

Gerhard Frank

# ZUKUNFTS KÖNNEN



Make your handprint  
bigger than your footprint –  
das PUPARIUM-Modell

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort	9
Vorspiel: Was braucht der Mensch?	16
<b>1. Das PUPARIUM-Modell in der Praxis</b>	25
Auf zu neuen Ufern!	26
Zielgruppen	28
Spielen als Königsweg kulturellen Wandels	30
Erfahrungsstationen	32
Bühnenbild	35
Hebammen des Wandels	38
Transformative Choreografien	39
Zugaben	44
<b>2. Die Sprache des Lebens und die neue Landkarte</b>	47
Welche Richtung wird der Wandel nehmen?	48
Die Wachstumslandkarte	50
Die Fließgleichgewichtslandkarte	53
Wohin die Reise geht	56
Was der Wandel uns ermöglicht	57
<b>3. Ein neues Technikverständnis – von Technik zur Organik</b>	75
Technik als Werkzeug	76
Geld als Technik	79
Vom Nutzen digitaler Technik	84

<b>4. Wie es dazu kam: die PUPARIUM-Geschichte</b>	93
Hugo Kükelhaus	100
Frank Oppenheimer	106
Martin Wagenschein	110
Wechselspiel	113
Das PUPARIUM als Konsequenz aus meiner Geschichte	124
<b>5. Die erlebniswissenschaftliche Grundlage von PUPARIUM und Zukunftskönnen</b>	127
Die biologische Grundlage des Erlebens	128
Die Teile des Erlebens	130
Fühlerleben	133
Erfahrungserleben	135
Imaginatives Erleben	138
Kommunikatives Erleben – Sprecherleben	141
Denkerleben	146
Virtuelles Erleben	150
<b>6. Was ist Lernen?</b>	153
Grundlagen	153
Eröffnendes Lernen: Ein Kontext wird geformt	157
Differenzierendes Lernen: Der Kontext wird erweitert	157
Springendes Lernen: Der Kontext wird gewechselt	159
Transformatives Lernen: Der Kontext wird verändert	160
Transformatives integratives Lernen	164
Implizites/explizites Lernen	166
Vom Lernen im Licht und vom Lernen im Dunkeln	168

<b>7. Der PUPARIUM-Effekt: von Homo zu Sapiens</b>	171
Resümee	172
Die Werkzeuge des Wandels	174
Braucht es das PUPARIUM überhaupt?	179
<b>8. Wie geht Wandel? Eine anthropologische Skizze</b>	181
Die Sprache des Lebens erlernen	182
Die Sprache des Lebens institutionalisieren	188
Wandel institutionalisieren	192
<b>9. Das Generationenmodell – ein Leitbild für den Wandel</b>	195
<b>Postskriptum</b>	211
Tomorrow comes	211
Vom Ethos des Wandels	219
Vom Eidos des Wandels	223
Ausblick	228
Das PUPARIUM als Wiege des Wandels	233
Danksagung	236
Abbildungsverzeichnis	238
Literatur	240
Index	243

# Vorwort

»Man warte darauf, dass endlich gehandelt werde.«

*Robert Habeck, 2021<sup>1</sup>*

»We will have to fundamentally change our society.«

*Greta Thunberg, 2021<sup>2</sup>*

»*Make your handprint bigger than your footprint!*« Das ist »Zukunftskönnen« auf den Punkt gebracht: den Fußabdruck verkleinern, indem ich meinen Handabdruck vergrößere. Der Handabdruck symbolisiert dabei meine Kreativität. Deine und meine Kreativität und Schaffenslust beim Finden von zukunftsweisenden Lösungen. Im gemeinsamen Tun verwandeln sich unsere Hände in einen Ausdruck kollektiver Intelligenz. Die wird es brauchen, wenn wir eine menschliche Zukunft haben wollen.

Ein nachhaltiger Lebensstil kann nicht verordnet werden, sondern nur als Ergebnis eines gemeinsamen Lernprozesses entstehen. Dass wir imstande sind, ein entsprechendes Können zu entwickeln, das unseren Kindern und Kindeskindern eine lebenswerte und gerechte Zukunft auf einem gesunden Planeten ermöglicht, davon bin ich überzeugt. Ich nenne dieses Können »Zukunftskönnen«.

»Zukunftskönnen« wurzelt in dem Bewusstsein, dass man die anthropogenen Probleme in der Gegenwart lösen muss. Wobei nicht gemeint ist, dass man mit einem Schlag alles löst. Noch, dass es von heute auf morgen geschieht. Sondern dass man ab sofort entsprechend handelt und dieses Handeln kontinuierlich fortführt, von Gegenwartssekunde zu Gegen-

---

1 Robert Habeck in: Brauer, Angelika: *Zu radikal, um wahr zu sein. Hans Jonas hat ein Buch geschrieben, das den Zeitgeist trifft – und das seit vierzig Jahren.* Neue Zürcher Zeitung, 18.10.2021.

2 Greta Thunberg während der Weltklimakonferenz 2021 COP 26 in Glasgow, in: ORF online, 21.10.2021, <https://orf.at/stories/3235478/>, Zugriff 05.11.2021, 20:45 Uhr.

wartsekunde, bis wir unser Ziel erreicht haben. Die Datenflut, die unser Scheitern auslöst, hilft uns allein nicht weiter. Wir sind die erste Kultur, die ihren Untergang penibel misst und dokumentiert. Darauf würde ich nicht stolz sein, wenn es einmal tatsächlich vorbei sein sollte mit uns.

»Zukunftskönnen« beruht auf der Überzeugung, dass Technik allein unsere Probleme nicht lösen wird. Dass es dafür auch eine Veränderung unseres Lebensstils braucht. Erst wenn wir unser Verhalten gemeinsam ändern und sich dieser Prozess bis zu den Institutionen fortsetzt, wird sich die Lage entspannen.

Wo kann man dieses Zukunftskönnen erlernen und entwickeln?

Ich plädiere in diesem Buch für die Realisierung von Einrichtungen, die sich dieser Aufgabe widmen. Als Standalone oder in bestehende Strukturen integriert. Den Prototypen nenne ich »PUPARIUM«. Nach der schützenden Hülle, in der sich die Raupe in den Schmetterling verwandelt. Schließlich geht es in unserem Fall auch um eine Verwandlung. Nun jedoch um eine kulturelle Verwandlung, in deren Verlauf wir unsere Gewohnheiten ändern, die wir im Zusammenleben teilen. Unsere Gewohnheiten im Denken, Tagträumen, Fühlen, Handeln und Kommunizieren, die sich in den sozialen Strukturen und Prozessen unserer Gesellschaft widerspiegeln – den Regeln unseres Wirtschaftens, den politischen Entscheidungen, der Rechtsprechung usw.

Dass die Vermittlung von Zukunftskönnen des Schutzes bedarf, erscheint unmittelbar einsichtig, wenn man sich eine Tatsache vergegenwärtigt: Das vorhandene Weltbild, das es nun zu ersetzen gilt, besitzt starke Widerstandskräfte. Niemand gibt freiwillig etwas auf, das so lange als richtig angesehen und täglich eingeübt wurde. Auch die starken Gefühle, die mit diesen Gewohnheiten verbunden sind, erschweren jede Form der Änderung. Die größte Gefahr jedoch droht von den herrschenden gesellschaftlichen Regeln. Diese fordern die alten Gewohnheiten ein, die es zu überwinden gilt. Kann sich der, die Einzelne diesen Regeln ungestraft widersetzen?

