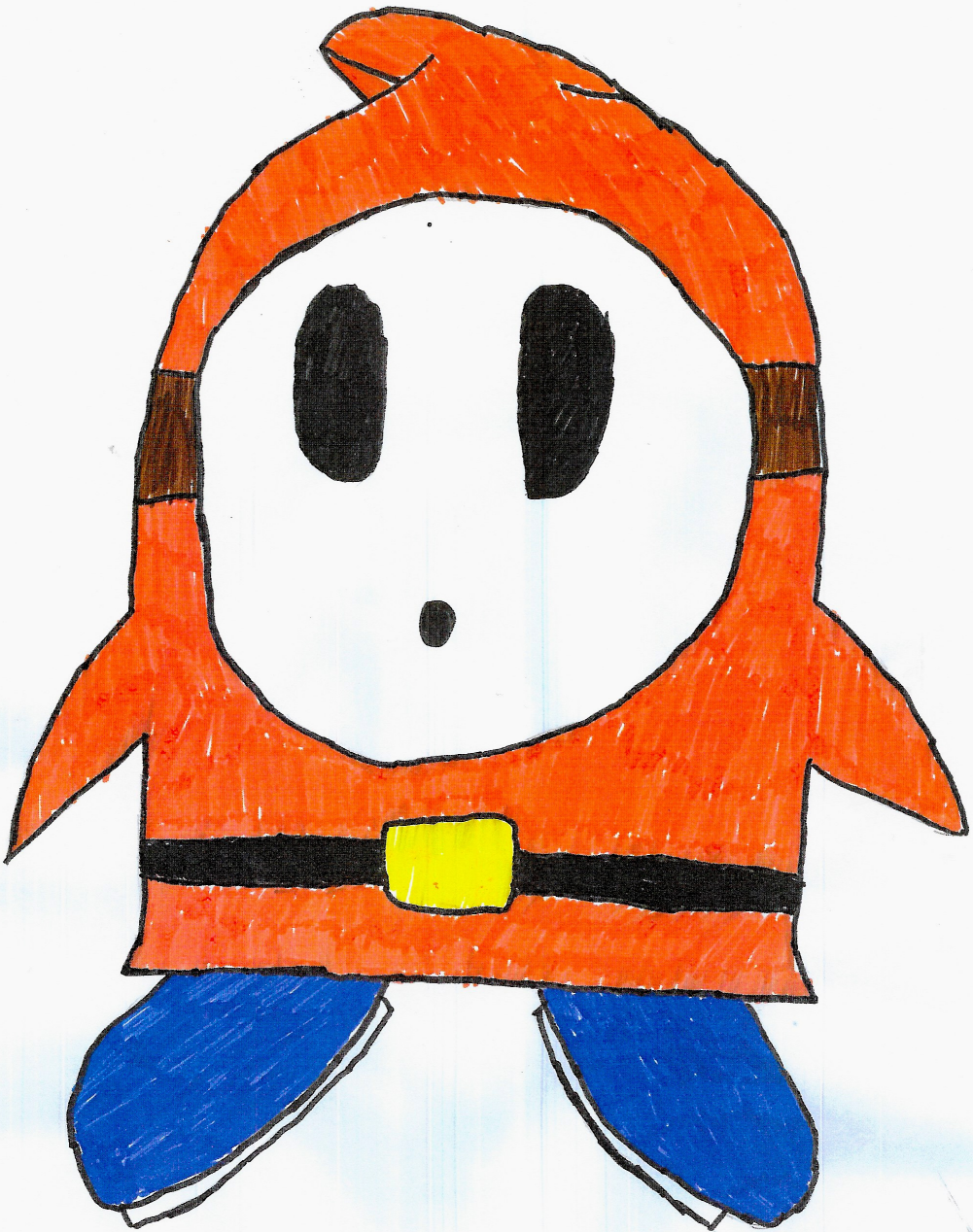
Groat from the Guardians of the Galaxy



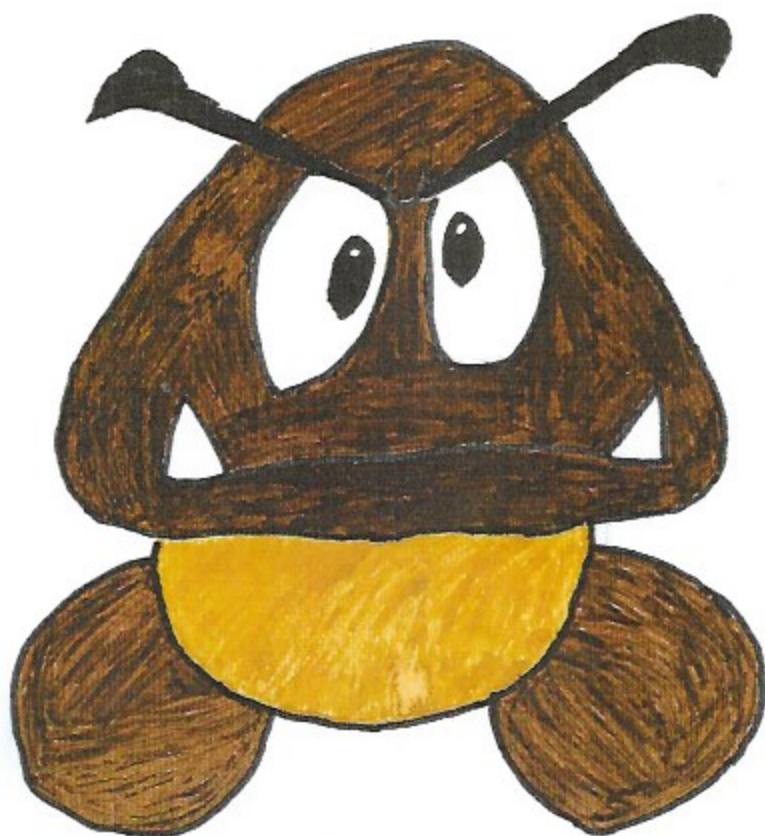


Es hat keine Geschichte, weil es gerade in meinen Gedanken entstanden ist.





Bruno A. Jorinhi & A

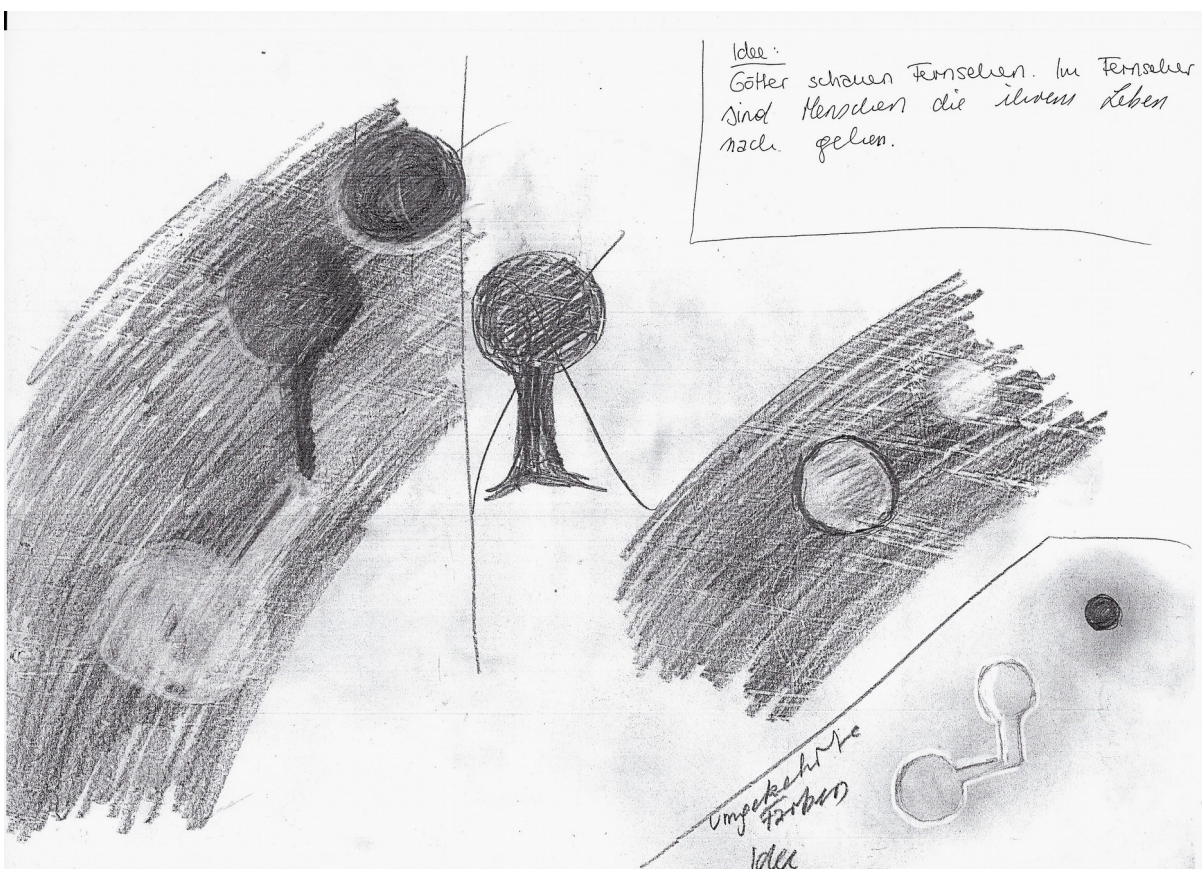
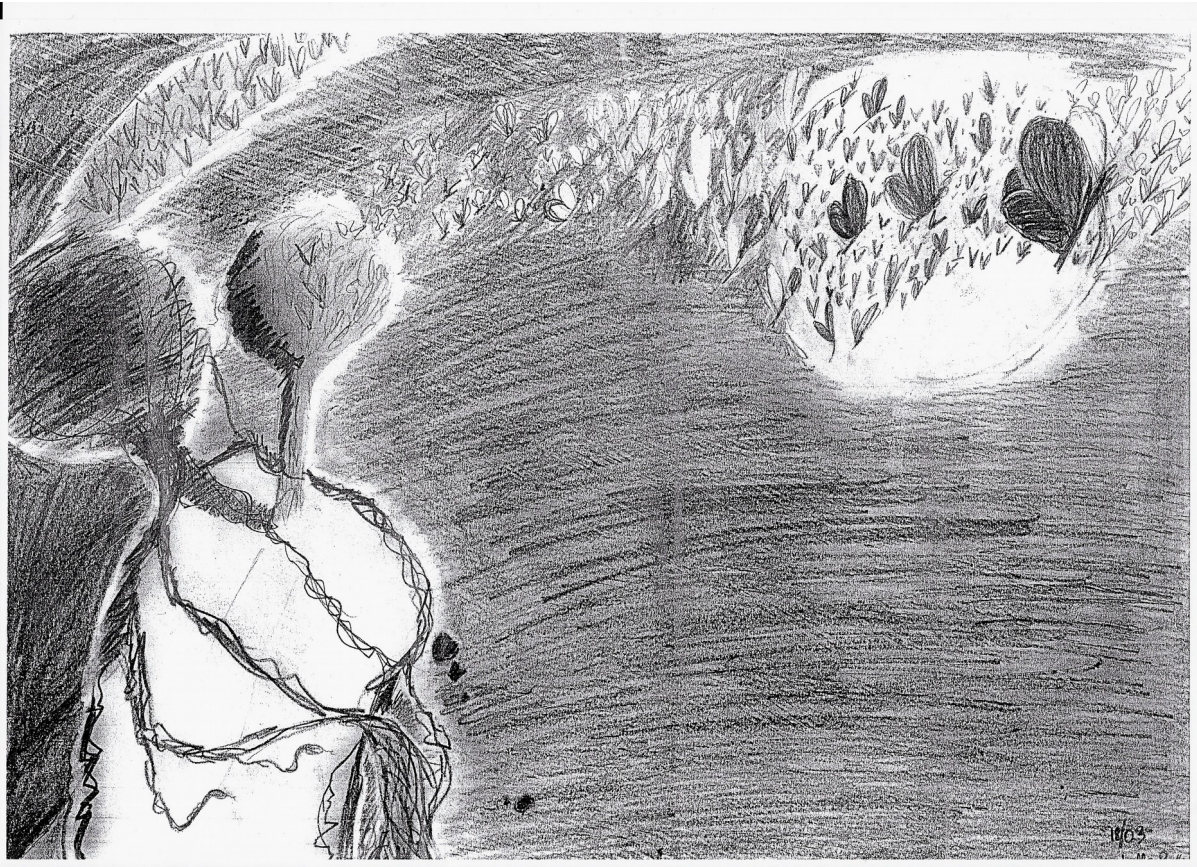


