

© Hermann Will, WUP WILL UND PARTNER

DESIGN-ELEMENTE der WUP-Sommer-Akademie 2004

Ein Inszeniertes Lern-Event® rund ums Themenfeld Veranstaltungs-Designs – in Werkstatt-Atmosphäre, mit eigenwilligen Workshop-, Event- und Kreativmethoden, mit rund 150 bunt gemischten Menschen und einer vollen Themenpalette. Da liegt es nahe, nach den Planungsparametern und Design-Elementen dieser Sommer-Akademie zu fragen. Die wichtigsten haben wir hier für Sie zusammengestellt.



1. Die Sommer-Akademie

Wie kann man ungewöhnliche und „merk-würdige“ Veranstaltungen inszenieren und durchführen? Wie kann man ein breites Know-how rund ums Thema Veranstaltungs-Designs vermitteln und gleichzeitig Modell sein für ähnliche Events? Die WUP-Sommer-Akademie bietet beides: zum einen inhaltlich eine bunte Fülle an Impulsen und Anregungen zum Thema „Designs“ und zum anderen ist sie methodisches Beispiel für eine ungewöhnlich inszenierte Grossveranstaltung mit vielen Design-Facetten live.

2. Das Ei

Die Leitmetaphorik unserer Sommer-Akademie kreist ums Eierbrüten, Eierlegen und das Ei als Entwicklungschance für neues. Eier begleiten unser Inszeniertes LernEvent deshalb konsequent – vom Anfang bis zum Ende: Das Ei findet sich im Programm, beim Web-Auftritt, auf Infokarten und Vorabinfos und in der Dokumentation. Es gibt hart gekochte Eier mit Salz für den Zwischendurch-Hunger, farbige Shake-Eier

zur Wahl für die Bildung von Subgruppen und für rhythmische Aktionen, riesengroße tragbare Kulisse-ner, das „Eierbrüten“ am Mittwoch Nachmittag und den bereits traditionellen Dia-Fachvortrag eines Biologen über das Ei, das Brüten und das Flüggewerden – nicht nur im Tierreich. Und „E(i)vent“ beschreibt die ganze Palette lust- und wirkungsvoller Veranstaltungen – vom kleinen Seminar und Workshop bis hin zum Großgruppen-Event.

3. Die Menschen

Veranstaltungen leben von den Menschen und deren Erfahrungen. Im Idealfall sind die so interessant, dass alleine das schon reizt, dabei zu sein. Erstrebenswert ist daher eine bunte Mischung: z.B. aus dem Profit- und Nonprofit-Bereich, aus dem In- und Ausland, wissenshungrig-quirilige Einsteiger und abgeklärte Profis, Mitarbeiter aus Groß- und Kleinunternehmen und Hochschulen, aus den Sparten Schulung, Change, OE, Event und Marketing, Vertreter sozialer, kirchlicher und politischer Einrichtungen und dazu eine Schar Freiberufler.

So ein Teilnehmer-Mix ist bei offen ausgeschriebenen Veranstaltungen schwer zu steuern. Aber differenzierte Ansprache und Werbung, Sponsorplätze und gezieltes Einladen von Gästen ergeben eine stimulierende heterogene Gruppe jenseits der üblichen Zusammensetzung. Und zur Abrundung kommen noch mehr als ein Dutzend „Guter Geister“ dazu – ausgewählte Studenten und Hochschulabsolventen aus verschiedenen Fachrichtungen und Herkunftsorten. Bei den „Impuls-Gebern“ fällt es leichter, diesen Mix anzusteuern. Wir haben darauf geachtet, dass sie nicht nur kurzfristig als „Referenten“ anwesend sind. Viele bleiben drei oder vier Tage und verwandeln sich außerhalb ihrer Impuls-Beiträge in „normale“ Teilnehmer. Das erhöht die Erfahrungsdichte der ganzen Veranstaltung. Heterogenität hat natürlich auch ihre Kehrseite: die Erwartungslevels der Anwesenden streuen beträchtlich.

