

# D'haus

**Düsseldorfer Schauspielhaus**

**Am liebsten mag ich Monster** — inspiriert von der Graphic Novel von Emil Ferris — *ab 10* — **JUNGES SCHAUSPIEL** —  
Spielzeit 2021/22 — [www.dhaus.de](http://www.dhaus.de)





**»Die meisten Menschen glauben nur an das, was sie sehen, riechen, schmecken, berühren, hören oder kaufen können.**

**Sie sagen: »Wir haben noch nie Monster gesehen, also gibt es auch keine ...«**

**In Wahrheit gibt es eine Menge Dinge, die wir nicht immer sehen und die trotzdem direkt vor unserer Nase sind, wie Bakterien und Elektrizität, und vielleicht sind eben auch Monster direkt vor unserer Nase.«**

*aus »Am liebsten mag ich Monster«*

**Am liebsten mag ich Monster** —  
inspiriert von der Graphic Novel von Emil Ferris — ab 10  
— *Uraufführung* — **JUNGES SCHAUSPIEL**

*Karen / Sandy, ein Geist*

Felicia Chin-Malenski

*Deeze, Karens Bruder*

Ali Aykar

*Mutter*

Eva Maria Schindele

*Anka Silverberg, Nachbarin*

Natalie Hanslik

*Sam Silverberg, ihr Mann /  
Missy, Karens Schulfreundin*

Fatih Kösoğlu

*Kitty Warn, 1. Detektivin der USA*

Stella Maria Köb

*Karen wird in der Inszenierung von allen Ensemblemitgliedern gespielt.*

*Regie*

Sara Ostertag

*Bühne und Kostüm*

Nanna Neudeck

*Musik*

Simon Dietersdorfer

*Choreografie*

Steffi Jöris

*Licht*

Lutz Deppe

*Dramaturgie*

David Benjamin Brückel

*Theaterpädagogik*

Lama Ali

*Regieassistenz*

Liz Sonnen

*Bühnenbild- und Kostümassistenz*

Alyssa Töller

*Regiehospitantz*

Jari Kunter

*Bühnen- und Kostümbildhospitantz*

Carolin Beuning

*Für die Produktion verantwortlich* — *Bühnentechnik*: Lothar Grabowsky — *Beleuchtung*: Benjamin Rösgen — *Ton*: Jens Ewald — *Requisite*: Carsten Vogel — *Maske*: Silke Adams — *Ankleiderin*: Lea Schiffer-Schulte

*Technische Leitung* — *Technischer Direktor*: Carsten Wank — *Produktionsleiter und Werkstättenkoordinator*: Wendelin Hußmann — *Produktionsleitung*: Maximilian Gens / Wendelin Hußmann — *Technischer Leiter*: Lothar Grabowsky — *Technische Abteilungen* — *Bühneninspektor*: Oliver König — *Leiter der Beleuchtungsabteilung*: Jean-Mario Bessière — *Leiter der Tontechnik*: Peer Seuken — *Leiter der Videotechnik*: Tim Deckers — *Leiterin der Requisite*: Annette König — *Leiter\*innen Werkstätten* — *Schreinerei*: Stefan Heinen — *Schlosserei*: Dirk Pietschmann — *Malsaal*: Angela Hecker-Beindorf — *Theaterplastik*: Katja Schümann-Forsen — *Polsterei*: Ralf Fleßer — *Direktorin Kostüm*: Anna Hostert — *Damenkostümwerkstätten*: Anna Keim — *Herrenkostümwerkstätten*: Regina Erl — *Leiter Maske*: Andreas Polich

Premiere in Düsseldorf am 8. Mai 2022 im Jungen Schauspiel, Münsterstraße 446 —  
Dauer der Aufführung: ca. 1 Stunde 30 Minuten, keine Pause

Die Produktion wird unterstützt durch Take-Off: Junger Tanz.

**take  
off** Junger Tanz  
Düsseldorf

**Mehr zum Stück und Biografien der  
Künstler\*innen findet ihr hier.**

Halte einfach deine Handykamera auf den QR-Code.