Lazar Stojadinović 4A



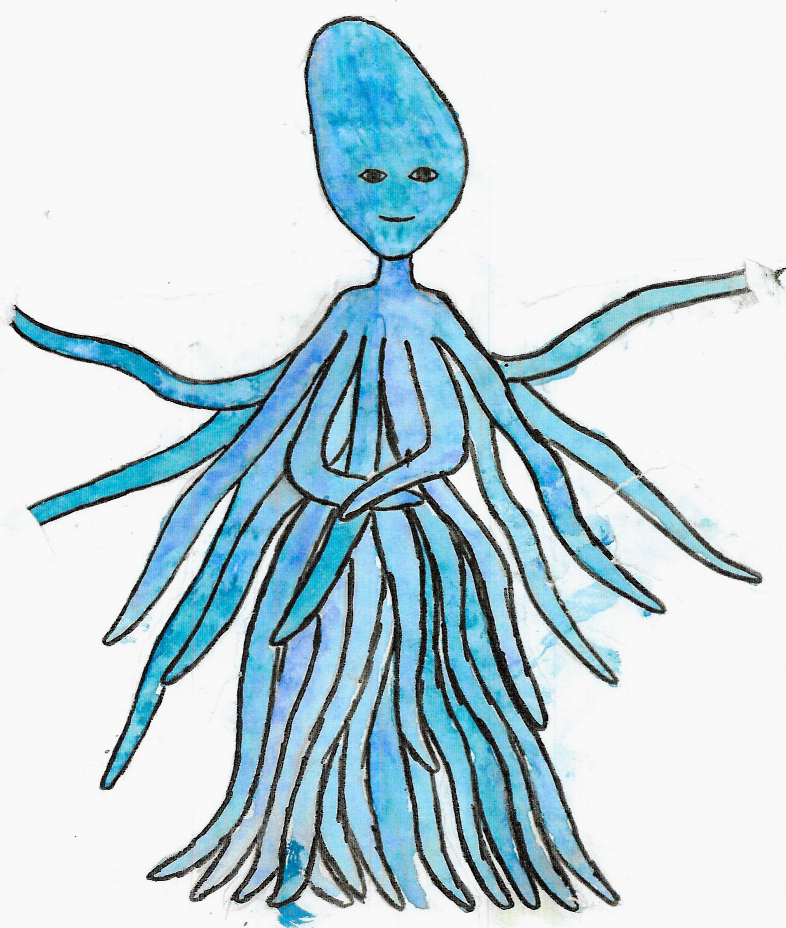
1909 lebte ein Anfangs ganz normaler Hase in einem Wald. Eines Tages verhedderte er sich in einem Busch und ein Fuchs biss ihm das Bein ab. Später dann bekam er ein Holzbein. Von wem? Unbekannt! Er fiel auch in einen Dornenbusch und nun stecken große und kleine Dornen in seinem Kopf, welche er auch manchmal als Waffe benutzt. Er sprang auch unwissend in die Flugbahn eines Vogels. Dieser Vogel blieb daraufhin in seinem Kopf stecken und sein Schnabel schaut statt dem Mund des Hasen heraus. Durch die Dornen verlor er auch sein Augenlicht, kann sich aber gut orientieren mit Hilfe einer Fähigkeit welche er von einem Magier bekam, da er so viel durchstehen musste. Er fiel auch in einen Schwarz/Weiss Becher, woraufhin er farblos wurde.

4A_S14 (Isabella)



Idee: Götter schauen Fernsehen. Im Fernseher sind Herrscher, die ihrem Leben nachgehen.



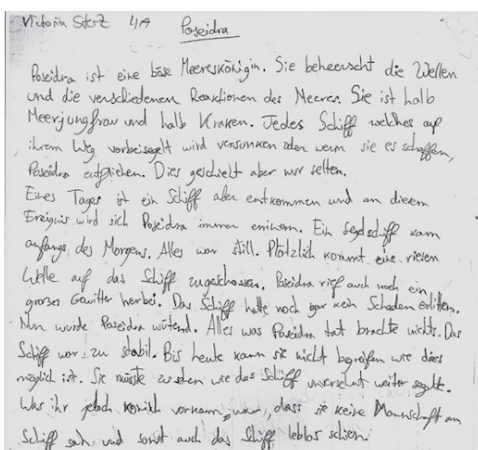


Katja Prochazka 4A

4A_S19 (Victoria)



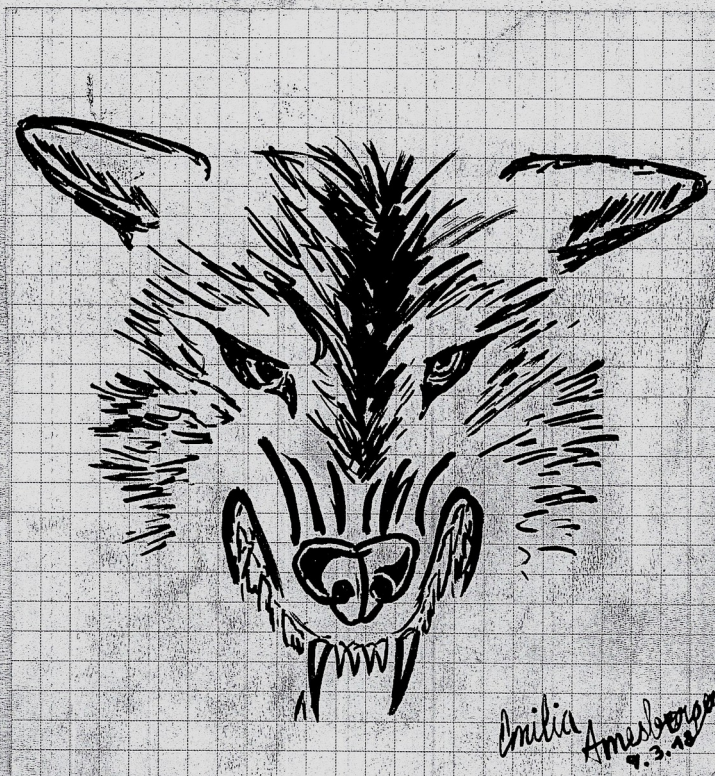
Poseidra ist eine böse Meereskönigin. Sie beherrscht die Wellen und die verschiedenen Reaktionen des Meeres. Sie ist halb Meerjungfrau und halb Kraken. Jedes Schiff, welches auf ihrem Weg vorbeisegelt wird versenkt, oder, wenn sie es schaffen, entfliehen sie Poseidra. Dies geschieht aber nur selten. Eines Tages ist ein Schiff aber entkommen und an dieses Ereignis wird sich Poseidra immer erinnern. Ein Segelschiff kam Anfangs des Morgens. Alles war still. Plötzlich kommt eine Riesenwelle auf das Schiff zugeschossen. Poseidra rief auch noch ein großes Gewitter herbei. Das Schiff hatte noch gar keinen Schaden erlitten. Dann wurde Poseidra wütend. Alles was Poseidra tat brachte nichts. Das Schiff war zu stabil. Bis heute kann sie nicht begreifen, wie dies möglich ist. Sie musste zusehen, wie das Schiff unversehrt weitersegelte. Was ihr jedoch komisch vorkam war, dass sie keine Mannschaft am Schiff sah und das Schiff sonst auch leblos schien.





Der Stysmuff entsteht aus ganz großen Feuern (Waldbrände), er frisst verkohltes Holz, er greift Menschen aus Angst an, er hat Angst vor Wasser und Menschen, er kann fliegen und in Flammen aufgehen, aber er brennt nicht. Seine Haut ist sehr heiss und er kann unter 20 Grad nicht überleben. Er versteckt sich in großen Wäldern und in den Bergen, er kann sich nach der Einnahme von viel verkohltem Holz unsichtbar machen, eine Berührung mit seinem glühenden Schwanz kann zum Tod führen und seine Krallen enthalten Gift.

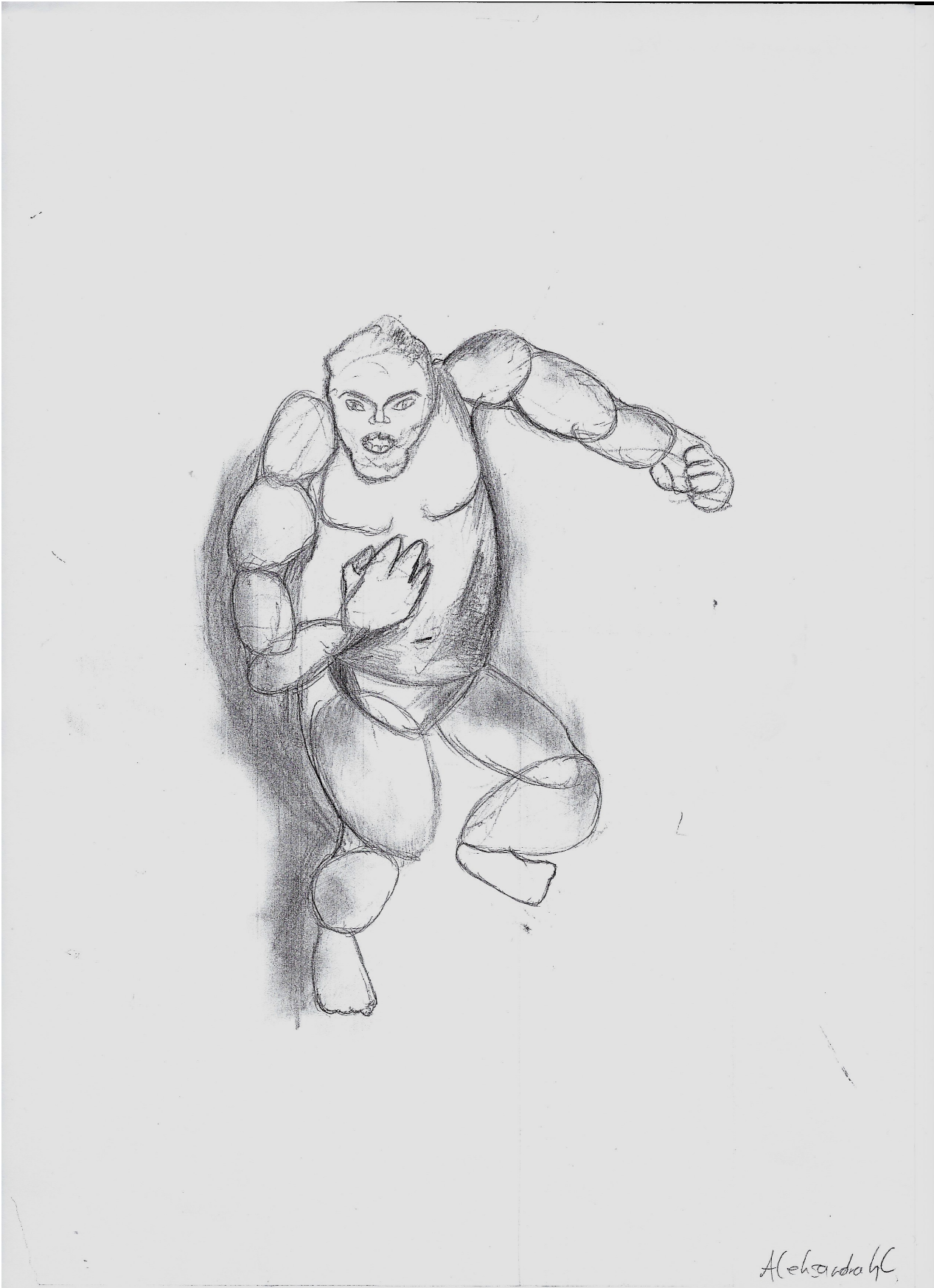




4C

4C_S2 (Leon)











