

SUPERHERO

nach dem Roman
von Anthony McCarten



Materialmappe

STADTTHEATER
BREMERHAVEN

Vorwort

«Es lohnt sich für das Leben zu kämpfen, um jede Sekunde, jede Minute, jede Stunde, jeden Tag, jede Woche, jeden Monat, jedes Jahr.», sagt die Regisseurin Franziska-Theresa Schütz über das Stück SUPERHERO nach dem gleichnamigen Roman von Anthony McCarten.

Die Hauptfigur Donald Delpo ist 14 und mitten in der Pubertät. Körperlich und auch geistig ist er schwer damit beschäftigt, seine Sexualität zu entdecken. Gerade jetzt, wo sein Körper hormonell ein Feuerwerk durchlebt, bekommt er die Diagnose Krebs. Er muss sich mit seinem zunehmend schwächelnden Körper abkämpfen und der Tatsache, dass sein Äußeres nicht mehr dem Durchschnitt entspricht. So flüchtet er sich in die Parallelwelt seiner Comic-Zeichnungen. Hier kann er den unfassbaren Widerspruch zwischen seinen sexuellen Sehnsüchten in Kontrast zur tristen Wirklichkeit von Chemotherapie und Bestrahlung verarbeiten. Sich selbst inszeniert er als den Superhelden *Miracle Man*, den er ein aufregendes Leben mit reichlich Sexappeal und übermächtigen Kräften durchleben lässt. So kann Donald endlich das ausdrücken, was ihn so sehr beschäftigt: Nicht als Jungfrau sterben zu müssen.

SUPERHERO spricht für die Menschen, die ihre Niederlage in einen Sieg verwandeln und diejenigen, die zu Helden werden, ohne es zu bemerken. Es zeigt den Mut, die Anstrengung, Ausdauer und Stärke, die es braucht, um den Kampf aufzunehmen.

„Das Heldentum im Spannungsfeld von Phantasie und Wirklichkeit“ ist in der gymnasialen Oberstufe in Bremen Schwerpunktthema und bietet Anknüpfungspunkte zur Inszenierung SUPERHERO im Unterricht. Weiterer Themenschwerpunkte sind das „Comic“ als eine kreative Technik zur Realitätsbewältigung, der Kampf mit dem Körper, die Angst vor dem anderen Geschlecht sowie der Umgang mit Sterblichkeit. Die Inszenierung möchte außerdem dazu beitragen, Krebserkrankungen, insbesondere bei Kindern und Jugendlichen, in das gesellschaftliche Bewusstsein zu rücken und einen heilenden Diskurs darüber anzuregen.

Das vorliegende Begleitmaterial bietet eine Sammlung von Anregungen, die für die Vor- und Nachbereitung des Theaterbesuchs hilfreich sein können. Als Erweiterung finden Sie drei Vorschläge für Projektstage, in denen Sie Themen der Inszenierung vertiefen können. Die Vorschläge richten sich an Teenager und junge Erwachsene ab 14 Jahren und wie immer eignet sich nicht alles für alle. Sie als Pädagogin bzw. Pädagoge kennen Ihre Schülerinnen und Schüler am besten und wissen, für was sie bereit sind. Die praktischen Anregungen sind durch Icons gekennzeichnet. Die Materialien und Arbeitsblätter M1 bis M8 finden Sie als Kopiervorlagen am Ende des Materials. Viel Freude beim Ausprobieren und beim Theaterbesuch wünscht Ihnen und Ihrer Klasse,



Elisa Weiß, Theaterpädagogin JUB! (Elternzeitvertretung)

Inhaltsverzeichnis

Besetzung.....	4
Die Geschichte	5
Zum Autor	5
Zur Inszenierung von Franziska-Theresa Schütz.....	6
Zum Bühnen- und Kostümbild von Manuel Kolip	6
Der Schauspieler Luca Hämmerle im Gespräch.....	7
Themen der Inszenierung.....	10
Superhelden.....	10
Der Umgang mit Sterblichkeit	12
Comics- Mit dem Zeichenstift die Welt begreifen.....	12
Krebserkrankungen bei Kindern und Jugendlichen.....	14
Die Angst vor dem anderen Geschlecht.....	14
Vorschläge zur Vorbereitung	15
Vorschläge zur Vor- oder Nachbereitung.....	18
Projektstage	20
Vorschläge zur Nachbereitung.....	22
Fragen für ein Nachgespräch	24
Quellenangabe.....	25
Legende/ Icons.....	26
Materialien & Kopiervorlagen	27
M1-M8	27

SUPERHERO

nach dem Roman von Anthony McCarten

Besetzung

Donald Delpo.....Luca Hämmerle
Renata Delpo / Shelly / Krankenschwester/ Tanya / Erzählerin.....Severine Schabon
Dr. Adrian King/ Dr. Sipetka / Gummifinger/ Raff / Erzähler G.....Henning Bäcker
Jim Delpo/ Jeff Delpo / Michael / Burger King Mitarbeiter/ Erzähler F
Richard Lingscheidt

Inszenierung.....Franziska-Theresa Schütz
Bühne & Kostüme.....Manuel Kolip
Musikkomposition.....Jan Fritsch
Videosounddesign.....Michael Matz
Dramaturgie.....Tanja Spinger
Theaterpädagogik.....Elisa Weiß
Regieassistentz.....Cindy Mikosch

Premiere: 10.10.2020, JUB! – Junges Theater Bremerhaven

Altersempfehlung: ab 14 Jahren

Dauer: 80 Minuten

Fotos: Manja Herrmann

IMPRESSUM:

JUB! – Junges Theater Bremerhaven / Redaktion: Elisa Weiß, Katharina Dürr Adresse:
Stadttheater Bremerhaven, Am Alten Hafen 25, 27568 Bremerhaven
Mail: jub@stadttheaterbremerhaven.de / Tel.: 0471- 48 206-272 /
www.stadttheaterbremerhaven.de

Die Geschichte

Donald kämpft gegen die Zeit, die ihm nicht mehr bleibt, denn er hat Krebs und es sieht nicht gut aus. Fakt ist, er ist ein 14-jähriger magerer Junge, Schuhgröße 46, iPod voll aufgedreht, ein ganz normaler Teenager. Er riskiert viel, balanciert auf dem Geländer der Autobahnbrücke. Es spielt keine Rolle mehr, ob er fällt. Sein Leben ist zu Ende bevor es richtig losgeht. Und vor allem: Es kann nicht sein, dass er als verdammte Jungfrau sterben muss. Shelly, ein Mädchen aus seiner Gegend, gefällt ihm, aber die Chemo hat ihm alle Haare genommen, er ist ein Freak. Wie soll er das anstellen?

Donald ist ein begnadeter Zeichner – und seinen großen Frust arbeitet er an recht schrägen Comics ab, die er in allen möglichen Lebenslagen zeichnet. Seine Hauptfigur ist *Miracle Man*, der Superheld, der er selbst gerne wäre. In Dons Kopf und in seinem Zeichenheft kämpfen Dr. Gummifinger und seine supersexy Geliebte darum, dem Superhelden *Miracle Man* sein Knochenmark zu entnehmen, um selbst unsterblich zu werden. Aber *Miracle Man* ist nicht so leicht zu kriegen. Donalds Eltern versuchen sich, so gut es geht, um ihren krebskranken Sohn zu kümmern. Weil sie das Gefühl haben, dass Donald sie nicht mehr an sich heranlässt, schicken sie ihren Sohn zu Adrian, einem Psychologen, der sich fortan regelmäßig mit Donald trifft. Die ersten Sitzungen sind furchtbar – und zwar sowohl für Donald als auch für Adrian. Jedoch gelingt es Donald sich auf den „Seelenklempner“ einzulassen und nicht nur für Donald bekommt Adrian eine große Bedeutung – auch Adrians eigenes Leben wird zunehmend von Donald bestimmt und beeinflusst. Doch die Hoffnung, dass der Therapeut Donalds Lebensmut und damit den Kampf gegen die Krankheit unterstützen, bekommen bald einen Dämpfer...

Anthony McCarten hat mit seinem Buch SUPERHERO seinen berührenden und starken Roman auf die Bühne übertragen, laut "Spiegel" ein Text, der Sehnsucht nach mehr Texten macht, *"die Coolness nicht mit Zynismus verwechseln; die nicht so tun, als gäbe es keinen Film, keine Comics, keine Videospiele, kein Internet. (...) Ein toller Roman, der sich traut, noch einmal Herz auf Schmerz zu reimen. Der in die Vollen geht und auf Risiko spielt."*¹

Zum Autor

Anthony McCarten wurde 1961 in Neuseeland geboren und lebt als Filmemacher und Autor in Los Angeles, Wellington und London. 1987 schrieb er gemeinsam mit Stephen Sinclair das Theaterstück LADIES' NIGHT, welches ein internationaler Theaterhit, 2001 mit dem Molière als bestes ausländisches Stück ausgezeichnet und



¹ <https://www.felix-bloch-erben.de>

mittlerweile in 12 Sprachen übersetzt wurde. Seitdem schrieb er elf weitere Theaterstücke, mehrere Drehbücher, einen Gedichtband, Kurzgeschichten und mehrere Romane. Mit SUPERHERO wurde McCarten als Romanautor bekannt. Das Buch war 2008 in der Auswahlliste zum Deutschen Jugendliteraturpreis und wurde 2011 verfilmt. 2014 folgte die Uraufführung des Musicals SUPERHERO, das McCarten gemeinsam mit Autor und Komponist Paul Graham Brown verfasste, am Jungen Staatsmusical des Staatstheaters Wiesbaden. Anthony McCarten wurde 2015 für seinen Film DIE ENTDECKUNG DER UNENDLICHKEIT (THE THEORY OF EVERYTHING) zweifach für den Oscar nominiert („Bestes adaptiertes Drehbuch“, „Bester Film“).

Zur Inszenierung von Franziska-Theresa Schütz

McCarten braucht nur wenige Worte, um den Schauplätzen und Personen in seiner Geschichte Leben einzuhauchen. Aufgebaut ist das Werk im Stile eines Kinofilms: Drei Akte, Regieanweisungen, Outtakes und unveröffentlichte Szenen inklusive. Jede Szene beginnt mit einer Ort- und Zeitangabe. Protagonist Donald Delpé, der ein talentierter Comiczeichner ist, hat sich ein Alter-Ego kreiert: *Miracle Man*. McCarten wechselt gekonnt hin und her zwischen Fiktion und Realität. Mal erzählt er die Geschichte von Don in der Realität, mal in der Person von *Miracle Man* im Comicbuch von Don. In der Folge kommt es zu einer Vermischung von Form und Inhalt. Gleiche Erzählstrukturen lassen sich auch in der vom JUB! verwendeten Bühnenfassung von Christian Schönfelder und Frank Hörner finden. Zwei Erzähler etablieren vor jeder Szene das Setting (Ort, Zeit, Personen). Regisseurin Schütz legt ihren Fokus in der Inszenierung auf die Verknüpfung von Schauspiel, Musik und Videoprojektionen (Comics), die durch Livesynchronisierung zum „Leben erweckt“ werden. Die Vermischung also von realer Handlung und der fiktiven Comicwelt ist auch in der Inszenierung von besonderer Bedeutung. Immer wieder wechseln Animationssequenzen, artifizielle Tondesigns und Schauspielszenen, wodurch das Publikum eintauchen kann, in die wilde comichaftige Gedanken- und Traumwelt von Donald. In der Inszenierung von SUPERHERO übernimmt ein vierköpfiges Ensemble alle Rollen der Geschichte. Bis auf Luca Hämmerle, der Donald verkörpert, schlüpfen die restlichen Schauspieler in viele verschiedene Rollen. Auch werden die Comicfiguren von ihnen live synchronisiert und verkörpert. Der Krankenpfleger Raff wurde gestrichen, da in der Inszenierung der Fokus auf der Beziehung von Don und Adrian gelegt wurde.

