

Das

gute

Leben

nach

dem

Überfluss

Dauer: 200 Min.

ca. 4 Unterrichtseinheiten



Eines der zehn Gebote, das die finnische Künstlerin Tea Mäkipää (geb. 1973) für das 21. Jahrhundert verfasst hat, lautet: „Kaufe nichts, von dem du dir nicht wirklich sicher bist, dass du es brauchst.“ Wenn das so einfach wäre! Aber was braucht man schon unbedingt: „unbedingt“ einen Luftballon, einen neuen Pullover oder Internetzugang, oder einen Urlaub am Meer?

Luxus bezeichnet auch das, was nicht reichlich oder nicht im Überfluss vorhanden ist. Aber was ist heute bei uns nicht im Überfluss vorhanden? Was ist notwendig oder was hat man schon wirklich nötig? Oscar Wilde sagt: „Ich kann auf vieles verzichten, aber auf Luxus nicht.“ Wäre unsere Kultur so, wie sie jetzt besteht, denkbar, wenn wir es bei dem Notwendigen belassen hätten? Und warum sollte ich überhaupt unbedingt auf etwas verzichten müssen, wenn ich Lust darauf habe? Und ist alles, was ich nicht brauche, überflüssig und Luxus? In diesem Workshop laden wir euch ein, dem Notwendigen und dem Luxus in Zeiten des Überflusses auf den Grund zu gehen.

Luxus hat sich über die Zeit verändert. Luxus war in früheren Zeiten eine Sache, die nur einem sehr kleinen Teil der Bevölkerung zugestanden hat – dem Hofadel und dem Adel. Sie lebten in einer Zeit, in der bedeutend weniger reichlich vorhanden war. Trotzdem sind die damaligen „Luxuszustände“ nicht mit unserem heutigen Lebensstandard vergleichbar, denn Prinzessinnen zum Beispiel hatten vielleicht goldene Krönchen, aber keine Antibiotika oder die Freiheit, mit einer Freundin mal so in eine Bar zu gehen. Später, in der Zeit des Biedermeier, in dem das Bürgertum an Bedeutung und an „Kaufkraft“ gewann, änderte sich das deutlich. Mit der Industrialisierung konnten viele Güter kostengünstiger und mit weniger menschlichem Arbeitsaufwand produziert werden: Von vielem war nun mehr vorhanden, und mehr Menschen konnten sich mehr Güter leisten. Ein neues Transportwesen, Fabriken und Maschinen haben das möglich gemacht.

Das gute Leben nach dem Überfluss

Interessant ist, dass in der Blüte der Verfügbarkeit von kostengünstig industriell gefertigten Produkten die Wertschätzung von sehr qualitätsvollen, handwerklich und kunstvoll produzierten Objekten stieg. In der Zeit in Wien um 1900 war das zum Beispiel so.

Im Zuge der Mechanisierung durch Fließbänder und der Automatisierung mit Robotern scheint heute die nahezu unbeschränkte Verfügbarkeit von allem Erdenklichen möglich zu sein. Der Luxus wurde immer breitenwirksamer. Günstigere Zweit-Modelinien bei exklusiven Modemarken sind ein Beispiel dafür. So vieles an ursprünglich Kostspieligem können sich heute immer mehr Menschen leisten. Das heißt Dinge, die früher als Luxus galten, sind heute im Überfluss vorhanden. Aber wertschätzen wir das Viele heute auch so, wie wenn wir weniger davon hätten?

Der Überfluss kann auch nerven und belastend sein. Wer viel Zeug hat, muss zum Beispiel viel Zeug aufräumen, Platz dafür haben oder schaffen, wählen und entscheiden. Und dann sind da die umweltbelastenden Folgewirkungen von Überfluss, die wir auch bewältigen müssen.

So bedeutet Luxus im Bereich der Ernährung heute, nicht mehr oft Fleisch zu essen, sondern *ausgewähltes*, nämlich Bio-Fleisch von glücklichen Kühen, die ihre luxuriöse Lebenszeit auf einer bunten Blumenweide verbringen durften, und nicht unter Tausenden Artgenossen in engen, dunklen Mastställen. Luxus scheint es also auch heute in Zeiten des Überflusses zu geben, nur hat er sich gewandelt.

Natürlich kostet nicht nur das gute Leben der Kühe mehr, sondern auch unseres, wie Zeit für Entspannung, raus aus der Alltagshektik, Zeit für Bewegung in der Natur. Und hier kommt wieder ein „alter Freund“ des Luxus ins Spiel: die Marktwirtschaft, bei der Angebot und Nachfrage den Preis regeln. Das bedeutet: Es wird das teuer verkauft, wovon die Menschen plötzlich zu wenig haben, vielleicht auch deshalb, weil sie von etwas anderem zu viel haben. Auch so entsteht Luxus.

Manche ModedesignerInnen produzieren statt einer Vielzahl von Kollektionen nur noch wenige, aber dafür sehr „hochwertige“: Für deren Produktion werden die Menschen fair bezahlt, und sie bestehen aus langlebigen Materialien, die die Umwelt nicht belasten. Das funktioniert tatsächlich, denn einige Menschen sind bereit, für weniger, aber qualitätsvolle Dinge gleich viel Geld auszugeben wie vor einiger Zeit noch für vieles und weniger Hochwertiges. Aber darf so etwas wie langlebige faire Produktion wirklich Luxus und sollte das nicht selbstverständlich sein?

Auch irgendwie seltsam, wenn komplizierte und aufwendig entwickelte Dinge wie Smartphones selbstverständlich verfügbare und leistbare Dinge sind, dagegen Zeit für die Familie, Bewegung in der Natur und faire Bioprodukte als Luxus gelten. Klingt irgendwie nach: „Wir können es uns leisten, aus goldenen Bechern zu trinken, haben aber kaum Wasser zum Trinken, weil die Produktion der Becher so viel Ressourcen und Rohstoffe verbraucht, dass die Ressource Wasser knapp ist.“ Im Moment scheint zum Beispiel Zeit für viele Menschen ein Luxusartikel zu sein, denn Arbeit nimmt bereits so viel Zeit in Anspruch, dass sie knapp ist. Was aber, wenn eines Tages Roboter Arbeit nicht nur für uns, sondern auch anstelle von uns erledigen, und wir eines Tages zu viel Zeit und zu wenig Arbeit haben? Darf Arbeit Luxus werden?

