

## Die da draußen versteh´n das ja nicht!

### *Plädoyer für eine pädagogische Erschliessung des Visionären*

*„Nein, die würden doch alle dabei verrückt werden.  
Da würden sich doch alle beschweren,  
die nicht auf dieser Reise waren.“<sup>1</sup>*

28 zehn- bis zwölfjährige Kinder werden von ihren Betreuern im Rahmen einer Ferienfreizeit danach gefragt, wieviel Stunden sie denn täglich vor ihrem TV-Apparat verbringen würden. Wozu? Nun, welches Kind schaut nicht gerne fern, scheitert jedoch des öfteren am Widerstand der Eltern oder an der eigenen Müdigkeit. Die Antworten auf den täglichen Fernsehkonsum fallen unterschiedlich aus. Drei Gruppen werden gebildet:

*Gruppe I* - bis zu einer Stunde täglich,  
*Gruppe II* - ein bis vier Stunden,  
*Gruppe III* - zwischen vier und sechs Stunden.

Was Letztere betrifft, meinen die Erzieher, sei die täglich vor dem Fernseher verbrachte Zeit schon ganz ordentlich, aber im Grunde genommen, mit der Länge eines Tages verglichen, immer noch sehr mager. Man habe deshalb, so die Erzieher, sechs Fernseher mitgenommen, als Übungsgeräte sozusagen. Mit einem entsprechenden, fachgemässen Training müsste sich die Fernsehzeit pro Person doch wesentlich verbessern, sprich, verlängern lassen.

Die Kinder sind Feuer und Flamme, zumal sie im Zusammenhang mit Fernsehen von Seiten ihrer Betreuer nun alles erwartet hatten - nur das nicht.

Am nächsten Tag beginnt das Training. Eine Reihe von Lehrgängen wird angeboten. Man wählt aus, schreibt sich ein. Während eine Gruppe von Kindern nach dem Frühstück mit Augenmuskeltraining beginnt (Hochsehen, Runtersehen, Rechtssehen, Linkssehen - als präventiver Schutz gegen vorzeitige Ermüdung), ziehen andere, mit zwei Meter langen Papprohren ausgestattet, auf die Spitze eines in der Nähe gelegenen Hügels: Fern-sehen, Trockentraining.

Ein echter Glotzist schaut alles. Das Programm, die Frage also, was im einzelnen konkret gesendet wird, interessiert einen Profi nicht. Dagegen ist er immun. Sein Trick heisst: Bebildern. Während der normale Fernsehamateure sich vom Gerät bebildern lässt, bebildert der Profi selbst. Die auf dem Berg stehende Gruppe übt sich schon mal in Letzterem. Der weite, d.h. ferne, durch das Papprohr gerichtete Blick ins tiefe Tal gilt dem ersten Ausbildungsgang für professionelles Bebildern.

"Über dem Bach da unten" beschreibt ein durch das Übungsgerät schauendes Mädchen, "liegt ein fischähnlicher, grüner Tiger." Andere bebildern eine Heuwiese mit zwei Zebraherden, eine in der Ferne stehende Eiche mit einem Schwarm von Papageien. Während die Trainingsgruppe "Adlerblick" auf diese Weise den ganzen Nachmittag hindurch ihre Bebilderungsfähigkeit

---

<sup>1</sup> Kai, Interviewauszug/Tonbandprotokoll, Phantastische Reise Nr. 38, Story Dealer Berlin

perfektioniert, machen sich sechs andere Kinder im Keller an den Eingeweiden eines Fernsehgeräts zu schaffen. Der Grund ist einfach: Obwohl man oft genug noch fit wäre, die vor der Glotze verbrachte Zeit um ein, zwei Stündchen zu verlängern, setzt einem hin und wieder die Tücke der Technik Grenzen. TV-Geräte sind störanfällig, und ein telefonisch benachrichtigter Reparaturdienst braucht oft Stunden, wenn nicht Tage, um den alten Zustand wiederherzustellen. Da aber die Ausfallzeiten so gering wie möglich gehalten werden sollen, gibt es nur eines: selbst Hand anlegen, den Fehler finden und beseitigen. Dies erfordert Wissen und Kenntnis; deshalb die Einrichtung eines Schnellehrgangs für High-Tech-Hacker.

