

Carsten Lincke

**Projekt „Be a hero“. Helden als Vorbilder
der Jugendkultur im Kunstunterricht**

Magisterarbeit

BEI GRIN MACHT SICH IHR WISSEN BEZAHLT



- Wir veröffentlichen Ihre Hausarbeit, Bachelor- und Masterarbeit
- Ihr eigenes eBook und Buch - weltweit in allen wichtigen Shops
- Verdienen Sie an jedem Verkauf

Jetzt bei www.GRIN.com hochladen
und kostenlos publizieren



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de/> abrufbar.

Dieses Werk sowie alle darin enthaltenen einzelnen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsschutz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlanges. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen, Auswertungen durch Datenbanken und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe (einschließlich Mikrokopie) sowie der Auswertung durch Datenbanken oder ähnliche Einrichtungen, vorbehalten.

Impressum:

Copyright © 2013 GRIN Verlag
ISBN: 9783668262317

Dieses Buch bei GRIN:

<https://www.grin.com/document/336179>

Carsten Lincke

Projekt „Be a hero“. Helden als Vorbilder der Jugendkultur im Kunstunterricht

GRIN - Your knowledge has value

Der GRIN Verlag publiziert seit 1998 wissenschaftliche Arbeiten von Studenten, Hochschullehrern und anderen Akademikern als eBook und gedrucktes Buch. Die Verlagswebsite www.grin.com ist die ideale Plattform zur Veröffentlichung von Hausarbeiten, Abschlussarbeiten, wissenschaftlichen Aufsätzen, Dissertationen und Fachbüchern.

Besuchen Sie uns im Internet:

<http://www.grin.com/>

<http://www.facebook.com/grincom>

http://www.twitter.com/grin_com

Universität Erfurt
Professur für Künstlerische Praxis
Magisterarbeit
WiSe 2013/2014

**Projekt „Be a hero“ –
Helden als Vorbilder der Jugendkultur im Kunstunterricht**

Carsten Lincke
3. Fachsemester
Kunsterziehung und Ethik

Inhaltsverzeichnis

I. Prolog – Helden als notwendiges Konstrukt zweier paralleler Welten	4
II. Grundlegende Klärung: Was heißt „Held“? Gibt es die eine Heldenvorstellung überhaupt?	6
II. 1. Die Bedeutung von „Held“	6
II. 2. Der Wandel der Bedeutung des Heldenbegriffs als multifaktorielles Erscheinungsbild – Der Versuch einer schematischen Darstellung	7
III. Heldenrollen im Wandel der Zeit: Die Dialektik von Heldencharakter und gesellschaftlichen Wandel – Eine phänomenologische Betrachtung	8
III. 1. Der Ursprung des Helden im Mythos der Antike	8
III. 2. Der Aufstieg des Christenhelden Jesus Christus	9
III. 3. Der fromme Held Ritter Siegfried?	10
III. 4. Kriegshelden und Staatsdiener als Wegbereiter der Superhelden und Idole	11
III. 5. Die Medialisierung der Helden: Medienhelden – Helden der (Post)Moderne	13
III. 6. Die Virtualisierung der Welt: Helden der Zukunft	15
IV. Die Lichtung des Maskulinen durch die Emanzipation der Frau: Heldinnen und ihr Kampf um Anerkennung	18
V. Heldenmoral – Das Moralkonstrukt der Helden zwischen Affektion und Vernunft	19
VI. Helden des Alltags als Vorbilder für das Weltbild des Heranwachsenden – Ein Erziehungsauftrag	23
VI. 1. Die Erziehungsrolle der Eltern und die Bedeutung von Geschwistern	23
VI. 2. Lehrer/innen als Erziehungsberechtigte des 21. Jahrhunderts?	25
VII. Medienhelden: Ergebnisse der aktuellen Forschung zur Vorbildrolle der Helden aus den Medien	28
VII. 1. Medienhelden als Vorbilder in der Kindheit	28
VII. 2. Medienhelden als Vorbilder der Jugend	30
VIII. Ein entwicklungspsychologischer Überblick vom Kind bis zum jungen Erwachsenen: Kognition – Moral – Vorbildrolle	32
IX. Die Identitätsbildung im Jugendalter: Die Bedeutung von Helden im Identitätsbildungsprozess der Jugendlichen	34

X. Projekt: Be a hero	37
X. 1. Was ist Projekt-Unterricht?	38
X. 2. Didaktische Überlegungen – Didaktische Konzeptionen	39
X. 3. Eine Unterrichtseinheit über Helden im Comic	41
X. 3. 1. Ablauf	41
X. 3. 2. Begründung	42
X. 3. 3. Reflexion	43
X. 4. Eine Projektsequenz über Helden im Comic	45
X. 4. 1. Ablauf	45
X. 4. 2. Begründung	45
X. 4. 3. Reflexion	46
X. 5. Überlegungen zu performativen Herangehensweisen im Umgang mit der Thematik „Ein Held sein“	46
XI. Epilog – Zusammenfassung	49
XII. Literaturverzeichnis	52
XIII. Abbildungen	57
XIV. Abbildungsverzeichnis	71
XV. Anhang	75
XV. 1. Arbeitsblätter	75
XV. 2. Tafelbilder	78
XV. 3. Didaktische Pläne	81