Zum Bühnen- und Kostümbild von Manuel Kolip

Das Theaterstück SUPERHERO spielt an verschiedenen Orten. Für die Inszenierung von Franziska-Theresa Schütz entwarf Bühnenbildner Manuel Kolip ein abstraktes Bühnenbild aus Papierkartons, die in unterschiedlichen Formationen flexibel verschiebbar sind



und dadurch neue Räume ermöglichen, gleichzeitig aber auch als Projektionsfläche für Videoeinspielungen der Comics dienen.

Kolip entschied sich für die äußerliche Erscheinungsform von Papier, da das Zeichnen von Comics auf Papier in der Geschichte eine wichtige Rolle spielt und sich dadurch im Bühnenbild wiederfindet. Mit den verschiebbaren Elementen werden abstrakte Räume erzeugt. Mal befinden sich die Protagonisten im Krankenhaus, mal auf einem Dach oder einer Autobahnbrücke.

Der Schauspieler Luca Hämmerle im Gespräch

mit Elisa Weiß, Theaterpädagogin

Junges Theater Bremerhaven, JUB!; 07.10.2020

Was war dein erster Gedanke, als du erfahren hast, dass du die Rolle des „Donald“ in SUPERHERO spielen wirst?

Tolle Herausforderung, habe ich gedacht! Ich liebe diese Rollen: junge Männer, Teenies, die innerlich zerrissen sind, die gegen etwas rebellieren, die eine innere Kraft haben. Natürlich sind die Krebsdiagnose und die Auseinandersetzung damit heftig. Aber da habe ich keine Angst vor. Ich dachte aber auch, dass es knackig sein wird in dieses Thema reinzukommen, da wir nur zwei Wochen Probenzeit für die Umbesetzung hatten. Wobei man ja sagen muss, dass Donalds inneres Problem nicht der Krebs ist, sondern die Tatsache, dass er noch nie Sex gehabt hat: er war noch nie verliebt und hat noch nie eine nackte Frau gesehen. Die Lust und der Trieb sind viel stärker als das Leid der Krebskrankheit.

Der Krebs wirkt also wie ein Brennglas auf die Probleme, die Jugendliche in diesem Alter haben?

Ja. Sexualität ausleben, missverstanden werden. Eltern, die einem nicht zuhören, sondern selbst überfordert sind und nicht wissen, wie sie auf den Teenie einwirken können. All das wird verstärkt durch die Extremsituation der Krebsdiagnose. Und natürlich auch die Uhr, die abläuft: er weiß, er hat nicht mehr viel Zeit.

Hast du im Laufe des Probenprozesses etwas an der Rolle von Donald entdeckt, das dich überrascht hat?

Was ich nicht sofort gesehen habe ist, wie wütend er ist, wie verbittert. Ich habe ihn erst gelesen als sanfteren Jungen, gefühlicher. Aber er macht gerade am Anfang sehr zu, z.B. dem Psychologen und den Eltern gegenüber. Das ist wie ein Stein, den er da im Magen hat. Das herauszufinden hat mich gewundert. Aber mittlerweile versteh ich das: er bekommt die Krebsdiagnose ja nicht erst, sondern er lebt ja schon eine ganze Weile damit. Und seitdem ballern Sachen auf ihn ein und er macht nur noch zu und die Ellenbogen raus und sagt: „Lasst mich einfach in Ruhe“. Hätte er einen Moment

nur für sich alleine und die vier Wände wären zu, dann würde man sehen, dass er total traurig ist und Angst hat. Aber im Außen hat er so eine krasse *public persona*, die er aufrechterhält, um nicht noch mehr verletzt zu werden.

Was an der Geschichte berührt dich?

Es berührt mich, dass da ein junger Mann fast noch ein Kind ist. Er hat eigentlich keine Chance, sich selbst zu finden. Der gegen alles ankämpft. Von den Eltern wird er missverstanden und nur dem Psychologen gelingt es, ihn irgendwann dort abzuholen, wo er ist. Aber sonst wollen ihm erstmal alle sagen, was richtig und was falsch für ihn ist.

Ist das Ende für dich ein Happy End?

Für mich ist es ein Happy End. Er stirbt zwar am Ende, aber er hat es geschafft. Den Kampf gegen den Krebs hat er zwar nicht gewonnen, aber er hat Sex gehabt, er hat sich ausprobiert und er selber hat seinen Frieden damit gefunden. Mit vierzehn weiß er vielleicht auch noch gar nicht, was da sonst noch kommen kann. In seinem Mikrokosmos hat er alles erlebt, was er sich gewünscht hat. Was darüber hinaus noch kommen könnte, steht eh noch in den Sternen.

In welchen Momenten der Inszenierung fällt es dir besonders schwer oder leicht, dich in Donald hineinzusetzen?

Da ist zum einen der Selbstmord- Monolog zu Beginn des Stücks. Der fordert von mir, emotional gleich sehr hoch einzusteigen. Aber nicht mit Selbstmitleid, sondern mit einer Wut, die sagt „Fxxx euch alle!“ Und dann ist da noch der Moment, wenn er bei Adrian in der Praxis ist und einmal aufmacht: beide hatten schon zwei, drei Treffen und Donald geht von sich aus zu Adrian, nachdem es in der Familie einen Streit gegeben hat und sagt, wie Leid er es ist und dass er es nie schaffen wird. Gefühlt sagt er da zum ersten Mal ehrlich, was Sache ist. Sonst hat er nach außen hin diesen Panzer. In diesem Moment mit Adrian spricht er zum ersten Mal aus: „*Ich sterbe und ich schaffe es nicht und ich sterbe als beknackte Jungfrau ohne je Sex gehabt zu haben*“. Das ist ein Moment, der macht mir unglaublich viel Spaß im Spiel, weil es so ein Loslassen ist, pur werden, in Kontakt treten. Und das Ende tatsächlich: nachdem er gestorben ist, das Beschreiben seines Todes, weil das der Regenbogen ist: „*Ich habe in diesem Mikrokosmos alles geschafft, was es zu schaffen gibt und es ist o.k., das alles so ist wie es ist.*“ Und das Gefühl: wir sind alle Helden. Das sind die drei Momente, die mir am meisten Spaß machen“.

Gibt es Situationen, die Donald erlebt, in die du dich schwer nicht hineinsetzen kannst? Wenn ja: wie gehst du damit um?

Eigentlich die ganze Krebsdiagnose. Da habe ich ja gar keine Erfahrung. Der Anspruch, das so zu erleben wie jemand der Krebs hat, das geht glaube ich nicht. Aber ich versuche dann soviel Empathie aufzubringen wie möglich und mich mit dem Thema auseinanderzusetzen. Mich aber auch zu fragen: was sind die Widerstände, vor denen Donald steht? Zum Beispiel Erfahrungen nicht machen zu können, die er machen will. Da kann ich Rückschlüsse auch auf mich ziehen. An diesem Punkt definiere ich mich als Medium für diesen Text, für diese Figur und versuche in Kontakt zu kommen mit dieser Geschichte, so dass ich davon bewegt werde, so dass meine Emotionalität, mein Körper als Ressourcen dienen für Donalds Geschichte.

Was ist ein Held für dich?

„Helden“ im menschlichen Sinne sind für mich Menschen, die mit sich in Kontakt sind, wissen, wo sie wackeln und trotzdem für andere da sein können, ohne sich selber dabei zu verlieren. Anderen zu helfen und sich dabei der eigenen Verletzlichkeit bewusst zu sein.

Also trotz Angst das zu machen, was die Liebe einem sagt?

Ja, genau.

Hast du einen persönlichen Helden?

Ich muss tatsächlich an meine Oma denken. Die ist schon irgendwie eine Heldin, die jetzt noch mit 80 Jahren als Psychotherapeutin arbeitet und eine krasse Geschichte hinter sich hat. Erst war sie Pharmazeutin, hatte ihre eigene Apotheke und war dann alleinerziehend und hat nochmal mit vierzig Psychologie studiert. Die sich total bewusst ist, dass sie Macken hat, dass sie verletzlich ist, dass sie Ängste hat, dass sie sehr viele körperliche Gebrechen hat. Die aber trotzdem noch für Menschen da ist, die zu geben hat, weil sie mit sich fließt. Das kann man schon als Heldin bezeichnen!

Hast du selbst mal Superhelden - Comics gelesen? Wenn ja, welche?

Ich hatte gar nicht so viel Kontakt mit Superhelden, ich habe mal die *Avengers* geguckt, aber ich war nie so in dem Superhelden-Thema drin.

Warum nicht?

In der Retrospektive waren die mir alle zu perfekt. Superhelden sind natürlich immer aus einem Grund so wie sie sind, die haben krasse Sachen erlebt, so dass sie so geworden sind. Aber diese Superhelden, die so omnipotent, super-sexy ganz toll aussehen und alles machen können, die waren mir zu einfach.

Was wünschst du dir, sollen die Zuschauer aus dem Besuch der Vorstellung mitnehmen?

Hoffnung und einen Kämpfergeist. Dass man sich einander mehr zuhört in schweren Zeiten - in der Familie, im Freundeskreis, in der Partnerschaft: wenn man sich gemeinsam in einer schweren Zeit befindet, ist es für jeden schwer. Auch für die Eltern von Donald ist es ganz schwer: ihr Sohn stirbt. An der Sache lässt sich nichts machen. Die Medizin kann helfen, Therapien können ausprobiert werden. Aber es ist was es ist, da gibt es nichts zu diskutieren. Er hat Krebs. Das einzige was man machen kann, ist sich gemeinsam zu öffnen und zu sagen: Ich habe auch Angst - als Mutter, als Vater, als Kind. Und gemeinsam den Nenner zu finden: Alle haben gemeinsam Angst. Und man könnte gemeinsam an einem Strang ziehen. Wenn man gemeinsam vor Hürden steht, zu sagen: wo treffen wir uns in unserer Verletzlichkeit, in unserer Hoffnung, aber auch in unserer Liebe? Und dann aufeinander zugehen.

Vielen Dank für das Gespräch Luca!

Themen der Inszenierung

Superhelden

„Wer sind wir?“ „Götter, Engel. Verschiedene Kulturen gaben uns verschiedene Namen und neuerdings nennen sie uns Superhelden.“²

Die Bezeichnung „*Superheld*“ verknüpfen die meisten Menschen mit den populären Figuren *Superman, Batman und Spider-Man*. Doch was genau zeichnet die Superhelden aus? Welche Merkmale ordnen sie zweifelsfrei in die Gruppe der ultimativen Helden ein? Eine Definition lautet, dass ein Superheld ein heldenhafter Charakter ist mit einer selbstlosen, sozialen Mission, er besitzt Superkräfte und außergewöhnliche Fähigkeiten – entweder physische, mentale oder mystische – oder er nutzt eine fortgeschrittene Technik für seine Zwecke. Seine Herkunft ist entweder außerirdischer Natur oder wird durch genetische beziehungsweise chemische Mutationen hervorgerufen. *Batman* gilt hier als Ausnahme, er erlangt seinen Superheldenstatus durch überragende körperliche und geistige Fitness. Des Weiteren sind das Tragen eines Kostüms, einer Maskierung und eines Codenamens als Markenzeichen ein wesentliches Kennzeichen der übernatürlichen Helden. Die daraus resultierende Doppelidentität aus Heldentum (Super Ego) und bürgerlichem Dasein (Alter Ego) führt oftmals zu Konflikten.

Die Superkräfte können sich höchst unterschiedlich bemerkbar machen. Superhelden fliegen, schwingen sich mit Spinnennetzen durch Großstädte,

²Hancock, USA 2008, Regisseur: Peter Berg, Columbia Pictures, 66.-67. Minute. Mary erklärt Hancock ihre Daseinsberechtigung.

bewegen sich mit Lichtgeschwindigkeit und laufen problemlos über Wasser. Sie können ihren Körper ins Unermessliche dehnen, verdrehen oder mit einem Röntgenblick durch Wände schauen.

Ihre Mission ist die Bekämpfung des Bösen. Jedoch eingeschränkt: der Superheld dient zwar dem Erhalt der Gesellschaft. Er schafft aber keinen neuen Zustand, definiert die Welt nicht neu, sondern beschützt den bürgerlichen Alltag³.