Das, was man wirklich braucht, ändert sich natürlich mit dem, was man hat. Unsere Geschichte ist tatsächlich sehr schwer vorstellbar, wenn wir es bei dem Notwendigen belassen hätten. Aber wenn wir uns nach den Gründen fragen, warum man auf etwas verzichten sollte, vielleicht deshalb, weil es aufgrund der Umweltbelastung künftig unangenehm werden könnte, wenn wir nicht bereit sind, darauf verzichten. Der Grund beispielsweise, auf einen Luftballon zu verzichten, ist vielleicht nicht der, dass man ihn nicht braucht, sondern dass Plastikmüll erzeugt wird, der für unsere Umwelt unlösbar problematisch ist. Vielleicht müssen wir auf keinen Strohhalm verzichten, sondern nur auf einen Halm aus Plastik.

Wir haben für euch Puzzles vorbereitet, die euch zeigen, wie sich Luxus im Lauf der Zeit gewandelt hat. Das Spiel soll euch darauf aufmerksam machen, was heute selbstverständlich ist und früher nur Wenigen oder ausschließlich Männern zur Verfügung stand (und für Frauen nicht möglich war), oder auch Dinge aufzeigen, die noch immer als Luxus gelten.

In unserem und eurem Museum für angewandte Kunst finden sich jede Menge skurrile Alltagsgegenstände unterschiedlicher Epochen: silberne Messerchen, mit Intarsien verzierte Tischchen, silberne Maiskolbenhalter und mit goldenen Früchten verzierte Schränke. Kaum Dinge, von denen man behaupten kann, dass man sie unbedingt braucht. Trotzdem nennen wir uns nicht „Österreichisches Museum für überflüssiges Zeug“, sondern „Museum für angewandte Kunst“. Weil wir nämlich der Meinung sind, dass wir Kunst und Kultur in unserem Alltag dringend brauchen, weil sie das Leben verstehen helfen, es aber auch feiern und verschönern und vielleicht sogar verbessern können. Wir meinen, Kunst sollte kein Luxus sein, sondern sie gehört zum guten Leben. Aber so einfach ist die Frage, was zu gutem Leben gehören sollte und was echter Luxus ist, nicht zu beantworten. Dazu brauchen wir euch als ForscherInnen des guten Lebens. – Bitte schickt uns deshalb eure Forschungsergebnisse!

2/2



Was wir empfehlen können, ist eine Luxusführung im MAK zu genau diesem Thema!

Anleitung 1 / 3

1.



Nehmt gemeinsam den Puzzleraster zur Hand.
Darauf schreibt oder zeichnet ihr jeweils ein
Ding oder einen Begriff, der für euch Teil des
„guten Lebens“ oder Luxus ist.
Ihr könnt auch Fotos aus dem Netz
ausdrucken und draufkleben.

2.

6 Gruppen



Bildet 6 Gruppen,
in denen ihr die 6 von uns vorbereiteten
Puzzles zusammensetzt. Jedes Puzzle
besteht aus 4 von uns gestalteten
Teilen, die zwei übrigen
Teile (5 und 6) ergänzt ihr
bitte in der Gruppe.

PUZZLETEILE

- Teil 1: Geschichte zu einer erfundenen Figur
- Teil 2: Dinge und Möglichkeiten, die zur Verfügung stehen
oder die ihr euch wünscht
- Teil 3: Objekt Bild
- Teil 4: Objekt Bild
- Teil 5: Raum für Traum
- Teil 6: Raum für Zeichnung der Figur

Anleitung 2 / 3



3.

Nun bekommt ihr leere Puzzles, wieder mit 6 Teilen, nur diesmal gestaltet ihr nach demselben Schema alle Teile selbst in der Gruppe. Dabei sollte es um Figuren der Gegenwart oder der Zukunft gehen. Beginnt mit dem 1. Puzzleteil. Gebt dieses Puzzleteil an eine andere Gruppe weiter. Ihr bekommt von einer anderen Gruppe deren 1. Puzzleteil. Macht dazu das passende Puzzleteil 2 usw. ...