Wie kann ein Geschäftsführer eines börsennotierten Konzerns etwa seinem sich verändernden Gewissen gerecht werden, wenn ihm Wachstum auf Teufel komm raus vorgeschrieben wird? Dieses Gehorsamkeits-

dilemma setzt sich auf allen Ebenen von Unternehmenshierarchien und Organisationen fort. Kann ein/e Mitarbeiter/in sich aus Gewissensgründen Vorgesetzten widersetzen?

Doch eines ist sicher: Die herrschenden gesellschaftlichen Regeln sind menschengemacht. Also lassen sie sich ändern. Ewiges materielles Wachstum ist kein Naturgesetz, sondern eine Idee. Eine Idee allerdings, die uns in den Abgrund führt.

Damit das PUPARIUM seine Wirkung entfalten kann, spricht es daher zwei Arten von Menschen an:

- ◆ den privaten Menschen – Kinder, Jugendliche, Erwachsene und Senioren
- ◆ und den institutionellen Menschen, der die gesellschaftlichen Strukturen repräsentiert, an deren Regeln wir uns halten müssen und die es nun zu ändern gilt – Politik, Wirtschaft, Wissenschaft, Recht usw.

Für erfolgreiches Zukunftskönnen ist der Schulterschluss zwischen privatem und institutionellem Mensch entscheidend. Es genügt nicht, wenn der private Mensch in seinen vier Wänden bereits ein nachhaltiges Leben mit kleinem Fußabdruck führt. Es braucht das institutionelle Alter Ego, damit sich dieser Wandel in die gesellschaftlichen Strukturen einschreibt. Schließlich sind es Menschen, die in der Politik die Weichen stellen müssen. So wie es Menschen sind, die ihre Unternehmen angesichts der bedrohlichen Wirklichkeit neu ausrichten werden. Gehen individueller und institutioneller Wandel Hand in Hand, dann gibt es eine Chance auf Besserung. Wenn nicht, behindern die beiden Alter Egos sich gegenseitig, und Wandel bleibt aus.

Auch das Hand-in-Hand-Gehen muss daher erst einmal gelernt werden.

Das Buch baut auf meiner vorangegangenen Publikation »Zukunft schaffen«<sup>3</sup> auf und präzisiert deren Gedanken eines transformativen Erlebnis- und Lernortes.

---

3 Frank, Gerhard (2019). *Zukunft schaffen. Vom guten Erleben als Werkzeug des Wandels*. oekom: München.

Dem Beginn des Hauptteils stelle ich Überlegungen zur Frage »Was braucht der Mensch, um Mensch zu sein« voran. Unsere Kultur wird sich angesichts der Bedrohungen, die wir uns selbst bereiten, verändern müssen. Wann, wenn nicht jetzt, sollten wir uns daher Rechenschaft ablegen darüber, was Menschlichkeit bedeutet? Was es braucht, damit jede/r ein Leben in Würde führen kann? Die Antwort auf diese Fragen kann kein Einzelner vorgeben. Wir müssen sie gemeinsam finden. Meine Überlegungen dazu liefern daher keine endgültigen, unumstößlichen Wahrheiten. Ich verstehe sie vielmehr als Anstoß; niedergeschrieben, um im menschlichen Bewusstsein ein Licht zu entzünden.

Anschließend erläutere ich das PUPARIUM. Dem Buch sind jahrelange einschlägige Experimente und Veranstaltungen vorausgegangen. Die daraus resultierenden Erfahrungen teile ich gerne mit meinen Leser/innen.

Die zentrale Aufgabe des PUPARIUM widmet sich der menschlichen Veränderung von innen her als der Quelle von Zukunftskönnen. »Innen« meint dabei das Zusammenspiel aus Vorstellung, Denken und daraus resultierendem gemeinsamen Handeln. Das zweite Kapitel thematisiert die Vorstellung als mentalen Angelpunkt des Wandels. Wohin geht die Reise, wenn sich die Kultur verändert?

Und schließlich: Was bedeutet dieser Wandel für das herrschende Technologieverständnis? Im dritten Kapitel skizziere ich darauf eine Antwort.

Wer über kulturellen Wandel schreibt, muss sich dabei selbst mitreflektieren. Diesem Prinzip der Ehrlichkeit folgt das vierte Kapitel über den beruflichen Weg, den ich selbst in den letzten dreieinhalb Jahrzehnten genommen habe.

Mein Weg mündete in die Formulierung eines konsistenten Modells, der »Erlebniswissenschaft«.<sup>4</sup> Ihr, die meine praktischen Erfahrungen zusammenfasst und mit aktuellen Disziplinen in Beziehung setzt, habe ich ein eigenes Kapitel gewidmet. Liefert sie doch dem PUPARIUM die notwendige interdisziplinäre Grundlage.

---

4 Frank, Gerhard (2011). *Erlebniswissenschaft. Über die Kunst Menschen zu begeistern*. LIT: Berlin, Münster, Wien.

Frank, Gerhard (2012). *The Experience Science. A New Discipline on the Rise*. LIT: Berlin, London, Münster, Wien.

Von der Erlebniswissenschaft ist es nur ein kleiner Schritt zum menschlichen Lernen, über das wir uns im Zusammenhang kulturellen Wandels ein aktuelles Bild machen müssen. Aus der Perspektive der Erlebniswissenschaft gerät dieses Bild zu einer differenzierten Angelegenheit, die dem PUPARIUM entscheidende Anstöße für die Praxis liefert.

Kapitel sieben enthält ein Resümee der bisherigen Überlegungen. Es fasst die wichtigsten Gedanken aus Sicht des PUPARIUM zusammen.

Damit erhält der Wandel als menschliches Phänomen ein deutliches Gesicht. Fehlt noch eine Vorstellung davon, wie denn individuelles und gemeinschaftliches Handeln im Wandel zusammenspielen muss, damit Veränderung als ganzheitliches kulturelles Phänomen gelingt. Dazu gehört beispielsweise die Frage der Veränderung institutioneller Regeln und Routinen, die es dafür braucht.

Das achte Kapitel versucht diese Frage mit einem Entwurf zu beantworten, der beide Seiten gesellschaftlichen Wandels in Beziehung bringt – die individuelle und die institutionelle Seite.

Ich bin seit Langem überzeugt davon, dass kultureller Wandel ohne ein Leitbild, das die Mehrheit teilt, scheitern muss. Von der Skizze eines solchen Leitbilds handelt das neunte Kapitel.

Das Postskriptum erlaubt sich einen philosophisch getönten Blick auf die vorangegangenen Seiten. Unter anderem enthält es Überlegungen, für die ich das Werk von Gregory Bateson als Referenz ausgewählt habe. Ich schätze den englischen Systembiologen und Kybernetiker sehr. Er hat früh, nämlich Mitte des vergangenen Jahrhunderts, seine Aufmerksamkeit auf die systemischen Aspekte des Lebens gelenkt. Deren Berücksichtigung halte ich im Licht unserer weltweiten Probleme für entscheidend.

Das Buch ist modular aufgebaut. Kein/e Leser/in muss sich an die gedruckte Reihung der Kapitel halten, wenngleich deren Anordnung einer gewissen Logik folgt. Die vielen Querverbindungen zwischen den Kapiteln legen eine Art zirkuläres Lesen mit Vor- und Zurückblättern nahe. Im ersten Kapitel taucht bereits am Beginn das für das Thema zentrale Konzept der mentalen Landkarte auf, der ich dann das zweite Kapitel widme. Es wäre auch möglich, gleich dort weiterzulesen und dann ins erste Kapitel zurückzukehren. Oder vielleicht gleich weiter zum achten Kapitel, das

eine Querverbindung zur Rolle der Institutionen im kulturellen Wandel herstellt. Und dann erst wieder zurück an den Beginn.

Also machen Sie es sich bequem, lassen Sie Ihren Geist beim Lesen von der Leine, und legen Sie Ihre eigene Fährte durchs Buch!