Superhelden als Symbole der Macht

Eines der größten Frustrationsgefühle, mit denen Kinder fertig werden müssen, ist ihre Machtlosigkeit. Das Spiel eröffnet den Kindern neue Sichtweisen, die Frustration auf das rechte Maß zurück zu setzen: Angesichts dessen, was *Superman* und *Wonder Woman* alles bewältigen, erscheint ein Problem gleich weniger riesig. Phantasiespiele drücken sexuelle und aggressive Gefühle, Hoffnungen und schreckliche Frustrationen über früher erlebte oder gegenwärtige Realitäten aus.

Zum Krieger oder Superhelden zu werden, der in der Lage ist, jeden Bösewicht zu besiegen, ist ein aufregendes neues Ende für die vielen Alltagsgeschichten, die davon handeln, dass man nicht alt genug oder stark genug ist, um sie so ausgehen zu lassen, wie man selbst es am liebsten hätte. Spielerische Kämpfe verdanken viel von ihrer Macht der Phantasie, dass Kinder sich in andere Wesen verwandeln: Superman, Ungeheuer, Krieger können solche Phantasien nähren. Sie liefern Kindern Symbole der Macht – mächtige Wesen, die sie selbst *werden* können (Jones 2005; S. 103-111).

Starke Mädchen & Superheldinnen⁴

Seit langem legen Mädchen eine bemerkenswerte Fähigkeit an den Tag, sich mit männlichen Phantasiegestalten zu identifizieren, wenn ihnen keine entsprechenden weiblichen zur Verfügung stehen. Als Jones (2005) seine Comics erfand, stellte er fest, das Mädchen zwar starke und interessante Superheldinnen gut fanden, sich aber ebenso mühelos mit einem männlichen Helden identifizieren konnten, solange er psychologisch komplex war oder in interessanten Beziehungen zu anderen Charakteren stand.

Aus dem Wunsch heraus, ihr Selbstbild und ihr soziales Bild von Weiblichkeit aufrecht zu erhalten, zeigten die meisten Schulumädchen demonstrativ kein Interesse an Themen wie Superhelden-Comics, die sie als „Jungenkram“ bezeichnen; wenn sie aber jedoch einmal aus den Medien einen Action-Helden akzeptieren, tarnen sie ihre Begeisterung oft mit einem ihrer Ansicht nach mädchenhaften Verhalten. Wenn Jones mit jungen Frauen sprach, die mit der Star-Wars- und Indianer Jones - Serie aufwuchsen, sagten sie ausnahmslos, sie hätten sich weniger mit Prinzessin Leia oder einer von Indys Freundinnen identifiziert, sondern viel mehr mit Luke Skywalker, Han Solo und Professor Indy Jones selbst.

³ Wagemanns, Christina: Superhelden in Literatur und Film. Magisterarbeit zur Erlangung des Magistra Artium der

⁴ Jones 2005; S.128-129

Antihelden

„Manchmal ist nicht alles so wie es scheint – Augen sind keine verlässlichen Zeugen, Tatsachen und Geheimnis spielen verstecken, übernehmen abwechselnd die Rolle der Wirklichkeit“ (aus: SUPERHERO; McCarten S.18).

Während es beim Helden die überlegene Charakter-, Verstandes- oder moralische Stärke ist, die zur Identifikation einlädt, ist es beim Antihelden gerade eine Schwäche, die sympathisch wirkt. Sie brechen mit der Möglichkeit der Realitätsflucht, bei der der Zuschauer seine Wunschträume auf die Hauptfigur projizieren kann, genauso stark, schön, tapfer oder klug zu sein wie der Held der Geschichte. Dafür sind Antihelden in der Regel die vielschichtigeren, tiefer und exakter gezeichneten Charaktere, da sich hier auch Verletzungen und Schwächen einer Figur darstellen lassen.

Der Umgang mit Sterblichkeit

Die treibende Kraft hinter den größten Errungenschaften der Menschheit, sagt der Philosoph Ernst Becker, sei die „Leugnung des Todes“. Unsere Wissenschaft, unsere Kunst, unsere Zivilisation sind vor allem deshalb so verlockend, weil sie uns den Ausweg bieten: „Ich werde nicht sterben – nicht ganz – noch nicht“. Sogar die Kunst, die sich direkt mit dem Tod auseinandersetzt, ist ein Versuch, Macht über ihn zu gewinnen und ihn damit ein Stück weit fortzuschieben. Die größte Kunst der Kinder aber ist das Spiel (Jones 2005; S. 97).

Comics- Mit dem Zeichenstift die Welt begreifen

In seinen Comics verleiht Don seiner Wut auf die Krankheit, auf die Ärzte mit ihren Spritzen und seiner Angst vor dem Sterben ein Gesicht. Die Inszenierung SUPERHERO am JUB! zeigt nicht nur was Donald zeichnet, sondern versetzt das Publikum mit mehreren Videoprojektionen direkt hinein in das postapokalyptische Comic-Szenario, das sich Donald ausgedacht hat. Donald verarbeitet in seinen Zeichnungen reale biografische Erfahrungen. Seine Fantasy-Comics zeigen, wie der junge Mann seine Welt erlebt und wie er sie sich erklärt, wonach er sich sehnt und wovor er sich fürchtet. Mit seinem Comic um einen unsterblichen Superhelden verarbeitet Donald sein eigenes Wissen um Sterblichkeit und zwar auf seiner ganz eigenen Ebene.



Üblicherweise lernen Kinder, sich entweder in linearen Erzählungen oder statischen Bildern zu äußern; mit einer Geschichte aber, die visuell und verbal zugleich ist, lassen sich die Grenzen zwischen den abgegrenzten Bereichen überwinden, Gefühle und Gedanken werden bewusster erfahren. Außerdem wohnt dem Comic, wie der Name schon sagt, von Natur aus eine gewisse Komik inne: sie öffnet den Kindern Ausdrucksmöglichkeiten, die in anderen, von Erwachsenen gebilligten Medien eher verhindert wird. Visuelles Erzählen setzt die aus vielen Comics, Filmen und Videospielen im Gedächtnis gespeicherten Bilder frei und hilft dem Kind, die Botschaften und Geschichten in den Medien, von denen es täglich umgeben ist, besser zu begreifen. Die jungen Menschen erleben dabei ein Gefühl von Kontrolle. Und Autorität über die Vorgänge in ihrem Inneren und die Einflüsse von außen (Jones 2005; S. 25).

Gewalt im Spiel

Welchen Platz hat fiktive Gewalt in einer Welt, die Gewalt in der Realität verurteilt? Anstößige Gewalt erfüllt mehrere Funktionen: Sie kann Feindseligkeit ausdrücken, furchterregende Vorstellungen auf ein realistisches Maß verkleinern, eine Machtphantasie verstärken, mit Machismo experimentieren und einen aufregenden Schock versetzen: In unserer permissiven Popkultur ist sie außerdem eine der letzten Quellen des echten, schockierend schlechten Geschmacks, die jungen Menschen noch zur Verfügung steht. Schlechter Geschmack ist eine Möglichkeit, den Prozess des sozialen Wandels zu beschleunigen, zu testen und in gewissem Maße auch zu beherrschen. Anstößige Unterhaltung, die marktschreierisch präsentiert, was vorher verboten war, erklärt die alten Formen für überholt: Kinder grenzen sich damit von den Werten ihrer Eltern ab, verbünden sich mit ihresgleichen und erkennen, dass sie Neuland betreten. Je entsetzter die Erwachsenenwelt reagiert, desto aufregender ist das Abenteuer: Es ist das Territorium der Jugend, die Welt, die sich selbst erschafft, ob es uns passt oder nicht (Jones 2005; 216).

Fantasie und Wirklichkeit

Eine der größten Erziehungsaufgaben der Eltern ist es, Kindern dabei zu helfen Phantasie und Wirklichkeit zu unterscheiden. Die beste Möglichkeit besteht darin, die Kinder ihre Phantasie „besitzen“ zu lassen, so Jones (2005).

Einer Mutter fiel es wie Schuppen von den Augen: „Auf einmal begriff ich, dass *ich* diejenige war, die Phantasie und Wirklichkeit verwechselte! Da ist ein kleiner Junge mit Plastikschwert, und ich versuche ihm weiszumachen, dass er auf diese Weise gewaltdtätig wird. Wie verunsichernd das für ein Kind sein muss! Statt dass die Eltern ihm sagen: Das ist ein Spielzeug, das ist Phantasie, damit ist keine echte Gefahr verbunden, *du* hast die totale Macht darüber, bekommt es nur zu hören: „Das macht mir Angst, das ist stärker als du, das wird *dich* zum Mörder machen!“.

Wir helfen den Kindern nicht, zwischen Phantasie und Realität zu unterscheiden, wenn wir auf ihre Phantasien in einer Weise reagieren, die eher realer Gewalt angemessen wäre. Die Ängste der Erwachsenen vor Gewalt bringen die Jugendlichen

mit ihren Gedanken und Gefühlen in Konflikt und verwischen die Grenze zwischen Wirklichkeit und Phantasie. Kinder brauchen beides: eine erwachsene Welt der nicht-gewalttätigen und regulierten Aggressionen und eine von erwachsenem Denken unbelastete Phantasiewelt (Jones 2005).

Krebserkrankungen bei Kindern und Jugendlichen

Im Kindes- und Jugendalter sind Krebserkrankungen sehr selten. Sie machen insgesamt nur 1% aller Erkrankungen in dieser Altersgruppe aus. Dennoch ist Krebs die am häufigsten auftretende tödliche Krankheit bei Kindern und Jugendlichen. In Deutschland sind jedes Jahr etwa 1.800 junge Patienten davon betroffen. Die häufigsten Krebserkrankungen sind Leukämie mit etwa 32% gefolgt von Tumoren des Zentralnervensystems (Hirntumoren) mit etwa 25% und Lymphomen mit ungefähr 11%.

Quelle: www.kinderkrebsinfo.de/erkrankungen



Hilfe und Unterstützung:

Krebsinformationsdienst, Deutsches Krebsforschungszentrum

Tel.: 0800- 4203040 oder krebsinformationsdienst@dkfz.de.

Die Angst vor dem anderen Geschlecht

„Mädchen haben genauso viel Angst wie du. (...).

Du musst keine Teufelinnen aus ihnen machen, nur weil sie dir gefallen. Mädchen sind Wirklichkeit. Du kannst zu ihnen hingehen und sie ansprechen“

(Dr. Adrian King zu Donald in SUPERHERO).

Wer von der Angst vor Frauen betroffen ist, ist weder unbedingt schwul noch ein Frauenhasser. Worin die genauen Auslöser für eine solche Angst liegen, ist bis heute nicht ganz geklärt. Fest steht, dass sich die Grundlage dieser Angst bereits im Kindesalter entwickelt. Ein erster Schritt zur Verbesserung besteht darin, dass Betroffene sich selbst fragen, worin ihre Angst liegt. Oftmals entsteht diese durch ein falsches Frauenbild. Da die Betroffenen keinerlei Erfahrungen mit Frauen gesammelt haben, kommt alles Wissen, das sie über das andere Geschlecht haben, aus dem Fernsehen oder aus Geschichten von Freunden. Es ist ein entscheidender Schritt, wenn Betroffene begreifen, dass Frauen ganz normale Menschen sind, so wie Männer. Frauen sind weder Erscheinungen, vor denen man(n) Angst haben sollte, noch Wesen, die auf ein Podest gehoben werden müssen.

Quelle: <https://flirtuniversity.de/die-angst-vor-frauen-was-wenn-maenner-angst-vor-frauen-haben/>

Vorschläge zur Vorbereitung



„Ich habe mich gefühlt wie ein kleiner Alien“

Material: M6

Laden Sie die Schüler*innen dazu ein, das Interview (M6) zwischen Tanja Spinger, Dramaturgin (JUB!), Angela Duhr, leitende Psychologin des psychologischen Dienstes des Eltern-Kind-Zentrums Prof. Hess und Alyson Schneider, Krebspatientin und Psychologiestudentin (27 Jahre alt) zu lesen.

