



Land.Leben.Kunst.Werk.e.V.
Geschwister-Scholl-Straße 25 06780 Quetzdölsdorf

Land.Leben.Kunst.Werk.e.V.
Zentrum für nachhaltige Landkultur
Geschwister-Scholl-Straße 25
06780 Quetzdölsdorf
Ruf 034604 / 920 - 69 / - 72
Fax 034604 / 920 - 73
info@landlebenkunstwerk.de
www.landlebenkunstwerk.de
www.netzwerk-landkultur.de

1. Ostdeutsche Jugend-Perspektiv-Werkstatt

„Jugend Macht Zukunft“, Berlin vom 10. – 12. November 2006

Eine Veranstaltung der Perspektive-Netzwerkstellen in Zusammenarbeit mit der Koordinierungsstelle „Perspektiven für junge Menschen – gemeinsam gegen Abwanderung“ in der Stiftung Demokratische Jugend

Rahmengeschichte in der Planungsphase

erstellt im August 2006 von der „Netzwerkstelle Landkultur“ c/o Land.Leben.Kunst.Werk. e.V.

Vorbemerkung:

Eingebunden in eine abenteuerpädagogische Erzählung, machen sich 12 x 7 Jugendliche, aus verschiedenen Regionen Ostdeutschlands auf den Weg in die Hauptstadt. Begleitet werden sie von den Civitas-Netzwerkstellen aus ihrer Gegend. Die dortige Konferenz „Jugend.Macht.Zukunft.“ ermöglicht, selber Hauptakteur im eigenen Spiel zu sein. Die Beteiligten lösen gemeinsam Aufgaben, um Zukunft als gestaltbar zu erleben. Dafür hat sich jede Gruppe angeleitet in der Heimat vorbereitet. Doch das reicht nicht aus. Sie lernen sich und den anderen zunächst kennen. Ihre Themen stehen im Vordergrund. Es wird sich auf wenige, aber gemeinsame Themen konzentriert. Das Bewusstmachen von biografischen Stärken und regionalen Haltefaktoren wird als bedeutsam empfunden. In Kreativwerkstätten werden Erfahrungen gemacht, die verschiedene Wege der Beteiligung und Teilhabe aufzeigen.

Die Präsentation des Erreichten findet öffentliche Akzeptanz und Anerkennung bei Gästen, Presse und Partnern aus der Heimat. Es wird deutlich: Jugend- und Sozialarbeit kann einen starken Beitrag für eine gemeinwesenorientierte Kultur leisten.

Aus der Synergie der Regionen entsteht auf der Konferenz eine gemeinsame gesellschaftliche Vision, die Hypertopia genannt wird. Dies wird als Petition an die Politik gereicht. Um das andere Mögliche in die Gegebenheiten des Alltages einfließen zu lassen, entwerfen die Delegationen, zurück in der Heimat, ihre Regiotopia. Die gemeinsame Reise schärft den Netzwerkstellen den Blick für ihre künftige Arbeit und den Jugendlichen verhilft sie, reflektiert die eigene Situation einzuschätzen.

Vor der Tagung erfolgt in jeder der 12 Netzwerkstellen (NWS) die Themensammlung (und die Regelvereinbarung für die Konferenzzeit). Die Themensammlung entspricht inhaltlich der Kritikphase einer Zukunftswerkstatt (Was brennt mir unter den Nägeln? Was brauche ich, um hier eine Perspektive zu haben?). Dies ist eine Bestandsaufnahme/-sicherung). Auf der Tagung kommt es zur Fantasiephase mit Auswahl der wichtigsten Themen, mit Kreativwerkstätten und zur Vision

der überregionalen Hypertopia. Zurück in der Heimat erfolgt entweder das Weiterarbeiten an den Konferenzthemen und/oder das Aufarbeiten der evtl. nicht behandelten, eigenen Themen als Umsetzungsphase als Entwicklung der Ideen für eine Regiotopia.

Es war einmal ...