Noch eine letzte Bemerkung zum Cover, bevor wir uns auf die Reise begeben. Ich habe mich für »*Make your handprint bigger than your footprint!*« aus zwei Gründen entschieden. Einmal, weil das Auf-den-Händen-Gehen den Wandel schön symbolisiert. Es ist eine gänzlich andere Fortbewegung als zu Fuß. Wir müssen sie erlernen, so wie wir uns als Kleinkinder auf die Beine gestellt und zu laufen gelernt haben.

Der zweite Grund rückt die Hände als schaffende Organe in den Vordergrund. Die Hand ist seit jeher der symbolische Ausdruck für unsere Schaffenskraft.

Indem wir unsere Handabdrücke vergrößern, verkleinern wie unseren Fußabdruck. Der Abdruck unserer Hände erzählt von den vielen gelungenen Schritten in der Neugestaltung unseres Zusammenlebens. Mit jedem erfolgreichen Schritt werden diese Hände größer und der Fußabdruck im Gegenzug kleiner.

Ich meine daher, dass die Hände ein schönes Symbol für »Zukunftskönnen« abgeben. Schließlich haben schon unsere eiszeitlichen Vorfahren ihre Handabdrücke auf Höhlenwänden hinterlassen; möglicherweise als Botschaft an ihre Zukunft.

Ja, es gibt noch einen dritten Grund, eine Hoffnung. Ich hoffe, dass das Bild positive Emotionen weckt. Dass es Lust macht auf den Weg, der vor uns liegt.

Der Wandel braucht einen starken positiven emotionalen Hebel, der uns beflügelt. Der Fußabdruck ist leider emotional negativ behaftet. Mit schlechtem Gewissen, Angst und Verzweiflung. Weil es mein Fußabdruck ist, der an mir klebt wie der Schlamm an den Füßen nach einer Wanderung bei Regen. Es sind negative Gefühle, die ich damit assoziiere. Schlechte Empfindungen. Sie behindern den Wandel eher, als ihn zu befeuern.

Ich habe die Erstfassung des Buches vor COVID geschrieben. Seither lag es in meiner Schreibtischlade. Ein Grund dafür war die Hoffnung, die ich mit COVID verbinde. Vielleicht macht uns dieses globale Schrecknis

bescheidener in unseren Ansprüchen, demütiger in unserem Selbstbild und damit geneigter für den Wandel. Daher das Abwarten.

Die Endversion schreibe ich im Herbst des zweiten Jahres von COVID. Die Regeln wurden Ende Sommer gelockert. In der Hoffnung, das Schlimmste überstanden zu haben und die Zeit wirtschaftlich zu nutzen. Doch gehen die Zahlen eben wieder rapide in die Höhe. Europa befindet sich mitten in einer vierten Welle. Zugleich ist von einer neuen Virusvariante die Rede, noch ansteckender als ihre Vorgängerin.

Gerade jetzt brauchen wir daher Hoffnung. Hoffnung auf eine lebenswerte Zukunft, in der wir gelernt haben werden, mit der Natur zu leben statt gegen sie.

Das Buch erzählt von einem möglichen Weg dorthin. Er liegt vor uns und wartet darauf, begangen zu werden.

Ich denke, ich habe lange genug gewartet.

Bevor ich beginne: Ich wollte kein Buch über den Klimawandel und seine Folgen schreiben. Oder über Ressourcenknappheit, Artensterben, Plastik in den Weltmeeren usw. Auch keinen Abgesang auf die Menschheit. Oder ein Lamento über den rücksichtslosen Lebensstil des westlichen Homo sapiens. Darüber gibt es bereits genug Literatur.

Was mir vorschwebte, war eine positive, von Zuversicht getragene Skizze eines möglichen Weges, der uns von der Geißel der Selbstbedrohung befreit. Ich behaupte nicht, damit den Stein der Weisen gefunden zu haben. Ich betrachte jedoch meine Überlegungen als begründeten Vorschlag.

Wer mit mir Kontakt aufnehmen möchte, kann dies unter [gerhard@frank-erlebnis.com](mailto:gerhard@frank-erlebnis.com) gerne tun.

# 1. Das PUPARIUM-Modell in der Praxis

*Liebe Marie,*

*ich habe das Buch in zwei Schritten geschrieben. Zuerst eine Rohfassung. Dann die Endfassung. Dazwischen habe ich lange nachgedacht, wie ich es besser machen könnte. In dieser Zeit bist du, mein liebes Enkelkind, auf die Welt gekommen. Das hat meinen Blick auf manches verändert. Ich spürte plötzlich eine dringende Notwendigkeit, dass es jetzt sein muss.*

*Neues zu denken ist nicht einfach. Weil es die Begriffe, die dabei verwendet werden, und die Vorstellungen, die einen dabei leiten, ebenfalls verändert. Man könnte davon schwindelig werden. Noch schwieriger ist es, diese Gedanken anderen mitzuteilen. Mitteilen verfolgt die Absicht, mit anderen etwas zu teilen. Aber wie teile ich mit anderen Gedanken, die diese noch gar nicht haben, weil sie neu sind?*

*Du gibst mir die Hoffnung, dass ich es schaffe. Von deiner Zuversicht kann ich noch lernen. Wie du zu laufen begonnen hast, habe ich dich staunend beobachtet. Welches Vertrauen du dabei ausgestrahlt hast! Wie konntest du wissen, dass die Beine dich tragen werden, bevor du liefst? Wir Erwachsenen wollen immer vorher wissen, ob das, was wir tun, auch Erfolg verspricht. Wir wollen im Vorhinein Gewissheit haben, anderenfalls bekommen wir es mit der Angst zu tun.*

*Und du bist einfach drauflosgelaufen. Jetzt komme ich dir oft schon gar nicht mehr hinterher, so flink tragen dich deine Beine durch die Welt.*

*Vielleicht sollte ich mir ein Beispiel an dir nehmen und meine Erwachsenenart etwas zügeln.*

*Vielleicht sollte ich mir nicht so viele Gedanken machen! Es wird schon passen, wenn ich jetzt einfach einmal beginne.*

## Auf zu neuen Ufern!

»Zukunftskönnen« ante portas – damit es dazu kommt, braucht es eine spezielle Methode der Vermittlung. Weil das damit assoziierte Lernen ganzheitlich ist; es betrifft unser Verhalten, unsere Vorstellungen, unsere Gefühle, unsere Sprechweisen, unser Denken. Und weil das Lernen gegen vorhandene Gewissheiten antritt, die uns zumindest teilweise die weltweite Misere beschert haben.

Kultureller Wandel ereignet sich nicht auf einem unbeschriebenen Blatt. Ganz im Gegenteil ist der Ausgangspunkt des Wandels eine Situation umfangreichsten Wissens. Wir Menschen haben noch nie so viel gewusst wie heute. Wir haben die Welt bis in kleinste Details erforscht und meinen, genaueste Kenntnisse über fast alles zu besitzen. Zugleich setzen wir aber mit unserem Verhalten die Welt in Brand. Wir zerstören den Globus, als gäbe es irgendwo einen Ersatzplaneten. Wir vergiften die Gewässer, holzen die grünen Lungen der Erde ab, vernichten die Artenvielfalt und betreiben Raubbau an allen Rohstoffen, die wir in die Hände kriegen.

Eigentlich müssten wir zuallererst vergessen lernen. Konkret das an unserem Wissen, das uns in die Irre geführt hat. Aber wie vergisst man etwas, das man so lange für richtig gehalten hat? Wie verlernt man Können, das nicht zukunftsfähig ist? Wie wird man Fertigkeiten los, die uns allen schaden? Wie kann man seiner Gewissheiten ungewiss werden?