**Liebe Lehrer\*innen**, wenn Sie weitere Informationen zu dieser Inszenierung wünschen, wenden Sie sich bitte an die **Theaterpädagogin Lama Ali** unter 0211. 85 23-714 oder lama.ali@dhaus.de  
**Bildnachweis** — Szenenfotos: David Baltzer — **Impressum** — *Herausgeber*: Düsseldorfer Schauspielhaus — *Generalintendant*: Wilfried Schulz — *Künstlerischer Leiter Junges Schauspiel*: Stefan Fischer-Fels — *Kaufmännischer*

*Geschäftsführer*: Andreas Kornacki — *Redaktion*: David Benjamin Brückel — *Gestaltung*: Johannes Erler (Bureau Erler), Yasemin Tabanoğlu — *Druck*: Brochmann GmbH, Essen — **Kontakt** — *Telefon Zentrale Düsseldorfer Schauspielhaus*: 0211. 85 23-0 — *Zentrale Münsterstraße 446*: 0211. 85 23-710 — *E-Mail*: info@dhaus.de — *E-Mail Junges Schauspiel*: info-junges@dhaus.de — *E-Mail StadtKollektiv*: stadtkollektiv@dhaus.de — *Internet*: www.dhaus.de





## Zum Stück

Was hat dir  
am besten  
gefallen?

Worüber  
möchtest  
du noch mehr  
erfahren?

Karen ist zehn Jahre alt und mag am liebsten Monster. Sie tauchen in Karens Träumen auf, in denen das Mädchen Nacht für Nacht von einer wütenden Menschenmenge gejagt wird und sich zur Verteidigung in eine Werwölfin mit fingerlangen, scharfen Zähnen verwandelt. Karen begegnet Monstern im Museum, wo ihr Bruder Deeze sie in die Geheimnisse der Kunstgeschichte einführt und Gemälde lebendig werden. Nicht zuletzt sind Monster die faszinierenden Hauptfiguren in den Horrorfilmen, die Karen mit ihrer besten Freundin Missy händchenhaltend und eng aneinander gekuschelt samstagnachts schaut.

Es wäre schön, wenn alles so aufregend und gruselig bliebe. Doch dann tauscht Missy all ihre Monstermagazine gegen Frisur- und Schminktipp-Hefte. Karens Nachbarin Anka stirbt unter mysteriösen Umständen, es tauchen Dämonen aus der Vergangenheit auf und Karen versucht, als Hobbydetektivin im Trenchcoat den Geheimnissen auf die Spur zu kommen. Als auch noch Karens Mutter erkrankt, braucht es dringend ein Monster, das alle beißt und die ganze Familie unsterblich macht!

»Am liebsten mag ich Monster« wurde in der Graphic-Novel-Szene mit Begeisterung aufgenommen und hat viele internationale Auszeichnungen erhalten, u. a. den Max und Moritz Preis 2020 (Bester internationaler Comic) sowie mehrere Eisner Awards (u. a. Beste neue Graphic Novel, Beste Autorin/ Zeichnerin). Der 2017 in den USA erschienene Comicroman dient als freie Inspirationsquelle für die Inszenierung. Er passt mit seinen gruselig-schönen, traumartig verrätselten Bildwelten, in denen sich Zeit- und Wirklichkeitsebenen ständig überlagern, ideal zu Regisseurin Sara Ostertag, die zum ersten Mal am Jungen Schauspiel inszeniert und die über sich selbst sagt: »Ich liebe das Zitat und die Assoziation, weil ich in einer Zeit aufgewachsen bin, in der alles vermeintlich schon gemacht wurde. Ich finde es relevant, diese Bilder und Universen zu verwenden, zu zerstören, zu poetisieren. Es entsteht daraus sowieso wieder etwas Eigenes. Ich kann es nicht aushalten, wenn ich etwas sofort verstehe oder entschlüsseln kann.«





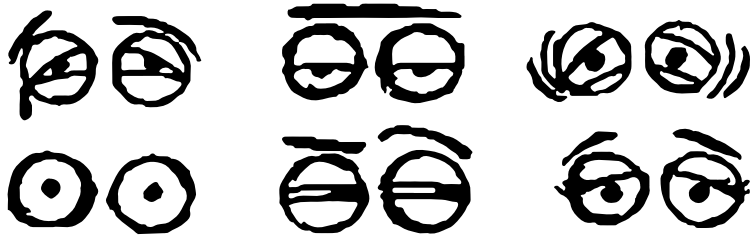
Stella Maria Köb, Ali Aykar, Natalie Hanslik, Fatih Kösoğlu, Eva Maria Schindele



# Monstercomics

Nimm Stifte, zeichne ein Augenpaar und füge Brauen und Lider hinzu. Zack! Schon hat dein Monster Gefühle. Es ist ganz einfach.