RUNDE I
Puzzleteil
1

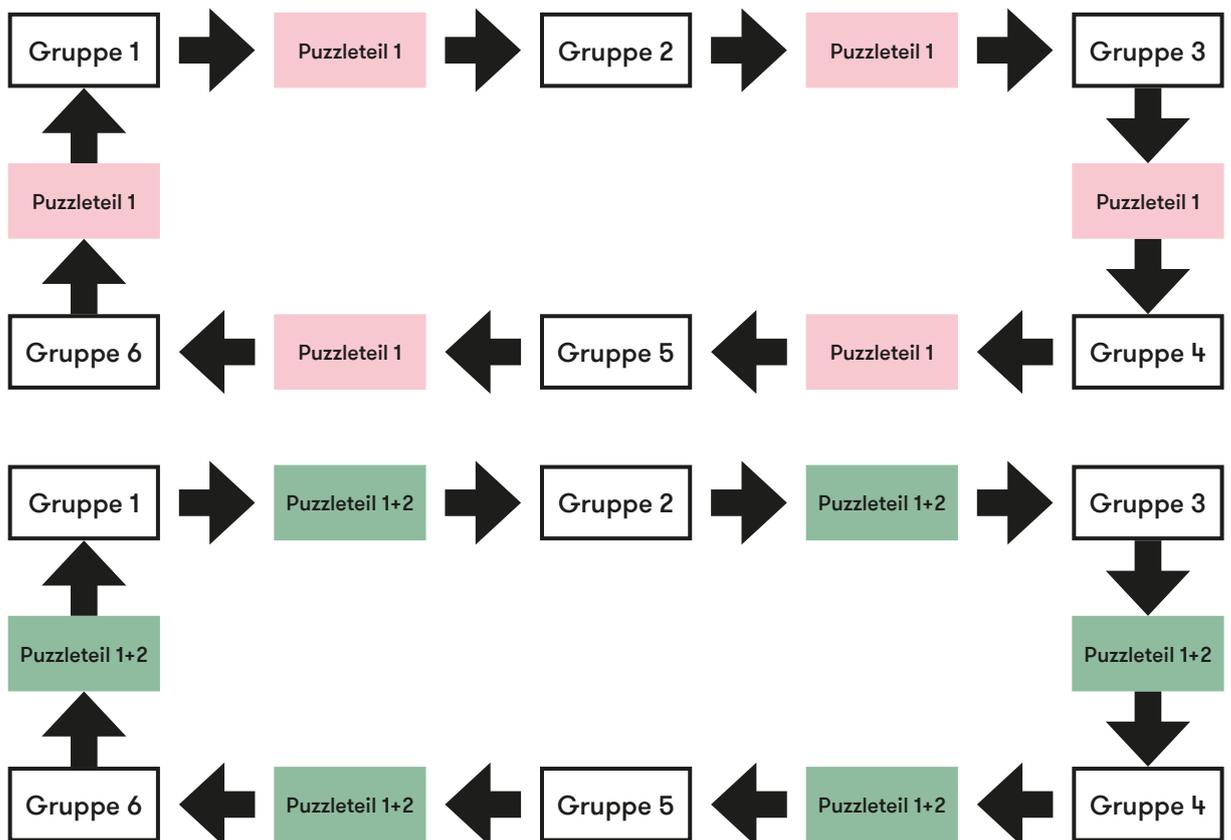
RUNDE II
Puzzleteil
1+2

RUNDE III
Puzzleteil
1+2+3

RUNDE IV
Puzzleteil
1+2+3+4

RUNDE V
Puzzleteil
1+2+3+4+5

RUNDE VI
Puzzleteil
1+2+3+
4+5+6



Anleitung 3 / 3

4.



Legt all eure Teile auf den Boden des Klassenraums, auch den Puzzleraster.
Jede Gruppe erhält nun einen Bewertungsbogen mit Punkten.
Schneidet die Punkte aus und bewertet die Bilder und Begriffe mit je einem Punkt.
Diskutiert danach über eure Bewertungen.

5.

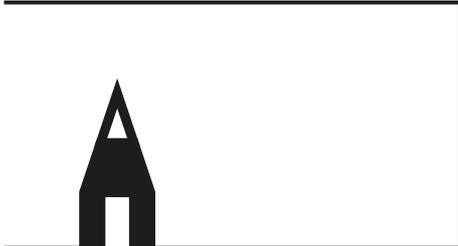
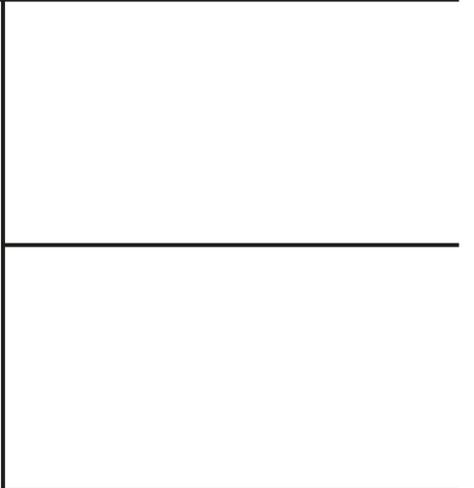
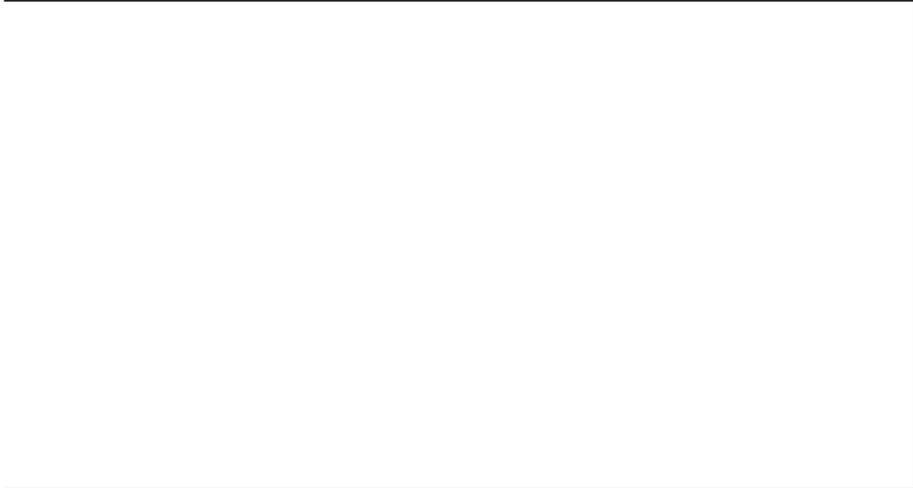
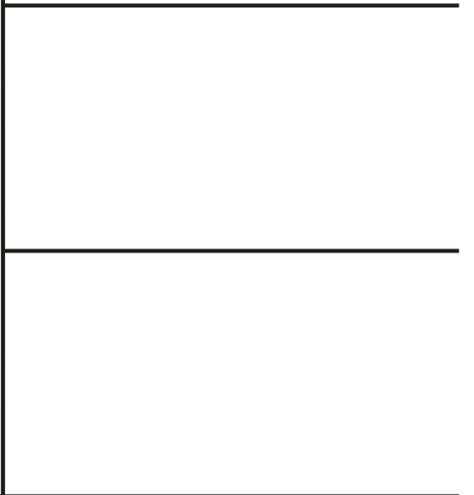


Erstellt eine Liste mit den bewerteten Begriffen und Bildern.

Bitte schickt uns diese Liste ins MAK: education@MAK.at. Wir werden sie im neuen MAK DESIGN LABOR im Rahmen der VIENNA BIENNALE FOR CHANGE 2019 einbinden.

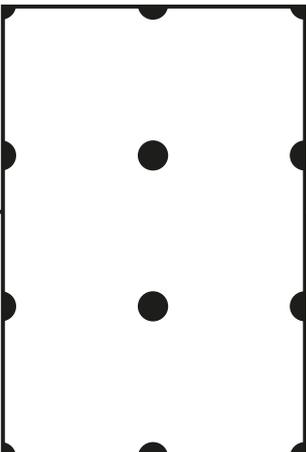


6.