Niemand kann seine Vorlieben von sich werfen wie einen Mantel voller Flöhe.

Was wir jedoch können, ist, unsere Neugier walten lassen. Wir können unsere spielerische Begabung für Entdeckungen nutzen. Wir können in unserer Suche nach Gewissheit noch einmal von vorne beginnen und unsere Vorstellungen erneuern, die manchmal bewusst, oft unbewusst unser Verhalten bestimmen.

### **Ich nenne das »die innere Landkarte neu zeichnen«**

Sie gibt uns auf unserem Weg durchs Leben die notwendige Orientierung. Die innere Landkarte ist der Angelpunkt kulturellen Wandels. Aufgrund

ihrer Wichtigkeit widme ich ihr einen eigenen Abschnitt, das nächste Kapitel. Denn die vorhandene Landkarte ist die eigentliche Ursache unserer Probleme. Unser verhängnisvolles Verhalten folgt daraus. Sie wird aber verblassen, wenn Neues an ihre Stelle tritt. Neues, das uns guttut. Wir können uns wie Phönix aus der Asche erheben. Die Metapher ist nicht zu weit hergeholt, schließlich fackeln wir gerade unseren Planeten ab. Doch sind wir keinem unentrinnbaren Schicksal ausgeliefert. Wir müssen uns nur in der Suche nach Erneuerung unserer besten Anlagen bedienen.

An diesem Punkt setzt das PUPARIUM an. Als ein Ort der Neugier und der spielerischen Entfaltung. Beides gehört zu unseren besten Anlagen, die mir als Quelle kulturellen Wandels unerlässlich erscheinen.

Das PUPARIUM lässt sich in kleineren und größeren Räumen realisieren, in alten Gemäuern genauso wie in leer stehenden Hallen oder in Neubauten. Es ist als alleinstehendes Geschäftsmodell denkbar, aber auch als kooperativer Partner bereits bestehender Einrichtungen wie Bildungseinrichtungen, Freizeiteinrichtungen, Kultureinrichtungen oder Unternehmen.

## **Die Hauptmerkmale des PUPARIUM**

Das sind:

- ◆ seine Zielgruppen
  - der individuelle Mensch einerseits (Kinder, Jugendliche, Erwachsene, Senior/innen, Schulen)
  - und der institutionelle Mensch/Institutionen andererseits (Unternehmen, Organisationen, Verwaltung, Politik u. a.)
- ◆ sein spielerischer Charakter
- ◆ seine Erfahrungsstationen
- ◆ sein Bühnenbild
- ◆ sein Personal – speziell ausgebildete »Hebammen«, die das spielerische Lernen unterstützend begleiten;
- ◆ seine Choreografien für transformative Gruppenprozesse, maßgeschneidert auf seine verschiedenen Zielgruppen
- ◆ seine erlebniswissenschaftliche Grundlage, der ich ein Extrakapitel gewidmet habe.

## Zielgruppen

Kultureller Wandel oder Transformation betrifft alle. Kinder, Jugendliche, Erwachsene, Senior/innen; Frauen und Männer. Es ist niemand davon ausgenommen. All diese Menschen lädt das PUPARIUM zu einer Reise in die Zukunft ein. Mit den Reisenden als Erfinder/innen. Zielgruppenspezifische Reisepläne liefern Haltepunkte für den Weg. Siehe Überschrift »Choreografien« weiter unten. Bei allen Zielgruppen wird auf ein ganzheitliches Lernen geachtet. Für das Vorhaben ist es wichtig, dass emotionales, kommunikatives, physisches, imaginatives und rationales, denkendes Erleben wechselwirken.



Abbildung 1 Teilnehmer/innen bei der Arbeit

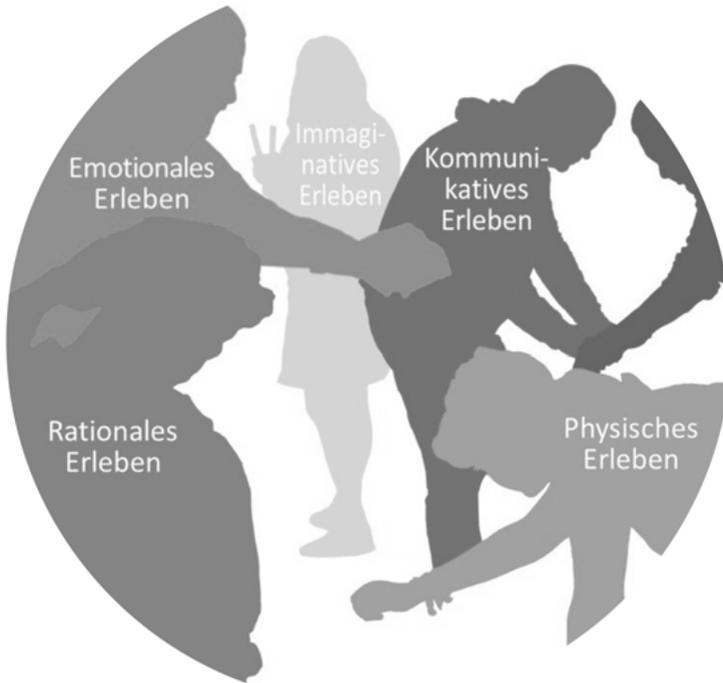


Abbildung 2 Die Teile des Erlebens im Geschehen

Der individuelle Mensch besucht das PUPARIUM in der Freizeit. Er oder sie kommt allein, mit seinen oder ihren Freund/innen oder mit Familie.

Dazu zähle ich auch alle öffentlichen Lehrbetriebe wie Schulen und Hochschulen mit ihren Schüler/innen, Student/innen und Lehrer/innen. Sie besuchen das PUPARIUM während des Schulbetriebs.

Der institutionelle Mensch besucht das PUPARIUM während der Arbeitszeit; gemeinsam mit seinen Kolleg/innen. Zukunftsreisende von Institutionen erhalten ebenfalls Reisepläne. Diese sind nun auf deren jeweilige institutionelle Realitäten maßgeschneidert, auf die Bezug genommen werden muss. Politiker/innen haben schließlich andere Rahmenbedingungen zu vergewenwärtigen als touristische Entscheidungsträger/innen, Vertreter/innen des Gesundheitssystems, das Bildungspersonal oder Mitarbeiter/innen aus der Verwaltung.



Abbildung 3 Zielgruppenmosaik Institutionen

## Spielen als Königsweg kulturellen Wandels

Im Deutschen ist es schwierig, über das Spielen zu schreiben, ohne missverstanden zu werden. Der Begriff »Spielen« hat zwei Bedeutungen, die gemeint sein können. Im Englischen werden sie als »Play« und »Game« bezeichnet. Einfach ausgedrückt: Play meint Spielen ohne vorgegebene Regeln, Game meint Spielen mit vorgegebenen Regeln. Ich verwende den Begriff »Spielen« ausschließlich im Sinne von Play.

Warum ich Spielen im Zusammenhang kulturellen Wandels als wichtig einschätze, hat mehrere Gründe.

Erstens, es bedeutet Hingabe. Ein Kind tanzt spielerisch über die Wiese. Ich beobachte es immer wieder, über einen längeren Zeitraum. Dabei bemerke ich, wie seine Bewegungen immer fließender und vielfältiger werden. Das Kind entfaltet sein Bewegungskönnen, seine Körperbeherrschung nimmt zu, es ersinnt immer neue Formen sensomotorischer Koordinationen, es lernt in einem fort.