Nebel – Leben

Eines Tages überredet die dominante gewordene „Zukunft“ die „Vergangenheit“, mit den Menschen ein Spiel zu spielen. Sie würden sich verstecken und aus der Ferne beobachten, wie diese ohne sie zurechtkämen. Ein Experiment für ein ganzes Land. Die Zukunft erhofft sich davon kreativen Innovationsdruck. Das würden die Menschen bestimmt lieben, mehr lieben als die auf Ökonomie reduzierte Hypothese, jene Erfindung, die permanent Entwicklung und Fortschritt produziere. Die Vergangenheit denkt bei diesem Experiment eher an Entschleunigung, Besinnung und Nachhaltigkeit. Sie kommt noch gar nicht so recht klar damit, dass nach jahrtausenden Agrargesellschaften ihr gut bekannter und kulturbestimmender Bauer ganz verschwinden soll.

Beide sind sich jedoch einig: die Menschen würden uns suchen und sich selbst dabei finden ...

Und so geschieht es...

Ein Land verliert plötzlich über Nacht seine festen Orientierungen und kann sich fortan nicht mehr selbst verorten. Woher komme ich? Wer bin ich? Wohin will ich? Zunächst noch ganz berauscht von den allorts suchenden Denk-Experimenten an runden Tischen, beziehen die Versteckspieler gleich noch das Nachbarland mit ein. Verbunden durch das Schicksal der Orientierungslosigkeit schließen sich beide Staaten kurzerhand zusammen. Doch dann passiert das Unerwartete. Fix wird das entstehende Wie-weiter-Vakuum beseitigt. Schnell werden alte, vermeintlich gut funktionierende, Antwortzentralen auf allen Ebenen und für alle Lebensbereiche installiert. Transformation heißt das Zauberwort für kollektive Handlungsrouinen. Es dauert nicht lange und es wird im gesamten Land gänzlich auf ein Suchen verzichtet. Antworten erfolgen ungefragt, Lösungen werden gefunden auch ohne passende Probleme,...

Ungeduldig vom weiteren Verlauf und sichtlich gekränkt, dass dieses neue Land sich darauf einrichtet, auch ohne Geschichte und Zukunft das Leben wie bisher zu leben, schicken „Vergangenheit“ und „Zukunft“ ein Impuls: ein Orakel, dessen Anfangswort „*nebel*“ lautet.

Der „Rat der Antworten“ bittet hierauf alle Gelehrten zur Übersetzung. Da schien nichts Bedeutsames zu stehen. Und so organisieren Experten weiterhin Entwicklung und Fortschritt, jetzt nur ohne Koordinaten. Doch selbst bei zunehmender Betriebsamkeit zeigt sich rasender Stillstand, alle Uhren bleiben plötzlich stehen. Der Zweifel gewinnt an Stärke, ob der Richtungslosigkeit des Unternehmens. Selbst im Kartell der Antworten regt sich Widerstand an der Dominanz der Lösungen gegenüber den Problemen. Doch das Orakel bleibt weiterhin unverstanden. Irgendetwas fehlt ...

Der Verdacht verdichtet sich, das Land des Erstbegriffs sei der Schlüssel zur verlorenen Geschichte und abhandeln gekommenen Zukunft. Und die Suche beginnt. Zunächst in den Städten, dann den Vororten und schließlich in den abgelegenen Orten des Landes. Schließlich trifft man auf Regionen, die es sich zur Sitte gemacht haben, aufwendig und wertvoll gesponnene Fäden über die Landschaft zu ziehen. Merkwürdige Netze, dachten die Kundschafter. Es diene der Orientierung, es sind Halte- und Verbindungsseile, um sich nicht aufzulösen, meinten die Bewohner. Gerade junge Menschen wandern einfach los, verirren sich vermutlich, kommen jedenfalls nicht wieder, so ein Befragter. Und überall zierte dasselbe Türschild, genau wie im Orakel angedeutet:

„Frage die, die Fragen stellen“.

Den tieferen Sinn kann keiner mehr so recht verstehen.

Und so stößt man

auf den „Rat der 12 Netzwerke für entlegene Landstriche“. Dieser tritt auf Anfrage zusammen, um das Orakel zu deuten. Schnell kommt man auf die Fährte: **„die, die Fragen stellen“** sind unsere Jüngsten.