4. Die Impuls-Beiträge

Wer aufs Programm schaut, dem fallen zuerst die rund 50 Impuls-Beiträge auf. Innerhalb von festen Zeitfenstern stehen immer 8 von ihnen zur Wahl. Diese Inputs sind das inhaltlich tragende Gerüst der Sommer-Akademie. Auch hier die bewusst breite und kreativ-bunte Mischung aus ganz verschiedenen Arbeitsfeldern: Ideen, Anregungen, Bei-Spiele, Methoden und Tools für Planen, Gestalten und Inszenieren von Veranstaltungen – vom „kleinen“ Training und Workshop bis hin zum Groß-Event“. Und nicht umsonst heißen diese Beiträge „Impulse“ (nicht „Referate“). Kurz und stimulierend regen sie die Teilnehmer an, auf Basis des Präsentierten kreativ weiter zu spinnen und eigene neue Lösungen zu finden. Das Entdecken von Ideen-Nuggets, Infomarkt und Brain-Kick dominieren diese vier Tage.

Impuls-Geber mit spannenden Themen zu finden, die ihre Ideen und Erfahrungen ungeschminkt weitergeben und das auch noch methodisch pfiffig machen, das ist der aufwendigste Teil der Planung der Sommer-Akademie. In Summe bedeutet das mehr als ein Jahr Arbeit: planen, briefen, abstimmen, koordinieren und beraten.

5. Rahmen und Gesamt-Struktur

Man geht zur Sommer-Akademie wegen des breiten Erfahrungshintergrundes der dort versammelten Menschen, wegen der interessanten Impuls-Beiträge und auch wegen der Gesamt-Inszenierung, denn die ist Ideen-Fundgrube, Impulsquelle und Modell für viele Veranstaltungen ganz unterschiedlicher Größe und Bauart.

Der Start: Emotional, sozial, thematisch, inhaltlich, klimatisch und räumlich einstimmend. In mehreren fürsorglich kleinen Etappen.

Orientierungsphasen im Plenum: Die Aufteilung in viele Impuls-Gruppen braucht Orientierung und Plenum als Gegengewicht. Deshalb startet jeder Vor- und Nachmittag mit kurzen Plena und auch der offizielle Tag endet dort. Es gibt Kurzvorstellungen der jeweils aktiven Impuls-Geber (ergänzend zum Text im Programmheft – das erleichtert die Wahl), Orientierung über kurzfristig entstandene Themengruppen und Initiativen und zwischendurch überraschende Kurz-Inputs (z.B. fachwissenschaftlicher Diavortrag über das Ei).

Abendprogramme im Plenum: Drei Abende jeweils im Plenum, um die Energie der Gesamtgruppe zu nutzen. Am Montag, unser „Seeoner Mysterienspiel“ – eine thematische Inszenierung der „EIVENT“-Antagonisten. Am Dienstag die Live-Demonstration eines Theateranimierten Planspiels des schweizer Theater COLORi, bei dem aus Zuschauern Akteure „unter Zeitdruck“ werden. Und am Mittwoch eine bunte Mischung in Regie der Teilnehmer zum Rahmenmotto „Live in Seeon! – Staunen, was entsteht!“.

Austausch: Jeder Teilnehmer entscheidet selbst, was er mit wem austauscht oder vertieft und ob dabei Fachsimpeln oder lockerer Plausch überwiegt. Als Veranstalter installiert man dafür viele Plattformen mit Zeit und Raum, die dann nach Lust und Laune genutzt werden. So entstehen z.B. Austauschgruppen quer über die besuchten Impulse hinweg: Austausch-Menuett und Gruppen in den Farben der Shake-Eier, nach Heimatregionen oder Interessen- und Themenfeldern.

Ausreichend lange Stehtisch-Kaffeepausen im Klosterhof, Tischgruppen unter schattigen Bäumen, „kollegiales Eierbrüten“ sowie „Morgengrauen“, „Freiraum“ und „late night am See“ geben Gelegenheit, mit neuen Menschen ins Gespräch zu kommen. Und damit man schnell weiß, wer wer ist, gibt's Teilnehmerlisten mit Fotos und Namensbuttons.