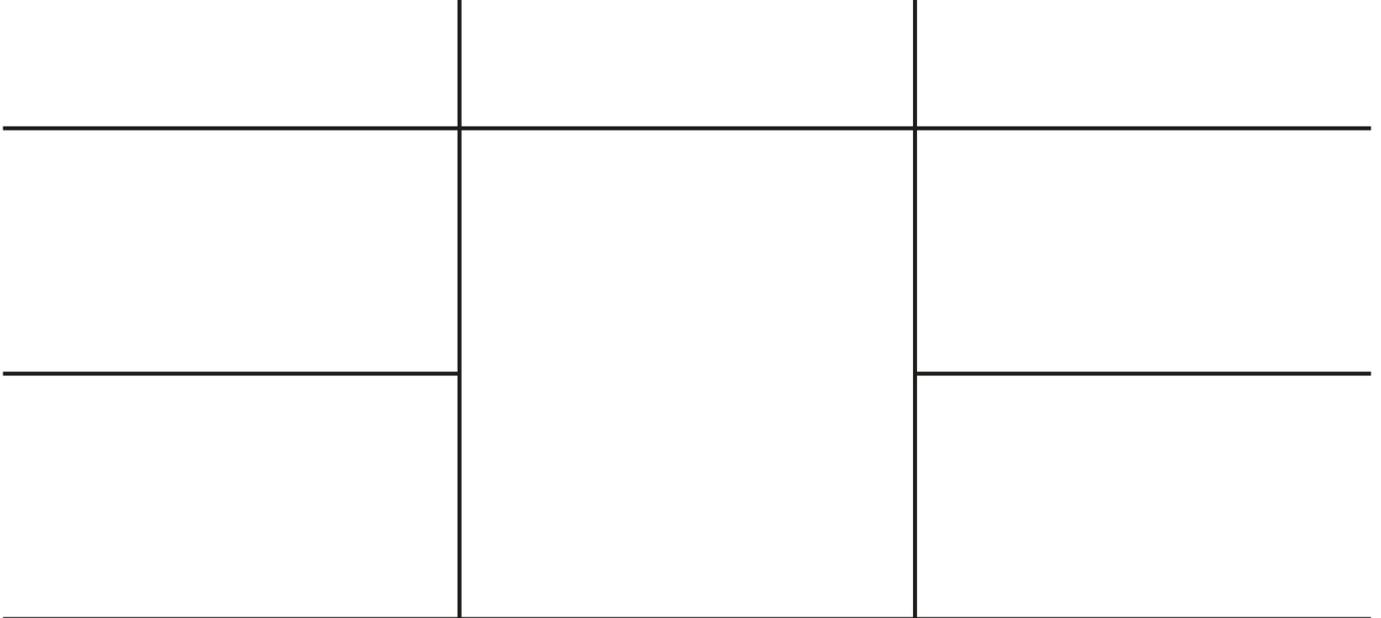
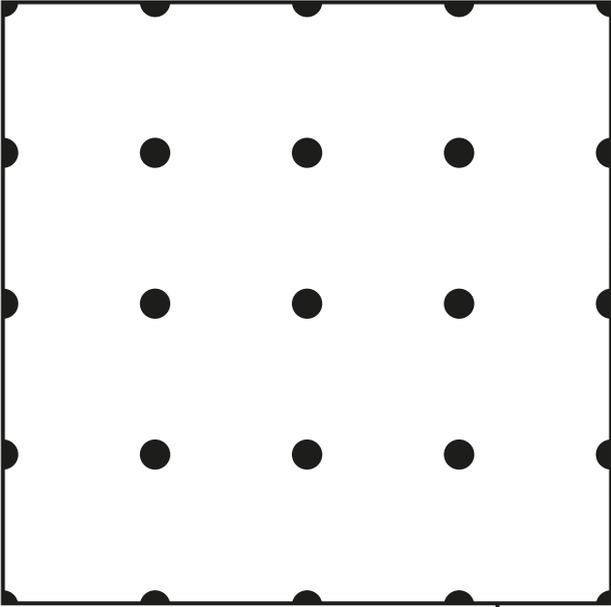
Puzzleraster

Puzzleraster





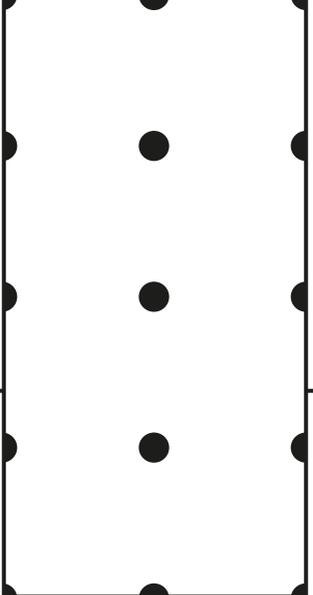
Puzzleraster

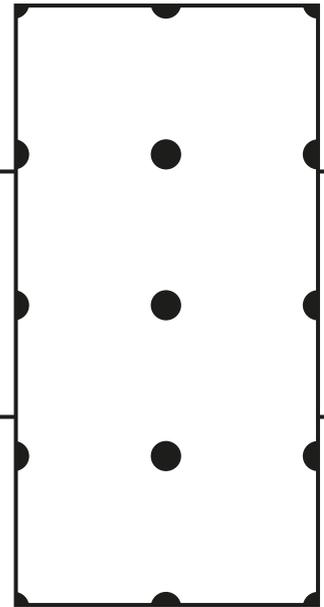


Puzzleraster



Puzzleraster



Puzzleraster

Puzzle 01

1.1

Antoinette ist eine 22 Jahre alte Prinzessin im 18. Jahrhundert - oder zumindest das, was wir heute unter einer Prinzessin verstehen. Wahrscheinlich ist sie genaugenommen eine Baronesse. Verglichen zu den märchenhaften jugendlichen Abenteuern, die man Prinzessinnen so nachsagt (Stiefmütter, Zwerge, lebensgefährliche Spindeln, wachküssende Prinzen), gestaltet sich ihr Alltag nach dem Hochzeitsfest zuweilen etwas eintönig. Sie steht spät auf, danach folgt eine ausführliche Toilette, sie empfängt Besuche. Nach dem Mittagessen fährt sie spazieren, bis sie dann zum ausgiebigen Abendessen zurückkehrt. Das Einkommen ist gebognt (in erster Linie aus der Verpachtung ihrer Ländereien).

Das Prinzessinnensein ist für Antoinette das Um und Auf: Sie hat edlen Schmuck und prunkvolle Kleider, isst mit hochwertigem Besteck, besitzt Geschirr aus Silber, Porzellan und Glas. Antoinette liebt französische Küche, zu kräftige Speisen lehnt sie ab. Neu sind Lebensmittel, die aus den Kolonien (auswärtige abhängige, meist gewaltsam eroberte Staatsgebiete ohne wirtschaftliche und politische Macht) eingeführt werden. Ganz köstlich findet sie das selten erhältliche südliche Gemüse und vor allem exotisches Obst!

