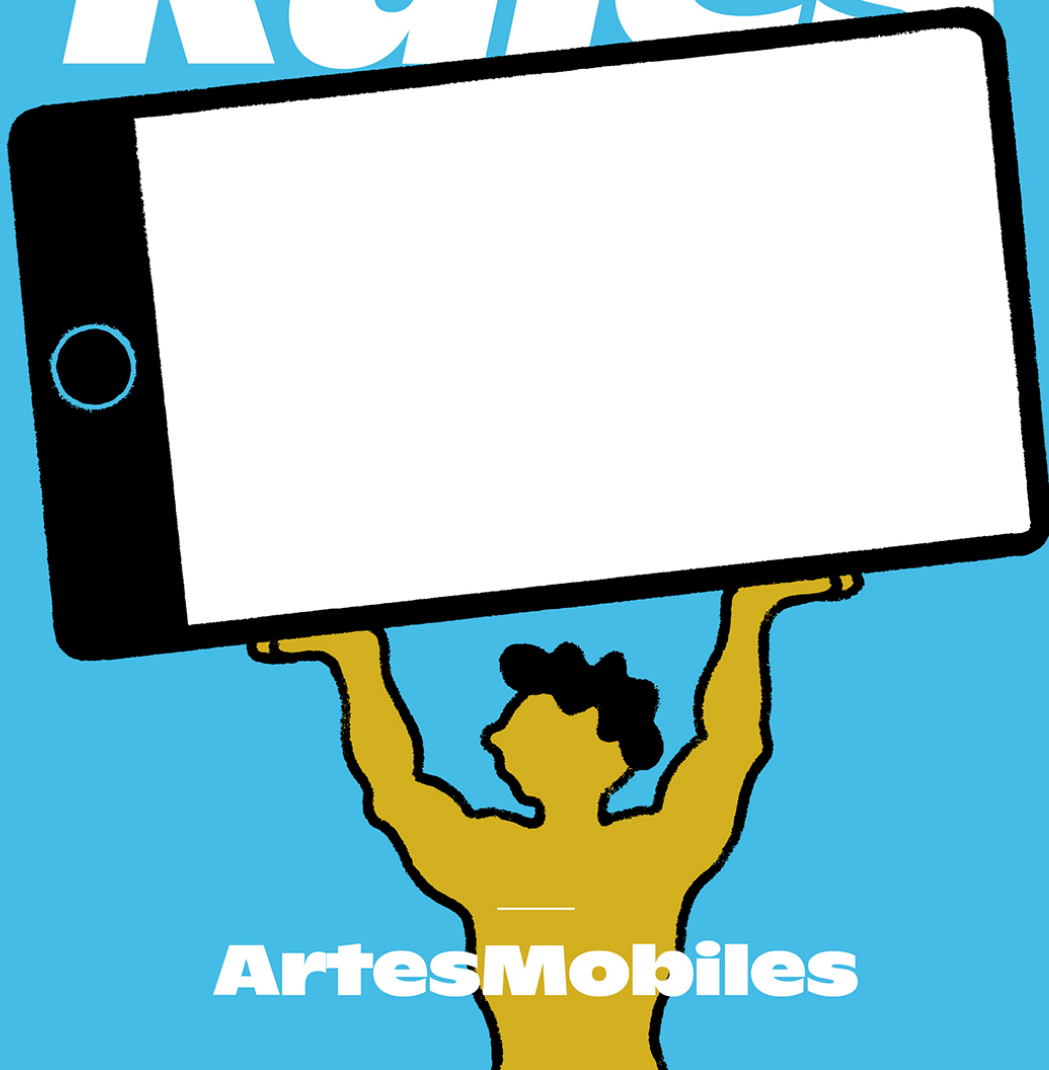


Her- kules



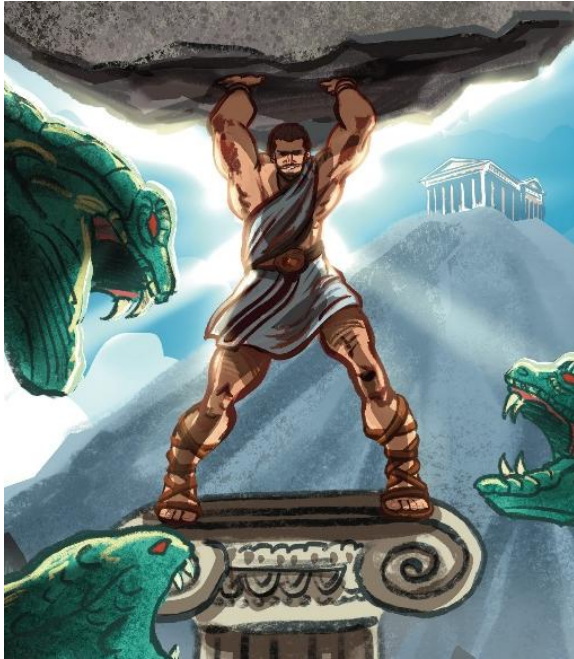
ArtesMobiles

Theaterpädagogisches Begleitmaterial

Premiere: 19.04.2026

Aufführungsdauer: ca. 75 Minuten

Herzlich Willkommen im Westfälischen Landestheater!



Motiv: Stefan Sombetzki, Bühnenmaler am WLT

Haben Sie sich „Herkules“ wie auf dem Bild links vorgestellt? Ja? Wir uns auch, als das WLT sich 2024 entschied, Herkules auf den Spielplan zu nehmen. Dann haben wir entschieden, in Herkules das Thema „Digitalität“ mitzuverhandeln. Daraus entstand

HERKULES.EXE

Das Spiel. 12 Aufgaben. 12 Level.

Wir freuen uns über Ihr Interesse an „Herkules“, unserem Kinder- und Jugendstück ab 10 Jahren.

Mit dem vorliegenden Begleitmaterial erhalten Sie Anregungen zur Vor- und Nachbereitung des Vorstellungsbesuches im Unterricht sowie dramaturgische Informationen zum Stück.

Wenn Sie einen Vorstellungsbesuch durch eine unserer Theaterpädagoginnen vorbereiten oder nachbereiten lassen möchten, zögern Sie nicht anzurufen oder eine E-Mail zu senden.

Hier finden Sie den QR-Code für **BIPARCOURS**, um den Theaterbesuch mit Ihrer Klasse vor- & nachzubereiten.



BiParcours

Für interaktive
theaterpädagogische
VOR- und NACHBEREITUNG
bitte QR-Code scannen.