Ausbildungsgang zwei im Bebildern erweist sich als weitaus komplizierter als gedacht. Ein Kuhstall wird für die Länge eines Nachmittag gemietet; pro Kind eine Kuh. Dreißig Kühe stehen - Auge in Auge - dreißig vor ihnen sitzenden Kindern gegenüber. Die grossen Rohre zur Tal-Bebilderung sind kleinen Toilettenrollen gewichen. Das für fortgeschrittene Glotzisten konzipierte TV-Trockentraining erfordert das Bebildern einer Kuhpupille, und damit das Gespür des Profiglotzers für die seelische Befindlichkeit des ihm gegenüberstehenden Tieres. Die Ergebnisse des Tests sind atemberaubend, zeigen, dass auch Kühe in der Lage sind, ihrem Liebeskummer Ausdruck zu verleihen; bei einer konnte sogar ihr Geburtstag abgebildet werden.

Gegen Abend kommen die ersten mitgenommenen, batteriebetriebenen Fernsehgeräte zum Einsatz. Es geht um die Anpassung von Innen und Aussen, also von Fernsehwelt und Nicht-Fernsehwelt. Zehn Kinder liegen im technischen Maschinengewirr eines Mähdreschers und verfolgen aufmerksam eine in dem ebenfalls dort installierten TV-Gerät ausgestrahlte Sendung über Mähdrescher. Ähnliche In- und Outputversuche werden auch mit Hilfe eines Liebesfilmes in einer mit Flieder dekorierten Waldlichtung durchgeführt.

Nach zwei Tagen hat die erreichte Fernseherfahrung der Teilnehmer den Amateurzustand weit hinter sich gelassen. Ein Fernsehmarathon folgt. Hier kommt es nicht darauf an, *was* man sieht, sondern, *dass* man sieht und wie lange man durchhält - die Kernfrage für den Profiglotzer. Die Teilnahme ist freiwillig. Drei Studios werden, über die Stockwerke eines Hauses verteilt, für den Wettkampf eingerichtet.

*Studio I:* Erster Stock, für Kinder mit relativ wenig TV-Erfahrung; ausgestattet wie ein Kino: Stuhlreihen, ein Vorhang, dahinter ein Fernseher - auf bunte Pappe gezeichnet. Untermalt wird das Interieur mit Klaviermusik.

*Studio II:* Zweiter Stock: 60er Jahre Wohnzimmeratmosphäre. Gummibaum. Die TV-Erprobteren (gefordert ist eine mittlere tägliche Fernseherfahrung) haben es hier bereits mit einem echten Fernseher zu tun. Der Apparat steht auf einem Tischchen mit Häkeldecke, dazu die klassische Wohnzimmerlampe. Allerdings ist das Gerät kaputt. Untermalung: Klaviermusik.

*Studio III:* Dritter Stock, die Abteilung für die Cracks; Technik-Dekor; der Boden mit Matratzen belegt. Hier ist nicht nur ein wirklicher Fernseher, er funktioniert sogar; umrahmt von einer Wand aus Metallplatten. Die Teilnehmer werden beim Betreten des Raumes mit dem Licht eines Stroboskops empfangen. Beim Start des Marathons geht das Blitzlicht aus, der Fernseher an: Flimmern und Rauschen. Das ist nur etwas für abgebrühte Fernsehfreaks. Hier ist allerdings die grösste Anzahl der Kinder versammelt.

*Verhaltensregeln:* Ein echter Glotzist spricht nicht beim Fernsehen, er verlässt weder seinen Platz, noch dreht sich sein Kopf in eine Richtung, in der kein Fernsehgerät steht. Damit sind die Bedingungen des Wettbewerbs klar. Gereicht werden drei „TV-Verpflegungs-Sets“, die man durch Handaufheben beim jeweiligen Betreuer des Studios ordert. Ein Set besteht aus drei Salzstangen und 0,2 cl Cola. Die Einteilung der Sets über die Zeit des Wettbewerbes ist jedem individuell überlassen. Der Marathon ist mit offenem Ende angesetzt, soll allerdings zu den Mahlzeiten unterbrochen werden.