Die Erziehung ihrer drei Töchter übernehmen die Kinderdamen, den Haushalt natürlich ihre Dienstmädchen. So bleibt viel Zeit für ihre Lieblingsbeschäftigung: Briefe schreiben, denn Schreiben ist ziemlich „in“. Auch die Materialien und die Technik, mit denen ihre Schreibmöbel aufwendig angefertigt wurden, sind besonders.

Die Bildung von Antoinette beschränkt sich auf das, was für notwendig erachtet wird, um sich mit ihrem Prinzen unterhalten zu können, ohne ihn dabei zu sehr zu langweilen. (Dazu ist 1715 ein Frauenzimmer-Lexicon erschienen, in dem man allerlei Dinge nachschlagen kann: „nutzbar, galant und curios“.) Viele fortschrittliche Denker, allen voran die Aufklärer, halten nichts von gelehrten Frauen, ganz im Gegenteil. Der Philosoph Immanuel Kant schreibt dazu beispielsweise: „Mühsames Lernen oder peinliches Grübeln [...] vertilgen die Vorzüge, die ihrem Geschlecht eigentümlich sind [...]“

Selbstverständlich würde Antoinette noch heute leben, wäre sie nicht gestorben, was sie aber ist: mit 36 Jahren, bei der Geburt ihres vierten Kindes, an Kindbettfieber.



1.3

Franz von Hauslab
Arbeitstisch für Gräfin
Régine d'Aspremont
Wien, 1790
Marketerie aus verschiedenen
Hölzern, vergoldete Beschläge
MAK H 508/1883



1.2

- Frisches Obst aus südlichen Ländern
- Schreiben
- Bildung
- Arbeit
- kunstvoll gestaltete Alltagsgegenstände aus besonderen und seltenen Materialien
- bis zu ihren 35. Lebensjahr gesund
- keine Geldsorgen

Puzzle 01



1.5

Raum für Antoinettes Traum

1.6

Raum für Zeichnung von Antoinette



1.4

Wilhelm Gottlieb Martitz
Tischchen
Wien, 1769
Signiert: „W. Martitz In Wienn Den
19 August, Anno 1769“
Vergoldete Bronze, Silberfolie,
Marmor
MAK LHG 1412/1973

Puzzle 02

2.1

Emilia ist 1870 geboren und lebt 1905 mit ihrer dreiköpfigen Familie in einer zweigeschossigen Wohnung in einem Wiener Stadtpalais. Sie ist mit einem wohlhabenden bürgerlichen Mann verheiratet, wodurch auch sie wohlhabend und bürgerlich ist - ein Umstand, den Emilia nicht missen möchte.

Allerdings ist Emilia ziemlich genervt von ihrem Ehemann mit seinen verstaubten und autoritären Ansichten. Sie schätzt und pflegt jedenfalls auch spannendere und weniger verstaubte Gesellschaft, als ihr Mann es bevorzugt. Sie ist regelmäßig zu Empfängen in sogenannten Salons geladen, und auch sie empfängt gerne. Unbedingt auf der Einladungsliste stehen neben SchriftstellerInnen und Intellektuellen - also Leute, die zum Nachdenken genügend Bildung, Zeit und Lust haben - auch KünstlerInnen. Emilias Leidenschaft gehört nämlich Objekten der berühmten Wiener Werkstätte, vor allem Schmuckstücken. Dabei geht es Emilia aber gar nicht darum, mit ihrem Reichtum anzugeben (naja, vielleicht ein wenig), sondern um kunstvolle Gestaltung und moderne Formen der Dinge in ihrem Leben. Diese von KünstlerInnen entworfenen und aus besonderen Materialien handwerklich gefertigten Gebrauchsgegenstände (Geschirr, Stoffe, Möbel, Schmuck usw.) der Wiener Werkstätte verbinden Emilia mit einer Welt, an die sie glaubt und in der sie sich wohlfühlt. Sie stehen für das, was Emilia am Leben so liebt: Kunst, Schönheit und Vollendung.

Emilia wird die Schnelligkeit der modernen industriellen Zeit, das hektische Großstadtleben, die gesellschaftlichen Umbrüche, all diese Geschwindigkeit oft zu viel. Unruhige Zeiten waren das, auch vom Ende der Monarchie wurde immer wieder gesprochen. Blumenmuster in Stoffen und Schmuckstücken geben ihr ein bisschen von der Natur zurück, von der sie sich in diesen industriellen - maschinellen - schnellen Zeiten entrückt fühlte. Ihre stilvoll gestaltete Wohnung ist ein richtiges Zuhause, ein Zufluchtsort, eine heile Welt, „fern“ von den Wirren der Zeit. Natürlich möchte Emilia sich auch „up to date“ zeigen: Die Eitelkeit kam da nicht zu kurz. Als Vorbild gesehen zu werden und auch für ihren guten Geschmack bewundert zu werden, das gefällt ihr. Obwohl ihr Mann prophezeit, sie sterbe noch an ihrer „Hysterie“, ereilt sie 1920 der Tod aufgrund der Spanischen Grippe.

2.6

Raum für Zeichnung von Emilia



2.2

- Öffentliche Sichtbarkeit
- Kunst
- Schönheit
- Gesundheit
- Sozialleben
- große Stadtwohnung
- Natur





2.3

Koloman Moser, Prunkkassette
Wien, 1906
Ausführung: Wiener Werkstätte
Silber, Email, Schmucksteine, Holz
MAK GO 1397/1908

2.5 Raum für Emilias Traum

2.4

Carl Otto Czeschka, Halschmuck
Wien, 1910
Ausführung: Wiener Werkstätte
Gold, Opale
MAK WI 1061/1912



Puzzle 02



Puzzle 03

3.1

Grete ist 1894 geboren, ab 1920 arbeitet sie als Schreibkraft (an einer Schreibmaschine) in einem Großraumbüro in Frankfurt/Main. Als ihr Ehemann im Ersten Weltkrieg kämpft, wird ihre Arbeitskraft im öffentlichen Dienst - obwohl eine Frau - geschätzt. Das fühlte sich für Grete ungewohnt gut an.