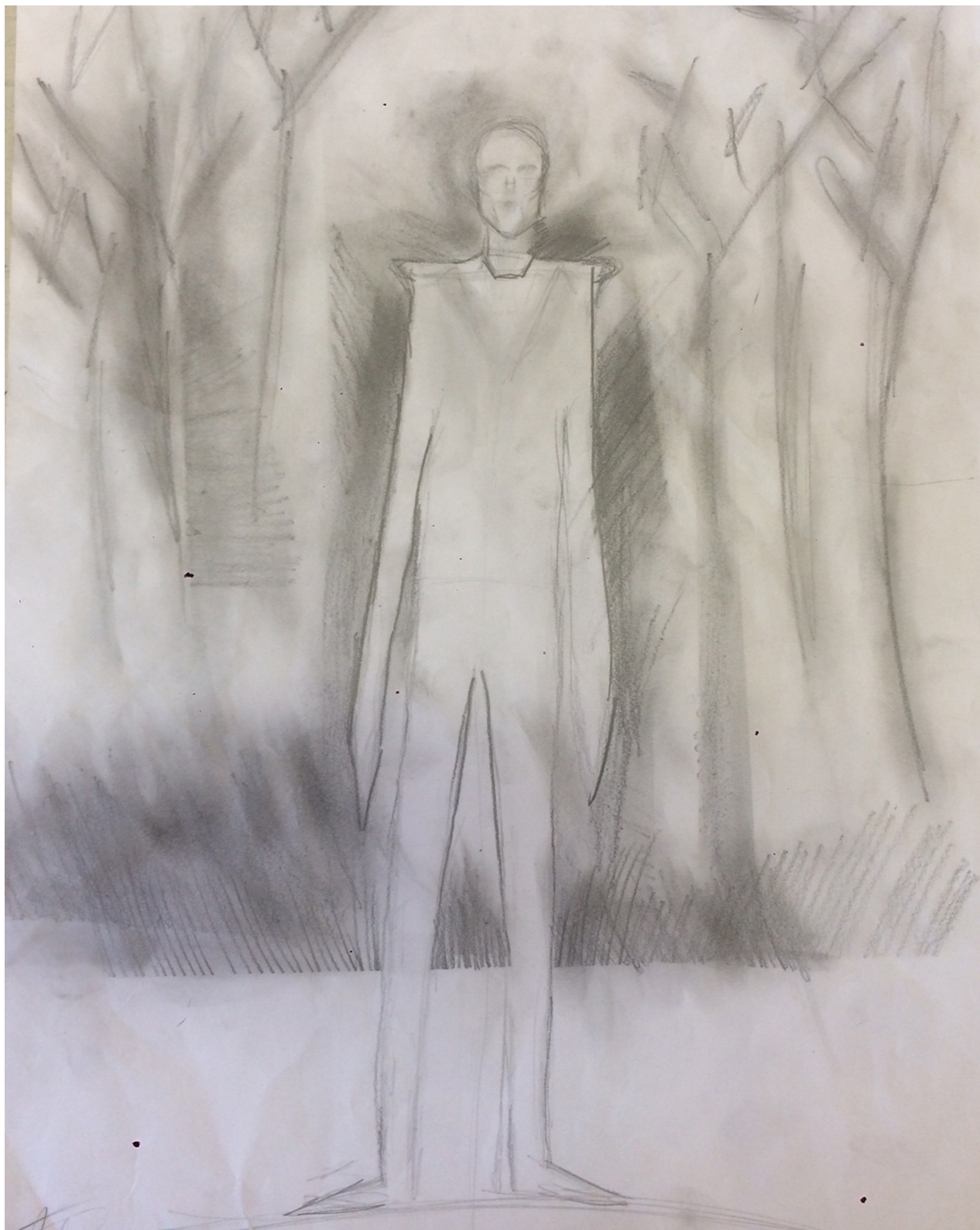


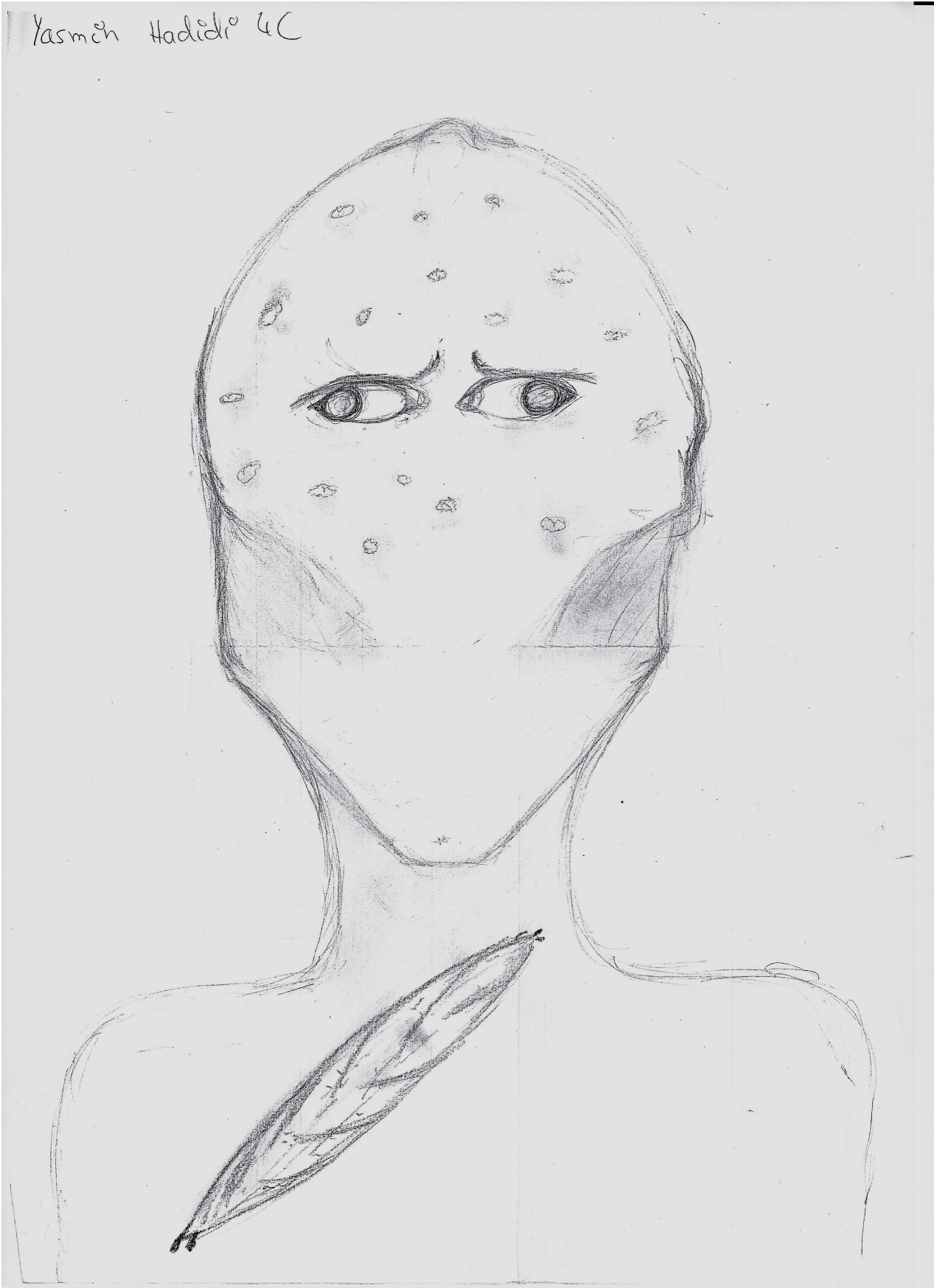
4C_S7 (Kiara)





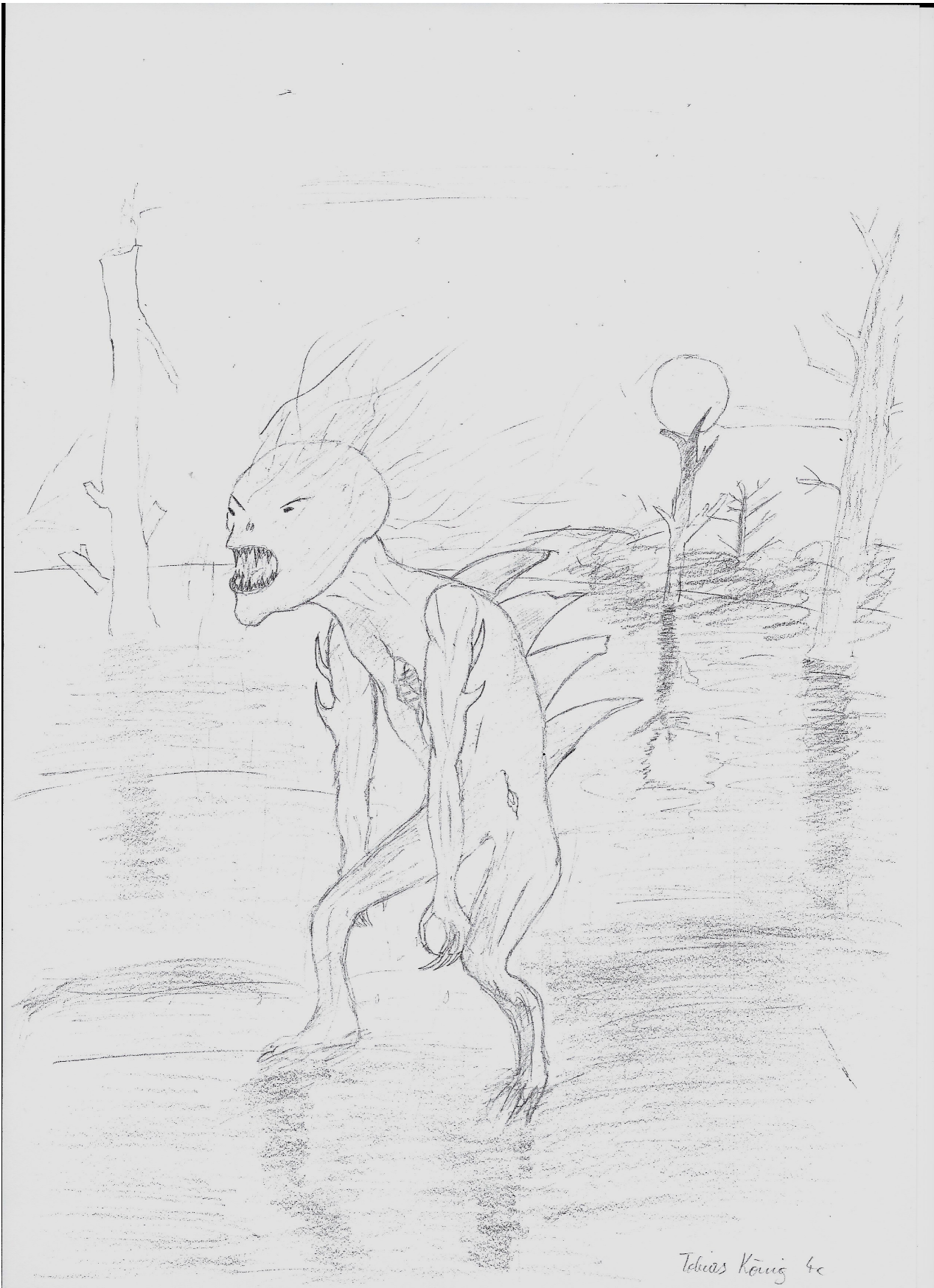
4C_S9 (Luca)