Start 20 Uhr. Vorbereitungen. Das Betreuer-Team ist sich sicher, dass unter diesen Bedingungen kein Kind länger als dreißig Minuten vor dem Nichts sitzen wird. Drei Erzieher rechnen mit weniger.

### **Tagebuchaufzeichnung eines Kontrollorgans**

*Studio Drei, 1.43 Uhr morgens*

*Die absolute Absurdität: Die Kids sitzen vor einer Glotze, die ihres sämtlichen Inhalts beraubt wurde und sie verhalten sich wie vor einer echten. Ich, einer der Betreuer, sitze hier im Flimmerzimmer, penetrant dem Schnee-Flimmern und Rauschen ausgesetzt, bin gleichzeitig Kontrolleur und Servicekraft in einem. (...)*

*Wir haben fünf Stunden und siebenundfünfzig Minuten hinter uns. (...) Vor einer halben Stunde gab es eine Pinkelpause. Ich habe beim Zurückkommen das Gerät wieder eingeschaltet: Flimmern mit Strich. Vorher war kein Strich im Bild. Die Kids baten mich wieder das "andere Programm", also Flimmern ohne Strich, einzuschalten. Warum? "Da ist mehr los!" Das muss man sich mal im Geiste zergehen lassen. (...) Sie sitzen mit gespannter Aufmerksamkeit, wie bei einer Fussball- oder Krimiübertragung. Ich selbst beginne aus dem Rauschen Stimmen zu hören. Sind wir zu weit gegangen? Aber es ist schon so zu ihrer Sache geworden, dass man ihnen mit dem einfachen Abschalten des Fernsehers direkt etwas nehmen würde.*

### **Interview mit den Siegern des TV-Marathons**

#### **Tonbandprotokoll (Auszüge)**

**Ernesto** (ein Betreuer): *Ich finde es geradezu erstaunlich, wie lange ihr vor diesen Bildschirmen durchgehalten habt. Bei Kai und Steffen vom Studio Drei waren es 6 Stunden und 24 Minuten, bei Kora (Studio Zwei) 3 Stunden 48 Minuten und bei Enis (Studio Eins) 2 Stunden und 15 Minuten. Enis du hast vor einem Fernsehgerät gegessen, das es eigentlich gar nicht gab. Es war nur eine ...*

**Enis:** ... Attrappe!

**Ernesto:** (...) Kannst du dich noch erinnern, was du dabei gesehen hast?

**Enis:** Ich habe nur die Punkte gesehen und gezählt.

**Ernesto:** Du hast zwei Stunden lang nur Punkte gezählt!?

**Enis:** Ja - und die Striche.

**Ernesto:** Die aufgemalten Schaltknöpfe, die hast du gezählt?

**Enis:** Ja. Alles habe ich gezählt, alles was dran war.

**Ernesto:** Kommen wir zu Kora.

**Kora:** Als noch alle im Studio zwei waren habe ich sie im Fernseher sitzen gesehen. So ein bisschen spiegelt sich das ja auch. Als nur noch Bernhard drinnensaß habe ich ... ich weiss nicht ... angefangen mich selbst im Fernseher zu sehen. Ich saß da ganz in Weiss auf einem weissen Sofa in einem Restaurant und war ... irgendwie schon komisch ... erwachsen. Bernhard ist auch erwachsen und sitzt in einem Frack hinter meinem Tisch. Er sieht immer zu mir her. Irgendwann später, als ich dann wieder daran gedacht habe, lag er aber schon tot auf dem Tisch, so rübergebeugt ... und ich lag tot auf dem Sofa.

**Ernesto:** Das hast du alles in einem Fernseher gesehen, der nicht funktionierte?

**Kora:** Ja, weil sich da ja immer noch so ein bißchen drin spiegelt.

**Ernesto:** Du bist am Ende, weil du die letzte im Studio Zwei warst, in das Dreier Studio gegangen.

**Kora:** Ich wusste, dass da so ein Flimmern ist. Am Rand von diesem Flimmern war auch immer so ein Streifen, der sich ganz komisch bewegte. Anfangs dachte ich, das wäre so ein galoppierendes Pferd, ... die Lanze von einem Reiter.