Kommen Sie anschließend mit den Schüler*innen ins Gespräch. Mögliche Anregungen können sein:



Gesprächsanregung:

- In welche Ängste, Wünsche, Hoffnungen von Alyson kannst du dich gut hineinversetzen? In welche Situationen die Alyson erlebt hat kannst du dich nur schwer oder gar nicht hineinversetzen?
- Alyson erzählt, dass sie nach ihrer ersten Krankheit aus ihrem ersten Freundeskreis rausgemobbt wurde:
 - Denkst du, dass die Mitschüler*innen gewusst haben, wie es Alyson geht?
 - Warum haben sie sich so verhalten?
 - Was hättest du machen können, wenn du Alysons beste Freundin/ bester Freund gewesen wärst?

Storyboard „Ich als Superheld“

Miracle Man ist Donalds Alter Ego⁵, das immer dann zum Einsatz kommt, wenn Donald überfordert ist, wie z.B., wenn es darum geht, ein Mädchen anzusprechen. Mit folgendem Vorschlag aus dem künstlerischen Erzählen, erfinden die Schüler*Innen ihr eigenes „Doppel“ als Superheld*in und können so nachvollziehen, *warum* sich Donald *Miracle Man* geschaffen hat: Wird damit nur die Flucht in eine Phantasiewelt bedient oder erfüllt der Superheld eine für Donald lebenswichtige Aufgabe?

Was ist ein „storyboard“?



Storyboards werden eingesetzt zur Visualisierung von Drehbüchern und Planung einzelner Filmszenen mittels skizzenhafter Darstellungen vor dem eigentlichen Drehbeginn. Dabei wird das geschriebene Drehbuch erstmals in Bildern umgesetzt

⁵ Alter Ego (identisch mit „Doppel“) ist im Verfahren Psychodrama eine Bezeichnung für den Stellvertreter des Protagonisten. Das „Doppel“ steht, wenn es erforderlich ist, stellvertretend für den Protagonisten in der Szene und spiegelt ihn wider. Dieser kann die von ihm dargestellte Situation nun von außen betrachten und seine eigenen Reaktionen besser einschätzen oder sich sogar Alternativen zeigen lassen.
Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Alter_Ego

und mit der konkreten Gestaltung wie etwa Perspektive, Blickwinkel und Einstellungsgröße angereichert. Vermehrt wird das Storyboard auch im Rahmen einer Kreativitätstechnik als Ordnungsmittel eingesetzt und damit zur thematischen Sortierung von Beiträgen verwendet. Die Erfindung und Verwendung von Storyboards geht auf die Disney-Studios zurück. In Aufbau und Verwendung, als zweidimensionale Visualisierung erzählerischer Themata, ist das Storyboard verwandt mit dem Comic. Der Zeichner von Storyboards nennt sich Storyboard Artist.

Quelle: de.wikipedia.org/wiki/Storyboard

Vorbereitung: digital oder analog?

Das Storyboard kann entweder gezeichnet oder mit Hilfe der kostenfreien Storyboardsoftware „storyboardthat“ (download unter: www.storyboardthat.com/de) erstellt werden. Entscheide, wie du arbeiten willst.



Schritt 1: Erfinde deinen Superhelden/deine Superheldin

Mit deinem Superhelden schaffst du dir ein *Alter Ego*, also ein Doppel deiner selbst, das Situationen an deiner Stelle bewältigen kann.

Was sind deine Eigenschaften als Superheld bzw. Superheldin?

In welchen Situationen übernimmt dein Superheld das Kommando?

Gibt deinem Superhelden/ deiner Superheldin einen Namen.

Schritt 2: storyboard zeichnen



Zeichne ein storyboard aus fünf Bildern, welche die wichtigsten Momente im Leben und Wirken deines Superhelden zeigen. Wichtig ist dabei, dass folgende Fragen im storyboard beantwortet werden:

1. Wo befindet sich dein Superheld zu Beginn der Geschichte und was macht er?
2. Was passiert? Wer oder was ist in Gefahr?
3. Was tut deine Superheldin/dein Superheld, um die Gefahr aufzuhalten?
4. Wie endet die Geschichte?

Schritt 3: Rücken an Rücken



Bildet 2er Teams und setzt euch Rücken an Rücken. Nun erzählt einer dem anderen seine Geschichte, ohne dabei auf sein storyboard zu schauen. Ziel ist es das eigene storyboard vor dem inneren Auge zu sehen und sich die Geschichte zu eigen zu machen.

Schritt 4: Action-Film

Erzähle dem anderen deine Geschichte im Stil eines Action-Films.

Schritt 5: ohne Worte

Erzähle dem anderen deine Geschichte ohne Worte.

Geräusche sind zur Untermalung der Geschichte erlaubt.

Zwischenschritt: Phantasiereise

Für eine intensivere Visualisierung ihrer Geschichte, können Sie die Schüler an dieser Stelle zu folgender Phantasiereise anleiten:

Leiten Sie die Gruppe an, sich in ihrer Phantasie an den Ort ihrer Geschichte zu begeben: Laden Sie sie ein, Ort und Figuren aus der Ameisenperspektive und dann aus der Adlerperspektive zu betrachten. Wie riecht es dort? Ist es warm oder kalt? Wie fühlt sich der Boden unter den Füßen an? Welche Geräusche sind zu hören? Beenden können Sie die Reise mit: „Du machst einen Salto in der Luft und landest wieder hier...“.

Schritt 6: Wechsel zwischen Aktion und Beschreibung

Ein/e Schüler*in (A) ist "Regisseur" und sagt während der Partner (B) erzählt "Aktion" oder "Beschreibung" an.

Auf "Aktion" muss B die Handlung der Geschichte vorantreiben. Ein Mittel hierfür ist der vermehrte Einsatz von Verben und Beschreibungen die „Aktion“ ausdrücken.

Auf "Beschreibung" geht B dazu über ein Bild in seinen Details zu beschreiben.

Die Ansage „Beschreibung“ wirkt wie ein "Zoom in" auf ein bestimmtes Detail in der Geschichte.

Beide Ansagen sollen den Erzählenden darin unterstützen, seine „Kameralinse“ nach Bedarf zu verkleinern und zu vergrößern.



Stile des Erzählens

Zwischen folgenden Stilen kann innerhalb einer Erzählung gewechselt werden:

1. Aktion
2. Beschreibung
3. Emotional
4. Kommentator
5. direkte Rede

Abschluss: Bildet Kleingruppen von vier Personen, innerhalb der ihr eure eigene Geschichte erzählt. Im Anschluss geben die Zuhörenden dem Erzählenden die Möglichkeit zu sagen, wie es ihm während des Erzählens ergangen ist. Danach nennt jeder der Zuhörenden 1-2 Bilder, die ihm gut gefallen haben.

Eine Szene aus dem Stück spielen

Material: M2 (Szene 13)

*Folgender Spielvorschlag lädt die Schüler*innen dazu ein, einen zentralen Moment in der Geschichte mit eigenen Worten nachzuspielen und nachzuempfinden. Diese Szene ist für den Schauspieler Luca Hämmerle einer seiner Lieblingsmomente in der Inszenierung SUPERHERO am JUB!: Die Figur des Donald sagt hier zum ersten Mal, wie es wirklich in ihm aussieht (siehe: „ Im Gespräch mit dem Schauspieler Luca Hämmerle“ in diesem Material).*



Schritt 1: Lesen Sie mit den Schüler*innen die Szene 13 (siehe M2 im Anhang), in der Donald nach einem Streit in der Familie zu Adrian geht und zum ersten Mal über seine Angst, es nicht zu schaffen und als Jungfrau zu sterben, spricht. In einer Vorbereitung können die Schüler*innen zusätzlich die Figurenkarten von Adrian und Donald (siehe M1) zur Hilfe nehmen.

Schritt 2: Die Schüler*innen bilden 2er Teams und spielen die Szene sinngemäß nach.

Schritt 3: Im Anschluss können die verschiedenen Interpretationen der Szene durch die einzelnen Teams gezeigt werden. Dabei müssen nicht alle Teams das Geprobte zeigen, sondern nur, wer möchte!

Schritt 4: In Erinnerung an die Szenen können folgende Fragen besprochen werden: Warum entschließt sich Donald dazu, Adrian von seinem innersten Wunsch zu erzählen? Warum vertraut er ihm plötzlich? Wie fühlt sich Adrian in dem Moment, als Donald sich ihm anvertraut? Was geht durch seinen Kopf?

Vorschläge zur Vor- oder Nachbereitung



BIFF! BAM! POW!

Folgender Spielvorschlag ist eine Abwandlung des verbreiteten Reaktionsspiels „Klatschkreis“, in dem ein Klatschimpuls im Kreis weitergegeben wird. Statt eines einfachen Klatschers werden von Comics inspirierte Geräusche und Bewegungen in Umlauf gebracht.



Es beginnt damit, dass ein Klatschimpuls zusammen mit dem Wort „Paff“ im Kreis nach rechts weitergegeben wird. Ein zweiter Klatschimpuls wird nach links weitergegeben, zusammen mit der Silbe „Piff“.

Ein Impuls über die Kreismitte hinweg wird mit der Silbe „Pow“ weitergegeben.

Weitere Impulse können sein:

a) Impuls „Plömp“ + Bewegung: imaginäre Handgranate vor die Füße des Nachbarn werfen.

Reaktion des Nachbarn: in die Luft springen (Bewegung) + „AHHRRGG“

b) Impuls „Wusch“ + Bewegung: einen imaginären Eimer mit Wasser über den Nachbarn schütten.

Reaktion des Nachbarn: beide Arme schützend vor sich (Bewegung) + „Iiiiiiiii“

Erweiterung: In 2er Teams erfinden die Schüler*innen weitere Impulse + Reaktionen im Comic-Stil. Wichtig hierbei ist, dass die Bewegungen und dazugehörigen Geräusche möglichst ausdrucksstark sind und starke Impulse setzen, die eine prompte Reaktion fordern. In einer **Nachbereitung** können Geräusche & Gesten aus der Inszenierung SUPERHERO am JUB! verwendet werden.

Comic- Synchronisation



In der Inszenierung begleitet ein Schauspieler eine Figur mit Geräuschen, die Comics erinnern, z.B. das Geräusch von Fußstapfen.

*Die Schüler*innen teilen sich in 2er Teams auf. Einer übernimmt die Rolle einer Figur aus dem Stück, der Partner übersetzt seine Bewegungen simultan.*

Wichtig: Die Bewegungen der Figur führen, d.h. die Bewegungen müssen möglichst groß und ausdrucksstark sein, damit der Partner Zeit hat, sie in Geräusche zu übersetzen. Beide Partner müssen einander in diesem Spiel aus Führen und Folgen gut zuhören.

Tipp: Verschiedene Möglichkeiten, sich fortzubewegen auszuprobieren, eignet sich gut für eine akustische Übersetzung.

Hinweis: Wenn mehrere Paare im Raum gleichzeitig agieren, wird es schnell sehr laut. Nach einer kurzen Phase der Improvisation, kann es deshalb Sinn machen, zwei Paare gleichzeitig improvisieren zu lassen, während der Rest der Gruppe zuschaut.

Spiegel & Zerrspiegel



Donalds Krankheit wirkt wie ein „Brennglas“ für pubertätstypische Probleme, z.B. eine gestörte Wahrnehmung des eigenen Körpers. Sein Selbstbewusstsein leidet darunter, dass er seinen Körper als schwach erlebt.

Die Schüler*innen bilden zweier Teams aus A und B. Beide stehen einander mit ausgestreckten Handflächen gegenüber, ohne die Handflächen des anderen zu berühren. Beide bewegen sich gleichzeitig und versuchen dabei die Bewegungen des anderen so genau wie möglich zu spiegeln. Zur Unterstützung kann dabei eine ruhige Musik laufen, wie z.B. der Song „Any other name“ von Thomas Newman (Album: American Beauty).