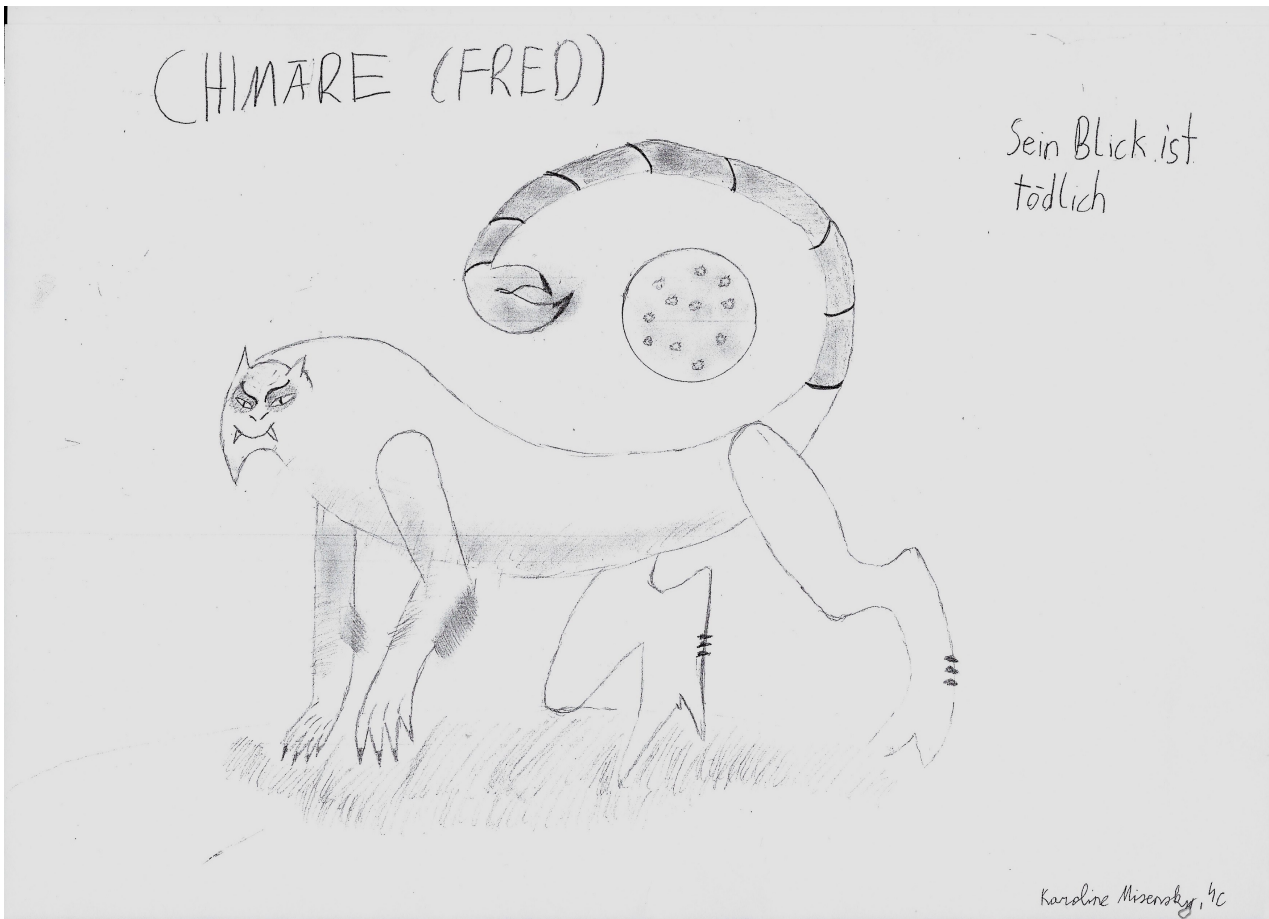




Tobias König 4c

4C_S14 (Karoline)

Chimäre Fred (sein Blick ist tödlich)





18 **TRANSKRPTION FRAGEBOGEN A**

Klasse 4A, Frage 1: Welche Monster kennst du woher?

S1: Aus der Geisterbahn, Pokemon Go, Dart-Stranger Things, Schattenmonster.

S2: Vampire (Twilight, Bücher), Werwölfe (Bücker, Harry Potter), Trolle, Dementoren Harry Potter, Zombie, Godzilla, Aliens, Riesen

S3: Ich kenne keine.

S4: Vampire, Werwölfe und Dementoren von Büchern und Filmen

S5: Aragon, Harry Potter, Godzilla (keine Ahnung wo der herkommt)
Lindwurm aus der Kärntner Sage, verschiedene Monster aus griechischen und römischen Sagen, Monster aus dem Film „Monster AG“, viele Drachen aus verschiedenen Büchern, der Drache, der bei einem spezifischen Fest in Asien vorkommt, Zong (ich weiss nicht, ob das als Monster zählt, weil er ja eigentlich für harmlos gehalten wird, aber trotzdem), Frankenstein und Dracula

S6: Vampir – Büchern, Werwölfe – Büchern, Gozilla - Film

S7: Dementor, Werwolf aus Harry Potter, Pokemon zb: Pikatchu

S8: Werwolf Serie, Demergorgen, Stranger Things, Pokemon Monster, Die Karten

S9: Star Wars, Pikachu, Pokemon, Godzilla, King Kong, Mothra, Cloverfield, Dementor Harry Potter, Alien, Predator Alien, The Legend of Zelda, Holum Herr der Ringe, Hobbit, Orks, Cookie Monster, Dracula, Die Mumie, Frankensteins Monster, Monster Hase, Wallace and Gromit, Jason, Friday 13th, Freddy – Five Nights of Freddy

S10: Frankensteins Monster, Müllmonster, Die Schlümpfe, Trolle, Zwerge
Schleimmonster, Krümelmonster, Freggies, Vampire

S11: Godzilla, King Kong, Gollum, Orks, Hobbit, Zombie, The Walking Dead,
Die Mumie, Dracula, Glurak aus Pokemon, Dementoren aus Harry Potter, Riese

S12: Godzilla, Vampire, Monster, Gollum, Orks

S13: Godzilla, Ork, Vampire, Gollum, Dementoren, Voldemorth

S14: Werwölfe – Twilight, Shadow Hunters, The Underworld
Vampire – Vampire Diaries, The Originals, Feen – Shadow Hunters, Peter Pan
Zwerge/Trolle – Trollhunter, Schneewittchen, Drachen – Drachenzähmen leicht gemacht, Zentauren – Harry Potter, Percy Jackson, Hexen (Biest) – Grimm,
Stardust, Emerald City, Dämonen – Lucifer, Teen Wolf, Grimm, Winx, Shadow Hunter

S16: Vampire, Werwolf, Godzilla

S17: Ich kenne typische Monster wie Frankenstein und Werwölfe, aber auch Geister aus Horrorfilmen und von animierten Serien.

S18: Drachen – Märchen, Pokemon, Orks – Harry Potter

S20: Monster AG, Werwolf, Godzilla. Ich hatte nie viel mit Monstern zu tun.

Klasse 4C, Frage 1: Welche Monster kennst du woher?

S1: Demon Dog vom Zeichnen, Drachen aus der Serie Dragons, Moblin, Boblin aus dem Spiel Zelda, Ghoul

S2: Mr. Wide Mouth, Hachishakujama, One Man , Hide and Seek, Black Eyed Children

S3: Big Foot aus I Carly, Nessi aus Phineas and Pherb, Frankenstein aus Monster High, Hulk aus dem Film Hulk, Banshee, Sirenen, Gorgonen, Spinx, Grinch, Monster AG
Baba Wanga

S4: Pennywise (Film), The Jersey Devil (American Pop Culture), Nessie (Scottisch Pop Culture), Babadoole, Big Foot, Oni (Japanese Pop Culture, Gryla (Icelandic Monster), Ghoul, Vampire, Werwolf, Obake, Yurei, Monolischer Todeswurm, Chimera, Dämonen, Sirenen, Geister, E.T., Minotaurus, Kappas, Yokai, Godzilla, Titane, Lusus, Bloody Mary, Slenderman, Jeff the Killer, Annabell, Chuckiy

S5: Nessie (Geschichte), Baba Roga (Familie), Kappa (Geschichte), Zozo (Ouja), Slenderman, Bigfoot (Geschichte), Tengu (the dog demon), Ghoule (Anime, Geschichte)

S6: Big Foot – Fernsehserie, Alf – Fernsehserie, Kappas

S7: Big Foot (I Carly), Lochness (Phineas and Pherb), Frankenstein, Banshee, Gorgonen, Sirenen, Sphinx, Zentauren, Grinch, Monster AG

S8: Nessi – Phineas and Pherb, Demagorgon – Stranger Things, Monster AG, Big Foot - I Carly, Frankenstein – Monster High, Hulk – Film, Banshee, Kappas, The Bug, Sirenen, Gorgonen, Sphinx, Grinch

S9: Mr. Wide Mouth, Saw, Slenderman, Big Foot, SCP, Satan, Scream

S10: Ich kenne keine Monster. Natürlich kenne ich Big Foot, aber ich finde, dass er/sie kein Monster ist, sondern nur große Füße hat und wahrscheinlich behaart ist. Ich kenne nur die Medusa, von Filmen und Geschichten, die mir erzählt wurden. Aber ich kenne mich nicht gut mit der Medusa aus.

S11: Big Foot , Hydra, Teufel und Slenderman aus Erzählungen

S12: Nessie – Allgemeinbildung, Hydra – keine Ahnung, das Protagonistenmonster aus Monster AG, Dracula – Allgemeinbildung, Rosina Leckermann, Hänsel & Gretel, Werwölfe - Allgemeinbildung, Medusa – Allgemeinbildung, Es, ein zweiköpfiger Hai - schlechter Film, Teufel – Allgemeinbildung, Krampus – Allgemeinbildung, meine

Mutter – lebe mit ihr zusammen, Godzilla, Jo Jo Bingi – Star Wars VI, Grinche – Film, Jabba the Hut – Star Wars VI, King Kong IV – TV, Baba Igo Märchen, Slenderman

S13: Nessie aus Erzählungen, Big Foot – Fernsehen, Slenderman - Erzählungen

S14: Fernsehserien – Vampire, Werwölfe, Nessie Geschichten, Sphinx, Medusa, Skrill, Charybdis, Zyklop, Minotauren, Eeriboia, Erebos

S15: Hydra, Medusa, Gorgonen, Kalydonischer Eber, Charybdis, Sphinx, Minotaurus, Echidna, Haryies, Zerberus, mantikor, Noeischer Löwe, Skylla, Typhon - griechische Mythologie, Steipnic, Molgardschlange –nordische Mythologie, Vampire, Zombies, Werwölfe – Romane, Literatur, Acronantela (Spinnen) – Harry Potter

Klasse 4A, Frage 2: Vor welchem Monster hast du Dich am meisten gefürchtet und warum?

S1: Ich hab nie wirklich Monster gekannt, also hab ich mich weder gefürchtet, noch hab ich mich von einem beschützt gefühlt.

S2: Vor keinem!

S3: Es gibt keine.

S4: Vor gar keinem.