**Kai:** Ja!

**Steffen:** Ja, und der jagt Tiere. Einmal habe ich auch gedacht, ich wäre ein Rennfahrer und das wär die Straße. Ich würde da langfahren ...

**Kai:** Ich hab nicht nur Bilder gesehen, sondern Leute, die reiten. Menschen, die beim Fussball sitzen und mit der Hand immer rauf und runter gehen. Wie das andere Programm eingeschaltet wurde, da dachte ich, das ist

eine Eisenbahn, die aus den Geleisen gefahren ist und wieder versucht reinzukommen.

**Steffen:** Ich habe auch eine Demo gesehen. Alles lauter Leute, die rennen, wegrennen, weil die Bullen sie umkreisen.

**Kai:** Einmal auch so wie bei einem Stummfilm. Obwohl es ja immer gerauscht hat.

**Ernesto:** Habt ihr keinen Moment daran gedacht, dass es doch völlig bescheuert ist, was ihr da macht?

**Kora:** Weiß nicht. Es hat irgendwie Spaß gemacht, davor zu sitzen.

**Ernesto:** Könnt ihr euch vorstellen, wenn ihr jetzt woanders hinkommt, wo ein richtiges Programm läuft, dass ihr sagt: Bitte schaltet mal auf das Flimmern um?

**Kai:** Ja, kann ich mir vorstellen.

**Kora:** Besser noch, dass ich den Fernseher ausmache und mich vier Stunden davorsetze.

**Ernesto:** Jetzt habe ich noch eine Frage. Ihr wisst, dass das Fernsehen Millionen von Mark ausgibt, um irgendein Programm zu gestalten.

Totzdem gibt es nach wie vor viele Menschen, die mit dem Programm unzufrieden sind. Wäre es nicht möglich, einen Tag in der Woche einzuführen, an dem nur Flimmern auf allen Kanälen läuft? Könntet ihr euch das vorstellen?

**Kora:** Ja.

**Steffen und Enis (gleichzeitig):** Ja.

**Kai:** Nein, die würden doch alle dabei verrückt werden. Da würden sich doch alle beschweren, die nicht auf dieser Reise waren.

**Enis:** Stimmt, die da draussen versteh'n das doch nicht!

## Plädoyer für eine pädagogische Erschließung des Visionären

Die Pädagogik ist eine alte, hochgewachsene Dame und wenn etwas von ihr mit dieser Grenzgängerei zu tun hat, dann höchstens ihr kleiner linker Zeh. Der restliche Teil ihres Körpers steht fest auf der Seite der vermeintlichen Tatsachen. Um diesen einen Zeh herum jedoch hat sich im Laufe der Zeit ein kleines, wildes Reservat gebildet. Nachts schleusen pädagogische Fluchthelfer Gruppen von Menschen durch geheime Tunnelgänge über die Grenze und wenn sie dann am nächsten Morgen mit leuchtenden Augen, erschöpft und müde zurückkehren, tippt die gute alte Dame die Ausreißer besorgt auf die Schultern und fragt: Was haben sie denn gelernt bei euch, die Kleinen?

Als ob eine gut verbrachte Zeit für sich gesehen keinen Wert hätte; als ob die Dinge die wir tun, nur dann einen Sinn bekämen, wenn sie in die Kausalität eines „Um-Zu“ eingebettet werden; als ob menschliches Verhalten nach dem Prinzip von Input und Output funktionieren und sich entwickeln würde und, als ob es die eine, wirkliche Wirklichkeit gäbe und die vornehmste Aufgabe der Pädagogen darin bestünde, die Neu- und Jungankömmlinge unserer Gesellschaft so schnell wie möglich dort sesshaft zu machen.