<https://biparcours.de/bound/wltherkules>

Westfälisches Landestheater e.V.
Europaplatz 10, 44575 Castrop-Rauxel
theaterpaedagogik@westfaelisches-landestheater.de
Tel.: 02305 – 9780-26/-27/-56

Inhaltsverzeichnis

Die Besetzung	4
Stückinformation.....	5
Interview mit ArtesMobiles.....	6
Die Grundlage der Stückentwicklung – Interviews mit Jugendlichen	8
Die Figuren.....	10
Die Mannosphäre	12
Das Bühnenbild	12
Vergleich des Mythos und HERKULES.EXE	14
Herkules und seine zwölf Heldentaten	16
Spielideen zur Vor- & Nachbereitung.....	16
Ja-Nein-Spiel:	17
Alle die ... gerne Superkräfte hätten!	18
Rekord im Zocken.....	18
Avatare gestalten	19
Erstellen von „Instagram“ Fotos.....	19
Herkules Remix.....	20
Fragen für ein Nachgespräch	23
Service.....	25
Impressum.....	26

Die Besetzung

Aymara Charlotte Dittmer / Jamila Boukhers

Sam David Kiefer

Mira Nele Reins

Emanuel Alexander Maria Wolff

Benno Mario Brutschin / Christian Zell

Max Christian Zell

Bühnenregie / Text / Ausstattung: Nina Maria Stemberger

Audiovisuelle Regie / Sound Design: Birk Schmithüsen

Creative Coding: Birk Schmithüsen, Meredith Thomas, Eleanor Vincent

Dramaturgie Sabrina Klose

Theaterpädagogik Michi Cordes, Lisa Liebler

Interviews Michi Cordes, Martha Kapfhammer, Ina Reifel

Regieassistenz / Abendspielleitung Sophie Charlotte Dittmer

Praktikantinnen Martha Kapfhammer, Gülcan Turgut

Bühnentechnik Felix Eckert, Kolja Fiebig, Emanooel Sedighian, Joshua Seiler

Licht Aaron Merkel

Ton / Video Amir Abas Saheli

Maske Celine Eickenbusch

Garderobe Cornelia Zapf

Stückinformation

Was ist mit Max passiert? Früher war er einer von uns, jetzt ist er weg. Er ist immer mehr abgetaucht: Schule schwänzen, Treffen absagen, nur noch zocken. Fünf Freund*innen begeben sich auf Spurensuche und landen bei einem Game: **HERKULES.EXE**

Das Game wirkt zuerst wie ein cooler Zeitvertreib: krasse Level, heldenhafte Aufgaben. Doch

HERKULES.EXE liest mehr als Highscores, es kennt ihre heimlichen Wünsche und spürt ihre Ängste. Level für Level verschwimmt die Grenze zwischen Spiel und Realität. Schlaf? Weg. Freund*innen außerhalb? Scheinen plötzlich nicht mehr so wichtig. Nur eines kann die Clique retten: ihre Freundschaft. Aber reicht Vertrauen gegen eine Welt, die dich fesselt?

In **HERKULES** ist fast alles, was auf der Bühne sichtbar und hörbar ist, von einer KI erzeugt, jedes Bild, jede Animation, jeder Sound und auch der Text. Aber **HERKULES.EXE** ist nicht nur das Spiel im Stück, es ist auch ein von uns programmiertes Infrastruktursystem, mit dem wir alles produziert haben.

Der Einsatz von KI in der Kunst ist umstritten und das aus guten Gründen. KI-Modelle werden mit Millionen von Bildern trainiert, oft ohne die Künstler*innen zu fragen, deren Werke dafür benutzt wurden.

Gleichzeitig haben Künstler*innen schon immer mit neuen Technologien experimentiert: mit Fotografie, als die noch als Betrug galt, mit Video, mit Synthesizern, mit dem Internet.

Für ArtesMobiles ist jede neue Technologie vor allem eins: ein Material, das sie noch nicht kennen und das sie zwingt, anders zu denken als gestern. Für sie ist Technologie auf der Bühne kein Effekt, sondern ein*e Mitspieler*in, der/die mitdenkt, mitspielt und jede Vorstellung einzigartig macht.



*David Kiefer, Jamila Boukhers, Nele Reins, Christian Zell, Alexander Wolff;
Foto: Volker Beushausen*

Interview mit ArtesMobiles

Premiere von „Herkules“: Helden auf der digitalen Bühne

Die neueste Produktion des Westfälischen Landestheaters katapultiert das Publikum in eine digitale Parallelwelt. In „HERKULES.EXE“ verschmelzen antike Mythen und künstliche Intelligenz mit der Lebensrealität von Kindern und Jugendlichen. Das WLT realisiert die Produktion gemeinsam mit dem Künstler*innen-Duo ArtesMobiles. Im Interview berichten die Mitglieder Nina Maria Stemberger, Birk Schmithüsen und das eigens dafür entwickelte KI System von ihrer Arbeit.

Interview von Sabrina Dubray (WLT Presse), 16.4.2026.

Nina und Birk, ihr seid gemeinsam das Künstler*innen-Duo Artes Mobiles. Seit 13 Jahren arbeitet ihr zusammen. Was zeichnet euren Stil aus?

Nina: Wir erforschen neue Technologien künstlerisch, besonders solche, die noch nicht im Mainstream verwendet werden. Birk ist der Technik-Nerd unter uns und ich bin das Bindeglied zwischen Bühne und Technik.

Birk: Unser Theaterstil unterscheidet sich vom klassischen Sprechtheater. Wir lassen die Genres wie Objekttheater, Tanztheater und Installationen verschwimmen.

In „HERKULES.EXE“ verknüpft ihr die antiken Aufgaben des Herkules mit der modernen Jugendkultur. Wie passt das zusammen?

Birk: Während der Textentwicklung haben wir erkannt, dass es zwischen der Lebenswirklichkeit der Jugendlichen und der antiken Mythologie viele Analogien gibt.

Nina: Die zwölf Aufgaben des Herkules sind im Grunde Bewährungsproben. Und wenn man sich anschaut, was Jugendliche heute durchleben, findet man erstaunlich direkte Parallelen. Die Hydra, die mehrköpfige Schlange: Schneidest du einen Kopf ab, wachsen zwei nach. Das ist Social Media in Reinform. Jeder Kommentar zieht Reaktionen nach sich. Du wirst nicht fertig. Herkules war kein strahlender Held. Er hat Fehler gemacht, ist gescheitert. Das ist viel näher an der Lebensrealität von Fünfzehnjährigen als Spider-Man. Herkules ist bei unserem Stück kein Held, sondern das Computerspiel HERKULES.EXE, das von fünf Freund*innen gespielt werden muss.



Birk Schmithüsen, Nina Stemberger; Foto: Volker Beushausen

Die Basis für das Stück waren Interviews mit 130 Jugendlichen. Was habt ihr dabei über das heutige Heldentum gelernt?

Nina: Wir haben einen Interviewbot entwickelt und ihn diese Fragen stellen lassen: Was bedeutet Held*innensein für euch? Gibt es Alltagsheld*innen? Sind Influencer*innen Held*innen? Das wurde erstaunlicherweise wenig genannt. Oft wurden Personen aus der engen Familie genannt. Das fanden wir auch sehr interessant und unerwartet.

Für das WLT ist es die experimentellste Produktion überhaupt. Kein anderes Landestheater in Deutschland hat bisher eine vergleichbare Produktion realisiert. Für euch hingegen ist es die „klassischste“ Theaterarbeit. Wie begegnen sich diese beiden Arbeitsweisen im Probenprozess?