Bei seinem Tun verfolgt es aber keinen anderen Zweck als den, sich der Bewegung hinzugeben; dem Ausprobieren in diesem wunderbaren glücklich machenden Moment des Seins. Dass es sich dabei in seinen körperlichen Möglichkeiten entdeckt, mutet als wunderbarer Nebeneffekt dieser grundlegenden Begabung des Menschen an.

Ich vermute jedoch, dass es gar kein Nebeneffekt ist. Ich vermute viel eher, dass das Spiel ein genialer evolutionärer Einfall um der Effizienz des Lernens willen ist. Gäbe es kein Spielen, würden wir uns abmühen. Wir würden aus Konzentration immer steifer werden, uns verspannen, statt locker an die Sache heranzugehen. Im Spiel gibt es keine Anstrengung, kein Abmühen, alles scheint leicht und wie selbstverständlich vor sich zu gehen.

Diesen evolutionären Einfall gilt es für unsere Aufgabe zu nutzen.

Zweitens, Spielen geht stets mit guten Gefühlen einher, die das Tun befeuern. Freude, Neugier, Begeisterung. Spielen beglückt. Im Spielen gibt es keine Angst, keine Wut, keinen Hass, keinen Zweifel, keine negativen Gefühle. Deswegen ist es prädestiniert für transformatives Lernen. Weil Entwicklungen wie etwa der Klimawandel bei vielen Menschen Angst auslösen. Und zwar in zweierlei Hinsicht. Angst vor den desaströsen Auswirkungen des Klimawandels. Und Angst vor der Ungewissheit, die das Loslassen von Gewohnheiten mit sich bringt.

Angst jedoch lähmt, als wäre der Mensch ein Beutetier, das sich angesichts offensichtlicher Gefahr totstellt. Angst verhindert genau das, was wir jetzt tun müssen: unsere Kreativität auspacken und der drohenden Gefahr Affront bieten, indem wir uns habituell verwandeln. Genau das vermag spielerisches Lernen – es entfesselt meine Möglichkeiten, die in mir schlummern, und befeuert mein Tun. Es versorgt mich mit Leichtigkeit und evoziert ein Gefühl in mir, auf dem ich wie auf einer Wolke schwebe. Mein Tun fließt unbeschwert dahin.

Drittens, Spielen ist eine zutiefst menschliche Begabung und geht im Zuge des Heranwachsens nicht verloren. Sie wird nur verschüttet. Auch Erwachsene und Senior/innen besitzen diese wunderbare Gabe, wenngleich sie bei vielen ungenutzt brachliegt. Durch meine Erlebnisproduktionen habe ich gelernt, wie sich diese Gabe wiederbeleben lässt.

## Erfahrungsstationen

Das vom PUPARIUM praktizierte Lernen wurzelt in körperlichen Erfahrungen. Siehe dazu meine Überlegungen im fünften Kapitel. Wenn ich neues Wissen und Können in mir verankern möchte, fungiert dafür das körperliche, sensomotorische Erleben als unerlässliche Pforte. Dafür braucht es gegenständliche Gelegenheiten, die ich spielerisch erforschen und erkunden kann; sogenannte Erfahrungsstationen. Sie vermitteln auf spielerische Weise Grundbausteine einer neuen Landkarte für ein Verhalten ohne Selbstgefährdung.

Zum Beispiel der Baustein »Selbstorganisation«. Er verweist auf die inhaltliche Ausrichtung der neuen Landkarte. Wie ich später ausführlich zeigen werde, hat diese die Gesetzmäßigkeiten des Lebens zum Thema.

Selbstorganisation ist eine solche Gesetzmäßigkeit. Alles Natürliche entsteht auf diese Weise. Die Erde als Gesamtes, Gebirge, Flussläufe, Wolkenformationen. Ebenso alles Lebendige: Bäume, Sträucher, Pilze, Flechten, Würmer, Weichtiere, Spinnen, Insekten, Wirbeltiere usw. Aber auch Biotope, Ökosysteme, Bioregionen bis hin zur planetaren Biosphäre.

Interessant dabei: die Sparsamkeit und Wirtschaftlichkeit der Lösungen, die die Natur entwickelt hat. Davon gilt es zu lernen. Deswegen macht es Sinn, sich mit dem Phänomen der Selbstorganisation vertraut zu machen.

Die Erfahrungsstation, die ich als Beispiel gewählt habe, bedient sich der Seifenhaut als experimentelles Mittel. Seifenhäute ziehen sich stets von selbst auf kleinste Formen zusammen. Je nach Randbedingung bilden sie auf diese Weise spannungsärmste und zugleich formschöne Gebilde. Die Aufgabe der explorativen Zukunftshandwerker/innen: durch kreative Veränderung der Randbedingungen – z. B. Herstellen von Rahmenkonstruktionen aus Draht und Spagat – die Selbstorganisation des hauchdünnen, schillernden Naturfilms für ästhetische, effektive Formfindungen zu nutzen. So werden zwei Gesetzmäßigkeiten der neuen Landkarte empirisch erfahrbar gemacht und kognitiv verinnerlicht: Selbstorganisation, gepaart mit natürlicher Effizienz.

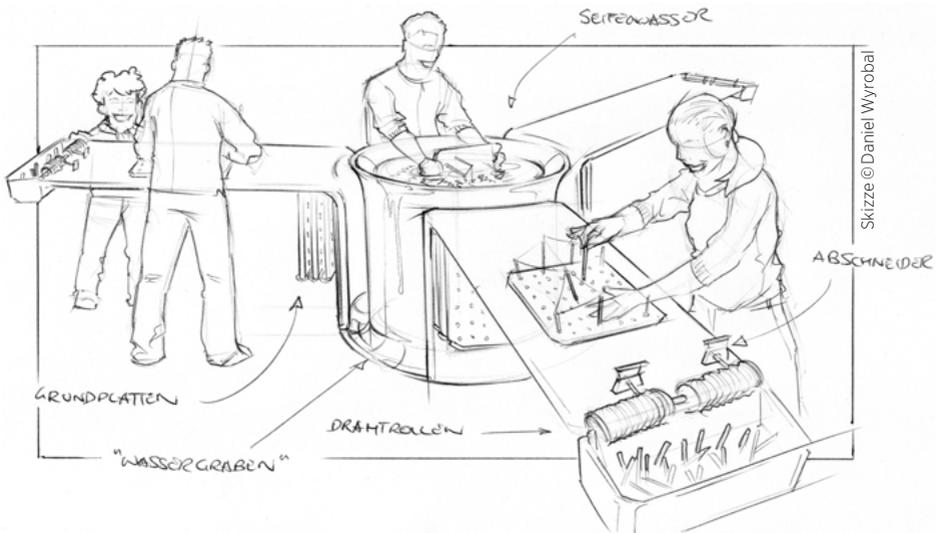


Abbildung 4 Entwurf Seifenhautstation aus Skizzenbuch PUPARIUM

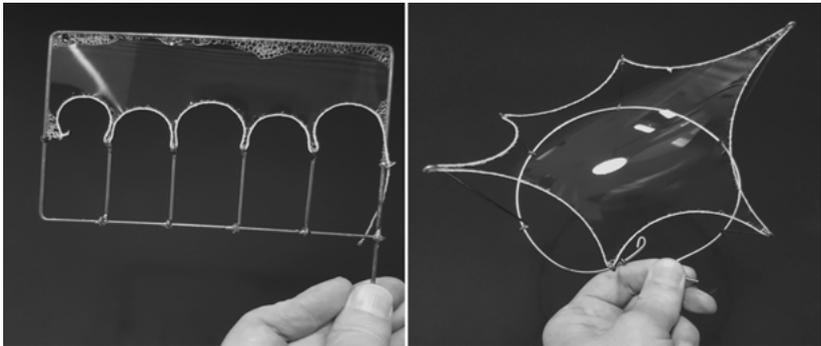


Abbildung 5 Zwei Seifenhautfiguren, entstanden infolge kreativer Forschungsexperimente anhand flexibler Rahmenkonstruktionen; links eine Konstruktion aus Draht und Faden, bei der die Seifenhaut den Faden zwischen den Drahtstützen nach innen zieht und »Torbögen« erzeugt; rechts ein durchgängiger lockerer Fadenrahmen, eingehängt an sechs Drahtstützen, die Seifenhaut erzeugt hier ein geschwungenes »Dach«