Variation: Die 2er Teams stehen einander in einem Gang von ca. vier Metern gegenüber. Der Schüler, bzw. die Schülerin in der Rolle des Zerrspiegels überlegt sich, auf welche Weise er die Bewegungen des anderen manipulieren möchte.

Möglichkeiten der Verzerrung könnten sein: vergrößern, verkleinern, ins Gegenteil verkehren, in die Breite, in die Länge verzerren etc.

Nun bewegt sich der andere Schüler wie er möchte zur Musik, während sich der Partner als sein „Zerrspiegel“ bewegt.

Am Ende der Improvisation rät der Bewegte *was* für ein Spiegel der Partner war. Danach werden die Rollen gewechselt.



Doofe Anmachspiele

Jeder kennt sie: Anmachsprüche, die wie Witze erzählt werden.

Bildet Zweierteams und sammelt einige richtig doofe Sprüche.

Wer mag eine „Doofe Anmache“ vor der Gruppe vorspielen?

Dabei können auch zwei Mädchen oder zwei Jungs spielen. Wer wen spielt, ist dabei egal.



„Wenn ich keine Angst hätte, dann...“



In folgender Übung aus dem „Poetry Slam“, haben die Schüler*innen die Aufgabe, einen Text mit dem repetitiven

Satzanfang „Wenn ich keine Angst hätte, dann...“ zu schreiben.

Wenn Sie denken, dass das passt, kann die Aufgabe mit „Wenn ich keine Angst vor Jungs bzw. Mädchen hätte, dann...“ konkretisiert werden. Ziel ist es, dass die Schüler*innen die Möglichkeit haben, über das zu schreiben, was sie gerade am meisten beschäftigt.

Die Texte müssen nicht öffentlich gemacht werden. Im Anschluss können Sie aber nachfragen inwiefern das Schreiben den Blick der Schüler auf ihre Ängste verändert hat?

Projektstage

Projekttag: Entwurf eines Theater-Plakats

Material: M3 (Arbeitsblatt)



Fächer: Kunst & Gestaltung, Deutsch, Medienkompetenz

Mit Hilfe des Arbeitsblatts unter M3, versetzen sich die Schüler*innen in die Rolle einer Graphikerin bzw. eines Graphikers, die die Aufgabe hat, für das Theater ein Plakat zum Stück SUPERHERO zu entwerfen.

Die Schüler*innen entscheiden sich, ob sie das Plakat als Zeichnung oder als Foto gestalten wollen.

Das Plakat soll optisch ansprechend sein und auf das Stück neugierig machen.

Außerdem soll darin ein Hinweis auf den Bruch mit der gängigen Idee des unverletzlichen Superhelden



vorkommen. Als Vorbereitung auf den Plakatentwurf, besuchen die Schüler*innen eine Vorstellung von SUPERHERO am JUB!, oder lesen den Roman von Anthony McCarten.

Ein **Beispiel** für einen Plakatentwurf zum Stück, ist das Cover der deutschsprachigen Ausgabe von Diogenes *Superhero* von Anthony McCarten:



Projekttag: Entwurf eines Bühnen- und Kostümbildes

Fächer: Kunst & Gestaltung

Material: M2

Die Schülerinnen und Schüler versetzen sich in die Rolle eines Bühnen- und Kostümbildners hinein, und entwerfen ein Kostüm- und Bühnenbild für eine zukünftige Inszenierung des Stückes SUPERHERO.



Projekttag: TEKKEN Choreographie

Material: M4 & M5 (Arbeitsblätter)

Fächer: Sport; Kunst & Gestaltung

Grundgedanke des Projekts ist es, mit etwas zu beginnen, was viele junge Menschen interessiert – ein Computerspiel. Ist das Interesse der Schülerinnen geweckt, sind sie praktisch schon in Bewegung versetzt. Anknüpfend daran, werden in der kontinuierlichen Arbeit Konzepte und Bewegungsvokabeln eingeführt, die neue Herausforderungen stellen.

Tekken (jap.: „eiserne Faust“, dt.⁶) ist ein Computerspiel, in dem verschiedene Charaktere miteinander „kämpfen“. Jeder Charakter hat ein bestimmtes Vokabular an Bewegungen („moves“), die sich Kampfsport- Techniken anlehnen.

In diesem Projekt beginnen die Schüler*innen damit, die moves der Charaktere selbst zu erfinden und mit eigenen Bewegungen zu verbinden („Fusion“).

Quelle: Die Idee zu diesem Projekt wurde von Clare Connor konzipiert und von Jo Parker am Newham Sixth Form College in East London weiterentwickelt.

⁶ <https://de.wikipedia.org/wiki/Tekken>



Tipp zur Verwendung von Musik:

Fordern Sie die Schüler*innen auf, einen Song mit zu bringen, der für sie „stark sein“; bzw. „gewollt sein“ oder „angesagt sein“ ausdrückt und spielen Sie diese für die einzelnen Choreografien ein.

Alternative: Die Klasse wählt einen Song aus, der für sie alle „stark sein“ am besten ausdrückt und zu dem alle ihre Choreografie gleichzeitig machen möchten.

Vorschläge zur Nachbereitung

Assoziationskette



Dieses Spiel ist ein Assoziationspiel. Passend zum Stücktitel SUPERHERO sollen in der folgenden Übung zu diesem Begriff Assoziationen gesammelt werden. Dazu werden sich in einem Kreis ein Ball und Begriffe „zugeworfen“. Jede Weitergabe des Balls ist mit der ersten Assoziation verknüpft, die man aus dem vorangegangenen (zugeworfenen) Begriff ableitet. Dabei geht es aber immer um die erste Assoziation des aktuellen Fängers. Die Gruppe stellt diese Assoziation nicht in Frage und es geht immer weiter in der Assoziationskette.

Wichtig dabei ist, dass die Begriffe vom „Werfer“ klar an den „Fänger“ gesendet werden, indem der jeweilige Begriff laut und deutlich ausgesprochen wird.

Beispiel: *Superhero* → *Comic* → *Gummifinger* → *scheitern* usw.

Nicht jeder Jugendliche wird bei dem Begriff „Superhero“ als Folgebegriff „Comic“ sagen. Jeder hat eigene Assoziationen zu den Begriffen, denn es geht um die erste Assoziation des Jugendlichen, nicht um die Logik der gesamten Assoziationskette!

Gerichtsverhandlung



Material: Figurenkarten M1

Folgender Vorschlag zur Entwicklung einer Szene nimmt ein konkretes Ereignis (Fall von Dr. King) zum Anlass, um nach dem gesellschaftlichen Kontext der Anklage zu fragen. Was sagt die Anklage über unsere Werte & Normen in Bezug auf z.B. Sterbebegleitung, Sexualität etc.?

Dr. Adrian King ist angeklagt, den minderjährigen Donald Delpo aus dem Krankenhaus entführt und zu einem Rendezvous mit einer Prostituierten gebracht zu haben. Die Schüler spielen die Gerichtsverhandlung in verteilten Rollen nach. Es gilt: solange die Schuld des Angeklagten nicht bewiesen ist, ist er unschuldig! Ziel der fiktiven Gerichtsverhandlung ist es, herauszufinden: Was ist wirklich passiert und sollte Dr. Adrian King für seine Tat die Lizenz zur Ausübung seines Berufs als Psychologe entzogen werden?

Vorbereitung: Die Schüler*innen entscheiden, welche Figur aus der Geschichte sie verkörpern möchten und in welcher Funktion sie auftreten, z.B. sind sie Zeuge oder Ankläger? Nutzen Sie hierzu die Figurenkarten M1 (im Anhang).

Zusätzlich entscheiden die Schüler*innen, welche Rollen für eine Gerichtsverhandlung besetzt werden müssen (Richterin, Anwälte etc.).

Schritt 1: Beweise sammeln (Detektive)

Schritt 2: Wer tritt auf? Was haben die Figuren zu sagen? Gibt es Geständnisse?

Schritt 3: Schluss- Plädoyer von Dr. Adrian King oder seinem Anwalt

Schritt 4: Zu welcher Urteilsverkündung kommt das Gericht?

Rollenausstieg & Reflexion: Was hat der Prozess und sein Ergebnis über unsere Gesellschaft zu sagen?

Bösewichte

In der Geschichte SUPERHERO kommt *Gummifinger* die Rolle des Bösewichts und Gegenspielers von *Miracle Man* zu.

Gesprächsanregung:



Kommen Sie mit den Schüler*innen ins Gespräch über die Rolle des Bösewichts im Stück, in Geschichten allgemein sowie im Leben. Gesprächsanregungen können sein:

- Welche Geschichten kennen die Schüler*innen, in denen ihnen die Figur des „Bösen“ besonders viel Spaß bereitet hat?
- Warum scheint jede gute Geschichte einen Bösewicht zu brauchen?
- Wenn wir in einer Welt leben würden, in der es nur Bösewichte und Superhelden gibt – wer möchten sie sein?
- Wer in dem Stück SUPERHERO ist der Bösewicht? Der Krebs? Der Arzt? *Gummifinger*? Donald selbst?



Das „geliebte“ Böse

Eine alte Schauspielerlegende besagt, das moderne Theater habe der Teufel erfunden: wenn die mittelalterlichen Kirchen in der einheimischen Bevölkerung niemanden fanden, der bereit war die Rolle des Teufels zu spielen, musste ein Taugenichts aus dem Nachbardorf eingestellt werden. So entstand der professionelle Schauspieler. Jedenfalls wurde der Teufel bald zur beliebtesten Figur des Theaters, denn er ließ die Zuschauer einen Blick auf ihre eigenen niedrigen Begierden und Gelüste werfen und den Verstoß gegen die Regeln des Anstands, der im wirklichen Leben undenkbar gewesen wäre, auf ungefährliche Weise erleben. Als die Kirche solche Aufführungen verbot, machten sich die Schauspieler auf, um auf eigene Faust Theater zu spielen – und seit damals hat der professionelle Unterhalter für die Gesellschaft stets die notwendige Rolle des Teufels gespielt, immer im Widerstreit mit den Menschheitsverbesserern, aber immer geliebt, weil er uns als die unvollkommenen Wesen bestätigt, die wir sind (Jones 2005; S.220).

Donalds Ankunft im Jenseits

Material: M4

Für Donald wird der Tod auf gewisse Weise zu einem „Schlüssel für das Leben“.

Auch der Neurowissenschaftler D. Eagleman stellt sich in seinem Buch „Fast im Jenseits: Oder warum Gott Frankenstein liest“ der Frage, wie unser Leben nach dem Tod aussehen könnte. Erzählt werden vierzig urkomische Geschichten, in denen er über den Tod spekuliert und damit das Leben erklärt.



Schritt 1: Lesen Sie mit Ihren Schüler*innen die Geschichte „Im Lande OZ“ (M4) und stellen Sie sie zur Diskussion.



Schritt 2: Welche Vorstellung haben die Schüler*innen von einem Leben nach dem Tod?



Schritt 3: Die Schüler*innen bilden 2er Teams und entwickeln eine Szene zu Donalds Leben nach seinem Tod: Was erwartet ihn dort? Auf wen trifft er? Welche Fragen bringt er mit und wie lauten die Antworten? Die Teams entwickeln hierzu eine kurze Szene, die anschließend gezeigt werden kann.

Fragen für ein Nachgespräch



Variation: Wenn das Nachgespräch im großen Kreis zu schleppend verläuft, kann dies manchmal daran liegen, dass eine Frage den Schülerinnen und Schülern zu nahe ist. In diesem Fall: Brechen Sie den Kreis ab und lassen Sie die Frage in 2er Teams diskutieren. Kommen Sie danach in den Kreis zurück und lassen Sie die Teams berichten, was sie im Gespräch herausgefunden haben.

Zur Inszenierung:

- Was war deine Lieblingsszene?
- Wenn du einen Teil oder einen Moment aus der Inszenierung ändern könntest, welcher wäre das?
- Beschreibe das Stück in 5 Worten.
- Wann in Leben wäre der perfekte Moment, sich an dieses Stück zu erinnern?
- Mit welchen Erwartungen bist du zum Vorstellungsbesuch gekommen?
- Angenommen das Stück wäre ein Film- zu welchem Genre würde es gehören?
- Welche Gefühle hat das Ende des Stücks in dir ausgelöst? – empfindest du das Ende als ein Happy End oder nicht?