Zeitweise verdient sie sogar mehr als ihr Mann, was sonst in dieser Zeit so gut wie nie vorkommt. Auch das macht sie besonders stolz, sie hängt es aber nicht an die große Glocke, auch ihrem Mann zuliebe, dem das etwas peinlich ist. Aber in der Nachkriegszeit ist das Arbeitsleben nicht gerade einfach, und von ihrem neuen Selbstbewusstsein kann sie sich schließlich nichts kaufen. Dann kommt auch noch hinzu, dass Frauen die Entlassung aus ihren Dienstverhältnissen droht, wenn der Mann, so wie ihrer, berufstätig ist (Grund dafür ist eine Kampagne gegen Doppelverdiener). Noch schlimmer, wenn eine Frau schwanger wurde. Ihre Schwangerschaft versucht Grete deshalb so lange wie möglich zu verheimlichen, weil sie das zweite Gehalt in der Familie braucht, um ihre Lebensumstände zu verbessern. Das setzt sich Grete nämlich fest in den Kopf, und Grete ist ziemlich hartnäckig, wenn sie sich einmal etwas vorgenommen hat. Tatsächlich darf sie ihren Arbeitsplatz behalten. Man muss aber sagen, sie leistet Überstunden und Heimarbeit, also tippt sie auch zuhause an ihrer Schreibmaschine.

Auch für den Haushalt ist Grete vollkommen alleine zuständig. Fließendes Wasser gibt es nur auf dem Hausflur. Der Haushalt nimmt durch die vielen Wege sehr viel Zeit in Anspruch. Neben dem Druck, der im Arbeitsleben auf ihr lastet, sind da noch Kindererziehung und Haushalt zu meistern. Als sie mit ihrer Familie in einen modernen Wohnbau mit eigener Küche zieht, erfüllt sich für Grete ein hart erkämpfter Traum! Zeit für sich selbst - sie hat nicht einmal die Zeit, daran zu denken. Aber Umwege durch die Stadt, um ab und an einen Blick in die großen Kaufhäuser und Modegeschäfte zu werfen, das muss schon mal sein!

3.6

Raum für Zeichnung von Grete

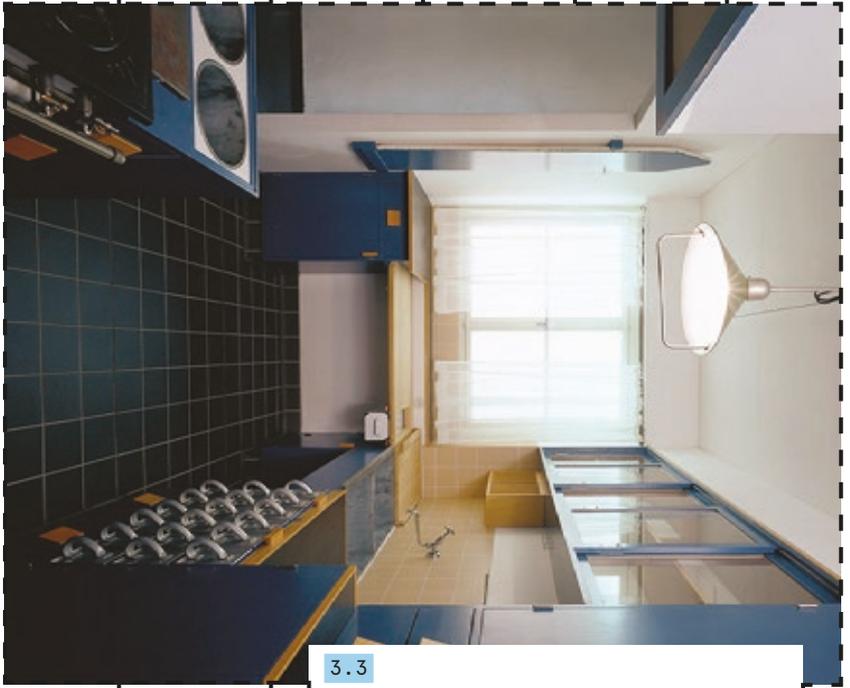
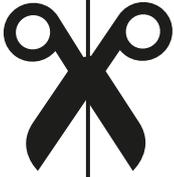


3.2

- Arbeit
- technische Haushaltshilfe
- regelmäßiges Einkommen
- Selbstständigkeit
- Selbstwertgefühl



Puzzle 03



3.3

Margarete Schütte-Lihotzky
Frankfurter Küche, 1929
Holz, Metall, Textil, Keramik, Glas
MAK H 3079
Die Frankfurter Küche bot zwei Vorteile: schöne moderne Küche, die in eine leistbare Wohnung passt, und Arbeitersparnis für die Frau!

3.5 Raum für Gretes Traum



3.4

Ernst Deutsch-Dryden
Skizze eines Hosenanzugs, 1933
Transparentpapier, Bleistift,
Buntstift
MAK KI 15935-219

Puzzle 04



4.1

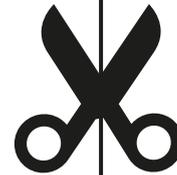
Manu (Emanuela) studiert Architektur in Wien. Sie ist 24 Jahre alt und lebt in einer Wohngemeinschaft mit zwei Freundinnen. Manu liebt es, einmal die Woche auf den Naschmarkt zu gehen und für alle drei zu kochen, um alle möglichen Rezepte aus aller Welt auszuprobieren. Sie surft gerne im Netz, liebt Instagram - da hat sie Zugang zu coolen Ideen, die sie inspirieren. Gemeinsam mit einer Freundin legt sie als DJ Manu E für etwas Geld bei Partys auf und übernimmt auch immer wieder kleine Grafikaufträge für Websites. Reich wird sie dadurch nicht, aber mit der Unterstützung ihrer Eltern läuft alles ganz gut.

Sobald sie flüssig ist und online Billigflugangebote findet, bucht sie gern spontan mit einem Klick - und weg ist sie. So kommt Manu in allen möglichen Regionen der Welt herum. Der Flug kostet schon was, das Alltagsleben ist aber dort, wo es sie hinzieht, meist billiger als hier in Wien, wo sie ihre Einkünfte bezieht. Ihre beste Reise führte sie nach Indonesien, wo sie das einfache Leben, das geregelten Alltagsstrukturen folgt, fasziniert. Einfach mal Dinge ausprobieren, „sich immer wieder ein bisschen neu zu erfinden“ mag sie ja eigentlich, fühlt sich aber schon oft verloren, wenn sie nicht so recht weiß, was sie eigentlich will. So richtig sich selbst fühlt sie, wenn sie surft - lieber als im Internet - im Indischen Ozean!