Die Station setzt sich zusammen aus einem dreiflügeligen Gerüst samt Behälter mit Seifenwasserlösung im Zentrum. Depots mit Rohmaterialien und Werkzeugen sind an die Enden der drei Flügel montiert. Darunter

Zangen, Scheren, Draht, Schnur, Basisplatten mit vorgefertigtem Stecklochraster u. a. m. Drahtstücke werden von den Handwerker/innen auf die gewünschten Längen zurechtgeschnitten und den Formvorstellungen entsprechend gebogen. Schnüre fungieren als flexible Elemente der Rahmenkonstruktionen. Die Basisplatten mit Lochraster dienen als Fundamente bei architektonischen Konstruktionen.

Die neue Landkarte unseres Verhaltens setzt sich aus verschiedenen Leitbegriffen zusammen. Nicht nur aus dem Begriff der Selbstorganisation. Für viele Leitbegriffe gibt es idealerweise eine Erfahrungsstation, die dem Menschen dabei hilft, sich mit dem Neuen vertraut zu machen.

In ihre Gesamtheit spannen die Erfahrungsstationen ein »Erfahrungsfeld«<sup>6</sup> auf mit mannigfaltigen Beziehungen und Querverbindungen zwischen den Stationen. Sie bleiben dem spielerisch Erkundenden in der Regel nicht verschlossen. Schließlich sind seinem explorativen Tun an den Erfahrungsstationen keine Grenzen gesetzt. Allein die Fantasie der Gäste ist der limitierende Faktor im Erfinden und Entdecken. Sie erscheint fast unbegrenzt, wie ich aus vielen Jahren interaktiver Arbeit mit Menschen jedes Alters mittlerweile weiß.

Die tatsächliche Anzahl der Erfahrungsstationen richtet sich nach den räumlichen Möglichkeiten. Abbildung 6 bezieht sich auf eine Fläche von ca. 150 m<sup>2</sup>. Jedoch sind auch größere und kleinere Erfahrungsfelder möglich. Letztere mit ausgewählten Stationen, die eventuell thematisch in regelmäßigen Abständen wechseln.

---

6 Die Begriffe »Erfahrungsstation« und »Erfahrungsfeld« gehen auf Hugo Kükelhaus zurück. Wir werden den deutschen Künstler und Tischler später näher kennenlernen. Siehe Kapitel 5.

## 5. Die erlebniswissenschaftliche Grundlage von PUPARIUM und Zukunftskönnen

*Liebe Marie,*

*ich habe dir unlängst vom Zufall als steter Begleiter meines Berufslebens erzählt. Dazu gehören auch die vielen Überlegungen, zu denen mich meine Erfahrungen angestiftet haben. Ich hatte nie damit gerechnet, dass diese Überlegungen Anlass zu etwas Neuem sein würden.*

*Ich hatte nicht einmal im Traum daran gedacht, dass einmal daraus ein ganzes Gedankengebäude entstehen würde. Dass als Resultat meiner Arbeit ein Fach namens »Erlebniswissenschaft« das Licht der Welt erblickt, hätte bei mir am Beginn meines Weges nur Kopfschütteln ausgelöst. Dass das geschieht, war einfach nicht vorstellbar für mich.*

*Aber jetzt sieht es ganz so aus, als wäre genau das eingetreten.*

*Ein wissenschaftliches Gebäude kannst du dir wie einen Turm vorstellen, den du aus deinen Bauklötzen baust. Du trachtest danach, dass die einzelnen Bausteine fest ineinandergefügt sind. Dass sie sicher und solide aufeinanderliegen. Tun sie das nicht, wackeln zum Beispiel einzelne Steine, fällt der Turm wieder zusammen.*

*Ähnlich ist es mit dem Gedankengebäude und, mehr noch, mit einem wissenschaftlichen Gedankengebäude. Das darf gar nicht wackeln. Sonst regnet es von allen Seiten Kritik. Es muss gut konstruiert sein, damit es selbst Stürmen standhält und nicht wieder zusammenfällt.*

*Freilich ist mein Gedankengebäude erst dann eine wissenschaftliche Disziplin, wenn mein Entwurf von anderen Kolleg/innen geteilt wird. Solange es nur in meinem Kopf besteht, ist es eine Idee, aber noch keine Disziplin.*

*Vielleicht lassen sich andere von meiner Entdeckungsreise in die Zukunft inspirieren. Dann stehen die Chancen gut, dass die Erlebniswissenschaft im kulturellen Leben ankommt und Verbreitung findet. Lassen wir uns überraschen!*

Ich halte das Erleben für den Angelpunkt des Wandels, auf den wir alle hoffen. In meinen Augen ist es der archimedische Punkt, an dem wir die alte Welt aus den Angel heben können.

Als Erlebnisdesigner beschäftige ich mich seit mehr als dreißig Jahren mit dem Erleben von Menschen. Dass daraus auch eine wissenschaftliche Angelegenheit wurde, liegt an meiner Ausbildung als Naturwissenschaftler. Ich habe gelernt, den Dingen auf den Grund zu gehen. Also war es nur eine Frage der Zeit, meine Profession auf das Erleben anzuwenden. So wurde die Erlebniswissenschaft geboren.<sup>67</sup> Als Kind meiner beruflichen Praxis und meiner eigentlichen Ausbildung.

## Die biologische Grundlage des Erlebens

Die biologische Grundlage des Erlebens liefern Zellen, die sich koordinieren. Der Mensch besteht aus rund  $10^{14}$  Zellen. Diese Zellen koordinieren zeitlebens ihre Aktivitäten miteinander. Wenn ich meinen linken Arm hebe, dann resultiert diese geordnete Bewegung aus dem koordinierten Zusammenspiel von Sinneszellen, Muskelzellen, Bindegewebszellen und Nervenzellen. Diese Zellen bilden vorübergehende Interaktionseinheiten.<sup>68</sup> Hebe ich meinen rechten Arm, dann geschieht Ähnliches. Nur sind jetzt andere Sinnes-, Muskel-, Bindegewebs- und Nervenzellen an diesem koordinativen Geschehen beteiligt. Aus den wechselnden Koordinationen der Zellen untereinander resultiert schließlich das ganzheitliche, geordnete Geschehen des Organismus. Nach außen hin tritt dieses Geschehen als Verhalten zutage. Das Verhalten ist gleichsam die Sicht der internen Koordinationen, die sich einem außenstehenden Beobachter bietet. Demselben Beobachter offenbart sich aber auch eine Innensicht dieses Geschehens. Nun sind es seine eigenen Koordinationen, die er wahrnimmt. Er

---

67 Frank, Gerhard (2011). *Erlebniswissenschaft. Über die Kunst Menschen zu begeistern*. LIT: Berlin, Münster, Wien. Und: Frank, Gerhard (2012). *The Experience Science. A New Discipline on the Rise*. LIT: Berlin, London, Münster, Wien.

68 Eine erste Formulierung dieser Koordinationshypothese findet sich als sog. Ensembletheorie bei dem amerikanischen Psychologen Donald Hebb. Hebb, Donald O. (2002). *The organization of behavior*. London: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers. Erstveröffentlichung 1949.

bezeichnet sie als sein Erleben. Verhalten und Erleben sind damit zwei Seiten ein und desselben Phänomens – der unablässigen koordinativen Tätigkeit der Zellen untereinander.