Spielräume und Wahlmöglichkeiten: Kreatives Lernen und Arbeiten braucht Spielräume, zum Beispiel die Wahlmöglichkeit, sich das individuelle Lern-Menu frei zusammenstellen zu können – inhaltlich und mit persönlichen Schwerpunkten für Kopf, Herz und Hand. „Spielräume“ sind aber mehr als nur Wahlmöglichkeit im Programm. Es braucht freie Zeiten zwischen den Impulsen, es braucht Möglichkeit und Räume, mit anderen an eigenen Themen und Fragestellungen arbeiten zu können (beim „Eierbrüten“ ist das offiziell angesagt).

„Morgengrauen“ und „Freiraum“: Feste Zeitfenster für ad hoc Entstehendes und für Angebote im Sinne klassischer Rahmenprogramme, z.B. Sportliches und Meditatives noch vor dem Frühstück und kurzfristiges, Vertiefendes, Ergänzendes, Musikalisches vor dem Abendbuffet. Die Initiativen dazu kommen von den Teilnehmern, Impuls-Gebern und „Guten Geistern“. Sie werden im Plenum angekündigt.

„Eierbrüten“ als Gegengewicht zur Input-Orientierung: Kreative Ideen-Impulse plus eigenes Erarbeiten oder Vertiefen eigener Themen – das scheint uns zumindest für LernEvents eine reizvolle Mischung zwischen „Abfüttern“ und „Do-it-yourself“.

Zum guten Ende kommen: Rückblicke auf Themen und Erlebnisse der 4 Tage und Wiederaufgreifen metaphorischer Aktionen. Anzuknüpfen war ans „Mysterienspiel“, das am Montag so überraschend geendet hatte. Es bleibt „unvollendet“, aber die Fronten sollen sich entschärfen in Richtung Balance zwischen den beiden Antagonisten. Anzuknüpfen war auch ans Stilmittel der „Prozessionen“ bei der Einführung und wieder ist der „Wissensraum“ Ziel – nun aber randvoll mit visuellen Ergebnissen. Und als Finale berührt die Diashow mit den schönsten Bildern der vergangenen Tage und der improvisierten Mitsumm-Musik die emotionale Seite. Das Gegenstück zu den Shake-Eiern beim Start sind nun beim Abschied die „WUPer-Thaler“ aus Marzipan am roten Band – überreicht als Orden. Und wer es langsam ausklingen lassen will, bleibt noch zum gemeinsamen Mittagessen.

6. Die Werkstatt-Atmosphäre

Wie entstehen Leichtigkeit, Flow und stimulierende Lust auf Neues? In Seon spielte einiges zusammen – nicht alles davon ist planbar:

Veranstaltungs-Image im Vorfeld: Pressearbeit und Werbung haben den merk-würdig-eigenwilligen Rahmen und die „informelle Werkstatt-Atmosphäre der Sommer-Akademie betont. Das lenkt Erwartungen und Verhalten.

„Wiederholungstäter“: Einige der Teilnehmer in Seon waren früher schon bei WUP-Seminaren oder vorangegangenen Sommer-Akademien dabei. 2002 profitieren alle – auch die Veranstalter – von dieser Vertrautheit. So liegt ein Hauch von Sommer-Familienfest über der Veranstaltung.

Der richtige Ort: Die mächtige Klosteranlage auf der Halbinsel im See und der dort perfekte Service tun ihr übriges für eine barock-leichte, ruhende Atmosphäre. Nicht umsonst machen wir um die üblichen Kongresszentren einen möglichst weiten Bogen.

Kontakt, Austausch und Bewegung: Sensibel starten, Menschen rasch und oft miteinander in Kontakt bringen, Angebote für Austausch etablieren, rasche Wechsel von Themen, Aktivitäten und Räumen, sitzen und stehen im Wechsel, lockere und ungewöhnliche Arbeitsmethoden, Zwischendurch-Überraschungen, Musik und kleine Inszenierungen, Zitate von Bühnenshows, Theater und Events, kombiniert mit einem Schlag Improvisation und die Arbeit an eigenen Themen – das sind bewährte Mittel für locker-produktive Werkstatt-Arbeitsatmosphäre.