Zur Figur des „Donald“:

- Warum verhält sich Donald oft so abweisend Annäherungsversuchen anderer gegenüber?
- In welchen Momenten und gegenüber wem, öffnet sich Donald?
- Wovor hat er Angst?
- Was bringt ihm Spaß?
- Welche Einstellung in Bezug auf Mädchen/Sex hat die Figur des „Donald“ zu Beginn des Stückes und welche am Ende?

- Ist Donald ein Superheld? Worin besteht seine Superkraft?
- Gibt es noch andere Superhelden in dem Stück?

Zum Thema „Superhelden“:

Hintergrund: In diesem Gespräch sollen die Schüler*innen dazu angeregt werden, das Bild des überzogenen Superhelden zu hinterfragen und dazu auffordern, sich mit eigenen Vorbildern und Selbstwahrnehmung auseinander zu setzen.

- Was ist ein Superheld für dich?
- Welche Eigenschaften hat *Miracle Man*?
- Welche Unterschiede gibt es zwischen deinem Bild eines Superhelden und *Miracle Man*? Wie erklärst du dir diese Unterschiede?
- Welche Situationen fallen dir ein, wo sich Menschen in deinem Umfeld wie Helden verhalten haben?

Quellenangabe

Literatur:

Eagleman, David 2009. Fast im Jenseits: Oder warum Gott Frankenstein liest. Campus Verlag; Frankfurt am Main; S.49.

Jones, Gerhard; 2005. Kinder brauchen Monster: Vom Umgang mit Gewaltphantasien. Berlin, Ullstein Buchverlage.

Peter Coogan: The Definition of the Superhero. In: W. Haslem, A. Ndalianis, C.J. Mackie (Hg.): Super/Heroes. From Hercules to Superman. Washington 2007, S. 21.

Wagemanns, Christina: Superhelden in Literatur und Film. Magisterarbeit zur Erlangung des Magistra Artium der Philosophischen Fakultät der Heinrich-Heine Universität Düsseldorf.

(http://www.mythos-magazin.de/mythosforschung/cw_superhelden.pdf)

Theatertext SUPERHERO nach Anthony McCarten; Bühnenfassung: Christian Schönfelder und Frank Hörner; Diogenes Verlag. Fassung für das Junge Theater Bremerhaven von Tanja Spinger.

Weblinks:

<https://www.felix-bloch-erben.de>

https://de.wikipedia.org/wiki/Anthony_McCarten

<https://www.indiewire.com/c/film/>

https://de.wikipedia.org/wiki/Alter_Ego

<https://flirtuniversity.de/die-angst-vor-frauen-was-wenn-maenner-angst-vor-frauen-haben/>

www.kinderkrebsinfo.de/erkrankungen

Bildmaterial:

Batman „Pow“: <https://www.cbr.com/the-15-most-iconic-comic-book-sound-effects/>

Cover der deutschsprachigen Ausgabe von Diogenes *Superhero* von Anthony McCarten: Foto von Henry Steadman (Ausschnitt) Copyright © Henry Steadman

Icons: <https://icons8.de/icons>

<https://tekken.fandom.com/wiki/Category:Moves>

Link zum Erstellen eines digitalen storyboards: www.storyboardthat.com/de

Legende/ Icons



Schauspiel



Lesen



Information



Bewegung/ Aktion



Zeichnen/ Schreiben



Gespräch/ Erzählen



Aktion mit Musik



Erfinden



Gestalten

Materialien & Kopiervorlagen

M1-M8

M1 Figurenkarten

Donald Delpo: (vierzehn): Schultern dürr wie ein Kleiderbügel
Schräger Vogel. Keine Augenbrauen, keine Haare. Gesicht wie
eine Pellkartoffel. Wut ist seine Standardeinstellung.
Sehnsucht auch. Sein größtes Problem? Sex im Kopf, immer,
seit ein, zwei Jahren schon. Wenn die Filme in seinem Kopf je
in die Kinos kämen, würden die Zensoren nur noch Schnipsel
übriglassen.

Don



Jogginganzug
Beanie
Kopfhörer
Turnschuhe

Renata Delpo (Ende vierzig): Dons Mutter. Energisch, fleißig,
liebepoll. Hat immer ein Stück Holz dabei, damit sie „Klopf
auf Holz“ sagen kann. In einem verzweifelten Versuch, ihren
Schmerz in den Griff zu bekommen, hat sie sämtliche
Amazon Bestseller zum Thema Tod bestellt. Sie weiß alles
über Krebs und Chemotherapie.

Renata



Jeanskleid
Strickmantel
Strumpfhose
Stiefel
Haarknoten

Jim Delpo (Anfang Fünfzig): eins neunzig, schon etwas mehr Bauch, sanfte Stimme. Er ist etwas, was man nicht häufig findet: ein uneigennütziger Anwalt. Immer gesetzestreu. Würde nie abbiegen ohne vorschriftsmäßig zu blinken.

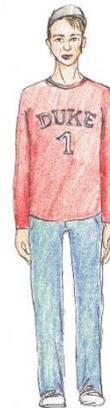
Jim



Chino
Flanelhemd
Brille
weiße Turnschuhe

Jeff Delpo (achtzehn): Dons älterer Bruder. Eigentlich ein unauffälliger Junge, doch in letzter Zeit hat das Bullshit-Gen von seinem Wesen Besitz ergriffen. Seitdem kann er nicht mehr ehrlich sein. Er will nur noch beeindruckend sein. Er hat 65 Freundinnen, wird mit 30 Multimillionär; kann, wenn es darauf ankommt die Meile unter vier Minuten laufen.

Jeff



Longsleeve
Basecap

Dr. Adrian King (Anfang 50): Psychologe, hochgeschätzt, brillant, angesehener Autor. Spricht mit sanfter, gleichmäßiger Stimme. Mustert seine Klienten über den Rand einer imaginären Brille. Kleidet sich schrecklich, in altmodischem Tweed und Cord. Ruhig, gutmütig und geduldig ist, hat er doch etwas Eingeschnürtes, Überkorrektes. Keiner kommt auf die Idee, dass es ihm nicht leichtfällt, er selbst zu sein.

Adrian



Hemd
Cordsakko
Chino
Lederschuhe

Shelly Driscoll (15 Jahre): brünett, unbekümmert im Wohlstand der besseren Kreise aufgewachsen. Jungs sind für sie wichtig und unwichtig zugleich: sie liefern Gesprächsstoff für ihre Clique, aber in Wirklichkeit treten sie nur selten in Erscheinung. Sie mag das Prickeln, die romantische Spannung, den langsamen Strom immer leidenschaftlich werdender Nachrichten von ihren Verehrern.

Shelly



Jeanskleid
Collegejacke
Rucksack
Zopf

Tanya: Mitte zwanzig, Vater Russe aus der georgischen Steppe, Mutter Engländerin. Wespentaille, Körbchengröße C, Sternzeichen Stier, eine Stimme, mit der sie Ozeane beschwichtigen könnte. Sie lässt sich nicht für Sex bezahlen, sie verkauft ihre Schönheit pro Stunde.

Tanya



Body
Negligé
Haare offen

Miracle Man:

Von Don erschaffene Comic-Figur, ein unverwundbarer Superheld, der trotz seiner Unverwundbarkeit immer wieder ins Straucheln gerät und von Zweifeln und Ängsten geplagt ist.

Miracle Man



-bedrucktes
Longsleeve
-Halbmaske
mit Haarteil
und Umhang
-Boxergürtel

Rachel: Spröde, brünett, brav, aber sieht umwerfend aus. Von Donald erschaffene Comic-Figur und Miracle Mans' große Liebe. Er aber darf sie nicht lieben, weil dies seine Superhelden-Kräfte schwächen würde.

Rachel



Jeanskleid
Hasenmaske
mit Perücke

Gummifinger: Von Don erschaffene Comic-Figur, Bösewicht, der danach trachtet, Miracle Man auf immer zu vernichten. Verbirgt sich hinter einer Chirurgenmaske. Mit einem großen SCHNAPP!! zieht er seine Handschuhe an.

Gummi-finger



Maske mit Perücke Gummihandschuhe

Krankenschwester: Von Donald erschaffene Frauenphantasie im knappen Kittel & Gummifingers tollpatschige Assistentin.

Krankenschwester



Jeanskleid transparente Maske mit Gasmaske und Perücke

Erzähler: Noch nie Sex gehabt

Erzählerin: Innen / Adrians Wohnzimmer

Donald flucht unablässig. Adrian flucht auch unablässig, da er seinen Füllfederhalter sucht (den hatte Donald zuvor „mitgehen lassen“).

Opernmusik, Carmen

Donald: Scheiße

Adrian: Donald! *Seine Haare stehen wirr ab. Alexa, leiser. Musik leiser*

Donald: Also Sie sollten sich wirklich mal überlegen, ob Sie sich ne Glatze schneiden lassen.

Adrian: Sagt meine Frau auch immer. Was gibt's?

Donald: Ich bin diese ganze Scheiße so leid.

Adrian: Deine Krankheit? Ich weiß. Aber du gewinnst.

Donald: Ja? Sie kann jederzeit wiederkommen. Was ist wenn sie wiederkommt?

Adrian: Tja... darauf haben wir keinen Einfluss. Eins dürfen wir alle nicht vergessen – nicht das Problem ist wichtig, sondern wie wir damit umgehen.

Donald: Was reden Sie da? Mein Gott. Ihr Leben muss ja wirklich beschissen sein. Alexa, aus!
Musik aus. Pause, flüstert in Adrians Richtung Okay, ich sterbe vielleicht, ohne... ohne dass ich je Sex hatte.

Adrian: M-hm?

Donald: M-hm? Und das ist nicht in Ordnung. Das ist keine...keine – wie haben Sie das genannt? Keine von diesen Variationen. Das ist einfach nur beschissen. Ich habe noch nicht mal... ich habe noch nicht ,nen nackten Busen gesehen, verstehen Sie? Ich sterbe vielleicht, ohne dass ich je nackte Brüste gesehen habe!

Adrian: Hast du morgen Nachmittag schon was vor?

Donald: Warum? Wollen Sie wieder ins Museum gehen?

Adrian: Nein. Zum Zeichenkurs.

Donald: Ich kann Zeichnen.

Adrian: Akt-Zeichnen.

Donald: Sorry.

M3 Arbeitsblatt: Entwurf eines Bühnen- und Kostümbildes

Aufgabe: Versetze dich in die Rolle eines Bühnen- und Kostümbildners und entwerfe ein Kostüm- und Bühnenbild für eine zukünftige Inszenierung des Stücks.

Vorbereitung: Kenntnis des Romans SUPERHERO von McCarten.

Entwurf eines Kostümbildes

Schritt 1: Entscheide, mit wie vielen Darstellern du das Stück inszenieren würdest.

Wie viele männliche und wie viele weibliche Darsteller brauchst du?

Schritt 2: Wie würdest du die Figuren einkleiden? Wie würdest du den Unterschied zwischen den realistischen Figuren des Stücks und den Comic-Figuren zeigen?

Schritt 3: Entwerfe ein Kostümbild für jede Figur und illustriere sie durch Zeichnungen und/oder Foto aus Modezeitschriften.

Einen solchen Kostümbildentwurf nennt man im Theater „Figurine“.

Beispiel für eine Figurine der Figur „Don“ aus der Inszenierung am JUB!

Don



Jogginganzug
Beanie
Kopfhörer
Turnschuhe

Entwurf eines Bühnenbildes

Schritt 1: Wie stellst du dir das Bühnenbild zum Stück vor? Wie willst du die verschiedenen Orte, an denen die Geschichte spielt, zeigen? Alternativ kannst du wie in der Inszenierung am JUB! einen abstrakten Ort wählen.