Bei tierischen Organismen, zu denen auch wir Menschen gehören, kennt man zwei Arten zellulärer Koordinationen.

- ◆ Humorale Koordinationen: Zellen geben Stoffwechselprodukte an die Körperflüssigkeiten ab, die diese im Körper verteilen. Andere Zellen nehmen die Stoffe wieder auf und verändern infolgedessen ihren Zustand. Geschieht dies in einem wechselseitigen Austausch, koordinieren sich die Zellen gegenseitig. Es entstehen übergeordnete Interaktionseinheiten aus Zellen, die vorübergehend kooperieren. Die Körperflüssigkeiten übernehmen bei dieser Art der Koordination den Transport der Botenstoffe. Wir bezeichnen sie daher als »humoral«. <sup>69</sup>
- ◆ Neuronale Koordinationen: Ein multizelluläres Koordinationsorgan verbindet zwischen allen Zellen – das Nervensystem. Die Nervenzellen stehen mit sämtlichen anderen Zellen sowie untereinander in vielfältigem physischen Kontakt. Sie bilden eine komplexe Netzwerkkonstruktion als physische Grundlage für die neuronale Koordination sämtlicher Körperzellen. Die koordinative Methode des Nervensystems nutzt die besondere Physiologie von Nervenzellen: feine elektrische Erregungswellen, die sich durch das Netzwerk bahnen. Die Netzwerkeigenschaft des Koordinationsorgans sorgt dabei für eine selektive Form der Selbstorganisation: Jede einzelne Nervenzelle steht mit vielen anderen in Kontakt und empfängt von diesen laufend Erregungsimpulse mit einer festgelegten Wirkung auf ihren lokalen Ladungszustand. Entweder steigt oder sinkt dieser. Wird in diesem summativen Geschehen ein festgelegter Schwellenwert lokal überschritten, kommt es automatisch zur Erregungsbildung und -ausbreitung in der Folgezelle. <sup>70</sup>

---

69 Das Adjektiv »humoral« stammt vom lateinischen Begriff »humor«, übersetzt Flüssigkeit.

70 Hinweis für interessierte Leser/innen: Eine ausführlichere Schilderung des Geschehens findet sich in: Frank, Gerhard (2011). *Erlebniswissenschaft. Über die Kunst Menschen zu begeistern*. LIT: Berlin, Münster, Wien, S. 20 ff.

Infolge des summativen Geschehens an ihren Kontaktstellen feuern nie alle Nervenzellen gleichzeitig. Vielmehr bilden sich im neuronalen Netzwerk temporäre Muster aus gemeinsam feuernden Nervenzellen und assoziierten Körperzellen heraus – Sinneszellen, Muskelzellen, Drüsenzellen, andere Zellen. Die assoziierten Körperzellen agieren in der Folge wohl aufeinander abgestimmt. Man denke etwa an Muskelzellen, die sich infolgedessen geordnet kontrahieren und das Bein anheben.

Ähnliches gilt für die humorale Koordination, bei der ebenfalls globale Interaktionsmuster aus beteiligten Zellen auftreten.

Mannigfaltige Rückkoppelungen zwischen und innerhalb der beiden Systeme sorgen schließlich für einen permanenten Wechsel von Koordinationsmustern sowohl auf der humoralen wie auf der neuronalen Ebene des Geschehens. Diese koordinativen Wechsel liefern die biologische Grundlage der Zustände und Prozesse im menschlichen Erleben, die daher ebenfalls permanent wechseln.

## Die Teile des Erlebens

Der skizzierte koordinative Dualismus bildet nun die Grundlage des menschlichen Erlebens, das sich aus mehreren Elementen zusammensetzt:

- ◆ dem Fühlerleben oder Emotionieren<sup>71</sup>, dessen biologische Grundlage die humoralen Koordinationen sind.<sup>72</sup> Als globales, oft andauerndes Geschehen bewirken sie ebensolche Zustandswechsel, die in der Innenschau als Empfindungen und Gefühle zutage treten: Freude, Angst, Neugier, Liebe, Hass usw.
- ◆ Allen anderen Teilen des Erlebens liegen rasch wechselnde neuronale Koordinationen zugrunde. Zu diesen gehören:
  - das körperlich, sensomotorische Erfahrungsleben
  - das kommunikative Sprecherleben

---

71 Dieser Begriff wurde von dem chilenischen Neurobiologen Humberto Maturana geprägt, der damit die Prozesshaftigkeit des Fühlens zum Ausdruck brachte: Das Gefühl ist kein Ding, sondern ein umfassendes, globales körperliches Geschehen.

72 Roth, Gerhard (2001). *Fühlen, Denken, Handeln. Wie das Gehirn unser Verhalten steuert*. Suhrkamp: Frankfurt am Main, S. 110.

- das imaginative Erleben
- das rationale Denkerleben



Abbildung 20 Systembild mit den Teilen des Erlebens;  
Wirkungspfeile illustrieren ihre Beziehung zur Umwelt.

Die genannten Elemente werden im Erleben klar auseinandergehalten. Es sind autonome Teile eines Prozesssystems, das sich aufgrund seiner internen Wechselwirkungen zwischen den Teilen selbst organisiert.

Kein gesunder Mensch verwechselt etwa sein Fühlen mit irgendeinem anderen Teil des Erlebens. Das Wort »Angst«, das einer ausspricht mit dem so benannten Gefühl, das er vielleicht in diesem Moment hat. Er verwechselt dieses Gefühl auch nicht mit dem Sessel, auf dem er gerade sitzt, also mit der damit einhergehenden körperlichen Erfahrung bzw. Wahrnehmung. Auch nicht mit dem inneren Bild, das er eben in Erinnerung an das gestrige Abendessen mit Freunden imaginiert. Noch verwechselt er es mit den Blicken, die er eben mit seiner Ehefrau wechselt.

Ein weiteres Beispiel als Beweis für die Eigenständigkeit der Teile im Erleben; nun anhand einer Gegenüberstellung von Wahrnehmen und Imaginieren – die Rosen, die ich eben in Händen halte, einerseits und die Rosen, an die ich gedacht habe, bevor ich in die Blumenhandlung ging,

andererseits. Ich habe sie für meine Frau gekauft, die heute Geburtstag hat. Es sind zwei unterschiedliche Formen des Erlebens, die imaginative Rose und die haptische Rose. Die eine nehme ich körperlich wahr. Die andere existiert in meiner Vorstellung. Sie erscheint vor meinem inneren Auge. Kein Mensch verwechselt die eine Rose mit der anderen, die haptische mit der imaginativen. Die Nagelprobe dazu: Die Dornen der haptischen Rose können stechen, jene der imaginativen Rose nicht.

Weitere Beispiele für die Eigenständigkeit der genannten Teile im Erleben überlasse ich gerne der Fantasie meiner Leser/innen.

Eine Eigenschaft des Nervensystems ist im Kontext des Erlebens noch wichtig – seine Fähigkeit, mehrmals wiederholte Koordinationen zu speichern. Verantwortlich dafür sind aktivitätsbedingte mikroskopische Wachstumsvorgänge an den Kontaktstellen der Neuronen.<sup>73</sup> Diese vergrößern sich infolgedessen und erleichtern zukünftige Koordinationen. Das Muster brennt sich auf diese Weise, bildlich gesprochen, in die Architektur des Netzwerks ein und steht dadurch jederzeit zur Verfügung. *Neurons that fire together, wire together.*<sup>74</sup> So entstehen die menschlichen Gewohnheiten als das Können und Wissen, das dem menschlichen Erleben ein gewisses Maß an Voraussagbarkeit und Sicherheit beschert. Da es mehrere Teile im Erleben gibt, entwickelt jeder einzelne auf diese Weise seine eigenen Gewohnheiten und Kompetenzen.