Der Mensch, schreibt Peter Sloterdijk, ist ein Möglichkeitstier. Wir sind nicht eingeschmolzen in eine bestimmte, unveränderbare Umwelt, sondern treten zugleich aus ihr heraus und wittern das Offene. Stets sind wir von der Ahnung ergriffen, dass die uns umschließenden Gegebenheiten nur *eine* aktuelle Variante von vielen möglichen sind. Vielleicht lohnt es ja, für kurze Zeit die Augen zu schließen und sich das Unternehmen Pädagogik einmal anders zu denken – als Geburtshelfer eines Möglichkeitsraums.

Es mag für Liebhaber klarer Verhältnisse etwas verwirrend klingen, aber der Aggregatzustand des Wirklichen ist flüssig. Dies lässt sich nirgendwo besser beobachten, als dort, wo die Grenze zwischen dem Reich des Wirklichen und dem des Möglichen verläuft, dort also, wo jener aus Gedanken gewobene Stoff entsteht, den wir „Einbildung“ nennen. Aus ihm schneiden wir unsere zukünftigen Ereignis-, Interpretations- und Identitätsräume. So gesehen liefert das heute Mögliche das Material zum Erweiterungsbau des Morgen Wirklichen. Die Grenze zwischen beiden Sektoren ist also nicht nur durchlässig – nein, sie wandert und dies auf Grund einer Eigenschaft deren Besitz zum wesentlichsten Charakteristikum des humanen In-der-Welt-Seins zählt: die Eigenschaft sich etwas vorzumachen. Diese Fähigkeit, ob wir sie nun Möglichkeitssinn, Kreativität oder Autosuggestion nennen, ist die Triebfeder jeglicher menschlichen Praxis: Nur wer in der Lage ist sich etwas *vorzumachen*, wird auch in der Lage sein in seinem Leben etwas *vorhaben* zu können.

Was das alles mit Pädagogik zu tun hat? Leider immer noch sehr wenig, schließlich denkt die alte Dame auf dem Boden einer für alle verbindlichen Wirklichkeit zu stehen und von dort aus Weisungen formulieren zu können. So gesehen fühlt sie sich auch für nahezu alles verantwortlich, was sich in unserer Gesellschaft an Negativ-Verhalten so ereignet. Es stünde ihr weit besser zu Gesicht, sich von dieser maßlosen Selbstüberschätzung zu verabschieden und stattdessen klar und deutlich zu formulieren was sie kann und wo ihre Grenzen liegen. Dies würde allerdings bedeuten von den allzu schnell gegebenen Antworten auf die Fragen zurückzukehren und nicht in vorseilendem Gehorsam den Anforderungen der medialen Gesellschaft zu genügen suchen<sup>2</sup>.

Schließlich siedelt die Erziehungswissenschaft nicht im Zentrum eines Tatsachenraums. Pädagogische Veranstaltungen sind konstruierte Lebensformen, organisiert als Sprach- und

---

<sup>2</sup> Vgl. H. Kupffer, *Jenseits der Sicherheit, Die Rolle der Pädagogik in einer virtuellen Welt*; in: *Überfälle auf die Wirklichkeit*, Hrsg. H. Geisslinger, Carl Auer Verlag 1999.

Gesellschaftsspiele, in denen sich immanente Rituale und Verhaltensmodi, Formeln und Signale ausbilden. Das Feld der Pädagogik erweist sich als relativ geschlossenes System in dem Wort und Wirklichkeit eng aneinanderkleben. Wenn bspw. Pädagogen ein Ensemble von Baumstämmen zum Abenteuerspielplatz erklären bewegen sie sich innerhalb dieses Sprachspiels und der pädagogische Konsens blendet hier elegant aus was unschwer zu erkennen ist: dass Kinder dort alles mögliche erfahren werden, mit Sicherheit jedoch kein Abenteuer. Dieser Blickwinkel ließe sich auf vieles anwenden was innerhalb der Pädagogik als vermeintlich empirische Erkenntnis in Erscheinung tritt: Wer sagt, dass Kunstunterricht, also verschultes Zeichnen und Malen das spontane Zeichnen und Malen fördert und nicht verdirbt; wer sagt, dass verordnete Lektüre die Lust auf Lesen steigert und nicht hemmt und wer sagt, dass veranstaltetes Spiel die Phantasie entwickelt und nicht bremst?<sup>3</sup>