Facts and fun! Wirkung und Wirksamkeit brauchen Kopf, Herz und Hand! Die ganze Palette zur individuellen (!) Wahl: Vom selber Singen und Musik machen (mit Bezug zu Großgruppen-Events), übers Erleben von Methoden und Methoden-Simulation bis hin zum Hören, Sehen und Diskutieren theoretischer Konzepte. Und ergänzend die körperorientierten Wahlkomponenten beim „Morgengrauen“. Und weil das Themenangebot trotzdem noch fachlich genug ist, braucht es „Ernst-Verspieltes“ als Gegengewicht. Uns war da besonders das „Seoner Mysterienspiel“ wichtig. Durch die eigenwillige Verpackung mag es nach Klamauk aussehen, bringt aber unsere Erfahrungen und Botschaften zu LernEvents auf den Punkt. Und nicht umsonst bricht es unvollendet ab, denn die Fragen um die Balance von LUST und ASKESE stellen sich bei jedem EIVENT neu.

7. „Eierbrüten“ als Gegenpol

Was auf den ersten Blick nur als Fortsetzung der Veranstaltungs-Metaphorik wirken mag, dreht die Arbeitsstruktur radikal um 180 Grad: Von Montag bis Mittwoch standen 5 Impuls-Sessions (mit jeweils 7-8 Parallelangeboten) im Programm, also hoch dosierter „Input“ – trotz vielfältig variiertes Präsentations- und Vermittlungsformen. Das entspricht den Erwartungen der Teilnehmer, aber von der Dynamik ist es nun Zeit

für mehr Eigenaktivität: Arbeit am eigenen Thema, mitdenken oder mitberaten bei Themen anderer Teilnehmer oder mit anderen Beiträge entwickeln für den gemeinsamen Abend.

Auch für uns Veranstalter ist dieser Wechsel radikal: Das bisherige Programm mit festgeplanten Impulsen hatte „alles unter Kontrolle“. Aber nun ist für Mittwoch Nachmittag „nur“ angekündigt, dass man wahlweise entweder an noch zu klärenden Fachthemen arbeiten oder aber das gemeinsame Abendprogramm vorbereiten könne. Alles weitere ist offen. Einzige Unterstützung für den abendlichen Auftritt: die Kompetenz und Koordinierungsrolle von Musik- und Theaterleuten für alle Abendaktivitäten sowie das Versprechen von dunklem Klosterbier für den späten Abend. Selbstorganisation ist das Motto – und sie funktioniert, heizt noch mal an, bringt alle in Bewegung.

8. Die „Guten Geister“

Veranstaltungen brauchen Helfer: Für Auf- und Abbau, fürs Tagungsbüro, für Material- und Geräteverwaltung, Logistik und Technik, für die Unterstützung der Impuls-Geber, für Plakate, Fotos und Kurzberichte, für die Evaluation, fürs Morgengrauen und für frische Ideen. Ein Teil unserer „Rothäute“ (wegen der roten WUP-Pullover) steht bereits im Beruf und auch die Studenten haben Trainings- und Veranstaltungserfahrung. Aus den Bewerbungen haben wir insgesamt 18 ausgewählt. Das erlaubt zwischendurch auch einmal eine Freirunde vom anstrengenden Job als „echter“ Teilnehmer. Die Helferinnen und Helfer organisieren sich als Gruppe weitgehend selbst. Die Abstimmung zur Veranstalter-Crew läuft über einen Koordinator und das Tagungsbüro.

9. Der „Wissensraum“

Initiiert von Hans-Jürgen Frank, unserem Storyboarding[®]-Spezialisten, entsteht in den breiten Gängen des Klosters eine täglich wachsende Ausstellung der wichtigsten visuellen Produkte der Sommer-Akademie. Dort treffen sich auch ad hoc etablierte Arbeitsgruppen und hinterlassen ihre Arbeitsergebnisse auf Pinwandplakaten oder Storyboards. Und in der Schlussphase der Sommer-Akademie ist dieser Raum nochmals gemeinsame Anlaufstelle fürs ganze Plenum – als Überblick und Zusammenschau.