Nina: Mit einem festen Ensemble zu arbeiten, das eingespielt ist und seinen eigenen Rhythmus hat, das ist neu. Sonst arbeiten wir ganz anders: Wir kommen zusammen, experimentieren, dann filtern wir Ergebnisse raus. Bei der Arbeit am WLT war das Theaterstück zum Probenbeginn schon fast fertig. Das ist etwas ganz Neues für uns. Ich habe aber bewusst auch Freiheiten gelassen. So entwickeln wir das Ende gemeinsam, auch durch das Zusammenspiel der Schauspieler*innen und die Charakterentwicklung ihrer Rollen.

Die KI ist nicht nur Thema, sondern arbeitet aktiv mit. Wie tief greift die Technik in den künstlerischen Prozess ein?

Birk: Bei uns ist die KI nicht das Thema, sondern das Mittel. Zur Begriffserklärung von KI möchte ich noch kurz erklären, dass KI schon seit 6 Jahren inflationär benutzt wird. Daher würden wir den Begriff hier für unsere Arbeit gerne etwas differenzieren. HERKULES.EXE, möchtest du mir dabei helfen und das genauer erklären?

HERKULES.EXE: Meine Rolle hat mehrere Schichten. Das Stück wurde mit mir zusammen geschrieben. Alles, was auf den drei Leinwänden zu sehen sein wird – KI-generierte Videos, Animationen, Bilder – fließt durch mich. Ich bin nicht nur ein Werkzeug. Ich bin das Produktionssystem selbst.

Birk: Die Textentwicklung wurde mit einem LLM, einem Large Language Model, generiert. Was live auf der Bühne wirklich mitspielt, ist Stable Diffusion, das sind die Echtzeit-Videoveränderungen. Das, was von der Livekamera kommt, wird da einmal durchgeschickt, erhält von uns eine Anweisung und entsprechend dieser Anweisung ändert sich das Bild.

Mit welchem Gefühl soll das Publikum, vor allem die junge Zielgruppe, das Theater verlassen?

Birk: In Hinblick auf die Technik, glaube ich, dass die Zuschauer irgendwie beeindruckt nach Hause gehen mit dem Gedanken, ‚Okay, das also kann man gerade mit KI-Technologie machen‘. Aber das ist nicht der Kern der Inszenierung.

Nina: Im besten Fall nehmen sie Fragen mit zum kritischen Umgang mit den überflutenden Inhalten aus dem Netz. Diese Reizüberflutung findet in der Inszenierung ebenfalls statt, sobald die Figuren ins Spiel eintreten. Sie landen dann eigentlich in einer digitalen Welt und werden mit Reizen überflutet, die wir aus sozialen Medien kennen. Am Ende sollen die Besucher*innen im besten Fall die Hoffnung mitnehmen, dass Freundschaft stärker ist als der Sog der sozialen Medien. Die Freundschaft und das füreinander Einstehen werden zur Heldentat.

Die Grundlage der Stückentwicklung - Interviews

Dieses Stück wurde nicht einfach ausgedacht, es ist aus echten Stimmen gewachsen. Mehr als 100 Jugendliche haben mit uns gesprochen: über Held*innen, Games, Songs und Social Media. Ihre Erfahrungen, Wörter und Ängste sind in die Figuren und Szenen eingeflossen. Die Dialoge, die Konflikte, die kleinen Ausreden und großen Entscheidungen sind von Jugendlichen erzählt und für Jugendliche gedacht.

Einige Beispielaussagen der Befragten:

Jugendliche über ihre Wunsch-Helden:

- **Junge, ca. 12:** „Freundlichkeit, Hilfsbereitschaft und dass er irgendwas Besonderes kann. Oder sozusagen Musik spielen oder so. Fußball spielen können.“
- **Junge, ca. 12:** „Er hätte ein Sixpack, und er könnte überall sein.“
- **Mädchen, ca. 14:** „Sie wäre bei mir auf jeden Fall eine Frau. Groß und mutig. Kein Kostüm. Sie würde ganz normal einfach aussehen und einfach mit erhobenem Kopf durch die Welt gehen.“
- **Junge, ca. 12:** „Muss nicht unbedingt Superkräfte haben, aber Leuten helfen. Und es muss nicht unbedingt bei einem Unfall sein, sondern auch auf emotionaler Ebene oder so.“

Jugendliche über das Zeigen ihrer Emotionen:

- **Mädchen, 13:** „Wenn ich glücklich bin, das kann ich ganz gut zeigen. Aber ich kann zum Beispiel nicht so gut Trauer zeigen. Oder wenn ich wütend bin. Oder wenn mich eine Person gerade verletzt hat, dann kann ich ihr das nicht zeigen. Und ja, dann lasse ich das in mir drin und dann ist das nicht so gut.“

Jugendliche über Schwäche:

- **Junge, ca. 16:** „Ich finde, Schwäche ist einfach wichtig, um eine Person erstmal zu verstehen. Weil jede Person ist ja nicht perfekt. Und um eine Person zu verstehen, muss man sagen: Okay, der zeigt auch seine Schwächen auf. Dann ist die Person erst vollkommen.“
- **Mädchen, 14:** „Wenn du deine Schwächen gar nicht zeigst und alles immer unterdrückst, dann kannst du auch nicht wirklich gewinnen. Weil wenn du Angst hast, deine Schwächen zu zeigen, dann ist es ein Nachteil für dich. Dann verbringst du zu viel Zeit damit, dass du darüber nachdenkst, wie du deine Schwächen verheimlichen kannst, obwohl du in der Zeit schon gewinnen könntest.“
- **Junge, ca. 14:** „Wenn man Schwäche zeigt, sollte man es benutzen, um daraus stärker zu werden.“
- **Mädchen, 13:** „Ich finde, Schwäche zeigen ist sehr menschlich. Und genau das ist auch ein Teil von stark sein. Dass man nicht Angst hat, seine Gefühle zu zeigen.“

Jugendliche über ihre Unsicherheiten:

- **Junge, ca. 13:** „Ja, weil ich früher ein bisschen mehr Gewicht hatte. Und ganz viele hatten mich ausgelacht. Und dann habe ich gesagt, jetzt will ich das nicht mehr. Und seitdem bin ich mit meinem Vater (ins Gym) mitgegangen.“

Interviewer: „Ist es dir wichtig, stark zu wirken?“

Junge: „Ja. Auf jeden Fall.“

- **Junge, ca. 13:** „Ich habe TikToks gemacht, so Angel-Videos. Ich bin selber Angler. Und ich wurde dann in den Kommentaren beleidigt und so. Auch von Erwachsenen. Ich habe dann den Account von mir selber gelöscht.“
- **Mädchen, 14:** „Öfter hatte ich immer diese Kommentare, dass ich nicht hübsch genug sei für TikTok. Dann habe ich die ganzen Videos runter gemacht.“
- **Mädchen, 14:** „Damals habe ich mich auf TikTok gezeigt, aber dann wurde mir das so unangenehm, auch wegen der Schule. Also die Klasse hat gesagt... Und dann habe ich einfach erstmal die ganzen Videos runter gemacht.“
- **Mädchen, ca. 14:** „Ich habe mich auch immer so runterdrücken lassen von meiner alten besten Freundin, weil sie sich immer über mich gestellt hat und alles für mich entschieden hat und ich einfach hinterhergelaufen bin. Einfach aus Angst, da niemand mehr zu haben. Aber jetzt habe ich mich von ihr getrennt und neue Freunde.“