I. Prolog – Helden als notwendiges Konstrukt zweier paralleler Welten

Aus den Schornsteinen der Waffenfabriken steigen schwarze Rauchwolken auf und verfinstern den Himmel. Häuser sind ausgeplündert und angezündet. Menschen hungern und sind ohne Obdach. Abends herrscht Ausgangssperre. Feste, Versammlungen, Musik und Kunst sind verboten. Zuwiderhandeln wird geahndet. Homosexuelle, Gläubige und Arbeits- sowie Kriegsverweigerer werden weggesperrt oder hingerichtet. Die Steuern werden zum großen Teil für Staatsbankette und private Vergnügungen der Staatsführung verwendet. Schulen wurden schon vor langer Zeit wegen der Einsturzgefahr durch Bombeneinschläge geschlossen. Die Frauen und Mädchen arbeiten in den Waffenfabriken und die Männer und Jungen ziehen in den Kampf für den Herrscher. Gekämpft wird bis zum letzten Mann im Krieg um die Macht über die letzten Ölvorräte, nicht um Freiheit.

Eine solche Weltbeschreibung verweist auf eine Fiktion, eine Utopie ohne Helden, ein „Antitopia“. Hierzu soll als Kontrast die umgekehrte Polarität einer Super-Utopie¹ aufgezeigt werden, welche Helden als allgegenwärtig und omnipräsent beschreibt.

Industrie spielt keine Rolle. Atomkraft und fossile Brennstoffe sind zur Bewahrung der Natur verboten. Man lebt in Eintracht mit der Natur. Jeder hilft jedem. Niemand muss hungern und dürsten. Es gilt das Prinzip der Nächstenliebe als oberstes Leitbild der menschlichen Weltbevölkerung. Das Staatsoberhaupt wird demokratisch von einer Mehrheit gewählt. Seine Aufgabe ist nur Repräsentanz und Verkündung von Volksentscheiden. Die eigentlichen Entscheidungen liegen beim Volk, das durch Mehrheitsentscheide über diverse Themen entscheidet. Arbeit gründet sich auf dem Prinzip der Freiwilligkeit und der Solidarität. Jeder arbeitet, weil er einen Beitrag für die Gesellschaft leisten will. Steuerliche Verpflichtungen an sich gibt es nicht, weil jeder einen Beitrag für die Gesellschaft leistet, indem er bestimmte Aufgaben übernimmt. Geld hat nur eine untergeordnete Rolle, weil alles nach dem Prinzip der Zweckmäßigkeit funktioniert. Kriege sind ein Fremdwort in dieser Welt, weil Grenzen nur zur Gebietsverwaltung und nicht zur Abgrenzung gegen andere Kulturen dienen.

Die erste Welt ist eine zu meidende und die zweite eine wünschenswerte Welt. Unsere Zivilisation befindet sich zwischen diesen beiden Paralleluniversen. Hierbei sei darauf verwiesen, dass sich einige Kulturen mehr einem diktatorischen Weltbild wie in der ersten Beschreibung annähern, z. B. Iran und Russland. Demgegenüber weisen einige Kulturen ein hohes Vorbildpotential im Sinne des zweiten beschriebenen Weltentwurfs auf, z. B. Norwegen. Bei den beiden aufgeführten Utopien sind zwei konträre Heldenkonstruktionen vorstellbar. Zum einen der Antiheld und zum anderen der Alltagsheld. Wie zeigen sich nun Helden wirklich in unserer Welt?

Macht bedeutet Geld. Alltagshelden sind sowohl arm als auch reich. Ihre guten Taten bleiben meistens ungeachtet oder werden durch die Medien im entgegengesetzten Sinn gedeutet. Politiker entscheiden nicht ausschließlich für das Volk, sondern auch für die lukrativste Interessensgruppe. Im Film verhindern diverse Heldendarstellungen, von tragisch bis superutopisch, die Missstände in der Welt, auch gegen den drohenden Weltuntergang. Dabei scheitern sie auch, so wie im realen Leben die Schauspieler, die sie spielen. Soldaten fallen

¹ Die beschriebene „Super-Utopie“ orientiert sich an Morus Werk „Utopia“, wobei es um ein friedliches Volk auf einem Inselstaat geht. Vgl. Morus, Thomas: *Utopia*, ergänzte Ausgabe, Stuttgart 2003. Das Wort „Super-Utopie“ erscheint treffender als „Utopie“, weil es die positive Bedeutung eines Nicht-Ortes betont.