4.5

Raum für Manus Traum



4.2

- Fernreisen
- Spontaneität und Flexibilität
- Internet
- Sport
- einfaches Leben nach rituellen Strukturen
- so ganz sie selbst sein
- Surfen
- Wellen des Ozeans
- Ausbildung
- Freundinnen
- Kochen

Puzzle 04



Puzzle 05

5.1

Emanuela ist mittlerweile 45 Jahre alt. Sie arbeitet in einem Architekturbüro. Die meisten ihrer KollegInnen sind männlich. Sie tut sich da manchmal nicht so leicht, mithalten zu können. Oft wird verlangt, auch am Wochenende zu arbeiten. Als Mutter von zwei Kindern fällt ihr das allerdings schwer. Ihr Alltag ist ziemlich durchgetaktet zwischen Büro, Schule, Supermarkt und wieder Büro. Eigentlich ist sie - obwohl sie hat, was sie sich immer gewünscht hat - ziemlich erledigt und fühlt sich ausgebrannt.

Ein gutes Gespräch mit alten Freundinnen und Freunden hilft, aber sie finden alle nie richtig Zeit füreinander. Sie sehnt sich nach einer kleinen Auszeit. Hin und wieder ein Spaziergang im Wald wär' schon was, aber auch das kriegt Emanuela nur schwer in ihrem Alltag unter. Was sie nicht leiden kann, ist mit ihren 12-jährigen Zwillingmädchen über deren Online-Aktivitäten zu streiten, wo sie doch weiß, wie gut den beiden Frischluft und Bewegung tut. Was den Urlaub anbelangt, so ist Emanuela froh, wenn sie ihn so verbringen kann, dass sie sich um nichts kümmern muss, am besten ein All-inclusive-Club mit Vollpension und genügend Aktivitätsangebot für ihre Kinder.

Wenn sie mit den beiden Töchtern shoppen geht, verstehen sich die drei Schnäppchenjägerinnen meistens fabelhaft. Sie haben viel übrig für coole Styles, auch wenn ihre Kleiderschränke längst überquellen. Besonders wenn dann alles in der Wohnung rumliegt oder in irgendeine Ecke geworfen wird, hat Emanuela Lust, den ganzen Krempel aus dem Fenster zu schmeißen und sich von all dem Zeug zu befreien. Wie gerne würde sie - wie damals - nach Indonesien fliegen, wo sie das geregelte einfache Leben der InselbewohnerInnen beruhigte ... Am Geld sollte es nicht scheitern, die Flüge sind noch immer relativ billig. Irgendwann macht sie das auch, dann, wenn sie wieder mehr Zeit hat, bevor sie im Alter von 67 Jahren an den Folgen eines Schlaganfalls stirbt.

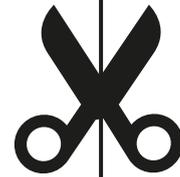
5.5 Raum für Emanuelas Traum

5.2

- Einkommen
- Karriere
- Unabhängigkeit
- Natur
- Bewegung
- Entspannung
- Urlaub mit Vollpension
- Zeit
- Wellen des Ozeans



5.6 Raum für Zeichnung von Emanuela



Puzzle 05



Puzzle 06

6.1

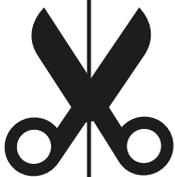
Anakin ist 14 Jahre alt und lebt 2219 auf dem fernen Planeten Katokine. Anakins Leidenschaft ist es, Maschinen und Roboter zu reparieren. Dazu hat er leider selten Gelegenheit, da sich diese intelligenten Maschinen immer selbst reparieren. So forscht er nach uralten geheimen Hackermethoden des 21. Jahrhunderts, die ihm helfen, Computer funktionsunfähig zu machen, um sie dann zu verändern. Das gibt ihm das Gefühl, Dinge auf der Welt noch beeinflussen zu können.

Anakin lebt mit seinen Ur-, Urur- und Ururururgroßvätern zusammen. Die Ansichten seiner „Urs“ sind jeweils so alt wie diese alten Männer selbst sind. Obwohl man die Gehirne über Generationen durch neue Informationen und Wissen via Chip aktualisiert, scheinen sich ihre verkorksten Haltungen nach dem sechsten Jahrzehnt ihres Lebens trotzdem nicht weiterzuentwickeln. Was Anakin am meisten nervt, sind diese vielen Streitereien, die deshalb entstehen – zwischen den Großvätern (99 Jahre), seinem Urgroßvater (130 Jahre), seinem Ururgroßvater (173 Jahre) und seinem Urururgroßvater (220 Jahre). Je mehr „Ur“ in einer Familie, desto höher das Ansehen, denn die Lebenserwartung eines Verwandten hängt von den finanziellen Möglichkeiten ab, kranke altersschwache Organe durch geklonte oder künstliche Organe ersetzen zu lassen.

Natürlich hängt Anakin auch irgendwie an „seinen alten Urs“, schließlich hat er auch viel übrig für alte Legenden. Anakin wurde selbst nach der Heldenfigur einer alten Sage aus dem 20. Jahrhundert benannt. Er vermisst seine Mutter, seine Großmutter, seine Ur-, seine Urur-, und auch seine Urururgroßmutter, die auf dem blauen Planeten leben dürfen, weil damals 2078 die weiblichen Menschen von der künstlichen Intelligenz (KI) als weniger invasiv und gefährlich eingestuft wurden als die männlichen.

Anakin verbindet eine große Sehnsucht nach diesem Planeten, den er von Virtual-Reality-Wanderungen nur allzu gut kennt. Dort soll es an manchen Orten trinkbares Wasser geben, sogar die Luft kann man dort atmen und die Schwerkraft soll so stark sein, dass man sich ohne Hilfsmittel fortbewegen kann. Jeder Mann hat einmal in hundert Jahren die Möglichkeit, für einen Monat dorthin zu reisen, auf den blauen Planeten. Zumindest solange, bis die von der KI angeordnete Erholungsphase für die Erde im Zuge des Anthropozäns, des Zeitalters der invasiven Menschenart, vorüber ist. Dann in ferner Zukunft dürfen alle wieder dorthin zurückkehren.

Anakin darf im Alter von 26 Jahren auf den blauen Planeten fliegen. Er wird dort illegal und in Frauenkleidung bis zum Alter von nur 98 Jahren leben. Er stirbt daran, dass er sich gegen einen Organservice entschieden hat.