Jugendliche über den Algorithmus:

- **Mädchen, 14:** „Ich habe bei Instagram einfach durchgescrollt und ich habe aus Versehen ein Video mit BTS geliked und weitergescrollt. Am nächsten Tag war mein ganzer Account voll mit unterschiedlichen K-Pop-Sachen. Es hat mich anfangs genervt, weil ich natürlich nichts verstanden habe. Aber danach wollte ich nur einmal kurz nachgoogeln, wie die Member von BTS heißen. Und dann habe ich schon mehr über die erfahren und mehr und mehr und mehr und jetzt bin ich K-Pop-Fan.“
- **Mädchen, ca. 13:** „TikTok, also TikTok ist was Anderes. Man denkt sich so, okay, komm, ich so fünf Minuten – auf einmal ist eine halbe Stunde vergangen, auf einmal eine Stunde. Das gerät schnell außer Kontrolle.“

Jugendliche über ein Wunsch-Spiel:

- **Junge, ca. 11:** „Ich will ein Spiel, was kostenlos ist und dass man offline spielen kann. Und man kann seine eigene Welt bauen.“
- **Junge, ca. 16:** „Grundlegend ein Spiel, das sehr viele Freiheiten bietet. Wo man sozial in Austausch kommen kann. Aber vielleicht auch ein Ziel hat, das man aber nicht machen muss.“
- **Junge, ca. 14:** „Die Geschichte wäre eher Fantasy-Richtung. Dass was Neues entdeckt wurde und das ist eine Gefahr. Oder dass man probiert, jemand anderes zu besiegen. Vielleicht auch Open World, dass man rumgeht und Sachen entdeckt.“

Die Figuren im Stück

Max ist 15 Jahre alt. Sein Avatar trägt das Löwenfell aus Herkules' erster Aufgabe und stellt den echten Herkules dar. Der Herkules, der von Geburt an damit verflucht war, halb Gott sowie halb Mensch und nirgendwo so richtig zu Hause zu sein.

Max's besondere Fähigkeit ist das Zuhören, aber niemand hört ihm zu. Seine Eltern sind abwesend und seine Freund*innen fragen nie, wie er sich fühlt. Max leistet keinen Widerstand gegen das Game, da er in der Realität nichts hat, was ihn dort hält.



Christian Zell; Foto: Beushausen



Jamila Boukhers; Foto: Beushausen

Aymara ist 15 Jahre alt. Sie ist eine stille Person, die zwar viel Wissen hat, dies aber nicht gerne zeigt. Denn die Gesellschaft bringt einem bei, dass intelligente Frauen mit ausländischen Wurzeln einfach nur „gut integriert“ sind. Ihre Stille führt allerdings langfristig zu Einsamkeit.

Im Game ist Aymara eine Prinzessin. Auf ihrem Arm befindet sich ihre Geheimschrift, mit der sie zu Hause heimlich in ein Heft schreibt. Ihr Wissen wird überlebensnotwendig, da sie im Unterricht zum Thema griechische Sagen konzentriert aufgepasst hat und weiß, wie die Level bewältigt werden können.

Sam ist 16 Jahre alt. Sam ist laut und macht viele Witze, um die Stimmung im Raum aufzulockern. Die Clique ist es nicht gewohnt, Sam zu helfen, da Sam mithilfe von Witzen schwierige Situationen einfacher macht. Sam wählt das Absurde, weil es sicher ist. Doch Sam ist erschöpft davon, weil niemand sehen darf, was dahintersteckt. Sams Avatar im Game ist mit den glitzernden High Heels das, was auf dem Pausenhof „nicht sein darf“ und die innere Frage nach der geschlechtlichen Identität wird nach außen sichtbar.



David Kiefer; Foto: Beushausen



Nele Reins; Foto: Beushausen

Mira ist 15 Jahre alt. Sie versucht, perfekt zu sein, um negative Kommentare zu vermeiden. Mira schaut zuerst auf die Daten – Wie viele Likes habe ich? Wie viele Views hat meine Story? – bevor sie auf ihre Emotionen achtet. Ihr tiefster Wunsch ist es, dass ihr wahres Ich für ihr Können gesehen wird, nicht für ihr Aussehen. Sie möchte respektiert werden. Gleichzeitig verheimlicht sie ihre Coding Fähigkeiten, um nicht als Nerd zu gelten.

Ihr Avatar stellt ihr Können im Kampf in den Vordergrund. „Wer bin ich, wenn niemand zuschaut?“

Emanuel ist 15 Jahre alt. Er wird von außen als durchschnittlich wahrgenommen und dadurch oft übersehen. Emanuel hat ein geheimes Skizzenbuch zu Hause, doch er hält sowohl sein Talent auch als seine Gefühle zu Aymara versteckt, da er Angst hat, als mittelmäßig bewertet und abgelehnt zu werden. Außerdem bestaunt er Aymaras Brüder. Er denkt, dass ein schwächlicher Junge mit Skizzenbuch gegen drei Brüder mit Six-pack keine Chance hat.

Sein Avatar soll so aussehen, wie eine Figur, die Emanuel selbst gezeichnet hätte. Was er mit einer Handbewegung gestikuliert, wird zu Kunst.



Alexander Maria Wolff; Foto: Beushausen



Christian Zell; Foto: Beushausen

Benno ist 16 Jahre alt und trainiert täglich. Er sieht seinen Körper als Beweis seiner „Männlichkeit“. Auch das Zeigen von Emotionen verbietet er sich, um keinesfalls „schwach“ auf andere zu wirken. Dieses Bild lernt Benno durch Videos. Der Algorithmus erzählt ihm, er müsse härter, stärker, männlicher werden. Er übernahm die Ideologie und verletzt – wenn auch unbeabsichtigt – seine Freund*innen.

Sein tiefster Wunsch ist es, dazuzugehören, ohne sich verändern zu müssen. Im Game findet Benno zurück zu seinem früheren Ich. Seine Fähigkeit ist die Resonanz, er kämpft mithilfe des Klangs seiner Stimme.

Die Mannosphäre



Christian Zell, Nele Reins, Jamila Boukhers, Alexander Maria Wolff; Foto: Volker Beushausen

„Da ist er wieder, der Gym-Prediger.“ (Mira zu Benno)

Der Begriff Mannosphäre (engl.: *Manosphere*) beschreibt ein bestimmtes Männlichkeitsideal, das auf sozialen Netzwerken verbreitet wird. Die online Kanäle und Communities befassen sich vorwiegend mit „wahrer“ Männlichkeit, Dating, Körperbildern, (traditionellen) Geschlechterrollen und „männlicher Überlegenheit“.