Und so wählt der Rat die 7 Tapfersten einer jeden Region, um sich gemeinsam für die Reise in die unlängst neu gegründete Hauptstadt und auf die unbekannten Herausforderungen vorzubereiten. Man vergewissert sich der jeweiligen gemeinsamen Werte und Regeln und verstaut sie sorgfältig im Gepäck. Dann beginnen die jungen Gesandten nieder zu schreiben, was ihnen die wichtigsten Bedürfnisse, Entwicklungs- sowie Bewältigungsaufgaben sind, was ihnen bisher Familie und Dorf mitgegeben haben. Diese Bilder der Lebenswelten werden noch in der Heimat zu wertvollen Teppichen gestaltet. Warum aber wir, fragen sich die, die nie gefragt werden? Liegt es daran, dass wir als Bewohner entlegener Regionen in einer anderen Gesellschaft leben? Oder sind wir gar Auserwählte von Geschichte und Zukunft? Es werden Fragen gestellt, die seit langem keiner mehr denkt.

Die Abfahrt in die Fremde fällt einigen schwer: was wird passieren? Habe ich alles mit, was ich brauchen könnte? Wie groß ist eine Hauptstadt? Sprechen die wie wir? Kennen sich dort alle? Haben die dort genug zu Essen? Wie können wir überhaupt Experten unserer Interessen sein?

Die Ankunft nach der Reise ist fantastisch. Ein großes Fest erwartet die Gäste aus den fernen Ländern, den entlegenen Orten. Eine Festtafel beseitigt die Bedenken der Versorgung, lädt zum Plaudern, Genießen, Debattieren und Visionieren. Spielend lernen sich die Gesandten kennen. Der Austausch der Geschenke wird zur Zeremonie. Die kostbaren Teppiche werden zur Galerie und stellen die Regionen vor. Ein Theaterstück stimmt auf die kommenden Tage ein. Ein Gesandter bemerkt, die Uhren fangen wieder an zu ticken.

Der Ernst der Lage wird allen klar – sie haben nur knapp 3 Tage, das Orakel zu deuten, das da anfängt:

„nebel [...] rŮŮ Hēllnōw ēŮŮ“.

Es ist nicht schwer herausfinden was da steht. Rückwärts gelesen, mit einigen kyrillischen Versatzstücken lautet der Satz:

„wie wollen wir [...] leben“.

Nicht nur die Geschichten aus der Heimat auch die Versuche diesen merkwürdigen Satz zu deuten, verlaufen bis tief in die Nacht.

Die erste Nacht ist vorbei: War was? ...

Der erste Traum in anderer Umgebung... Zwei Gesandte beschäftigen sich ganz aufgeregt noch vor dem Frühstück und der Morgenrunde mit einem Satz des Orakels:

**„lichte den nebel. sieben muster der kostbarkeiten
entscheiden über die zukunft des landes“.**

Plötzlich ist es klar, die Teppiche sind der Schlüssel! Flugs werden so viele Gefäße aufgestellt, wie Themen aus den Regionen in die Teppiche eingeflossen sind. Alle Dopplungen werden zusammengefasst. Es blieb aber immer noch unübersichtlich: 30, 70 oder 100 bedeutsame Themen, da ist kein Muster zu erkennen.

Jeder Gesandte bekommt nun 10 Erbsen und muss mit seiner Themenwahl schwere Entscheidungen treffen. Ein zurück gibt es nicht.

Große Erleichterung. Die sieben wichtigsten Themen sind gefunden - und der Nebel ist gelichtet.

Der weitere Text bereitet jedoch Kopfzerbrechen:

„spiegeln in anderswelten, die stärken ... aufgaben“.

Hier hört der Satz zwischendurch plötzlich auf. Was ist gemeint?

Die Stärken und Fähigkeiten jedes Gesandten aber auch die ihrer Orte und Region werden ermittelt. Gar nicht so einfach, dachte die Mehrheit. Erstaunliches kommt aus Empathie und aktivem Zuhören heraus: Alle sind fasziniert von der Fülle der Schätze, Ressourcen, Ideen und Potentiale,...

Für die zu bewältigenden Aufgaben stieg der Mut wieder in die Glieder. Doch was damit anfangen?

Die Zeit scheint zu rasen. Was müssen wir tun, was verrät uns der nächste Satz?

„finde im möglichkeitssinn die schlüssel für die sieben Türen“

Gewohnte Handlungsrountinen helfen da nicht weiter. Da heißt es Köpfe zusammenstecken. Wir müssen etwas tun, was keiner vor uns getan hat: eintauchen in sieben Welten, die wir selbst erzeugen müssen und irgendwelche Schlüssel mitbringen... Und wieder die sieben.