S5: Vor gar keinem, weil ich keine so gut kenne, dass ich mich davor fürchten würde. Außerdem habe ich vor Zeichnungen/Animationen keine Angst.

S6: Vor gar keinen.

S7: Werwolf, weil ich Angst hatte, gebissen zu werden.

S8: Werwolf: Er hat mir Angst gemacht, weil ich, als ich klein war, einen Film geschaut habe, wo ein Werwolf vorkam.

S9: Keine Ahnung.

S10: -

S11: Keins.

S12: Gollum, weil er so schrecklich arm ausgesehen hat.

S13: Weiß ich nicht mehr so genau.

S14: Werwölfe, Vampire, wenn sie kämpfen, zerfetzen, Dämonen, wenn sie ihr dämonisches Ich zeigen, Hexenbiest in Grimm, wegen ihrem Hexenbiestausssehen

S16: Godzilla

S17: Vor Edward mit den Scherenhänden, weil er sehr gruselig aussah.

S18: Hexen

S20: Gar keinen.

Klasse 4C, Frage 2: Vor welchem Monster hast du Dich am meisten gefürchtet und warum?

S1: -

S2: alle Hachishakusama

S3: Vor gar keinem.

S4: Bloody Mary – keine Ahnung wieso

S5: Baba Roga. Es ist eine beliebte Geschichte am Balkan. Meine Eltern haben es mir immer erzählt.

S6: vor keinem

S7: Baba Yaga

S8: Demogorgon, da sie kein Gesicht haben, sondern nur Zähne und so eckelig aussehen.

S9: Slenderman

S10: Keine. Ich hatte immer nur Angst vor Geistern, aber keine Monster, da ich nicht so viele kenne/kannte.

S11: -

S12: Es – da es schaurig war und das Buch zudem sehr schaurig.

S13: -

S14: Medusa

S15: Acromantula, Spinnenphobie

Klasse 4A, Frage 3: Vor welchem Monster fühlst du dich am meisten geschützt und warum?

S1: -

S2: Vor keinem!

S3: Es gibt keine.

S4: Vor gar keinen.

S5: Vor keinem, weil etwas Fiktives mich nie beschützen würde können.

S6: Vor gar keinen.

S7: Sorgenfresser

S8: Sorgenfresser

S9: Pichachu ist niedlich

S10: -

S11: keines

S12: vor keinem ... alle komisch

S13: Vor so einem großen Bär mit Engelsflügel.

S14: Feen, Vampire – sind schön und tödlich, intrigant, unsterblich
Zentauren, Werwölfe, Zwerge – sind stark, gewaltbereit, tödlich
Dämonen, Drachen – Feuer speiend, bzw. Feuerbälle, unsterblich

S16: Sockenmonster, weil es in meinern Vorstellungen flauschig war.

S17: -

S18: -

S20: keine

Klasse 4C, Frage 3: Vor welchem Monster fühlst du dich am meisten beschützt und warum?

S1: Drachen, weil sie mir vertraut vorkommen

S2: keinem

S3: von gar keinem

S4: Vor Geistern, weil sie einfach Menschen sind.

S5: Von keinem Monster, die waren immer gruselig für mich.

S6: von keinem

S7: vor gar keinem

S8: Hulk, da er eigentlich nicht so böse ist.

S9: vor gar keinem

S10: Von Big Foot, da ich nicht finde, dass er ein Monster ist, sondern dass er nur als Monster bezeichnet wird, wegen seines Aussehens. Daher mag ich Big Foot und fühle mich von ihm beschützt, weil ich ihn verstehe.

S11: -

S12: Von Nessie, da ich ihn mir süß vorstelle.

S13: -

S14: Vampir

S15: Zerberus und Sphinx, weil sie beide Wächter sind.

Klasse 4A, Frage 4: Welche Games spielst du?

S1: -

S2: Keine! Ich lese!

S3: keine

S4: keine

S5: Gar keine (außer Intelligenzspiele, aber die zählen eigentlich nicht)

S6: -

S7: Ich habe eine Zeit lang Pokemon Go gespielt, aber derzeit spiele ich nichts.

S8: Sims 4

S9: League of Legends, The Legend of Zelda BotW (und andere), Pokemon, Five nights of Teddies, Dark Souls

S10: Fifa Mobile, World at Arms

S11: Five Nights at Freddy's

S12: GSGO, COD3, Player, Unknown Battlegrounds, Pubg

S13: paar Handyspiele und Shooter

S14: -

S16 keine

S17: -

S18: Sims 3, Minecraft

S20: keine

Klasse 4C, Frage 4: Welche Games spielst du?

S1: Zelda „the legends of Zelda“ breath of the wild

S2: keines

S3: gar keins

S4: Flight Rising

S5: Sims 4, Doki Doki Literature Club, Beyond the souls, Outcast, Five nights at Freddy

S6: keine

S7: Gardenscapes, Sims 4

S8: Minecraft, Color Switch, Sudoku, Episode, Slitverio

S9: Candy Crush

S10: Musik, Cooking Fever (ein Kochspiel) und Episode (das sind englische Geschichten, die als Zeichentrickspele dargestellt werden.

S11: Mario Party, Super Mario, Flugsimulatoren

S12: Avakin Life (ich bin nicht stolz drauf), Dune

S13: Fifa, Super Mario, Mario Party

S14: keine

S15: Minecraft

Klasse 4A, Frage 5: Welche Serien schaust du im Fernsehen an?

S1: Stranger Things, Pretty Little Liars, Riverdale

S2: Victorious, I Carly (keine Monster- oder Horrorserien)

S3: Liv & Maddie, Jessie, Mitten drin & kein Entkommen, Riverdale, Criminal Minds, Germanys next Topmodels

S4: Viele Serien, die aber nichts mit Monstern zu tun haben. Mit echten Menschen.

S5: Gar keine, weil ich keinen Fernseher habe. Aber im Internet mehr so Serien wie „Friends“

S6: Viele Serien die aber nichts mit Monstern zu tun haben. Eher real life.

S7: -

S8: Netflix – Stranger Thing, Riverdale, Blooklyn Nine-Nine

S9: Ich schaue kein Fernsehen.

S10: South Park

S11: -

S12: Navy CIS, Krimi, Comedy

S13: Comedy, Drama, Krimi

S14: The Flash, Arrow, Supergirl, Nikita, Elementary, Grimm, Lie to me, The Mentalist, Beyond, Emerald City, The Tomorrow People, Lucifer, Stranger Things, Coral Valley Saga, Huntik: Secrets & Seekers, Shadow Hunters, Teen Wolf, Scorpion, Legends of Tomorrow, Code 37, Outlander, Mindhunter, My Little Pony, Trollhunter, Winx, Miraculous: Tales of Ladybug and Cat Noir, Marvel's Jessica Jones, Miss Daredevil, Supernatural, Vampire Diaries

S16: Charmed

S17: Breaking Bad, Comedy Serien, Animes, Cartoons

S18: Stranger Things, Steven Universe

S20: Immer andere, aber eher Komödien und nicht Phantasy Filme, wo Monster vorkommen.

Klasse 4C, Frage 5: Welche Serien schaust du im Fernsehen an?

S1: Was gerade im Fernsehen läuft.

S2: keine

S3: Tote Mädchen lügen nicht.

S4: Supernatural, Agents of Shield

S5: History Channel, Tive deadly sins, Tokyo Ghoul, Attack on Titan, Noragami

S6: The Big Bang Theory, Two and a half men

S7: Witches of East End, Riverdale, Tote Mädchen lügen nicht, Stranger Things, Prison Break, New Girl, Pretty little liars

S8: Stranger Things, Riverdale, Vampire Diaries, 13 reasons why, GNTM

S9: Scream

S10: The American Horrorstory, Pretty little liars, Young Sheldon, Vamire Diaries, Teen Wolf, Zoo, Gossip Girl, Lie to me, Hamlock Grove, The Lying Game
Hab keinen Fernseher (Gott sei Dank)

S12: schaue kein Fern

S13: Sehr Witzig!?, Hubert und Staller

S14: Horror

S15: Zombie, Sherlock, Limitless, Navy CIS

19 TRANSKRIPTION FRAGEBOGEN B

MONSTER 1:

Klasse 4C, Frage 1: Wer ist das und was kann es?

S1: Höllendämon – foltert Leute

S2: Der Krampus

S3: Feuerspucker

S4: Hüpfte wie ein Kindergärtner herum und teleportiert. Stiehlt Süßes.

S5: Krampus

S7: Krampus

S9: Stierbocksumpfmonster

S10: Er heisst Zombie-Horn-Kopf. Er kann jemanden zu Tode erschrecken und er kann
Sich gut tarnen.

S11: Teufel

S12: Krampus – Zähne zerbeißen

S13: Percht – Geister verjagen

S14: Teufelsfresser

Klasse 4A, Frage 1: Wer ist das und was kann es?

S1: Das ist eine Art Höhlengeist, -monster. Es kann nichts, vielleicht hat es glühende Augen,
aber nicht mehr.

S2: Eine Kreuzung zwischen Bock und Zombie

S3: Widdermonster, es spuckt Eis.

S4: Schaut wie ein Percht aus, die kommen am 5. November.

S5: Das ist Homi und er kann mit mir Kakao trinken.

S6: Sieht aus wie die Perchten, erschreckt Leute.

S7: Eine Perchte, laut schreien, schnell laufen.

S8: Ein Monster

S9: Krampus oder so

S10: Ein Monster und es kann Leute erschrecken.

S11: keine Ahnung

S12: -

S13: keine Ahnung

S14: Ich kenne keines der Monster.

S15: Angst machen, erschrecken, böses

S16: Ein Monster, Angst machen, Augen rausgeben-

S17:-

S18: gruslig sein

S19: Es ist ein Waldmonster. Sein Sternzeichen ist Widder, aber er möchte kein Widder sein und ist deswegen böse.

S20: Waldmonster

S21: Das ist Walter. Er kann mit mir Singen. (Er hat eine schöne Bassstimme).

Klasse 4C, Frage 2: Wie sympathisch findest du es?

S1: Nicht ganz

S2: Nicht ganz

S3: Geht so

S4: Eher

S5: Gar nicht

S7: Gar nicht

S9: Nicht ganz

S10: Eher

S11: Eher

S12: Nicht ganz

S13: Gar nicht

S14: Gar nicht

Klasse 4A, Frage 2: Wie sympathisch findest du es?

S1: Gar nicht

S2: Gar nicht

S3: Nicht ganz

S4: Nicht ganz

S5: Sehr
S6: Gar nicht
S7: Gar nicht
S8: Geht so
S9: Gar nicht
S10: Gar nicht
S11: Gar nicht
S12: Gar nicht
S13: Gar nicht
S14: Gar nicht
S15: Gar nicht
S15: Gar nicht
S16: Gar nicht
S17: Gar nicht
S18: Gar nicht
S19: Nicht ganz
S20: Gar nicht
S21: sehr

Klasse 4C, Frage 3: Gefällt dir der Charakter? Was gefällt dir, was nicht?

S1: zu verfault.
S2: Ja, er ist gut gemacht.
S3: Er ist gruselig, das gefällt mir.
S4: Ja, er ist kindisch und lustig.
S5: Unsympathisch
S7: -
S9: Nein, ich habe Angst.
S10: Ja, er schaut erschreckend und gruselig aus, aber es ist nicht seine Absicht.
S11: Er wirkt ganz ruhig.
| S12: Ist in Ordnung. Er wirkt aber schablonenhaft und wie das klischeehafte Monster.

| Mir gefallen die Hörner.

S13: Das Gesicht ist cool.

S14: Ich kenne keines der Monster.

Klasse 4A, Frage 3: Gefällt dir der Charakter? Was gefällt dir, was nicht?

S1: Auf jeden Fall nicht. So wie es aussieht, ist es ufs Erschrecken, vielleicht Schlimmeres aus und das ist überhaupt nicht sympatisch.