Im Folgenden beleuchte ich das Erleben jeweils kurz aus der Sicht seiner einzelnen Elemente. So entsteht schrittweise ein Bild vom Zusammenspiel der Teile, das wir dann unseren späteren Überlegungen zum Thema Wandel zugrunde legen werden.

---

73 Kandel, Eric (2006). *In Search of Memory. The Emergence of a New Science of Mind*. W. W. Norton & Company: London, New York.

74 Diese Formulierung ist als Hebb'sche Lernregel in die wissenschaftliche Literatur eingegangen. Hebb, Donald (2002). *The Organization of behavior. A Neuropsychological Theory*. London: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers. Der empirische Nachweis dazu stammt von dem zuvor zitierten Wiener Neurologen Eric Kandel, erbracht an einer Meeresschnecke mit dem schönen Namen *Aplysia*. In: Kandel, Eric (1976). *Cellular basis of behavior: an introduction to behavioral neurobiology*. Freeman: San Francisco.

## Fühlerleben

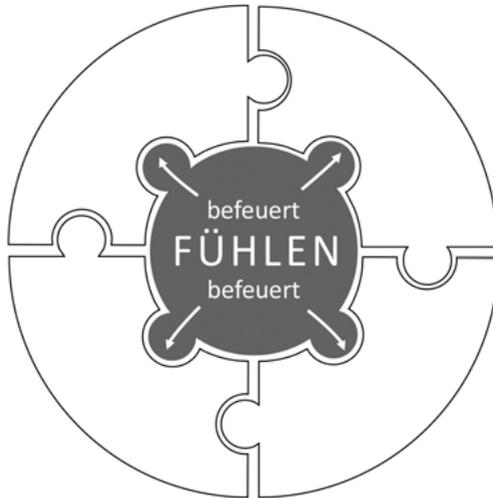


Abbildung 21 Fühlerleben als Teil des Ganzen

Wie gesagt, gehen humorale und neuronale Koordinationen Hand in Hand. Fühlen begleitet folglich alle anderen Teile des Erlebens. Es gibt kein Wahrnehmen, Kommunizieren, Imaginieren und Denken ohne begleitendes Fühlen. Koinzidieren dabei bestimmte humorale und neuronale Muster mehrmals, verbinden sich diese und formen affektlogische Komplexe.<sup>75</sup> Anhand dieser affektlogischen Komplexe lernt der Mensch, seine persönliche Wirklichkeit in Gut und Schlecht einzuteilen. In der Folge tendiert er zur Wiederholung jener neuronalen Koordinationsmuster, die mit guten Gefühlen assoziiert sind. Muster mit negativen emotionalen oder somatischen Markern<sup>76</sup> trachtet der Mensch in seinem Erleben

75 Eine erste umfassende Beschreibung affektlogischer Komplexe und deren Funktion stammt von dem Schweizer Psychiater Luc Ciompi. Er hat auch den hier verwendeten Begriff der Affektlogik geprägt. Ciompi, Luc (1997). *Die emotionalen Grundlagen des Denkens. Entwurf einer fraktalen Affektlogik*. Vandenhoeck & Ruprecht: Göttingen.

76 Der in diesem Zusammenhang geprägte Begriff der somatischen Marker stammt vom amerikanischen Neurologen Antonio Damasio. In: Damasio, Antonio R. 2001. *Descartes' Irrtum. Fühlen, Denken und das menschliche Gehirn*. dtv: München.

zu meiden. Mit anderen Worten: Das Fühlen organisiert das Erleben. »Es bestimmt das menschliche Tun.«<sup>77</sup>

Die biologische Grundlage dieser affektlogischen Verknüpfung liefert wiederum das Nervensystem. Einige Nervenzellen sind nicht nur neuronal, sondern auch humoral tätig. Zwischen den beiden Koordinationsformen existieren also Schnittstellen, die das Nervensystem nun für die Speicherung wiederholt auftretender Koinzidenzen nutzt.

### **Fühlerleben als Werkzeug des Wandels**

Dieser Umstand der affektlogischen Bahnung des Erlebens macht das Fühlen zu einem wichtigen, unverzichtbaren Faktor des Wandels. Wandel setzt die Entstehung neuer Gewohnheiten voraus. Neuer Gewohnheiten im Tun (Erfahrungserleben), Kommunizieren (Sprecherleben), imaginativem Erleben und Denkerleben. Wandel betrifft das Erleben als Ganzes und macht sich insofern in allen Teilbereichen bemerkbar. Neue treten an die Stelle alter Gewohnheiten. Sind diese alten Gewohnheiten mit guten Gefühlen verknüpft, gibt es emotionalen Widerstand. Egal, ob die alten Gewohnheiten noch sinnvoll sind oder nicht. Das Fühlen fragt nicht nach Richtigkeit. Es ist blind gegenüber den Wechselfällen des kulturellen Lebens.

Die Lösung dieses Dilemmas liegt auf der Hand: Wir müssen danach trachten, neue Gewohnheiten mit ebenso starken, wenn nicht stärkeren Gefühlen zu verknüpfen. Es gilt, die Logik des Fühlens nun für die Aufgabe zu nutzen. Der archimedische Punkt des Wandels ist die Hebelkraft des Fühlens, bereitgestellt von der Affektlogik des Erlebens.

---

<sup>77</sup> Das Originalzitat stammt von Humberto Maturana. In: Maturana, Humberto, und Gerda Verden-Zöllner (1994). *Liebe und Spiel. Die vergessenen Grundlagen des Menschseins*. Heidelberg: Carl-Auer Verlag, S. 21.

Wie gelingt der Wandel zum nachhaltigen Leben? Ein umweltgerechter Lebensstil kann nicht verordnet werden, sondern nur als Ergebnis eines gemeinsamen Lernprozesses entstehen. Dazu müssen wir ein entsprechendes Können entwickeln, das allen folgenden Generationen eine lebenswerte und gerechte Zukunft auf einem gesunden Planeten ermöglicht – das »Zukunftskönnen«.

Damit es sich entfalten kann, braucht es vor allem Liebe, Neugier und Mut, um gemeinsam Neues zu wagen. Außerdem Orte, an denen Menschen aller Gesellschaftsschichten spielerisch neue Vorstellungen entwickeln und erkunden können. So lernen wir, die Welt, das Leben und uns selbst mit neuen Augen zu sehen; wir verändern individuelle Gewohnheiten ebenso wie das gesellschaftliche Zusammenleben – zum Beispiel die Art und Weise, wie wir künftig produzieren, wirtschaften, Recht sprechen oder verwalten.

Gerhard Frank beschreibt den Prototyp eines solchen Ortes der Verwandlung, seine wissenschaftlichen Grundlagen, seine gestalterischen Rahmenbedingungen sowie vorangegangene einschlägige Erfahrungen während dessen Entwicklung.

**Gerhard Frank** ist promovierter Naturwissenschaftler, Philosoph sowie Erlebnisdramaturg und Erlebnischoreograf. Als Begründer der interdisziplinären Erlebniswissenschaft erforscht er die Gesetzmäßigkeiten und Bedingungen des menschlichen Erlebens. Seit 2014 beschäftigt er sich ausschließlich mit transformativen Themen und Aufgaben.

[www.erlebniswissenschaft.com](http://www.erlebniswissenschaft.com)

[www.transitionexperts.at](http://www.transitionexperts.at)

[www.puparium.org](http://www.puparium.org)