Schritt 2: Setze deine Überlegungen zum Bühnenbild in Form eines Modells gestalterisch um. Was entsteht, ist die Miniatur deines Bühnenbildes, dass als Vorbild für ein realistisches Bühnenbild dienen kann.

Was du zum Basteln eines Bühnenbildes brauchst:

- Einen Schuhkarton
- Bastelkarton (in verschiedenen Farben)
- Buntstifte
- Bleistift
- Schere und Kleber (Klebestift und Klebeband)
- Lineal

M4 Arbeitsblatt: Entwurf eines Theater-Plakats



Aufgabe: Versetze dich in die Rolle eines Graphikers, der vom Theater den Auftrag hat, ein Plakat für das Stück zu entwerfen. Das Plakat soll schließlich an vielen Orten in deiner Stadt aufgehängt werden und für einen Besuch des Stücks im Theater werben. Das Plakat soll optisch ansprechend sein und auf das Stück neugierig machen.

Ein Beispiel für einen Plakatentwurf zum Stück ist das Cover der deutschsprachigen Ausgabe von Diogenes *Superhero* von Anthony McCarten:

Vorbereitung: Besuch einer Vorstellung SUPERHERO am JUB! oder Kenntnis gleichnamigen Romans.

Entscheide: Willst du das Plakat als **Foto oder Zeichnung** gestalten?

Für ein Fotoprojekt: Bildet 2er Teams und arbeitet ab Schritt 5 zusammen.

Schritt 1: Schließe die Augen und führe dir für die Dauer von 1 Min. die Geschichte bzw. einzelne Szenen daraus, was gesagt wurde etc. noch mal vor Augen.

Schritt 2: Nimm ein leeres Blatt Papier und Stift. Schreibe und/ oder skizziere, woran du dich erinnern kannst: Szenen, Beschreibungen, wörtliche Rede etc..

Schritt 3: Sammele Themen aus der Geschichte. Wenn man die Geschichte als Sinnbild für etwas nehmen wollte, worum würde es gehen? Schreibe deine Ideen auf oder zeichne sie.

Schritt 4: Wähle 3 bis 5 Elemente aus deinen Skizzen und Wortfragmenten aus, die dir besonders gefallen und nutze sie als Grundlage für einen Plakatentwurf.

Schritt 5:

- a) **Für eine Zeichnung:** Zeichne den Entwurf eines Plakates für das Stück SUPERHERO und verwende dabei deine Auswahl an Bild- und Wort Fragmenten.
- b) **Für ein Foto:** Bringt eure Ideen aus Schritt 4 zusammen und setzt sie in einem Fotoshooting um.

Schritt 6: Nach deinem/euren ersten Plakatentwurf, kannst du/könnt ihr die Wirkung deines/eures Motives anhand folgender Fragen an eine andere Person (Geschwister, Eltern, Freund) überprüfen:

- Welche Gefühle drückt das Bild für dich aus?
- Was fällt dir auf? Erkennst du Widersprüche im Bild?
- Fehlt dir etwas? Wer ist nicht zu sehen?
- Wie wird auf dem Bild mit der gängigen Idee des Superhelden gebrochen? Welche Fragen stellt das Bild?

Notiere dir die Antworten und werte sie für dich aus. Wenn du willst, kannst du deinen Plakatentwurf als Reaktion auf die Antworten, die du bekommen hast, weiter aus- und umgestalten.

M5

Im Land Oz

Bei Ihrer Ankunft im Jenseits erhalten Sie eine Schriftrolle, die Sie in einer altertümlichen Schnörkelschrift darüber in Kenntnis setzt, dass Sie nun die Gelegenheit erhalten, vor den Schöpfer der Welt zu treten. Aber nur, wenn Sie zu den Furchtlosen zählen. Sie fragen sich, welche Ausmaße dieser Schöpfer wohl haben muss, dass seine Gegenwart derartigen Mut erfordert. Sie stellen sich sein Antlitz vor, größer als das Rund des Mondes, seine Stimme, lauter als das Tosen von Hundert Vulkanausbrüchen, und Sie ahnen, dass Ihre begrenzte Vorstellungskraft nicht ausreicht für die numinose Erscheinung, der Sie gegenüberzutreten sollen.

Aus der Ferne hören Sie eine dröhnende Stimme, und Ihre Knie schlottern. Sie fragen sich, ob Sie den Mut haben, sich dieser Aufgabe zu stellen.

Vor Ihnen liegt eine lange Reise. Unterwegs ringen Sie Ängste nieder, durchqueren Ströme von Selbstzweifeln, überwinden Gipfel der Arroganz und durchschreiten tiefe Täler des Selbstmitleids. Am Ende des Weges sind Sie voll neugewonnener Zuversicht. Sie fühlen sich bereit, Ihrem Schöpfer von Angesicht zu Angesicht gegenüber zu treten und das Wesen zu sehen, das dieses Meisterwerk, den Menschen, erschaffen hat. Sie gehen auf ein großes Schlosstor zu. Noch lässt die warnende Stimme die Luft erzittern und Sie zweifeln: Gehöre ich zu den wahrhaft Furchtlosen? Bin ich aus dem rechten Zeug gemacht?

Sie stoßen das Tor auf, gehen einen Gang entlang und betreten eine Halle. Dort sehen Sie das Gesicht. Es ist größer als das Rund des Mondes. Es ist ein Anblick, der die Dichter verstummen lässt. In seiner schrecklichen Macht und rhythmischen Anmut ist es nur dem Ozean vergleichbar. Es ist das Gesicht Ihres Vaters und Ihrer Mutter, aus ihm spricht die Weisheit von Tausenden Gelehrten, die Zuneigung von Tausenden Liebenden und das Geheimnis von Tausenden Fremden.

Dieses Gesicht war alle Entbehrungen wert. Es ist eines Herrschers des Universums würdig. Sie zittern und beben vor hypnotisierter Euphorie klebt Ihnen die Zunge am Gaumen. Eine Stimme wie ein Vulkanausbruch erhebt sich und fegt Ihnen das Haar zurück: „Bist du ohne Furcht?“

„Ja“, stammeln Sie. „Deswegen bin ich hier.“

Die Täler des Mundes verziehen sich wie zu einem Grinsen. Dann hören Sie ein elektrisches Surren. Das Gesicht flackert, löst sich in horizontale Streifen auf und verschwindet plötzlich unter zuckenden Phosphorblitzen. Die Halle ist leer, bis auf einen kleinen gelben Vorhang an der Stelle, an der eben noch das Gesicht zu sehen war. Der Vorhang wird zurückgezogen. Ein verhutzeltes Männchen schiebt sich mit runzlicher Hand die Brille aus dem Gesicht. Es ist von Gicht gebeugt. Es zittert. Es trägt ein Fläschchen mit bunten Pillen in der Hand. Es geht gebückt. Es hat ein Hohlkreuz und kaum noch Haare auf dem Kopf. Sie sehen sich an. Das Männchen sagt:

„Furchtlos ist nicht, wer ein großes Gesicht erträgt. Furchtlos ist, wer seine Abwesenheit aushält.“

Quelle: Eagleman, David 2009. Fast im Jenseits: Oder warum Gott Frankenstein liest. Campus Verlag; Frankfurt am Main; S.49.

M6 Arbeitsblatt: Tekken-Choreografie

Schritt 1 – Tekken Bewegungen kopieren

Sieh dir das Blatt mit den Tekken-Bewegungen (M7) an. Wähle aus den Bildern drei Bewegungen oder Positionen aus und kopiere sie.

- Gehe sicher, dass du die Bewegungen in ihren Details erfasst – wo befindet sich die linke Hand der Figur? Ihr/sein rechter Fuß/ in welche Richtung geht ihr/sein Blick?
- Wenn du dich für eine Position entschieden hast, dann entscheide, wie du dich in die Position hinein- und hinausbewegst.
- Übe deine drei Bewegungen eine nach der anderen, so dass du sie exakt wiederholen kannst.

Schritt 2 – Erfinde deine eigenen Tekken Bewegungen

Im Spiel Tekken, hat jeder Charakter sein eigenes Repertoire an Bewegungen. Jede Bewegung hat seinen eigenen Namen. In der Liste (unten), findest du Bewegungen der Figur „Nina Williams“. Wähle drei Bewegungen aus und erfinde Bewegungen für sie.

- Gehe sicher, dass du deine drei Bewegungen exakt wiederholen kannst.

one Two Punch	Round Cutter	Arch Kick
Low Trap	Honey Hop Horizon Slide	Triangle Spread
Arch Kick	Honey Circle	Slide Slap
Diffusion Hand	Vertical Axis	Low Trap Combo
Paddling Beat	Matterhorn Cannon	Arch Kick Combo
Stone Garden	Flip Mirror	Shut Up Stomp
Vine Slash	Wing Knee	Wall Jump
En Garde	Wing Cannon	Spinning Edge Rising
Clock Kick	Shirin Dart	Baton
Delayed Clock Kick	Rose Upper	Circle Knee Hooking Heel
Clock Return	Bloody Masquerade	Alto Rodeo

Schritt 3 – Gestalte deine eigene Solo - Abfolge

Kombiniere deine Bewegungen aus Schritt 1 und Schritt 2 zu einer Solo-Abfolge

- Bringe deine sechs Bewegungen in eine Reihenfolge (alles ist möglich!)
- Verwende jede Bewegung nur einmal.
- Gehe sicher, dass du deine Abfolge exakt wiederholen kannst.

Ergebnis: „Tekken - Abfolge“!

Schritt 4 – „Fusion“

Erfinde deine eigenen Bewegungen und füge sie in deine Tekken- Abfolge ein.

a) Finde deine eigenen Bewegungen für eine:

Drehung

Fortbewegung am Boden

Sprung

Armgeste

Gleichgewicht

- Gehe sicher, dass du jede Bewegung exakt wiederholen kannst.
- Mache deutlich, wie deine Bewegung beginnt und wie sie endet.

c) Füge deine Bewegungen auf folgende Weise in deine Tekken- Abfolge ein:

Tekken move 1

Drehung

Tekken move 2

Fortbewegung am Boden

Tekken move 3

Sprung

Tekken move 4

Arm- Geste

Tekken move 5

Gleichgewicht

Tekken move 6

Ergebnis: „Fusion“- Abfolge, die sich aus Tekken-Bewegungen und deinen eigenen Bewegungen zusammensetzt.

Schritt 5 – Zeigen

Zeige deine Abfolge anderen aus deiner Gruppe. Schaue deren Abfolge an.

Gebt euch gegenseitig ein Feedback – Welche Momente waren für dich am spannendsten und warum?

Mögliche Erweiterungen:

a) Duett

Bringe deine Abfolge einem Partner bei. Lerne dessen Abfolge. Kombiniert eure Abfolgen zu einem Duett. Entscheidet: Wollt ihr alles gleichzeitig machen? Wollt ihr, dass es wie ein Kampf aussieht? Wollt ihr beide Möglichkeiten kombinieren- oder etwas ganz anders machen?

c) Raumwege (Solo)

Gestalte deine Abfolge, indem du dich dabei im Zickzack durch den Raum bewegst.

c) Dynamik (Solo)

Gestalte deine Abfolge durch Veränderung ihrer Dynamik:

- Wähle eine Sequenz aus deiner Abfolge aus, die du sehr langsam machst.
- Wähle eine Sequenz aus deiner Abfolge aus, die du sehr schnell machst.
- Wähle eine Sequenz aus deiner Abfolge aus, die du mit viel Kraft machst.
- Wähle eine Sequenz aus deiner Abfolge aus, die du mit einer leichten und fließenden Kraft machst.

M7 Tekken-Bewegungen (Ergänzung zum Arbeitsblatt M6)



Quelle: <https://tekken.fandom.com/wiki/Category:Moves>

„Ich habe mich gefühlt wie ein kleiner Alien“

Tanja Spinger, Dramaturgin, im Gespräch mit Angela Duhr, Leitende Psychologin des psychologischen Dienstes des Eltern-Kind-Zentrums Prof. Hess und Alyson Schneider, Krebspatientin und Psychologiestudentin, 27 Jahre alt.