Hier sind ein paar Monsteraugen zum Nachzeichnen, die Gefühle ausdrücken!



Hier sind ein paar Nasen ...



... und ein paar Münder.



Wenn du mehr übers Comiczeichnen erfahren möchtest, besuche den kostenlosen Comickurs auf der Homepage der tollen Leute von 123comics.



Ergänze Augen, Nasen und Münder, um diesen Monstern Gefühle einzuhauchen. Probiere verschiedene Stifte und Farben aus.

# Rätsel und Geheimnisse

Karen ist Hobbydetektivin und verbringt ihre Zeit am liebsten im Kunstmuseum. Eines haben beide Welten gemeinsam: Beim Lösen eines Falls und beim Betrachten von Kunst spielen Geheimnisse und Rätsel eine wichtige Rolle. Karen erfährt, dass es nicht für alles im Leben, in einem Krimi oder in der Kunst eine Erklärung gibt. Sie erkennt, dass sie sich selbst im Laufe ihrer Suche verändert hat, auch wenn manche Geheimnisse ungelöst bleiben. Im Stück heißt es: »Jeder, der das Gemälde ansieht, kann sich ein Ende für die Geschichte ausdenken. Was glaubst du?«



**Sammele Hinweise und beschreibe die Figuren und was sie ausmacht.** In welcher Beziehung stehen sie zueinander? Wer liebt wen? Wer ist verdächtig oder eifersüchtig? Glaubst du, dass Anka ermordet wurde, und wenn ja, wer hat es getan?



Anka Silverberg



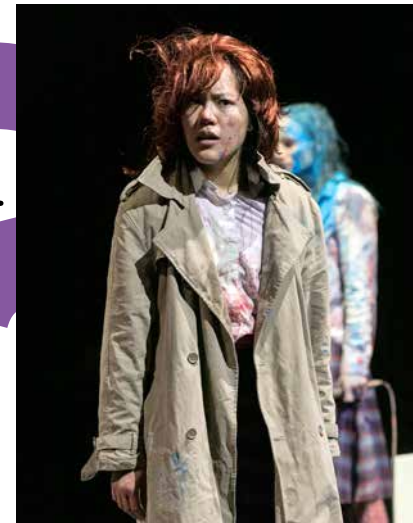
Kitty Warn



Sam Silverberg



Deeze, Karens Bruder



Karen



Mutter



# Menschen brauchen Monster

Was sind deine  
Lieblings-  
monster?

zum  
Vor- und  
Selberlesen

»Anfangen von den Mischwesen der Steinzeit bis zu den Zombies der heutigen Blockbuster: Kein Monster wurde je zufällig erschaffen. Wir Menschen haben sie erfunden, um uns in dieser bisweilen fremden, bedrohlichen Welt unserer selbst zu versichern. Wir brauchen sie, um unseren Ängsten eine Gestalt zu geben und sie so beherrschbar zu machen.

Dabei bleiben Monster immer ambivalent: Sie sind geschaffen worden, um zu warnen, manchmal auch zu drohen oder einen Weg zu weisen, aber sie machen uns immer auch neugierig, locken und verführen uns. Denn Monster leben das aus, was wir nicht dürfen.

Sie stehen für die Abweichung von der Konvention, für das Exzentrische, Schrille, Bunte, Unvorhergesehene, Überraschende. Und verweisen auf eine Grenze zwischen dem Normalen und dem Anormalen. Das Monster macht so das Normale als normal sichtbar. Dabei muss dieser gemeinsame Nenner des Normalen ständig neu verhandelt werden, denn jede Gesellschaft befindet sich in kontinuierlichem Wandel. Auch dafür sind Monster die Idealbesetzung. Auf gesellschaftlicher Ebene schlägt ihre Stunde, wenn wir Normalität und Ordnung

durch äußere Gefahren oder Veränderungen bedroht sehen. Auf individueller Ebene tauchen sie auf, wenn wir mit unseren tief liegenden, inneren Konflikten nicht mehr zurechtkommen. Noch etwas kann uns das Phänomen der Monster zeigen, die uns Menschen wahrscheinlich seit unseren Anfängen begleiten: Das Böse kommt nicht von außen, als etwas Fremdes, sondern es ist ein Teil von uns.