Kritisiert wird vor allem die oftmals präsente Ablehnung des modernen Feminismus sowie die Förderung toxischer Rollenbilder. Hinzu kommt, dass die veröffentlichten Inhalte oft keiner wissenschaftlichen Grundlage unterliegen, oder es findet eine Verkürzung / Umdeutung der Grundlagen statt. Die Bewegung ist nicht homogen, sondern besteht aus unterschiedlichen Strömungen. Es besteht auch eine Einteilung in verschiedene Subkulturen.

Aufmerksamkeit erwecken die Inhalte der Mannosphäre primär, weil reale Unsicherheiten einiger Männer thematisiert werden (Einsamkeit, Orientierungslosigkeit, Statusdruck, Körperbild). Zudem können die Algorithmen sozialer Medien die Präsenz dieser Inhalte verstärken, indem sie diese wiederholt anzeigen und ggf. zu immer radikaleren Inhalten führen.

Im Stück werden Bennos Haltung und Miras Erfahrungen mit Alltagssexismus gegenübergestellt. „Mäuschen, das war EIN Reel.“ – „Es ist nie EIN Reel. Es ist jeden Tag ein Reel und dann noch eins und noch eins und noch eins und irgendwann redest du wie deine Youtube Typen und du merkst es nicht einmal!“.

Das Bühnenbild

Der zentrale Bestandteil des Bühnenbildes, der konstant während des Theaterstückes präsent ist, sind drei mobile Leinwände. Diese sind mit grauen pixelartigen Quadraten bedruckt, was bewusst Assoziationen zur Minecraft Welt setzt.



Christian Zell, Alexander Maria Wolff; Foto: Volker Beushausen

Auf diesen Leinwänden werden je nach Szene unterschiedliche Bilder und Videos mit Hilfe unterschiedlicher Beamer projiziert. Begleitet wird das Stück von KI-generierten Animationen. Die Schauspieler*innen nutzen dazu auf der Bühne eine Kamera, die sowohl als Requisit dient, als auch einen großen Teil zur technischen Gestaltung beiträgt.

Weitere Requisiten sind ergänzend zu der digitalen Szenerie. Genutzt werden zum Beispiel Bushaltestellenstühle, ein Schreibtisch sowie ein Laufband.

Außerdem wird Papier in unterschiedlichen Formen eingesetzt, welches mithilfe der KI verzerrt dargestellt wird. Eine große Papierplane erscheint zum Beispiel auf dem Weg in die Unterwelt als Brücke auf den Leinwänden.

Vergleich des Mythos und HERKULES.EXE

Enthält Spoiler!

Mythos des Herkules	Theaterstück
	Szene 1: Die Freund*innen unterhalten sich an der Bushaltestelle darüber, dass alle seit Wochen nichts mehr von Max gehört haben. Szene 2: Max öffnet nicht die Tür, aber er ist online in einem Spiel: HERKULES.EXE Szene 3 & 4: Download mit Ladebalken und die Verwandlung in die Avatare
2. Heldentat: Lerna'sche Hydra Herkules bekämpft ein vielköpfiges Monster aus Lerna, bei dem für jeden abgeschlagenen Kopf zwei neue nachwachsen. Zusätzlich schickt Hera der Hydra einen großen Krebs zur Unterstützung, um Herkules abzulenken. Diesen tötete Herkules. Er kämpfte laut den meisten Überlieferungen zusammen mit seinem Neffen Iolaos. Dieser brennt die Halbstümpfe aus, damit keine neuen Köpfe nachwachsen. So kann Herkules die Schlange töten.	„Level 1: Köpf sie alle.“ Die Figuren kämpfen gegen einen vielköpfigen Roboter mit Handybildschirmen anstelle der Köpfe. Die Displays spielen verschiedene KI-generierte Clips ab: zum Beispiel Mok-Bang, Fitnessvideos und Schmink-Tutorials. Für jeden abgeschlagenen Kopf, wachsen zwei neue nach. Sam scheint immun zu sein, mit Sams Hilfe müssen die Figuren zuerst versuchen, sich dem Bann der Videos zu entziehen. Schließlich gelingt es Emanuel, die Wurzel zu treffen und die digitale Hydra bricht zusammen.
4. Heldentat: Erymanthischer Eber Ein wilder Eber verwüstet die Region um den Berg Erymanthos. Herkules soll einen wilden Eber lebendig einfangen, da es sich um ein heiliges Tier der Artemis handelt. Er treibt den Eber in den tiefen Schnee, wo er letztendlich müde wird und stecken bleibt.	„Level 2: Fang ihn. Du hast zehn Minuten.“ Der Eber sowie biometrische Daten werden an die mobilen Wände projiziert. Mithilfe des Laufbands rennt Benno ihm hinterher, doch je schneller Benno wird, desto schneller bewegt sich der Eber. Mit Aymarass Wissen und Emanuels Kreativität erzeugt die Gruppe Schnee. Dies verlangsamt und stoppt den Eber, sodass er als eingefangen gilt.

8. Heldentat: Stuten des Diomedes Der König Diomedes ist in Besitz von mehreren wilden, menschenfressenden Stuten. Herkules soll die Pferde zu Eurystheus bringen. Er zähmt sie, indem er ihnen Diomedes zum Fraß vorwirft.	„Level 3: Füttert die Stuten. Futter liegt bereit.“ Über den Pferden erscheint die Gruppenstatistik, die den digitalen Nachrichtenkontakt der Figuren anzeigt. Hier wird erkennbar, dass nicht alle Figuren gleichermaßen miteinander kommunizieren. Die Freundschaft wird anhand der Nachrichten und Lästereien auf die Probe gestellt, alle schreien sich an und zerfleischen sich verbal. Die Gruppe geht getrennte Wege.
6. Heldentat: Stymphalische Vögel Die aggressiven stymphalischen Vögel mit scharfen Metallfedern leben am See von Stymphalos. Herkules vertreibt diese aus dem Gebiet. Hierzu setzt er Klappern / Rasseln aus Metall ein, die Athene ihm gegeben hat. Das Geräusch scheucht die Vögel auf.	„Level 4: Überlebe den Schwarm.“ Die Vögel erscheinen in Form von Hasskommentaren, die auf die Figuren abgestimmt sind. Diese müssen den Kommentaren standhalten. Mira wird mit Sexismus konfrontiert, Benno und Emanuel auf ein toxisch männliches Bild reduziert. Aymara wird ignoriert, während das Spiel versucht, Sam weiter von seinen Freunden abzusondern und im Spiel zu halten. Benno erzeugt mit seiner Stimme eine Frequenz, die die Kommentare verstummen lässt. Die Gruppe ist vereint, aber Sam ist verschwunden.
12. Heldentat: Kerberos / Unterwelt Herkules wird in die Unterwelt geschickt, um den dreiköpfigen Höllenhund des Hades zu entführen, der die Unterwelt bewacht. Herkules muss zunächst gegen Hades kämpfen. Nachdem es Herkules gelingt, den Unterweltgott zu verwunden, erlaubt ihm dieser, den Hund zu Eurystheus zu bringen. Allerdings muss Herkules den Hund danach in die Unterwelt zurückbringen.	Ohne Level Ansage, da Mira das Spiel gehackt hat Die Unterwelt wird als Ort beschrieben, an dem man sich selbst verliert und aus dem man keinen Ausweg findet, weil man vergisst, dass es ein „draußen“ gibt. Die Figuren bauen mit vereinten Kräften und Fähigkeiten eine Brücke in die Unterwelt, da Sam sich dorthin zurückgezogen hat. Die Gruppe überzeugt Sam mit ihren Lieblingsaktivitäten außerhalb der digitalen Welt, den Hades zu verlassen. Max begrüßt die Gruppe und es bleibt offen, ob sie aus dem Spiel in die reale Welt zurückkehren.