Spinger: Wann trat der Krebs in dein Leben?

Schneider: Ich hatte mit dreizehn einen Ping-Pong großen Tumor. Und wie das im Teenie-Alter so ist, habe ich einfach so getan als wäre er nicht da. Eines Tages hat meine Mutter Panik bekommen und gesagt: «Ich habe ein ganz blödes Gefühl, wir fahren jetzt zum Arzt.». Ich hatte Malignes Lymphom, das ist Lymphknotenkrebs, eigentlich die heilbarste Krebsart, die es gibt. Die Chemo ist zwar hart, aber über 90% schaffen es normalerweise zu genesen. Die Chemo war natürlich mit Haarverlust verbunden, ich bekam Strahlentherapie und Cortison und habe dann in drei Monaten 15 Kilo zugenommen. Dann war ich mit 14 ein glatzköpfiger Teenie. Das Verständnis meiner Mitschüler*innen in dem Alter war natürlich schwierig.

Während der Chemotherapie durfte ich nicht in die Schule, aber während der Strahlentherapie habe ich mich stur über den Willen der Ärzte hinweggesetzt und wurde dann mit dem Taxi von der Schule zur Strahlentherapie gefahren.

Mit Anfang 17 kam das erste Rezidiv bei mir, also war ich wieder auf Station 5 zu besuch, in der Zeit hatte auch mein Vater Krebs und ist letztendlich dann daran gestorben. Ein Jahr später habe ich mein Abi geschrieben. Es war immer eine extrem fordernde Zeit, gerade mit 14 hatte ich nicht mehr das Gefühl mit meinen eigentlichen Freunden auf einer Wellenlänge zu sein. Ich habe mich gefühlt wie ein kleiner Alien, der nicht mehr auf demselben Level mit den anderen kommunizieren und agieren kann. Ich habe mich sehr fehl am Platz gefühlt und dementsprechend hat sich mein Verhalten auch geändert.

Spinger: Wie hast du dich nach der Diagnose als Mensch verändert?

Schneider: Man verliert einen Teil seiner Unschuld – die Leichtigkeit und Sorgenlosigkeit des Lebens wird einem mit einem Mal weggenommen. Während der Behandlung ist man gut aufgehoben, es wird sich um einen gekümmert, man hat einen Plan. Und dann ist man fertig. Und alle sagen «herzlichen Glückwunsch, du bist gesund!». Aber dann begreift man erst was passiert ist – dass das Leben nicht sorgenlos ist und dass sich in jeder Sekunde alles ändern kann. Gerade das als Teenager zu erleben, wo sich die Gedanken doch normalerweise um Jungs, Klamotten und Feiern kreisen, ist hart. All das, was für deine Altersgenossen normal ist, scheint

für dich plötzlich unerreichbar. Ich habe versucht für die anderen eine Rolle weiter zu spielen, um so leicht und normal zu wirken wie alle anderen in meinem Umfeld. Aber das war nur eine Maske. Aus meinem Freundeskreis wurde ich rausgemobbt – wie Teenies halt sind. Da fehlt einfach das Verständnis für anderes Verhalten. Für meine alten Freunde bin ich einfach anders geworden und damit konnten sie nicht umgehen.

Spinger: *Hattest du das Gefühl, dass du weiser geworden bist als andere Menschen, die sich an Oberflächlichkeit orientieren? Oder war der Wunsch wie alle anderen zu sein, stärker?*

Schneider: Ich glaube, das war ein sehr starker Mix. Gerade als Teenager möchte man eigentlich nur «normal» oder beliebt sein. Es ist wie eine Radiofrequenz, alle senden auf einem Kanal, aber bei einem Selbst hat sich etwas gedreht und man ist nicht mehr auf der richtigen Welle, sondern irgendwo dazwischen. Das ist ein sehr schwieriger Spagat.

Spinger: *Gab es in deinem Leben viele Dinge, die für dich besonders waren, aber für andere (gesunde) Menschen ganz normal?*

Schneider: Es war mir wichtig, die 15 Kilo Kortison wieder runter zu bekommen. Man versucht einfach nur mit den anderen mitzuhalten, obwohl es oft nicht möglich ist. Mit 17 hatte ich zum zweiten Mal ein Rezidiv und habe meinen Vater verloren, mit 20 hatte ich ein drittes Rezidiv und mit jetzt 26 habe ich mein viertes. Das eigene Denken verändert sich, man findet mehr zu sich und zu den für einen selbst wichtigen Dingen. Als ich die ersten beiden Male krank war, ging es nur darum, wieder zu den Anderen zu passen, mittlerweile versuche ich meinen eigenen Weg zu finden. Ein untypischer Weg, den vielleicht nicht jeder versteht, Irgendwann geht es nicht mehr darum, den anderen zu zeigen, dass alles wie vor der Krankheit ist – es ist auch unrealistisch. Man entwirft sein Leben neu und passt es an sich selbst an.

Früher war es für mich einfacher mir eine Maske zuzulegen, um sich anzupassen. Denn wenn es schwierig ist, dann verliere ich Freunde, dann kann ich nicht ich sein, also bin ich lieber nicht ich und habe Freunde. Da kommt nach Jahren einfach der Punkt, an dem das Innere kollabiert.

Spinger: *Würdest du sagen, dass Kinder und Jugendliche mit dieser Diagnose vor andere Herausforderungen gestellt werden, als Erwachsene?*

Schneider: Absolut. Wenn man Krebs im erwachsenen Alter bekommt hat man im besten Falle schon eine eigene Stabilität aufgebaut, man hat Strukturen, die einem Sicherheit geben, viele Fragen muss man sich selber nicht mehr stellen. Im jungen Alter ist man ja eigentlich auf der Reise dorthin. Als Teenager kennst du deine eigenen Gefühle ja sowieso nicht, du bist praktisch auf einer Reise, aber auf einmal stürzt das Flugzeug ab und du paddelst im Wasser, weißt aber nicht, wann du gerettet wirst. Irgendwann wirst du wohl wieder an Land kommen, aber wenn du dich wieder in ein Flugzeug setzt, kannst du den Absturz nicht mehr vergessen, du wirst immer wieder Angst haben, weil du weißt, was passieren kann. Und diese Angst verhindert so viel und beeinflusst das gesamte Denken.

***Spinger:** Wäre es deiner Meinung nach besser, wenn Menschen mit Krebs in eine gesonderte Schule gehen könnten?*

Schneider: Nein, die Gesellschaft an sich bleibt ja trotzdem bestehen. Man sollte als Teenager, auch wenn man es nicht möchte, parallel eine Therapie machen, auch eine Familientherapie. Um sich mit dem Krebs auseinanderzusetzen und um einen Teil der Leichtigkeit wiederzubekommen.

Der Körper spielt auch eine große Rolle. Es ist schwierig, sich wieder mit dem eigenen Körper anzufreunden, nach dem man ihn praktisch als Feind erlebt hat. Das Grundvertrauen in die Unterstützung des eigenen Körpers fehlt. Man merkt oft nicht, wie sehr man seinen Körper hasst, aber ich habe bis heute ein gestörtes Verhältnis zu meinem Körper. Es führt wirklich zu einer Wahrnehmungsstörung des Körpers und des Selbstbewusstseins, die nicht zu unterschätzen ist.

Duhr: Bei den pubertierenden Jungs habe ich tatsächlich erlebt, dass Sexualität eine große Rolle spielt. Bei Mädchen in dem Alter findet das eher nicht statt, dafür ist einfach kein Platz in dieser Zeit. Dafür gibt es eine viel zu große Verunsicherung mit dem Körper.

***Spinger:** Wird das Thema Sexualität dann einfach ausgeblendet?*

Schneider: Nein, nicht ausgeblendet. Man fühlt sich einfach nicht sicher genug, weil die eigene Wahrnehmung des Körpers so verschoben ist. Man denkt «ich sehe ekelig aus», es würde mich sowieso niemand wollen, deshalb rückt man tatsächlich davon ab. Nicht, weil man es selber nicht möchte, sondern weil man sich nicht vorstellen kann, dass jemand anderes einen so schön finden kann.

Duhr: Jungs neigen dazu, sich ab 13 Jahren stark mit ihrer Sexualität auseinanderzusetzen.

Eine Krebsdiagnose verändert da den Wunsch nach dem Erleben der eigenen Sexualität nicht. Uns Frauen scheint es in großen Stresssituationen gemein, dass die Triebe auf das wesentliche heruntergefahren werden. Es ist ein sehr zentrales Thema tatsächlich und bleibt immer eine riesige Herausforderung.

Spinger: *Was macht die Krankheit mit dem Rest der Familie, besonders den Eltern? Wie sollten die eigenen Eltern idealerweise damit umgehen?*

Schneider: Eltern sollten ihre Sorgen für sich behalten und nicht zeigen, wie ernst es eigentlich ist. Nicht alles übertrieben schönreden, aber einfach da sein. Man sollte sich wahrscheinlich selten so verhalten, wie man es selbst am besten empfindet. Eltern sollten in solchen Situationen einfach darauf achten, was ihrem Kind gut tut und nicht, wie sie sich selber verhalten wollen.

Spinger: *Wie sehen Sie Ihre Funktion im Umgang mit den Krebspatienten? Wie gehen Sie an solche Situationen ran?*

Duhr: Dieser Rahmen führt einfach dazu, dass man in sehr kurzer Zeit ein sehr enges Verhältnis schafft und somit auch schwierigere Themen behandeln kann. Man merkt, wenn die Beziehung stimmt und man zueinander passt. Die Not und Probleme sind groß und deshalb beginnt man sehr schnell, sehr intensiv miteinander zu arbeiten.. Es macht es wesentlich einfacher, sich auf so eine Intensität einzulassen und damit schafft man Fortschritte, die normalerweise in 10 Jahren nicht möglich sind.

Schneider: Mit 21 hatte ich die dritte Erkrankung, mit Stammzellenspende. Bis zum letzten Jahr hatte ich seelisch einen sehr großen Notstand. Meine Mutter wurde damals auch mit Krebs diagnostiziert und mein Vater ist wenige Jahre davor daran gestorben, also wurde ich in dieser Spirale immer weiter nach unten gezogen und habe nur noch eine Maske getragen. Im Sommer 2018 wurde bei einer Nachuntersuchung erneut Krebs festgestellt, dabei war ich kurz davor zum ersten Mal wieder auf einem besseren Weg. Der Fund wurde zu Beginn auch sehr fahrlässig behandelt und alles summiert hat mich wieder ganz nach unten gerissen. Das hat auch dazu geführt, dass ich Suizidgedanken hatte, bis seelisch nichts mehr ging. Und dann ist mir eingefallen, da ist jemand, dem ich immer vertraut habe, der mir immer das Gefühl gegeben hat, für jedes Problem gibt es eine Lösung. Das Wissen, jemanden zu haben, der nicht auch nur eine Minute zögert, um zu helfen. Ich glaube für viele Teenager oder Kinder sind Psychiater/Psychologen prägende Menschen.

Spinger: *Sie können nicht direkt heilen, also was ist für Sie das Ziel Ihrer Arbeit?*

Duhr: Es ist für mich wichtig, dass meine Patient*innen auf die heilen Bereiche ihres Lebens schauen. Die Dinge, die heil sind, die hell sind, gibt es ja trotz Krebs weiterhin. Es hilft sie zu spüren und zu bewahren, selbst wenn der Rest gerade sehr schwer ist. Denn auch die Zeit hier ist Lebenszeit. Krebs ist eigentlich das uninteressanteste an den Patient*innen, denn dieser ist meistens klar diagnostiziert. Es gibt sehr viel spannendere Dinge gemeinsam zu entdecken, wie jemand denkt, was ihm wichtig ist, wo er sich sieht. Wo er die besten Erfahrungen seines Lebens gemacht hat, welche Menschen ihm guttun und warum das alles so ist.

Schön ist immer, viele Patient*innen sagen, sie gehen mit einer größeren Leichtigkeit aus dem Raum, als sie gekommen sind – egal wie scheiße gerade alles ist.