Unter den Anwesenden werden Fähigkeiten entdeckt, die jetzt gefragt sind. Wir nennen sie die sieben Werkstattmeister.

Es scheint ernst zu werden: es geht um uns selbst, um ein Prozess in uns und mit uns. Es sollen Produkte, so genannte Schlüssel entstehen oder die sollen wir mitbringen?! Ganz ist es noch nicht klar. Und da sind noch die sieben bedeutsamen Themen. Das ganze muss noch koordiniert werden.

Aber das scheint zu passen: „**wie wollen wir leben**“ wird zur leitenden Überschrift. Die sieben Meister erklären jeweils ihre Werkstatt der Anderswelt, mit deren Hilfe gemeinsam eins der Themen erkundet wird. Sie verteilen Eintrittskarten an die Gesandten und machen jeden Mut für ein Probehandeln auf Zeit in der Anderswelt.

Noch ganz aufgeregt geht es jedoch vorerst an den Mittagstisch, da ungewiss ist, wie lang die Reise sein wird. Im Anschluss machen wir uns die Stärken jedes Gesandten und der entlegenen Orte bewusst. Große Tafeln fixieren dies. Schließlich erklären wir unsere entwickelten Werte und Regeln als verbindlich auch jenseits dieser Welt.

Der Eintritt der Meister und ihrer jeweiligen Weggefährten in die Werkstätten folgt diesen Pfaden:

- Ich seh etwas, was du bald siehst: die Story Dealer
- Der Schatten spielt mit uns: die Schauspieler
- Wer schreibt, der bleibt: die Schrift- und Sprachgelehrten
- Wie sag ich's in 60 Sekunden: die Trickfilmer
- Wenn blau in gelb fließt, entsteht grün: die Künstler
- Vom Unterwegssein: die Abenteurer
- Auf der Suche nach Ruheinseln: die Entschleuniger

Allen ist klar. Es sind Aufgaben und Bewährungsproben zu bewältigen. Die jeweiligen Gruppen wagen den Schritt, sind zu Teams geworden, haben ein bedeutsames Thema kreativ bearbeitet, ein Produkt erstellt und damit jeweils ein Schlüssel für eine ganz bestimmte Tür entdeckt.

Sichtlich erschöpft kommen alle nach den internen Auswertungen aus den Werkstätten zurück. Man hat sich verständigt, welche Präsentation sich für den nächsten Tag eignet. Vollgetankt mit intensiven Erlebnissen wollen die einen über ihre Erfahrungen sprechen, andere finden noch keine Sprache dafür.

Im Plenum wird der Stand der Aktivitäten abgeglichen. Wie weiter? Einige wollen weiter machen, andere brauchen Distanz. Das Orakel aber ist noch nicht gelöst.

Doch zunächst das Abendessen. Dies gibt Gelegenheit zum Austausch, zur Muse, zum Sammeln.

Einige der Gesandten entscheiden sich zur Erkundung der Hauptstadt. Andere wollen mehr erfahren, bleiben vor Ort und sind interessiert, ihr Produkt weiter zu bearbeiten. Die Werkstattmeister haben noch volle Hände zu tun. Sie feilen jetzt an Zusammenfassungen des Erlebten, verfassen eine gemeinsame Petition an die Presse.

Die zweite Nacht zeigt beide Seiten: völlig erschöpfte Gesandte und erlebnishungrige Nachtschwärmer.

Sonntags morgen: wieder kein Hahnenschrei weckt die Hauptstadt!

Müde beginnt die Morgenrunde. Was steht an? Die Werkstattmeister sind ganz aufgeregt. In Kürze werden Gäste der Hauptstadt, die Presse sowie Partner aus den entlegenen Regionen erwartet. Da muss etwas geboten werden.

Rechtzeitig kommt die zündende Idee: wir präsentieren Hypertopia!

7 Themen, bearbeitet in 7 Anderswelten mit 7 Gesandten aus 12 entlegenen Regionen – 7 Spots à 5 Minuten, das ist überzeugend! Dazu die kostbaren Teppiche, die Abstimmung mit Erbsen, die Werte und Regeln, die Stärken der Gesandten und Regionen. Sicher wurde auch kräftig dokumentiert. Alle sind eifrig am vorbereiten.