Kreativität lässt sich nicht in den Dienst einer herrschenden Ordnung oder gegebenen Einrichtung nehmen, sie beugt sich keiner Zweck-Nutzen Kausalität und genau hier liegen die Chancen einer zukünftigen Pädagogik verborgen. Anstatt noch mehr Ordnungen, fertige Lösungen, noch mehr Perfektion und System, noch mehr Spielzeug und Gerät zu liefern, könnte sich die Pädagogik als eine Einrichtung begreifen, die den Menschen gegenüber seinen Sach- und Systemzwängen stärkt, ihn befreit von dem lähmenden Gemisch aus Angst und Bequemlichkeit und ihm Erfahrungsräume öffnet die in ihm die Lust auf Bewältigung und Bewährung wecken. Dazu wiederum müsste die Pädagogik ihre eigenen Fiktionen hinter sich lassen und sich der Vielfalt konkreter individueller Lebenskonzepte zuwenden.

Die moderne Konzeption von Individualität steht contra Routine und Repetition. Je gleichmäßiger das Leben fortschreitet, je weniger sich das Empfindung von seinem Durchschnittswert entfernt, desto geringer das Gefühl von Persönlichkeit. In dem Verhältnis wie das Angebot der Massenkultur wächst, reduzieren sich paradoxerweise auch die Möglichkeiten dieser Kultur Individualität abzurufen. Was bleibt ist der Ausbruch - lieber Skinhead als gar nichts. Wenn Jugendliche das öffentliche Transportmittel S-Bahn zweckentfremden und es als Surfbrett benutzen, dann konstruieren sie sich eine Wirklichkeit, die ihnen ein reales Erleben von Spannung ermöglicht. Indem Jugendliche sich auf Ausbruchsrouten begeben, suchen sie in Gedanken das zu konstruieren, was für sie in dieser Welt nicht sichtbar ist. Dies erklärt, warum „Ausbruch“ und „Grenzüberschreitung“ zu einem nicht mehr wegzudenkenden Charakteristikum jeglicher Jugendkultur geworden sind. Sie sind ein an den Bedingungen moderner Kultur orientierter Versuch zur Herstellung eines Gefühls von Differenz, als wesentliches Kriterium erlebter Individualität. Die pädagogische Frage wäre also nicht, wie solche Ausbrüche verhindert werden könnten, sondern welche Mittel und Wege ge- oder erfunden werden müssten, um Ausbrüche zu ermöglichen – und zwar auf eine Weise die niemandem zum Schaden gereicht.

Was hindert uns daran dieses Feld neu zu vermessen und – anstatt flächendeckender Programme zur Verbesserung von Mensch und Gesellschaft - eine auf die Konkretheit individueller Lebensentwürfe bezogene Vielfalt an Formen und Konzepten zu entwickeln. Schließlich wird Pädagogik, wie der Erziehungswissenschaftler Heinrich Kupffer schreibt, dort wirksam, wo Menschen unter unverwechselbaren Umständen mit anderen in Beziehung treten. Ihr „Raum“ ist der Raum der Person, ausgestattet mit all den Sehnsüchten, den Projektionen, den Hoffnungen und Ängsten – mit all dem, was kleine und große Menschen sich für gewöhnlich vormachen, um in dieser Welt etwas vorhaben zu können.

---

<sup>3</sup> Vgl. Hartmut von Hentig, Kreativität, S. 31, München/Wien, 1998.

Vielleicht wäre es langsam an der Zeit der Welt wieder ein Geheimnis zu geben, anstatt weiter, im Auftrag der Moderne, aus ihr alle guten und bösen Geister zu vertreiben.

Schließen wir für einen Moment die Augen und stellen uns vor, was wäre, wenn über dem Tor zur Pädagogik einmal eine Modifikation jenes berühmten Satzes des delphischen Orakels erscheinen würde<sup>4</sup>, der zu allen Zeiten Fragen an Stelle von Antworten hervorbrachte: Erspiele dich selbst! Darunter könnte dann ganz klein der offizielle Titel stehen: Pädagogik – Eine Einrichtung zur Ausbildung von Einbildung.

---

<sup>4</sup> Erkenne dich selbst!