6.2

- Blauer Planet
- viele Urs
- Luft
- Trinkwasser
- Ort, an dem Männer und Frauen gemeinsam leben dürfen
- Dinge reparieren
- ewiges Leben
- endliches Leben



6.3



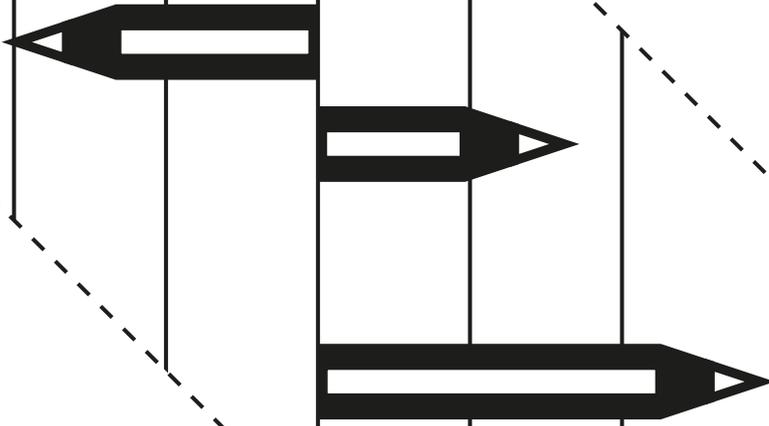
Puzzle 06

6.4



6.5 Raum für Anakins Traum

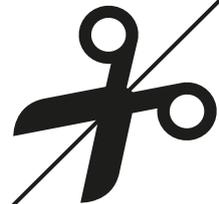
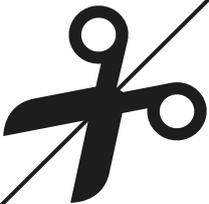
6.6 Raum für Zeichnung von Anak'in



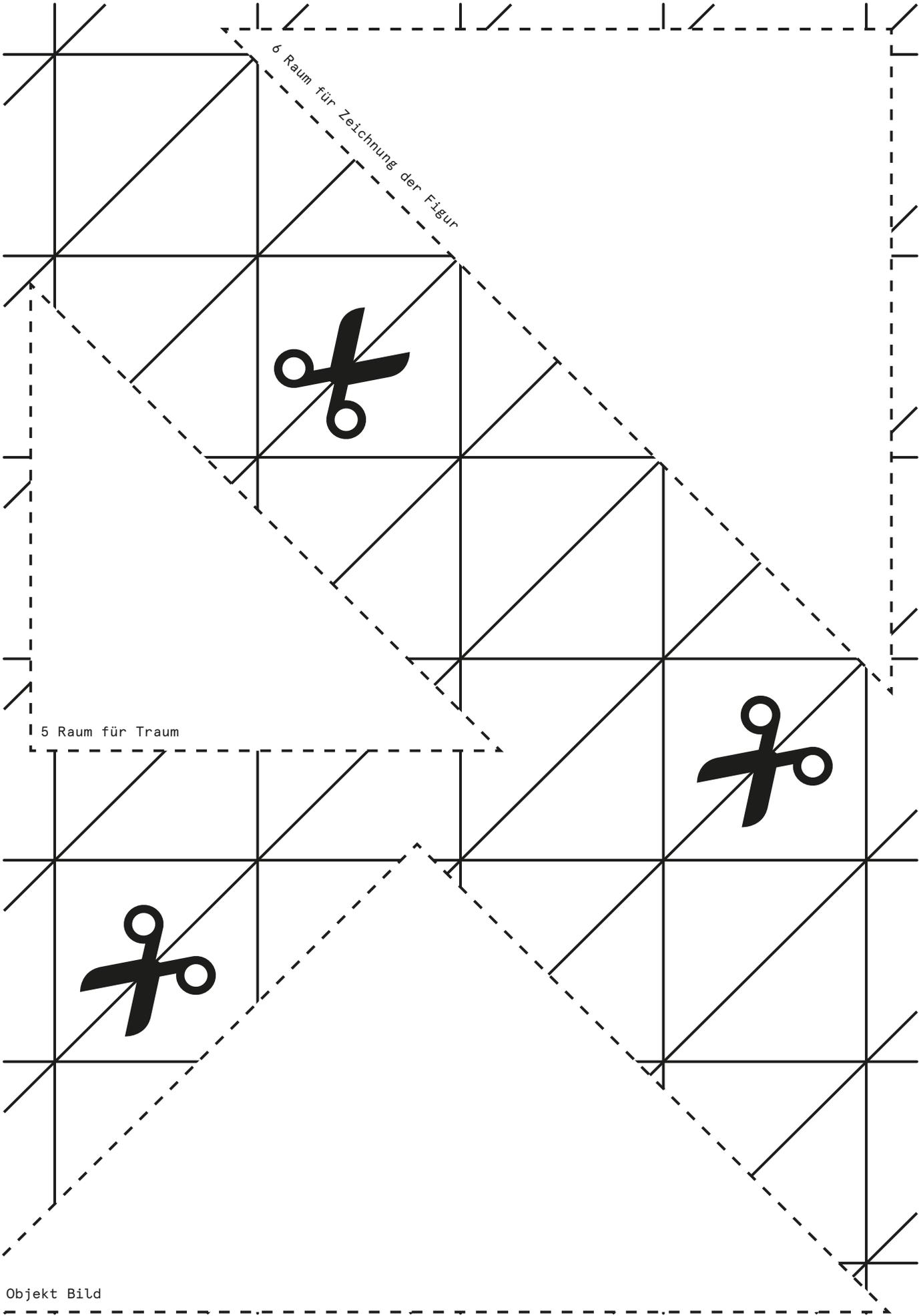
Puzzle leer

1 Geschichte zu einer erfundenen Figur

2 Dinge und Möglichkeiten,
die zur Verfügung stehen oder
die ihr euch wünscht



3 Objekt Bild



6 Raum für Zeichnung der Figur

5 Raum für Traum

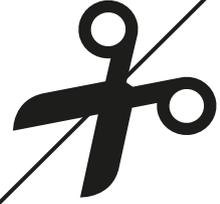
4 Objekt Bild

Puzzle leer

1 Geschichte zu einer erfundenen Figur

2 Dinge und Möglichkeiten, die zur Verfügung stehen oder die ihr euch wünscht

3 Objekt Bild



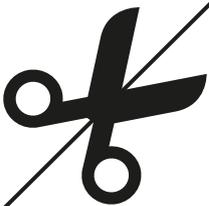
6 Raum für Zeichnung der Figur



5 Raum für Traum



4 Objekt Bild



Bewertungsbogen