Wir brauchen Monster, weil sie uns aufzeigen, wo unsere Grenzen liegen und in der Zukunft liegen werden. Monster schärfen unsere Sinne für die Probleme und Fragen, die unsere Gesellschaft umtreiben. Manchmal auch für Gefahren, denen wir Menschen ausgesetzt sind. Die Monster sind unsere Seismografen, sie sind Experten, geschult und mit jahrtausendelanger Erfahrung ausgestattet. Sie sind nach wie vor in der Lage, die Brüche und Risse in unserer Gesellschaft ebenso wie in unserer Psyche aufzudecken. Und wenn wir uns mit ihnen beschäftigen, schlagen sie ›imaginäre Antworten für reale Probleme vor‹, wie es der irische Philosoph Richard Kearney einmal geschrieben hat.

Wir brauchen Monster, weil sie uns erzählen, wie sehr wir zwischen Bewusstem und Unbewusstem zerrissen sind, zwischen Gewohntem und Ungewohntem, dem Gleichen und dem Anderen. Sie erinnern uns daran, dass wir eine Wahl haben: Entweder versuchen wir, unsere Erfahrung des Fremdseins zu verstehen und zu fassen – oder wir lehnen sie ab und projizieren sie beispielsweise auf Außenseiter. So, wie es unterschiedliche Monster gab und gibt, gab es auch immer unterschiedliche Konzepte, mit ihnen umzugehen.

In der Antike waren Monster beispielsweise Gegenbilder zum Menschen und zur Zivilisation, die die Menschen verteidigen mussten. Diese Aufgabe übernahmen die Helden. Ihr Sieg über das Monster wurde als Sieg über die Bedrohung der Normalität und als Sicherung der Zivilisation gesehen. Diese Geschichte der Monsterbekämpfung wird auch heute wieder und wieder erzählt.

Man muss sich um seine Monster kümmern, sonst fressen sie einen auf. Wer sich traut, die Monster zu betrachten, lernt etwas über sich selbst. Das gilt auf gesellschaftlicher wie individueller Ebene. Es ist ein Blick auf unsere andere, dunkle Seite. Manche mögen eine Scheu verspüren, die gruseligen Gestalten genauer anzuschauen, und sich angewidert abwenden. Doch schon Michel Foucault empfahl: ›Wir sollten nicht zu entdecken versuchen, wer wir sind, sondern was wir uns weigern zu sein.«

Welche  
Monster hast  
du schon  
bezwungen?

Aus: Filser, Hubert: Menschen brauchen Monster. Alles über gruselige Gestalten und das Dunkle in uns, Piper Verlag, München 2017



# Monstermoves

Werwolf

Gespens

Vampir

Gräfin  
Alucard

Zombie

Mumie

Spiel diese Musik von Simon »Cimon«  
Dietersdorfer ab, während du dich in ein  
Monster verwandelst.



*In unserer Inszenierung spielen Choreografien und Bewegungsabläufe eine große Rolle. Während der Proben hat die Choreografin Steffi Jöris mit dem Ensemble die Körperlichkeit von Menschen und Monstern erforscht.*

**Stell dir ein richtiges Monster vor! Ist es gruselig, eklig oder lustig? Welche Bewegungen, Grimassen, Gesten und Geräusche macht es?** Verwandele dich nun in dieses Monster, indem du jeden Move erst einzeln und dann in einer wiederholbaren Abfolge möglichst präzise und ausdrucksstark ausführst.

Diese Übung kannst du auch in deiner Klasse, mit deiner Familie oder unter Freund\*innen machen. Eine Person verwandelt sich in ihr Lieblingsmonster. Anschließend kopieren alle anderen nacheinander die Bewegungen und folgen der ersten Person durch den Raum. Wenn alle als Monster unterwegs sind, ist die nächste Person an der Reihe und verwandelt sich in ein weiteres Monster. Dann werden auch die anderen nach und nach zu diesem neuen Monster. Das Spiel dauert so lange, bis alle an der Reihe waren und alle Monster durchgespielt wurden.