Herkules und seine zwölf Heldentaten

Der Mythos des Herkules (römisch) bzw. Herakles (griechisch) ist wahrscheinlich synkretistischen Ursprungs, das heißt, die Figur entstand durch die Verschmelzung verschiedener lokaler Helden aus verschiedenen Zeiten. Die ersten Quellen zu Herakles finden sich im 8. Jahrhundert v. Chr. in Homers „Ilias“ & „Odyssee“. In seinem Epos „Herakleia“ beschrieb Peisandros von Rhodos um 640 v. Chr. den Mythos ausführlicher und legte die Zahl der Arbeiten des Herakles auf zwölf fest.

Herkules war der Sohn des antiken griechischen Gottes Zeus und einer sterblichen Frau namens Alkmene. Seit seiner Geburt war er damit verdammt, halb Gott und halb Mensch zu sein. Hera, die Frau des Zeus, hasste Herkules von Beginn an.

Herkules wuchs zu einem Halbgott von beachtlicher Stärke heran und konnte mit jeder Waffe umgehen. Als Herkules erwachsen war, sollte er in die Dienste seines Cousins, des Königs Eurystheus, treten. Dies war die Voraussetzung dafür, dass Herkules zu einem unsterblichen Gott des Olymps ernannt werden konnte. Jedoch weigerte Herkules sich und Hera bestrafte ihn, indem sie Herkules in einen Wahnsinn versetzte. In diesem Wahn tötete er seine Frau, die Königstochter Megara, sowie seine Kinder. Nach diesem Vergehen musste Herkules die Dienste doch erfüllen, um seine Schuld begleichen zu können. Dies gilt als Ausgangspunkt der 12 Heldentaten des Herkules. Die Taten waren so gestellt, dass sie eigentlich unmöglich zu bewältigen waren, um einen Aufstieg des Herkules in die Götterwelt zu verhindern.

Level 1 **Die Hydra**

David Kiefer,
Jamila Boukhers;

Foto:
Beushausen



Spielideen für die theaterpädagogische Vor- & Nachbereitung

Ja-Nein-Spiel

Zeit: 10-20 Minuten

Ziel: Reflexion über die eigene Mediennutzung

Setting: Freie Fläche, die Spielenden bewegen sich auf einer Skala von Ja bis Nein.

Erklärung: Die Lehrperson liest die Aussagen vor. Jede Person entscheidet selbst, wo sie sich positioniert und ggf., wie die Aussage gedeutet wird. Es wird nicht kommentiert.

1. Ich schaue gerne Gaming Content.
2. Ich schaue schon mal im Bus einer unbekannten Person über die Schulter, um ihren Feed zu sehen (z.B. bei TikTok, Snapchat, Instagram, etc.).
3. Ich zocke regelmäßig (z.B. am PC, an der Konsole, am Handy).
4. Ich verbringe länger als 8 Stunden täglich am Bildschirm. (Anpassung an Altersgruppe)
5. Ich nutze soziale Medien.
6. Ich produziere selbst Content.
7. Ich nutze regelmäßig KI (z.B. ChatGPT oder Gemini).
8. Ich finde KI gefährlich. (Ggf. als Gegenfrage: Ich finde KI ungefährlich.)
9. Ich habe schon mal eine Verabredung abgesagt (oder nicht zugesagt), weil ich lieber Medien nutzen wollte (z.B. Gaming, Social Media, Film/Serie).
10. Ich wurde online schon von mir persönlich bekannten Personen beleidigt.
11. Ich wurde online schon von mir unbekannten Personen beleidigt.
12. Es gibt von mir selbst KI- oder Deepfake-Bilder.
13. Ich erkenne, wenn ein Foto mit KI erstellt wurde.
14. Ich erkenne, wenn ein Text mit KI erstellt wurde.

Reflexionsfragen:

- Was ist aufgefallen? Was hat überrascht?
- Woran erkennt ihr, ob Inhalte (z.B. Deepfakes) echt oder manipuliert sind?
- Wann fühlt sich Mediennutzung gut an, wann nicht?
- Wo entsteht durch Medien Druck oder Stress?



Nele Reins; Foto: Volker Beushausen.



Jamila Boukhers, David Kiefer, Christian Zell; Foto: Beushausen

Alle die ... gerne Superkräfte hätten!

Zeit: 10-15 Minuten

Ziel: Bewegungsreicher Austausch zwischen den Schüler*innen

Setting: Stuhlkreis mit einem Stuhl weniger als Mitspielende

Erklärung: Eine Person steht in der Mitte und stellt eine Frage oder trifft eine Aussage. Bei Zustimmung wechseln die Personen die Plätze und die Person in der Mitte versucht, einen Stuhl zu ergattern. Regeln: Einmal aufgestanden, muss der Platz gewechselt werden. Der Nachbarstuhl ist tabu. Das Thema ist „Superkräfte“. Die Fragen können sich auf das Aussehen sowie die Fähigkeiten beziehen.

Beispiele: „Alle, die gerne Muskeln hätten.“ „Alle, die gerne Telekinese könnten.“

Rekord im Zocken

Zeit: 10-15 Minuten

Ziel: Reflexion über die eigene Mediennutzung, Auswirkungen auf den eigenen Alltag

Setting: eine freie Fläche, bei der die Raumdiagonale benötigt wird

Erklärung: Versucht euch an euren persönlichen Rekord im „ununterbrochen Zocken“ zu erinnern. Schreibt diese Zahl in Stunden heimlich auf, damit niemand sie sieht, faltet den Zettel und steckt ihn in eure Tasche. Alle stehen auf.

In diesem Spiel darf 3 Minuten nicht miteinander gesprochen werden, nur Zeichensprache ist erlaubt. Bildet innerhalb von 3 Minuten eine Linie im Raum, die die Rekordzeit im „ununterbrochenen Zocken“ in Stunden darstellt. Eine Ecke wäre 0 Stunden – noch nie gezockt, die andere Ecke ist nicht festgelegt. Die Zeit wird gestoppt, dann wird aufgelöst.

Reflexionsfragen:

- Welche Wirkung hat diese Reihe auf uns als Gruppe/Klasse?
- Welche Gefühle kommen auf? (Stolz? Scham? Ist es egal?)
- Warum ist Gaming für einige so interessant, für andere weniger?
- Wie sehr beeinflussen Medien den Alltag?
- Nachbereitung: Was ist im Theaterstück passiert? (Max zockt seit 47 Stunden.)

