

Präambel

1. Miteinander.

Miteinander! ist unsere Botschaft.

Es geht um integrative künstlerische Projekte, Wettbewerbe und Gespräche. Es geht um die Verständigung zwischen Menschen unterschiedlicher Nationalität und Herkunft, verschiedener Generation (insbesondere Alte und Jugendliche), unterschiedlicher sozialer Herkunft und um die Arbeit mit Gehörlosen und Hörenden. Thematisch geht es um die Frage, wie eine andere Welt möglich sein könnte. Im Zentrum stehen Theater- und Medienprojekte sowie offene Wettbewerbe.

Miteinander! bedeutet aber auch die Fähigkeit der Kommunikation über Grenzen hinweg: Soziale, nationale, zwischen unterschiedlichen gesellschaftlichen Bereichen.

Die Fähigkeit zur Kommunikation umfasst nicht zuletzt Medienkompetenz.

Ziel des Vereins ist auch, mit Hilfe kreativer Arbeit an verschiedenen Projekten demokratische Gesinnung einzuüben. Europa soll von den Beteiligten in konkreten transnationalen Projekten als eine Region mit gemeinsamen Wurzeln, mit geschichtlichen Zusammenhängen und großer kultureller Vielfalt erlebt werden.

Wir verstehen uns als lernende Institution und versuchen, Ansätze und Ziele des Vereins in den öffentlichen Diskurs einzubringen. Deshalb möchten wir auch Vorträge halten, Tagungen und Symposien durchführen und Publikationen und Ausstellungen machen.

2. Medienkompetenz

Das Problem der heutigen Massenmedien besteht im Auseinanderfallen von Lese- und Schreibkompetenz. Jeder Jugendlicher besitzt durch die passive Rezeption des Fernsehens eine entwickelte Rezeptionskompetenz. In wenigen Sekunden kann er unterschiedliche Formate unterscheiden und also sofort erkennen, ob es sich um eine Sportsendung, eine Dokusoap, eine Serie usw. handelt. Oft ist es ihm sogar möglich, sofort das Produktionsland zu bestimmen. Auf der anderen Seite können Jugendliche das Medium, das sie täglich rezipieren, nicht produzieren. Bei der Schrift ist das vollkommen anders: Jeder, der Schrift lesen kann, kann auch schreiben. Der

Leser eines Textes kann also grundsätzlich immer auf derselben Ebene antworten. Anders beim Fernsehen. Auf diese Weise entstehen eine Ohnmacht des Empfängers und eine Asymmetrie zwischen Sender und Empfänger, die bei dem Lesen von Büchern nicht gegeben sind. Die neuen Entwicklungen des Web 2.0 ermöglichen nun, nicht nur Texte, sondern auch Videos zu veröffentlichen. Das Problem besteht darin, dass auf Plattformen wie YouTube ein Feedback allein in der Anzahl der Klicks liegt. Damit entsteht ein Stil, der auf Tabu und Klischee zielt, so wie wir ihn aus den anderen Massenmedien kennen. Eine vollkommen andere Form des für die meisten Produzierenden wichtigen Feedbacks würde entstehen, wenn es um die Qualität der Reaktionen statt um die bloße Quantität gehen würde.

3. Theater als Vorbild von Austausch und tatsächlicher Interaktivität

Der Prototyp jeder Interaktivität ist die face-to-face Situation. Bei der Theaterprobe interagieren die Beteiligten unmittelbar. Beim Sprechen über die Proben und die Ziele des Stückes wird besprochen, welcher Inhalt transportiert werden soll. In dieser unmittelbaren Situation und im Rahmen einer inhaltlichen Konzeption kann nun der Einsatz von Medien und insbesondere von Video eine vollkommen neue Bedeutung bekommen und eine Differenz markieren zu der Benutzung des Mediums in den Massenmedien. Die tatsächliche, auch technische Auseinandersetzung mit dem Medium ermöglicht im Kontext von Theater ein Verständnis der kommunikativen Funktion, die dem Umgang mit dem Medium zugute kommen kann. Auf diese Weise sollen eigene Methoden und Formate entwickelt werden, die sich nicht auf die massenmediale Verwendung des Mediums beziehen. Ein weiterer Effekt besteht darin, dass sich damit auch die Rezeption von Filmen verändert. Die suggestive Kraft von Schnitten und Effekten kann durch die Beherrschung entsprechender Techniken entzaubert werden. Nur im Selbermachen von Filmen kann man das Gemachtsein von Filmen erleben. Theater und die Arbeit mit Video zu kombinieren und auf diese Weise die Arbeit an sozialer und medialer Kompetenz miteinander zu verbinden ist aus unserer Sicht eine der wirkungsvollsten Arten der Jugendarbeit.

4. Arbeitsstrukturen.

Das Initiativteam ist offen, die einzelnen Phasen des Projekts sind transparent, Interessierte und Qualifizierte können einsteigen. Auf diese Weise sollen immer wieder neue und andere Arbeitsstrukturen entstehen. Die Frage, wer ein Projekt leitet, soll immer wieder neu und ohne Ansehen der Person ausgehandelt werden. Hierbei werden wir mit unterschiedlichen Methoden und Verfahren experimentieren.

5. Aktivitäten

Beispiele: Kontinuierliche Theaterarbeit und Durchführung von Theater- und Medienprojekten.

Initiierung eines Wettbewerbes mit der Frage: „Wie ist eine andere Welt möglich?“ Arbeit mit Gehörlosen und Hörenden. Internationale - insbesondere europäische - Anbindung. Screenings, gemeinsames Essen, Diskussionen. Mittelfristig: Betreuung von Hausaufgaben und Anbieten von Hilfe beim Lernen.

6. Die Zielgruppe:

Zielgruppe sind einerseits Jugendliche und junge Erwachsene zwischen 10 und 21 Jahren, insbesondere Schüler, Schulverweigerer, Berufsausstieger und Ausbildungsabbrecher, und andererseits ältere Menschen. Besonderen Akzent legen wir auf die Integration von Gehörlosen. Stichworte: Selbstbildung, Entwicklung von Flexibilität und Sensibilität, Fortbildung der Sozial- und Medienkompetenz. Die durch den Verein durchgeführten Projekte sollen mit kreativen gestalterischen Mitteln das interkulturelle Bewusstsein der Jugendlichen stärken und fördern und Barrieren überwinden helfen. Ziel des Vereins ist es derzeit, auch eine demokratische Gesinnung und Toleranz gegenüber anderen mit Hilfe kreativer Arbeit an verschiedenen Projekteneinzuüben.

7. Themen

Possible World e.V. beschäftigt sich u.a. mit

- *Hören und Sehen
- *Barrieren und ihrer Überwindung
- *Integration und Verständigung
- *Konflikten und Konfliktlösungen
- *der Frage der sozialen Evolution
- *der Gestaltung der Kommunikation
 - *Parallelwelten
 - *Zufall und Kontingenz
 - *Utopien
- *Imaginäre und fiktive Künstler
- *dem Reich der Literatur und der Imagination
- *unvollendeten und nicht realisierten Projekte
 - *Kreativtechniken
 - *Unmittelbarem Ausdruck
 - *Medien und Formaten
 - *Kognitionspsychologie