S2: Würde gut in einen Phantasyfilm passen, deswegen gefällt er mir ein bisschen, aber ich würde ihm nicht gerne im echten Leben begegnen.

S3: Sein Gesicht gefällt mir nicht. Zu viele Agressionen. Nein, er ist böse.

S4: Ich kann den Charakter nicht beurteilen, weil es nie mit mir gesprochen hat und mir nicht begegnet ist.

S5: Ja, seine Größe spricht mich an, sein Gesicht aber nicht.

S6: Nein, sieht nicht schön aus und ecklig.

S7: Ich mag den Charakter eigentlich nicht, weil mir diese Zotteln nicht gefallen und sein Gesicht so verzerrt ist.

S8: Nein, er schaut nicht so gruselig.

S9: Keine Ahnung

S10: Nein nix. Alles schirch, laut, nix könnend.

S11: Ja, weil er gruselig aussieht.

S12: -

S13: Ist heulig.

S14: Er schaut zerlumpt aus.

S15: Es gefällt mir nicht. Es sieht schmutzig aus. Sieht aus wie ein Tier.

S16: Nein, gefällt mir nicht. Die Hörner und das Gesicht sind angsteinflößend.

S17: Mir gefällt nichts daran, mir gefällt der verwesende Look nicht.

S18: ist ok

S19: Der Charakter hat zu viele Agressionen.

S20: Finde ich zu abschreckend.

S21: Er ist leicht arrogant aber sehr lustig.

MONSTER 2:

Klasse 4C, Frage 1: Wer ist das und was kann es?

S1: Big Foot

S2: Big Foot

S3: Bongo. Er kann alles überrollen.

S4: Das ist der Nordbergetroll Hesterion. Er ist der Hüter der Berge und Freund der Drachen.

S5: Ein fatter Krampus

S7: Big Foot

S9: Wollfetti

S10: Sie heisst Big Mama und kann sehr schnell und gut Sachen bauen.

S11: Madsta

S12: Elchos 3000

S13: Bladood – alles überrollen

S14: Pelzbusch

Klasse 4A, Frage 1: Wer ist das und was kann es?

S1: Molly. Ein eher ruhiges Waldwesen, das sich vor allem und jedem versteckt und nur aufs Überleben aus ist.

S2: Bobby. Es kann Boxen und Heu dreschen.

S3: Moosmonster. Es isst für sein Leben gerne Moos.

S4: Es schaut wie ein übergrosser Wikinger aus, der in Fell eingewickelt ist.

S5: Das ist ein Zwerg von einem Monster, der mein Zuhause beschützt. Er hat eine Apfelunverträglichkeit.

S6: Sieht aus wie ein riesiger Wikinger. Ich finde es nett.

S7: Das ist ein Gnu und es beschützt alle Menschen.

S8: Yeti

S9: Was ist das?

S10: Bob kann singen und ist lustig.

S11: keine Ahnung

S12: -

S13: keine Ahnung

S14: Ich kenne keines der Monster.

S15: Sieht aus wie ein Bär aus Stroh mit einer Mischung aus Mensch.

S16: Ein langhaariges Monster. Es kann schwere Sachen heben.

S17: -

S18: Es ist stark.

S19: Es ist ein Mampfmonster. Es ist gerne allein, deswegen versteckt er sich im Gras und anderen Pflanzen. Eines Tages ist das Gras auf ihn draufgewachsen und jetzt ist es sein Gewandt.

S20: Moosmonster. Es kann Eiswürfel spucken.

S21: Das ist Günther und es macht mir gerne ein Eis.

Klasse 4C, Frage 2: Wie sympathisch findest du es?

S1: Geht so

S2: Sehr

S3: Geht so

S4: Sehr

S5: Geht so

S7: Nicht ganz

S9: Eher

S10: Sehr

S11: Sehr

S12: Eher

S13: Eher

S14: Gar nicht

Klasse 4A, Frage 2: Wie sympathisch findest du es?

S1: Geht so - eher

S2: Geht so

S3: Geht so

S4: Sehr

S5: Sehr

S6: Gar nicht

S7: Sehr

S8: Eher

S9: Gar nicht

S10: Sehr

S11: Gar nicht

S12: -

S13: Gar nicht

S14: Ich kenne keines der Monster.

S15: Nicht ganz

S15: Gar nicht

S16: Gar nicht

S17: Gar nicht

S18: Gar nicht

S19: Geht so

S20: Geht so

S21: Sehr

Klasse 4C, Frage 3: Gefällt dir der Charakter? Was gefällt dir, was nicht?

S1: Irgendwie zu fett und langhaarig.

S2: Ja

S3: Sein Körper

S4: Ja, er ist flauschig und nett.

S5: -

S7: -

S9: Er sieht süß aus.

S10: Er ist lieb und will nichts Böses, jedoch zerquetscht er viele beim Gehen, da er so groß und breit gebaut ist und die Anderen nicht sieht.

S11: Gefährlich

S12: Mit gefällt das Fell, die Hörner finde ich auch nett.

S13: Sein Körper

S14: Ich kenne keines der Monster.

Klasse 4A, Frage 3: Gefällt dir der Charakter? Was gefällt dir, was nicht?

S1: Ja. Ein schüchternes und zurückhaltendes Monster

S2: Ja. Würde gut in einen Phantasyfilm passen. Sein Fell macht ihn süß.

S3: Sein Charakter ist ok, weil er eigentlich lieb ist.

S4: Es schaut süß und nett aus.

S5: Mir gefällt der Charakter, weil seine Ausstrahlung auf mich wirkt, als hätte er eine beruhigende

S6: Kann ich nicht beurteilen, weil ich das Gesicht nicht sehe, aber er wirkt nett.

S7: Dass es so knutig aussieht, weil es so dick ist und es wirkt freundlich.

S8: Ja. Ich finde ihn putzig.

S9: Keine Ahnung

S10: Ja lustig, nix freundlich

S11: Nein, weil er dick ist.

S12: -

S13: Nein, man sieht nur den Rücken.

S14: Ich kenne keines der Monster.

S15: Geht so. Ich sehe das Gesicht nicht.

S16: Gefällt mir eher nicht. Es ist zu haarig und die Hörner sind hässlich.

S17: Völlig unübersichtliche Körpereinteilung.

S18: ist ok

S19: Er ist eher ein Einzelgänger, also finde ich ihn ok, aber ich hätte Angst, dass irgendein Krabbeltier aus dem Gras rauskommt.

S20: Ich finde es zu fett.

S21: Es ist sehr gutmütig aber auch ein bisschen schläfrig.

MONSTER 3:

Klasse 4C, Frage 1: Wer ist das und was kann es?

S1: Dick – Dumm – Doof – Kinder erschrecken.

S2: Tamagotchies

S3: Die drei schrecklichen Kronozifuri

S4: Paladine der WHO. Sie beschützen Menschen vorm Krank werden.

S5: Aliens

S7: Löwenmann

S9: Trixi, Tortu und Käsemonster

S10: Die sind eine coole Band und singen in Monstersprache nach: „The Monster Club“

S11: BMW – Sie können nichts.

S12: Das Tripper Trio. Sie können Laserstrahlen schiessen und schrecklich singen,
kreativ

S13: Kronasefuri – schnell laufen

S14: Tellytubys

Klasse 4A, Frage 1: Wer ist das und was kann es?

S1: Queeki, Muffel, Bärli. Sie existieren.

S2: Unbenannte Kreaturen. Alle möglichen Kreuzungen aus Tieren. Sie können nicht viel.
Stehen einfach herum.

S3: Tanzmaie. Sie tanzen gern.

S4: Schaut wie eine Gruppe von der Muppet Show aus.

S5: Das ist die Meergang, die die Strassen von Wien unsicher macht. Um an Geld zu kommen
plündern sie regelmäßig Banken.

S6: Sieht aus wie eine gruselige Form von Maskottchen.

S7: Krebb, Graf und Max sind eine singende Gruppe und sehr lustig.

S8: Fabelwesen, die für einen Bösewicht arbeiten.

S9: Monster aus Ultraman. Keine Ahnung.

S10: sie können...

S11: keine Ahnung

S12: -

S13: keine Ahnung

S14: Ich kenne keines der Monster.

S15: Sieht aus wie nette Dinge nur schiarch aussehend.

S16: Lustige Kreaturen. Kranke Kinder zum Lachen bringen.

S17: -

S18: Creepy sein.

S19: Der erste ist Großmaul, der in der Mitte ist Crusali und der letzte ist Bärli und sie können nichts.

S20: Fabelwesen, die als Dekor auf der Straße rumstehen.

S21: Das ist die Animalband. Sie können alle gut singen.

Klasse 4C, Frage 2: Wie sympathisch findest du es?

S1: Eher

S2: Nicht ganz

S3: Geht so

S4: Eher

S5: Geht so

S7: Geht so

S9: Sehr

S10: Sehr

S11: Nicht ganz

S12: Sehr

S13: Nicht ganz

S14: Geht so

Klasse 4A, Frage 2: Wie sympathisch findest du es?

S1: Eher

S2: Gar nicht

S3: Nicht ganz

S4: Geht so

S5: Geht so
S6: Gar nicht
S7: Eher
S8: Nicht ganz
S9: Geht so
S10: Geht so
S11: Nicht ganz
S12: -
S13: Gar nicht
S14: Ich kenne keines der Monster.
S15: Nicht ganz
S16: Geht so
S17: Gar nicht
S18: Gar nicht
S19: Eher
S20: Nicht ganz
S21: Geht so

Klasse 4C, Frage 3: Gefällt dir der Charakter? Was gefällt dir, was nicht?

S1: Nicht so toll. Zu gruselig.
S2: Ja
S3: Nein, sie sind zu kindisch.
S4: Sehen witzig aus, der Kleine macht mir aber ein bisschen Angst.
S5: -
S7: -
S9: Sehen aus wie aus einer Kinderserie.
S10: Ja, da sie flauschig und eine Band sind, die für alle Altersgruppen geeignet ist. Und sie meinen alles gut, was sie tun.
S11: Nicht furchteinflößend.
S12: -

S13: -

S14: Ich kenne keines der Monster.

Klasse 4A, Frage 3: Gefällt dir der Charakter? Was gefällt dir, was nicht?

S1: Der rechte schaut nett aus, die anderen muss ich nicht unbedingt treffen.

S2: Nein, ich finde sie hässlich und gruselig.

S3: Sind gute Tänzer aber böse, weil sie mit dem Tanzen hypnotisieren.

S4: Man kann sie nicht beurteilen. Vom Aussehen schauen sie gruslig aus.

S5: Sie wirken ein bisschen arrogant und hochnäsig. Toller Style auf jeden Fall! 😊

S6: Nein.

S7: Sie sind kreativ gestaltet und das gefällt mir.

S8: Nein, die sind nicht so schön.

S9: Keine Ahnung.

S10: Geht so. Freundlich, sehr direkt, offen.

S11: Nein, weil sie witzig aussehen.

S12: -

S13: Nein, schauen komisch aus.

S14: Ich kenne keines der Monster.

S15: Nicht sehr. Ich weiss nicht, sieht nicht freundschaftlich aus.

S16: Dass sie lustig aussehen mag ich. Ausser die Figur ganz links ist mir unsympatisch.

S17: Sehen mir wie Kinderspielzeuge aus.

S18: ist ok

S19: Grossmaul mag Schnecke und deshalb ist sein Kopf zu einem Schneckenkopf geworden.
Crusali isst am liebsten Fische und Bärli isst nur Kuchen.

S20: Ich mag deren Aussehen nicht.

S21: Wirken eingebildet. Wenn man sie näher kennenlernt sind sie sehr nett.

MONSTER 4:

Klasse 4C, Frage 1: Wer ist das und was kann es?

