

# Jesus in der Popkultur

## Zeitlicher Rahmen

10 Unterrichtsstunden

Modul 1 eine Stunde

Modul 2 sechs Stunden

Modul 3 drei Stunden

Die Schülerinnen und Schüler analysieren und interpretieren in Gruppenarbeit theologische bzw. biblische Motive in Produkten der Popkultur, vergleichen diese mit dem biblischen Zeugnis und der traditionellen Deutung der Person und des Werkes Jesu und erstellen eine Präsentation ihrer Ergebnisse.

## Kompetenzerwartungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

- erkennen theologische Motive und biblische Traditionen in Produkten der Popkultur und können diese benennen.
- analysieren und interpretieren Produkte der Popkultur.
- finden und erschließen eigenständig Informationen für die Analyse und Interpretation popkultureller Produkte.
- erkennen Bezüge zu Quellen aus der biblischen Jesusüberlieferung.
- wirken konstruktiv und teilweise arbeitsteilig an Teamprozessen mit.
- gestalten eine Teampräsentation und tragen diese vor.
- konzentrieren und verdichten ihre Arbeitsergebnisse in einem Handout.

## Lehrplan

Ev (6.2), 9.2

## LehrplanPLUS

ER(6.3), 9.2

## Gestaltungsvorschläge

K3, Ev3/4

## Leitmethoden

- Gruppenarbeit
- Medienarbeit
- Internetrecherche
- Teampräsentation

## Modulbeschreibung

Das Projekt gliedert sich in drei Module:

- (1) Einführung in den Themenbereich und die Aufgabenstellung. Vorstellung der zu analysierenden und interpretierenden Produkte der Popkultur. Einteilung der Gruppen.
- (2) Recherche in Arbeitsgruppen.
- (3) Präsentation im Plenum. Sicherung durch Handout.

## Themenbereiche für die Teamarbeit:

(Vgl. dazu den exemplarischen Arbeitsauftrag im Materialteil.)

1. Tattoos mit Darstellungen aus dem Leben Jesu.
2. Die Interpretation der Passionsgeschichte im Videoclip „Judas“ von Lady Gaga.
3. Jesusbilder in der Werbung.
4. Das Motiv des Opfers in den Filmen „Titanic“ und „Gran Torino“.
5. Jesus und der Löwe Aslan im Film „Narnia“.
6. Retter- und Erlösergestalten im Film „Matrix“ (Altersfreigabe 16! Vorher schriftliches Einverständnis der Eltern einholen!).
7. Parallelen zwischen dem Wirken und der Vita Jesu und „Die Tribute von Panem“.

## Literaturhinweise, Medien, Links

- Thomas Bohrmann: Die Dramaturgie des populären Films, in: Thomas Bohrmann/Werner Veith/Stephen Zöllner: Handbuch Theologie und Populärer Film. Band 1, Paderborn 2007, 15- 39.
- Peter Bubmann: Religiöse Elemente in der Popmusik, in: Harald Schroeter-Wittke (Hg.): Best of..., Jena 2009, 225-234.
- Werner Faulstich: Grundkurs Filmanalyse, 3. Aufl. Paderborn 2013.
- Eckart Gottwald: Werbung, in: Kristian Fechtner u.a. (Hg.): Handbuch Religion und Populäre Kultur Bd. 1 , Stuttgart 2005, 339-349.
- Marcus Ansgar Friedrich: Gezeichnete Körper, in: Harald Schroeter-Wittke (Hg.): Best of..., Jena 2009, 359-371.
- Julia Helmke: Das Göttliche mit Kinderaugen sehen. Theologische Überlegungen zu den Chroniken von Narnia, in: Thomas Bohrmann/Werner Veith/Stephen Zöllner: Handbuch Theologie und Populärer Film. Band 3, Paderborn 2012, 249-262.
- Guido Hunze/Matthias Grosche: „Die Tribute von Panem“ im RU – Hunger nach Erlösung, in: Matthias Küsters/Hans-Michael Mingenbach: Religion betrifft uns, 6/2015, Aachen 2015.
- Manfred L. Pirner: Werbung, Kultur und Religion in theologischer Perspektive. Einige offene Fragen, in: Harald Schroeter-Wittke (Hg.): Best of..., Jena 2009, 193-203.
- Ingo Reuter: Der christliche Glaube im Spiegel der Popkultur, 2. Aufl. Leipzig 2013.
- Karl Matthias Schmidt: Der inkorporierte Jesus: Rezeption der Passionsgeschichte im populären Film, in: Kristian Fechtner u.a. (Hg.): Handbuch Religion und Populäre Kultur Bd. 2 , Stuttgart 2009, 295-309.

*Quirin Gruber*