10. Theater, Musik und Gesang

Musik als wichtiges Element von Veranstaltungen war Thema eines Impuls-Beitrags. Vor allem aber ist sie 2002 konsequenter als jemals Stil- und Gestaltungsmittel: Geräuscherzeuger aller Art für alle, der große Gong, die Start- und Appelltrompete live, alte klösterliche Musik als Konserve, Gesang als gemeinsames Element in großen Gruppen und professionelle Musiker mit Alphorn, Trommel und Oberton als meditative Morgen- und Abendmusik im Klosterhof. Beim Start und Finale und beim „Mysterienspiel“ Musik mit alten Instrumenten kombiniert mit Gesang und

nicht zu vergessen die Chorgesänge des „ganzen Volks“ bei unserem Seener „Mysterienspiel“.

11. Fotos und Druckerei vor Ort

Mit 12 Digitalkameras gehen Gute Geister plus WUP-Crew in Seeon auf Fotojagd. So entstehen über 1000 Bilder. Die werden sofort bearbeitet. Die besten davon sind bereits am Donnerstag im Finale zu sehen. Sie wandern später in die WUP-Homepage und in die Veranstaltungs-Dokumentation.

Printmaterial vor Ort: Programmheft, Logo-Block, gemalte Mappen als persönliche Unikate und die tägliche Veranstaltungszeitung. Sie enthält Text- und Foto-Rückblicke auf den Vortag und das jeweils aktuelle Tages-Programm. Natürlich wird deren Verteilung am Morgen als „Extra-Blatt“ inszeniert.

Mit zeitlichem Abstand entsteht die Veranstaltungs-Dokumentation mit ausgewählten Fotos, Kurzberichten und Texten. Sie entwickelt sich 2002 vom Fotoalbum in Richtung Tagungsband. Federführend für alle Foto-, Print- und Doku-Aktivitäten ist Hermann Beiler aus dem WUP-NETZWERK.

12. Evaluation

Wenn im Juni 2004 in Seeon die nächste Sommer-Akademie startet, dann sollte sie aus den Erfahrun-

gen von 2002 lernen können. Wir haben auf formale Evaluation verzichtet, dafür aber viel weiche Daten gesammelt: Viele Gespräche mit Teilnehmern aller Art, Anwesenheitsstatistiken pro Impuls durch die Guten Geister, Nachinterview mit ausgewählten Personen und die Interviews vor Ort mit den „Frage-Engeln“ – Evaluation und Mysterienmetaphorik kombiniert.

Alles „nur“ kleine Inszenierung?

Fast alle aufgeführten Konzept- und Design-Elemente lassen sich dem Stichwort „Inszenierung“ unterordnen, also all dem, was man absichtsvoll (mehr) tut, um Wirkung und Wirksamkeit zu erhöhen, um Botschaften klarer rüber zu bringen: Nicht immer sind das große Aktionen. Oft genügt das Zitat oder die improvisierte Geste um etwas wirkungsvoller und wirksamer „in Szene“ zu setzen. Gerade in diesen kleinen Formen der Inszenierung sehen wir die Chance für lebendige und nachhaltige Trainings, Workshops und Events.

Auszug aus dem Tagungsband 2002 der WUP-Sommer-Akademie
VERANSTALTUNGS-DESIGNS.

Fragen Sie uns, wenn Sie mehr über
Design-Elemente und die Sommer-Akademie
VERANSTALTUNGS-DESIGNS
wissen wollen.

Und wenn Sie uns frühzeitig Ihr Interesse
für die 6. Sommer-Akademie signalisieren,
dann bekommen sie umgehend die Anmeldeunterlagen
für 21.- 24. Juni 2004.

Das sichert Ihnen Frühbucherrabatt
und Ihr Zimmer direkt im Kloster.

Stand Februar 2003