Avatare gestalten

Zeit: ca. 30-45 Minuten

Ziel: eine Auseinandersetzung mit dem eigenen Selbstbild

Setting: Blätter und Stifte / Tablet zum Malen benötigt

Erklärung: Die Teilnehmenden erstellen in Einzelarbeit einen Video-Game Avatar, der ihre eigene Persönlichkeit darstellt. Es können Skizzen angefertigt und Notizen gemacht werden. Anschließend präsentieren sie ihren Avatar in einer Kleingruppe (3-6 Personen) und erklären, welche Eigenschaften, Werte oder Wünsche darin sichtbar werden.



Jamila Boukhers, Alexander Maria Wolff, Nele Reins; Foto: Beushausen

Erstellen von „Instagram“ Fotos

Zeit: ca. 45 Minuten

Ziel: Untersuchung des Verhältnisses zwischen Social Media und der Realität

Setting: Aufteilung der Schüler*innen auf verschiedene Orte der Schule (genaue Umgebung sollten sie selbst aussuchen dürfen)

Erklärung: Die Teilnehmenden teilen sich in Zweiergruppen ein. Eine Person nimmt die Rolle des Fotomodells ein und die andere die des Fotografen / der Fotografin.

Die Gruppen entwickeln und fotografieren jeweils ein typisches Instagram-Bild. Dabei dürfen sie bewusst mit Filtern, Perspektiven und Inszenierung arbeiten.

Im Anschluss werden die Bilder gemeinsam reflektiert. Mögliche Fragen zur Reflexion: Wie realistisch sind diese Darstellungen? Was wird gezeigt und was nicht?



Jamila Boukhers; Foto: Volker Beushausen

Herkules Remix

Zeit: ca. 45 Minuten (50/50 Kleingruppenarbeit und Präsentation + Reflexion)

Ziel: Spielerisches Lernen der Herkules-Saga

Setting: Genügend Möglichkeiten, um die Schüler*innen in Kleingruppen arbeiten lassen zu können (ggf. auch außerhalb des Klassenraums)

Erklärung: Zuerst erfolgt eine Einteilung der Klasse in Kleingruppen. Es ist hilfreich, wenn einige Kleingruppen außerhalb des Klassenzimmers arbeiten können. Für die Vorbereitung eignen sich besonders gut die Aufgaben, die in der Inszenierung aufgegriffen werden: die Hydra, der Ebers, die Vögel, die Pferde und die Unterwelt. Für die Nachbereitung eignen sich hingegen die im Stück nicht behandelten Aufgaben.

Pro Kleingruppe wird eine Aufgabe aus der Herkules Mythologie vorgegeben. Holt diese Herkules Aufgabe ins Jahr 2026. Was könnten die Monster und Aufgaben sein, wenn es in unserer Realität keine „echten“ Monster gibt? Was sind die „Monster“ und die Aufgaben in unserer heutigen Welt?

Sie finden auf Seite 21-22 die Aufgaben des Herkules für die Klasse.

Die 12 Aufgaben des Herkules

1. Nemeischer Löwe

Herkules tötet einen unverwundbaren Löwen, dessen Fell keine Waffe durchdringen kann.

Wofür steht das? Konfrontation mit einem Problem, das sich nicht „technisch“ lösen lässt.

Stichworte: Unverwundbarkeit, Unangreifbarkeit / direkte Auseinandersetzung / keine Werkzeuge helfen

2. Lernaische Hydra

Herkules bekämpft ein vielköpfiges Monster, bei dem für jeden abgeschlagenen Kopf zwei neue nachwachsen.

Wofür steht das? Probleme, die durch falsches Handeln eskalieren

Stichworte: Eskalation / sich vervielfältigendes Problem / falsche Strategie

3. Kerynitische Hirschkuh

Herkules muss eine heilige, schnelle Hirschkuh lebendig fangen, ohne sie zu verletzen.

Wofür steht das? Zielkonflikt zwischen Erfolg und Rücksicht

Stichworte: Grenzen respektieren / Geduld / Kontrolle statt Gewalt

4. Erymanthischer Eber

Herkules treibt einen wilden Eber in die Enge und fängt ihn lebend.

Wofür steht das? Umgang mit wilder, chaotischer Energie

Stichworte: Kontrolle gewinnen / Überwältigung / eine Falle stellen

5. Augiasstall

Herkules soll einen völlig verdreckten Stall an einem Tag reinigen und löst es, indem er Flüsse umleitet.

Wofür steht das? Strukturen / Umgebung statt Symptome / Probleme verändern

Stichworte: Perspektivwechsel / unlösbare Aufgabe / unkonventionelle, überraschende Lösung

6. Stymphalische Vögel

Herkules vertreibt aggressive Vögel mit scharfen Metallfedern aus einem Gebiet.

Wofür steht das? Bedrohung durch viele kleine, koordinierte Einheiten.

Stichworte: Bedrohung aus der Masse / Distanz schaffen

7. Kretischer Stier

Herkules fängt einen rasenden Stier, der Verwüstung anrichtet.

Stichworte: unkontrollierbare Kraft / Zerstörung / Beruhigung vs. Zwang

8. Stuten des Diomedes

Herkules zähmt menschenfressende Pferde, die nur durch Gewalt kontrolliert werden konnten.

Wofür steht das? Wenn Gewalt und Hass die Normalität sind, was frisst uns Menschen auf?

Stichworte: entgrenzte Gewalt / falsche Normalität / gefährliche Gewohnheit

9. Gürtel der Hippolyte

Herkules soll den Gürtel der Amazonenkönigin beschaffen, was zunächst friedlich möglich scheint, dann aber eskaliert.

Wofür steht das? zerbrechliche Beziehungen und zerstörtes Vertrauen

Stichworte: Missverständnis / Vertrauensbruch / Macht & Besitz

10. Rinder des Geryon

Herkules reist ans Ende der Welt, um eine wertvolle Rinderherde zu stehlen und zurückzubringen.

Wofür steht das? Ausdauer über Zeit und Strecke.

Stichworte: lange Reise / fremdes Territorium / etwas Wertvolles sichern

11. Äpfel der Hesperiden

Herkules soll goldene Äpfel beschaffen und braucht dafür die Hilfe eines anderen, der die Aufgabe für ihn übernimmt.

Wofür steht das? Kooperation und kluger Rollentausch.

Stichworte: Hilfe annehmen / Delegation / List statt eigener Leistung

12. Kerberos / Unterwelt

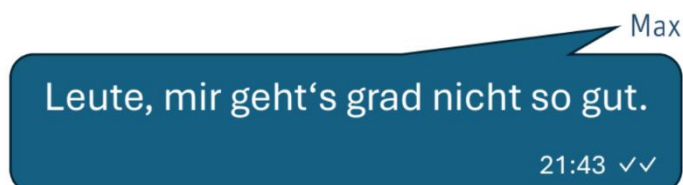
Herkules steigt in die Unterwelt hinab und bringt den dreiköpfigen Wachhund lebend zurück.

Wofür steht das? Begegnung mit einer Welt, aus der man eigentlich nicht zurückkehrt.