Die ersten Gäste treffen ein. So genannte Infoscouts nehmen sie in Empfang, warten auf Fragen und geben Auskunft. Die „Galerie der Teppiche“ und die „Stärken der Region“ werden kommentiert begleitet. Der Saal füllt sich – der Höhepunkt rückt näher. Wer sitzt wann auf dem Podium, wechselnde Präsentationen sind gefragt, der Ablaufplan wird noch in letzter Minute umgestellt. Alle sind neugierig, was jetzt stattfindet.

Zunächst hat der „Rat der Netzwerke der entlegenen Orte“ das Wort, erklärt seine Aufgaben, Erfolge und Schwierigkeiten. Es wird nach Worten gesucht, was gerade auch mit ihnen geschieht vor, während und nach dieser Konferenz. Plötzlich fallen Sätze, noch stammelnd aber doch deutlich zu hören: Zukunft, Vergangenheit, Teilhabe, ..., dann Schweigen. Der intensive Kontakt mit den jungen Gesandten hat den Blick der Netzwerke geschärft.

Dann wird es bunt durch die Hauptakteure: 7 Spots aus 7 Anderswelten geben in kurzer Abfolge Einblick in die Gestaltungskompetenz der Gesandten. Es sind Versatzstücke eines intensiven Gruppenprozesses, die symbolisch den gefundenen Schlüssel darstellen. Überzeugt von den eigenen Stärken und die der Heimat, sind die Gesandten stolz auf das Geschaffene. Mit einem positiven Zukunftsentwurf berichten sie der Presse über unglaubliche Geschichten, aber auch über ihre eigene Situation. Sie haben gelernt, dass sie selbst das Sag- und Machbare bestimmen können.

Allen fällt auf, dass noch etwas fehlt. Das Bild von Hypertopia will sich einfach nicht aufbauen. Zu verschieden sind die betretenen Welten. Doch da wird der Trumpf aus dem Ärmel gezaubert. Ein ausgewiesener Orakel-Deuter wird hereingeführt. Zunächst in einer ganz fremden Sprache murmelnd, werden seine Worte verständlicher.

„Was könnte aus den Gegebenheiten unserer Wirklichkeit anderes entstehen als das, was wir routinemäßig erwarten? Und: was müssen wir tun, um das andere Mögliche zu verwirklichen? Wie lassen sich Wirklichkeiten inszenieren, Szenarien schaffen, die allmählich in die Welt der Gegebenheiten hineinwachsen?“

Er spricht dann noch darüber, dass es in Hypertopia um eine Vermittlung eines tieferen Verständnisses für die Gestaltungschancen des Verfügbaren gehe, um bislang nicht genutzte Potentiale zur Veränderung. Es gehe um einen nachhaltigen Konsens für den Leitsatz „wie wollen

wir leben“. Solch eine gesellschaftliche Utopie müsse eine Rückverankerung zur eigenen Biografie, zum jeweiligen Sozialraum, zur gemeinsamen Geschichte haben [...].

Er spricht von den sieben Welten und lenkt unseren Blick. Diese Welten sind wie Mosaiksteine, die nur richtig zu legen sind. Er bringt alles zum Tanzen und - das Bild ist da!

Die Botschaft ist verstanden, zwei der Fragen können wir beantworten, die dritte wartet in der Heimat – als Regiotopia einer Verantwortungsgemeinschaft entlegener Orte.

Die Konferenz geht zu Ende. Die Netzwerke verabreden sich mit ihren Partnern und Gesandten, um weitere Ideen und Projekte im Sinne einer unverwechselbaren Regiotopia umzusetzen.

Sie rüsten sich zur Heimreise, alle haben ein wenig Angst vor der Ankunft: werde ich wie Odysseus zu Hause den Bogen spannen müssen, um erkannt zu werden. Gibt der Hund ein Zeichen? Was hat sich in der Heimat verändert. Weggehen und Wiederkehren sind in jedem neu empfundene Begriffe.

Und „Vergangenheit“ und „Zukunft“, überrascht von der eingetretenen Wendung, stehen wieder mitten im Leben, leicht beschämt von der Leichtfertigkeit ihres Experimentes.

Unglaubliche Geschichte? Meinen wir auch. Und doch hat sie stattgefunden: am 10.- 12.11.2006 in Berlin. Und was ist wirklicher als Bilder und Geschichten, die nicht mehr aus dem Sinn gehen?

Stand, August 2006