S1: Godzilla

S2: Godzilla
S3: Porsche, kann Sachen zerstören.
S4: Godzilla. Es hat Laseraugen und ist riesig.
S5: Godzilla
S7: Kettenfresser
S9: Dino
S10: Dinosaurier und es hat keine speziellen Kräfte.
S11: VW
S12: Tyrannos
S13: Snauz
S14: Dinofresser

Klasse 4A, Frage 1: Wer ist das und was kann es?

S1: Gongo. Kann alles zerstören.
S2: Godzilla. Es ist riesig, wodurch es ganze Städte zerstören kann.
S3: Zugmann. Er mag Züge und macht Leuten gerne Angst.
S4: Kommt mir so vor, aber es kommt vielleicht aus dem Film „Drachenzähmen leicht gemacht.“
S5: Ds ist Günther – Maximilian, der zu gerne Mensch ist. Er kann aber super Handstände. Yoga ist sein größtes Hobby.
S6: Kenne ich nicht.
S7: Dino. Er ist sehr stark und seine Feinde sind die Menschen. Zudem ist er riesig.
S8: Godzilla.
S9: Godzilla, Nuklearmonster, Strahldings.
S10: Franz. Kann Stahl essen und Feuer spucken.
S11: keine Ahnung
S12: -
S13: keine Ahnung
S14: Ich kenne keines der Monster.
S15: Sieht aus wie ein Dino aus Jurassic Park.

S16: Ein Dinosaurier, der aus Metall ist.

S17: Godzilla, die nach Film Feuer spuckt.

S18: groß, stark

S19: Metallicon. Er isst am liebsten alles was grau ist. Er glaubt immer, sein Spiegelbild ist eine eigene Person und deswegen isst er sehr oft Glas.

S20: Metallmonster, es ist magnetisch.

S21: Das ist Herbert-Max von Königsberg und er isst gerne Züge.

Klasse 4C, Frage 2: Wie sympathisch findest du es?

S1: Nicht ganz

S2: Eher

S3: Nicht ganz

S4: Gar nicht

S5: Eher

S7: Geht so

S9: Gar nicht

S10: Eher

S11: Geht so

S12: Nicht ganz

S13: Geht so

S14: Geht so

Klasse 4A, Frage 2: Wie sympathisch findest du es?

S1: Gar nicht

S2: Nicht ganz

S3: Gar nicht

S4: Gar nicht

S5: Gar nicht

S6: Gar nicht

S7: Geht so

S8: Gar nicht

S9: Sehr

S10: Gar nicht

S11: Geht so

S12: Gar nicht

S13: Gar nicht

S14: Ich kenne keines der Monster.

S15: Nicht ganz/geht so

S16: Gar nicht

S17: Gar nicht

S18: Gar nicht

S19: Geht so

S20: Geht so

S21: Gar nicht

Klasse 4C, Frage 3: Gefällt dir der Charakter? Was gefällt dir, was nicht?

S2: Ja

S3: Ja, er ist groß.

S4: Ich mag Dinosaurier nicht ganz.

S5: -

S7: -

S9: Ich habe Angst.

S10: Obwohl er scharfe Krallen und spitze Zähne hat, benützt er sie nicht, um Sachen zu zerstören, sondern um böse Menschen zu bekämpfen.

S11: -

S12: wirkt klischeehaft

S13: groß und stark

S14: -

Klasse 4A, Frage 3: Gefällt dir der Charakter? Was gefällt dir, was nicht?

S1: Nein. Er denkt nicht und ist auf Zerstörung aus. Gar nicht sympathisch.

S2: Ich finde den Charakter interessant, aber gefährlich.

S3: Nein. Er ist sehr böse und muss jedem Angst machen und er muss immer an der Macht sein.

S4: Schaut gruselig und böse aus.

S5: Wirkt erschreckend und wirkt wie ein Neonazi Monster, was mich nicht anspricht.

S6: Nein

S7: Es gefällt mir eigentlich grundsätzlich nicht.

S8: Er frißt eine U-Bahn. Das macht ihn nicht so sympathisch.

S9: Ich mag Godzilla halt. ☺

S10: Nein. Laut, hungrig.

S11: Ja

S12: -

S13: Nein. Schaut komplett neutral aus.

S14: Ich kenne keines der Monster.

S15: Sieht aus wie ein Weltzerstörer.

S16: Er gefällt mir nicht. Die Krallen sind abschreckend.

S17: Je nach Film, realistisch.

S18: Ist ok.

S19: Er wirkt böse aber er ist in Wirklichkeit extrem dumm.

S20: Er könnte ein Bösewicht sein, gefällt mir nicht so.

S21: Er ist leider sehr verfressen und wirkt wie ein Dino aus einem schlechten Film.

MONSTER 5:

Klasse 4C, Frage 1: Wer ist das und was kann es?

S1: Die Schabe – zerdrückt Leute mit der Schere

S2: Der Feind eines Superhelden.

S3: Der Krebs – Menschen einfangen und töten.

S4: Ryunosuke der Dämonenwächter der Unterwelt.

S5: Alien

S7: Krabulettenschnösel

S9: Schrap Schnap

S10: Insektenkopfschere und er kann so gut sehen wie er fliegt.

S11: Mitsubishi - zuzwicken

S12: Killer Fillo

S13: Lernok - fliegen

S14: Krabbenmann

Klasse 4A, Frage 1: Wer ist das und was kann es?

S1: Aumri. Er kann Baumstämme abschneiden mit seinen Scheren. Er ist eine Art ägyptischer Gott.

S2: Der Akritopis. Eine zum Leben erweckte Statue. Zerquetscht andere mit seinen Scheren.

S3: Gordzilla Metall. Er kann sich verformen.

S4: Schaut wie ein Indianermarterpfahl aus, der am Leben ist.

S5: Das ist Hans, der so schnell laufen kann wie Usain Bolt. Seine Laufschuhe verleihen ihm magische Kräfte.

S6: Sieht aus wie eine Mischung aus Krebs und Heuschrecke.

S7: Kandi kann Stahl zerstören.

S8: Powerrangers

S9: keine Ahnung

S10: Peter, Freund von Franz. Verwandelt alles in Stahl

S11: keine Ahnung

S12: -

S13: keine Ahnung

S14: Ich kenne keines der Monster.

S15: Sieht aus wie einer aus Transformers.

S16: Krabbenmonster. Sachen zerschneiden.

S17: -

S18: stark

S19: Pharonrabbo. Er wollte früher immer ein Pharao sein und deswegen hat er sich so angezogen, aber er kann sich nicht mehr ausziehen, jetzt will er eine Krabbe sein.

S20: Rieseninsekt. Es kann nichts.

S21: Das ist Fritz und er fängt gerne mit seinen Scheren Fische.

Klasse 4C, Frage 2: Wie sympathisch findest du es?

S1: Gar nicht

S2: Gar nicht

S3: Geht so

S4: Geht so

S5: Nicht ganz

S7: Geht so

S9: Nicht ganz

S10: Eher

S11: Geht so

S12: Geht so

S13: Geht so

S14: Gar nicht

Klasse 4A, Frage 2: Wie sympathisch findest du es?

S1: Geht so

S2: Gar nicht

S3: Nicht ganz

S4: Nicht ganz

S5: Nicht ganz

S6: Geht so

S7: Nicht ganz

S8: Nicht ganz

S9: Eher

S10: Gar nicht

S11: Gar nicht

S12: Geht so

S13: Keine Ahnung

S14: Ich kenne keines der Monster.

S15: Nicht ganz

S16: Gar nicht

S17: Gar nicht

S18: Gar nicht

S19: Geht so

S20: Eher

S21: Gar nicht

Klasse 4C, Frage 3: Gefällt dir der Charakter? Was gefällt dir, was nicht?

S1: zu insektenartig

S2: Nein. Er ist nicht sehr innovativ.

S3: Er ist sehr cool.

S4: Er frisst die Seelen der Unschuldigen. ☹

S5: -

S7: -

S9: Ich habe Angst.

S10: Er schaut echt gruselig aus, aber er ist ganz friedlich.

S11: -

S12: Mir gefällt der ägyptische Touch, er kann mit den Zangen alles zermahlen.

S13: groß

S14: -

Klasse 4A, Frage 3: Gefällt dir der Charakter? Was gefällt dir, was nicht?

S1: Ja. Möchte Menschen helfen und ist hilfsbereit.

S2: Gefällt mir nicht. Ist zu einfach und grau. (traurig)

S3: Es geht.

S4: Zu eisern für meinen Geschmack.

S5: Seine Leggings gefallen mir nicht. Seine Scheren erschrecken mich auch.

S6: Es sieht gruselig aus, aber das Gesicht hat auch freundliche Züge.

S7: Nein, weil es irgendwie sehr gruselig aussieht.

S8: Naja, es schaut komisch aus.

S9: Keine Ahnung

S10: Nein, nix. Laut, blöd, gemein.

S11: Nein, weil er nicht real aussieht.

S12: -

S13: Nein, schaut deppert aus.

S14: Ich kenne keines der Monster.

S15: Nein, der Kopf macht Angst.

S16: Nein, zu große Hände.

S17: Sieht billig, unecht aus

S18: ok

S19: Er ist nett nur hat er Probleme sich anzuziehen, ohne dass er sich nie wieder ausziehen kann. Und er hat Probleme mit den Krabbenhänden zu essen.

S20: Das Aussehen ist ganz ok.

S21: Er hat einen schlechten Modegeschmack. Ich meine, hast du seine Schuhe gesehen?

MONSTER 6:

Klasse 4C, Frage 1: Wer ist das und was kann es?

S1: Toto

S2: Der Freund des Mädchens.

S3: Er kann Menschen überrollen.

S4: Bobobo. Er singt schön.

S5: Pokemon

S7: Schirus Reise zum Zauberland

S9: Riesenreiskorn

S10: Maschmelobauch. Er kann gut kuscheln und alles mit seinem Bauch abwehren.

S11: Porsche

S12: Ghostro

S13: Marschmeloko - nix

S14: Schnauzel

Klasse 4A, Frage 1: Wer ist das und was kann es?

S1: Marlen. Er ist als Sumoringer tätig und ist darin auch sehr gut.

S2: Zumbi. Kann sehr schnell essen und mit seinen riesigen Händen kämpfen.

S3: Bigmops. Ist nett zu Menschen.

S4: Er ist aus einem Film

S5: Das ist Franzi. Er lebt im Dschungel und braucht regelmäßig ein Schwimmbad, da er sehr gerne schwimmt. Seine Freundin ist das Mädchen Yaruko.

S6: Ist aus Shihiros Reise ins Wunderland.

S7: Grandi kümmert sich um jeden, vor allem um Kinder

S8: -

S9: Aus Chihiros Reise. Keine Ahnung.

S10: Lu. Hypnotisieren, schlau, schüchtern.

S11: Keine Ahnung

S13: Keine Ahnung

S14: Ich kenne keines der Monster.

S15: Sieht knuddelig aus.

S16: Ein chinesisches, japanisches „Ding“

S17: Irgendein Monster aus Chihiros Reise ins Zauberland.

S18: hellsehen, alt

S19: Das ist Ninjolango. Er ist viel zu fett, aber versucht abzunehmen. Leider ist er mehr als er Sport macht.

S20: Kung Fu Meister. Kung Fu

S21: Das ist Ohm. Er liebt es mit seinem roten Deckel in die Sauna zu gehen.

Klasse 4C, Frage 2: Wie sympathisch findest du es?

S1: Geht so

S2: Sehr

S3: Gar nicht

S4: Gar nicht

S5: Nicht ganz

S7: Geht so

S9: Nicht ganz

S10: Sehr

S11: Sehr

S12: Nicht ganz

S13: Geht so

S14: Eher

Klasse 4A, Frage 2: Wie sympathisch findest du es?