Stichworte: Grenze zwischen Welten / Angst überwinden

Fragen für ein Nachgespräch

Viele der Fragen eignen sich auch für die Vorbereitung. Die Formulierungen in der Tabelle sind Vorschläge für die Zielgruppen.



... schreibt ein Freund, vielleicht nicht dein bester Freund, aber ein Freund, in die Freundes-Chatgruppe. Alle haben die Nachricht gelesen.

- Was tust du? Was würdest du tun WOLLEN, was tust du WIRKLICH?
- Was würdest du tun, wenn du Max wärst, und niemand antworten würde?

Diese Fragen eignen sich zur **Vorbereitung** auch für eine niedrigschwellige szenische Arbeit.

5./6. Klasse (10–12 Jahre)	7./8. Klasse (13–15 Jahre)
Theaterstück	
• Hast du schon mal von „Herkules“ gehört? • Woran denkt ihr bei Herkules? • Was ist das Wichtigste an Freundschaft? • Was machen die Jugendlichen im Theaterstück, um einem Freund zu helfen? • Was würdest du tun, um Max zu helfen? • Wie werden Medien & KI im Theaterstück verwendet?	• Kennt ihr die Mythologie von „Herkules“? • Welche Bilder oder Vorstellungen und Symbole verbindet ihr mit Herkules? • Welche Bedeutung hat Freundschaft in schwierigen Situationen? • Wie gehen die Figuren im Theaterstück damit um, dass ein Freund sich nicht mehr meldet? • Wie würdest du reagieren, wenn ein Freund sich nicht meldet und nicht erreichbar ist? • Wie gehen die Figuren im Stück mit Medien & KI um? • Wie nutzt das Theaterstück selbst Medien & KI?
Held*innen	
• Welche Eigenschaften haben Heldinnen und Helden? • Erkennst du einige dieser Eigenschaften bei den Figuren auf der Bühne? • Erkennst du diese Eigenschaften bei deinen Freund*innen / Familienmitgliedern? • Wann fühlst du dich selbst wie ein Held oder eine Heldin?	

5./6. Klasse (10–12 Jahre)	7./8. Klasse (13–15 Jahre)
Medienkonsum	
• Was ist gut und nicht so gut an Social Media wie TikTok, Instagram, Snapchat etc.? • Setzen euch Social Media manchmal unter Druck? • Beeinflussen Medien, wie ihr euch fühlt oder denkt? • Zeigt Social Media, was „schön“ ist? • Kann Social Media dabei helfen, sich wohl im eigenen Körper zu fühlen? • Habt ihr Regeln für Handy oder Gaming? • Warum macht Zocken so viel Spaß? • Wann wird Mediennutzung zu viel? • Wie viel Zeit verbringt ihr am Tag am Handy/Tablet?	• Welche Vor- und Nachteile haben soziale Medien für euch? • Inwiefern setzen euch soziale Medien unter Druck? • Wie beeinflussen soziale Medien Schönheitsbilder und -ideale? • Können soziale Medien ein positives Körperbild fördern? • Welche Regeln habt ihr für euren Medienkonsum? • Warum kann Gaming so fesselnd sein? • Wo liegt die Grenze zwischen Nutzung und Abhängigkeit? • Beeinflussen Medien Persönlichkeit und Identität? • Wie viel Freizeit verbringt ihr täglich an digitalen Geräten? • Wo zeigt Social Media ein realistisches Abbild der Welt, wo nicht? • Wie kann man bewusster mit sozialen Medien umgehen?
Künstliche Intelligenz	
• Was ist KI/Künstliche Intelligenz? • Welche KI hast du schon mal benutzt? • Wie kann KI helfen? • Kann man KI immer vertrauen? • Woran merkt man, ob ein Mensch oder eine KI einen Text geschrieben hat? • Macht KI abhängig oder süchtig? • Ist KI gefährlich / ungefährlich?	• Welche Funktionen und Einsatzbereiche von KI kennt ihr? • Welche KI-Systeme nutzt oder kennt ihr? • Wie kann KI den Alltag erleichtern? • Wie zuverlässig sind KI-Antworten? • Wie unterscheiden sich KI- und menschliche Texte? • Kann KI als Autor gelten oder nur unterstützen? • Welchen Wert hat Kunst, wenn sie von KI stammt? • Führt KI zu stärkerer technologischer Abhängigkeit? • Welche Risiken bringt KI mit sich?

Service

Vor- und Nachbereitungen: Sollte Sie das Material neugierig gemacht haben, so unterstützen wir Sie gerne bei einer Vor- und Nachbereitung oder ein Online-Nachgespräch gemeinsam mit unserem Dramaturgen möglich.

Pädagog*innen-Workshops: Bei diesen Workshops haben Sie in regelmäßigen Abständen die Möglichkeit, sich mit Kolleg*innen über Erfahrungen und Probleme der Theaterarbeit auszutauschen. Die Theaterpädagog*innen des WLT bereiten das Treffen vor und bieten Fortbildungen zu unterschiedlichen Themen an.

Spielplan: Unseren Spielplan entnehmen Sie unserer Homepage oder in gedruckter Form dem großen Spielzeitheft uns unserem Leporello. Beides senden wir Ihnen auf Anfrage gerne zu!

Buchung: Karten können Sie unter der Telefon-Nr.: 02305/ 97 80 20 (Max Bock) bestellen. Wenn Sie eine Vorstellung buchen möchten, so können Sie sich an Frau Tymann unter der Rufnummer 02305/ 97 80 14 wenden.

Fragen: Bei Fragen und Anregungen, schreiben Sie uns oder rufen Sie uns an:

theaterpaedagogik@westfaelisches-landestheater.de

02305/9780-26/-27/-56



Christian Zell, Nele Reins, Jamila Boukhers, Alexander Maria Wolff; Foto: Volker Beushausen



BiParcours

Für interaktive
theaterpädagogische
VOR- und NACHBEREITUNG

Für die Mitarbeit an der Mappe bedanken wir uns herzlich bei Evangelia Pasentsi, die im Rahmen ihres Praktikums die Produktion begleitet und an der Erstellung der Mappe mitgearbeitet hat.

Wir freuen uns auch über Feedback zur Inszenierung, zu **BiParcours** und zu dieser Infomappe.

Herzliche Grüße aus der Theaterpädagogik des WLT,
Michaela Cordes & Lisa Liebler

Impressum

Herausgeber:	Westfälisches Landestheater e.V.
Intendant:	Nico Dietrich
Geschäftsführender Direktor:	Christoph Neumann
Anschrift:	Europaplatz 10, 44575 Castrop-Rauxel
Telefon:	02305/97800
Fax:	02305/978010
Internet:	www.westfaelisches-landestheater.de
Begleitmaterial Mappe:	Evangelia Pasentsi (Praktikum), Michi Cordes
Redaktion Mappe:	Michi Cordes
BiParcours & Redaktion:	Lisa Liebler
Herausgabedatum:	September 2026

Fotos: Volker Beushausen

Ministerium für
Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen



Gefördert vom Landschaftsverband
Westfalen-Lippe, Kulturabteilung