S1: Eher

S2: Sehr

S3: Eher

S4: Eher

S5: Eher

S6: Sehr

S7: -

S8: -

S9: Eher

S10: Sehr

S11: Nicht ganz

S12: -

S13: Nicht ganz

S14: Ich kenne keines der Monster.

S15: Eher

S16: Geht so

S17: Eher

S18: Sehr

S19: Geht so

S20: Geht so

S21: Eher

Klasse 4C, Frage 3: Gefällt dir der Charakter? Was gefällt dir, was nicht?

S1: Sieht aus wie ein halbnackter Pädo.

S2: Ja

S3: Er ist zu häßlich.

S4: Kuschelt Kinder zu Tode. ☹

S5: -

S7: Er sieht nett aus.

S9: Ist wirklich süß.

S10: Alt und ruhig.

S11: Er ist nicht gefährlich.

S12: Kreative Idee, jedoch mittelmäßige Umsetzung.

S13: Er ist dick.

S14: Ja, mir gefällt an ihm, dass er süß aussieht.

Klasse 4A, Frage 3: Gefällt dir der Charakter? Was gefällt dir, was nicht?

S1: Ja. Er ist ein sehr müder Typ, der das Leben in vollen Zügen genießt.

S2: Ja, weil er putzig und nett ist.

S3: Schaut lieb aus.

S4: Schaut süß aus.

S5: Er schaut sehr nett aus, wirkt aber wie eine Schlaftablette.

S6: Gut. Immer nett und schüchtern.

S7: Ja er gefällt mir, weil ich ihn süß finde und er sehr freundlich aussieht.

S8: -

S9: keine Ahnung

S10: Ja. Nett, freundlich, nix.

S11: Nein, weil er animiert ist.

S12: -

S13: Nict wirklich. Ist irgendwie süß, irgendwie auch nicht.

S14: Ich kenne keines der Monster.

S15: Ja, sieht süß und nett aus.

S16:Gefällt mir ganz gut, wirkt sympathisch auf mich.

S17: sieht süß aus

S18: Er ist ein Schlangemensch (was man auf den ersten Blick, mal ehrlich, nicht merkt.)

S19: Er ist ganz ok, nur er hat einen komischen Humorund lacht bei allem, das man sagt.

S20: Das Aussehen gefällt mir nicht. Zu fett.

S21: -

MONSTER 7:

Klasse 4C, Frage 1: Wer ist das und was kann es?

S1: Betee, verschlingt Leute lebendig

S2: Krebsmann, er kann unter Wasser atmen.

S3: Alex – Menschen einfangen.

S4: Shrimp Man. Kommuniziert mit den Garnelengöttern.

S5: Pokemon

S7: Oktopushülle

S9: Tintenfisch

S10: Insektententakel. Er kann aus seinen Händen Schleim rausschiessen.

S11: Toyota

S12: Criptomonit

S13: Schleimash

S14: Haihrabe

Klasse 4A, Frage 1: Wer ist das und was kann es?

S1: Frak. Er lebt unter Wasser und versucht zu überleben.

S2: Ein Alien. Es kann mit seinen Tentakeln Menschen erwürgen.

S3: Säugling. Kann gut schwimmen.

S4: Wie ein toter Fisch.

S5: Das ist Nestor. Er liebt Seiltanzen und arbeitet in einem Zirkus (auf dem Foto trägt er gerade seine Uniform)

S6: Eine Mischung aus Mensch und Tintenfisch.

S7: Krab. Kann an den Wänden gehen.

S8: -

S9: Was um Himmels Willen ist das?

S10: Ein Freund von Peter und Franz. Er formt den Stall um.

S11: Keine Ahnung

S12: -

S13: Keine Ahnung

S14: Ich kenne keines der Monster.

S15: Sieht aus wie eine Mischung aus Papagei und Fisch.

S16: Eine fischige Version von Superman.

S17: -

S18: stark

S19: Fischmann. Der Fischmann war früher ein normaler Mensch. Ein Fisch wollte ihn fressen aber es ging schief und jetzt ist er halb Fisch, halb Mensch.

S20: Wurm. Es kann Karate und Schleim spucken.

S21: Sehr einfühlsam aber oft sehr negativ gestimmt.

Klasse 4C, Frage 2: Wie sympathisch findest du es?

S1: Geht so

S2: Eher

S3: Sehr

S4: Sehr

S5: Nicht ganz

S7: Geht so

S9: Nicht ganz

S10: Eher

S11: Eher

S12: Geht so

S13: Eher

S14: Eher

Klasse 4A, Frage 2: Wie sympathisch findest du es?

S1: Eher

S2: Gar nicht

S3: Nicht ganz

S4: Gar nicht

S5: Sehr

S6: Gar nicht

S7: Eher

S8: -

S9: Nicht ganz

S10: Gar nicht

S11: Gar nicht

S12: -

S13: Gar nicht

S14: Ich kenne keines der Monster.

S15: Gar nicht/Nicht ganz

S16: Nicht ganz

S17: Gar nicht

S18: Gar nicht

S19: Geht so

S20: Gar nicht

S21: Eher

Klasse 4C, Frage 3: Gefällt dir der Charakter? Was gefällt dir, was nicht?

S1: Zu insektenähnlich.

S2: Ja. Aufgrund seiner Kräfte.

S3: Der gefällt mir sehr, weil er furchterregend aussieht.

S4: Ja, beschützt den Ozean.

S5: -

S7: -

S9: Ich habe Angst.

S10: Nett und höflich, aber recht schleimige Haut. Besser nicht anfassen!

S11: Normalgröße eines Menschen.

S12: Ist ok, aber nur zu simpel.

S13: Zu hässlich.

S14: -

Klasse 4A, Frage 3: Gefällt dir der Charakter? Was gefällt dir, was nicht?

S1: Ja. Er möchte niemandem etwas Böses und hilft, wo er kann.

S2: Nein. Ist zu science fiction artig. So was mag ich nicht.

S3: Ist nicht nett.

S4: Grausig, glitschig.

S5: Er gefällt mir, da er aussieht wie jemand, mit dem man viel Spaß haben kann, wenn man ihn näher kennengelernt hat.

S6: Ich kann den Charakter nicht beurteilen.

S7: Ich mag die Farben, die verwendet wurden.

S8: -

S9: Keine Ahnung

S10: Nein. Nix. Unfreundlich, störend.

S11: Nein, weil mir sein Kopf nicht gefällt.

S12: -

S13: Nein, er ist schirch.

S14: Ich kenne keines der Monster.

S15: Nein, macht mir ein bissl Angst.

S16: Nein, gefällt mir nicht. Die Hände sind abschreckend.

S17: Sieht unecht, billig aus. Wie ein Maskottchen.

S18: ok

S19: Er kann nicht mehr gescheit reden mit dem Fischkopf, aber sonst ist er ganz ok und er kann echt gut Fischgerichte machen.

S20: Das Aussehen ist ekelhaft.

S21: Sehr einfühlsam, jedoch oft sehr negativ gestimmt.

MONSTER 8:

Klasse 4C, Frage 1: Wer ist das und was kann es?

S1: Angler, frisst Gebäude

S2: Böses Pokemon. Er ist einfach sehr groß.

S3: Tobi

S4: Auterea. Eine Mutantin aus einer anderen Galaxie.

S5: Mutierter Fisch

S7: Fischkopf

S9: Tiefseeglühbirne

S10: Fischkopf. Er kann so laut rülpfen, dass ein Tornado entstehen kann.

S11: Daihatsu

S12: Stachlos, alles Aufspießer

S13: Fischmann

S14: Fischbulette

Klasse 4A, Frage 1: Wer ist das und was kann es?

S1: Grab. Er ist dazu fähig, riesige Bauwerke mit einem Schlag zu zerstören.

S2: Burgs. Ein Fisch, der Füße hat und an Land Menschen frisst. Kann seine Hände in Flammen aufgehen lassen.

S3: Augfisch. Er kann Feuer spucken.

S4: Ein Fischmonster

S5: Das ist Engelbert. Er zündelt gerne. Sein Lieblingsspiel ist Schach, da er ein analytisches Hirn hat.

S6: Ein großer Tiefseefisch.

S7: Max zündet alles an, was er mit seinen Händen erwischt.

S8: -

S9: Sieht aus wie ein Fisch.

S10: Kann Dinge zerstören.

S11: Keine Ahnung

S12: -

S13: KA

S14: Ich kenne keines der Monster.

S15: Die Augen machen mir Angst. Mischung aus Fisch und Mensch.

S16: Godzilla in Fischform. Mit Händen Feuer machen.

S17: -

S18: stark

S19: Lampisch. Er liebt es mit seinen Spielzeugautos zu spielen, nur gehen viele Autos in Feuer auf, da er viel zu schnell mit ihnen fährt.

S20: Ein Landfisch. Kann Licht erzeugen.

S21: Das ist Moritz und er spielt gerne mit Mini-Autos.

Klasse 4C, Frage 2: Wie sympathisch findest du es?

S1: Gar nicht

S2: Gar nicht

S3: Geht so

S4: Nicht ganz

S5: Geht so

S7: Geht so

S9: Gar nicht

S10: Eher

S11: Sehr

S12: Eher

S13: Gar nicht

S14: Gar nicht

Klasse 4A, Frage 2: Wie sympathisch findest du es?

S1: Gar nicht
S2: Nicht ganz
S3: Gar nicht
S4: Nicht ganz
S5: Gar nicht
S6: Geht so
S7: -
S8: -
S9: Nicht ganz
S10: Gar nicht
S11: Nicht ganz
S12: -
S13: Gar nicht
S14: Ich kenne keines der Monster.
S15: Gar nicht
S16: Gar nicht
S17: Gar nicht
S18: Gar nicht
S19: Geht so
S20: Eher
S21: Gar nicht

Klasse 4C, Frage 3: Gefällt dir der Charakter? Was gefällt dir, was nicht?

S1: Lächerlicher Fisch mit Händen.
S2: Nein
S3: Nein
S4: Nein. Sie hasst Menschen.
S5: -
S7: -
S9: Ich finde ihn ekelig.

S10: Sympatisch. Aber Gesichtszüge sind meist traurig!

S11: Nicht sehr höflich.

S12: Mir sagen die Stacheln zu.

S13: Seine Zähne.

S14: -

Klasse 4A, Frage 3: Gefällt dir der Charakter? Was gefällt dir, was nicht?

S1: Nein. Er ist rachsüchtig und zerstörungswütig. Er nimmt keine Rücksicht auf irgendwen.

S2: Gefällt mir. Ist sehr interessant. Würde gut in ein Buch reinpassen.

S3: Er benützt sein Feuer ständig, somit zerstört er viel. Deswegen mag ich den Charakter nicht.

S4: Einen zu großen Mund und spitze Zähne.

S5: Nein. Da ich es nicht mag, wenn man mich im Schachspielen besiegt (was er tun würde)

S6: Nein. Zerstört brutal die Welt.

S7: Ja, weil er so unschuldig dreinschaut.

S8: -

S9: keine Ahnung

S10: Nein, nix. Unfreundlich, gefährlich, gemein.

S11: Ja

S12: -

S13: Nein. Ist zu groß und hässlich.

S14: Ich kenne keines der Monster.

S15: Nein. Sieht aus als würde es die Stadt zerstören.

S16: Gefällt mir nicht. Groß und unheimlich.

S17: Sieht wie ein Unterwasserfisch in Sponge Bob Schwammkopf aus.

S18: ok. Ich kenn die alle nicht

S19: Er ist nicht so schlimm, wie er aussieht, ausserdem ist er traurig, weil seine Autos verbrennen, deswegen weint er oft.

S20: Ja, das Aussehen. Ich finde es ganz sympathisch.

S21: Er ist immer sehr unzuverlässig und ist immer genervt von mir (ich verstehe nicht warum).