

DIE WELT DER TRÄUME

BACHELORARBEIT

TEXTIL.KUNST.DESIGN
WS 2012/13

CHRISTINA HEPPKE

„Der Traum offenbart das Wesen der Dinge.“

Ferruccio DelleCave

Mit diesem wundervollen Zitat, das mir so passend zu meiner Arbeit schien, wollte ich mein Konzept beginnen, das meiner inneren Gedankenwelt entspricht und von Herzen kommt. Wie erklärt man den Menschen die Welt am besten? Mit Belehrungen, Regeln? Nein, mit Geschichten. Denen lauschen die Menschen. Mögen sie für den sonst so scharfen Verstand auch noch so kindlich und unvernünftig erscheinen, können sie doch nicht erwarten wie es weitergeht. Etwas Magisches, das in jeder erzählten Geschichte mitschwingt verzaubert ihre Hörer. Fesselt ihre Aufmerksamkeit. Ruft ihr kindliches Vertrauen wieder wach. Lässt einen in die Welt der Träume zurückfallen. So weit weg und doch so nah zu spüren, wenn man nurinhört. Genau so, dachte ich mir, möchte ich meine Geschichte erzählen. Meine Erlebnisse, meine Erfahrungen und Dinge, die ich gelernt habe.

Ein Großteil unserer Wahrnehmung besteht aus unbewussten Reizen, Gefühlen und bereits erlernten Prozessen, unsere visuelle Wahrnehmung im Wachzustand erfasst nur 5% unseres Umfelds. Ein Kunstwerk muss für mich eine Geschichte erzählen. Die Gefühle berühren, Emotion und Fantasie anregen.

Mit einem Bild, also nur einer visuellen Ebene der Wahrnehmung könnte ich meine Intuitionen nicht ausdrücken. Allzu schnell wirkt das Gesehene als verstanden und wird dadurch uninteressant. Ich möchte den Betrachter dazu einladen einzutreten in meine künstlerischen Erzählungen. Aus diesem Grund habe ich mich dazu entschieden meine Abschlussarbeit nicht als einzelnes zweidimensionales Werk zu konstruieren, sondern mit verschiedenen Ebenen der Wahrnehmung zu arbeiten, um nicht nur die visuelle Aufnahme anzuregen, sondern auch emotional berühren und den Betrachter auf verschiedenen Wegen erreichen.

In den letzten Jahren habe ich mich häufig mit dem Thema Schlaf und Traum auseinandergesetzt um meine Wahrnehmung zu erweitern und besser verstehen zu können. Nicht nur im Wachzustand ist unsere Wahrnehmung aktiv; In unseren Träumen verarbeiten wir real Erlebtes und können uns zugleich auf unser Unterbewusstsein einlassen. Ich glaube, dass das Unterbewusstsein einen großen Teil unseres Charakters und unseres Handelns mitbestimmt. Viel zu selten behandeln wir es mit der gebührenden Aufmerksamkeit. Gerade im künstlerischen Schaffensprozess kann man dieses Thema noch weit ausbauen und gut in Arbeiten aufnehmen.

Auf eine einfache Weise meine künstlerischen Intuitionen auszudrücken und zu erklären fällt mir oft schwer. Mit dieser Abschlussarbeit möchte ich nicht einfach nur ein künstlerisches Statement abgeben, sondern meine Gefühle und Emotionen mit dem Betrachter teilen und ihn ein kleines Stück in meine Gedankenwelt führen. Um dem Umfang meines Vorhabens gerecht werden zu können, habe ich mich dazu entschlossen verschiedene Techniken zu kombinieren, um den Betrachter auf mehreren Ebenen anzusprechen.

Die Arbeit wurde so zur Installation, eine Art Bühnenbild, dem Wesen des Traumes gewidmet, komplettiert durch einen visuellen Raum mit Geräuschkulisse, in dem der Betrachter nicht bloß Zuseher ist, sondern diese Bühne und somit die Arbeit betreten darf und soll.

TEIL1: DAS MÄRCHEN

Grundlage der Installation und somit der visuellen und hörbaren Ebene des Raumes ist eine Geschichte. Diese muss dem Betrachter nicht unbedingt bekannt sein, doch unterliegt die audiovisuelle Gestaltung ihrer Vorgabe. Es ist sinnvoll ein Vorhaben, gerade im künstlerischen Bereich, vor Beginn der Arbeit in einen Rahmen zu fassen und es im Text zu erläutern.

Die Geschichte ist wie ein Märchen aufgebaut. Sprachlich leicht zu verstehen und die Fantasie anregend hat es doch einen tieferen Hintergrund. Ein Thema, das wohl sehr bekannt und häufig diskutiert ist. Es handelt von der Zeit, dem technischen Fortschritt und dem oft fehlenden Bewusstsein des Menschen für seine Umwelt und den eigenen Körper. Themen, die mich in den letzten Jahren sehr beschäftigt und manchmal zu sehr eingenommen haben. Es ist mir ein großes Anliegen den Betrachter darauf hinzuweisen, wie wichtig es ist den Schlaf und auch das Träumen nicht als Zeitverschwendung anzusehen, sondern als wesentlicher Bestandteil unseres Lebens und ihm auch die entsprechende Wichtigkeit zu geben.

In der Geschichte macht sich ein kleiner Sandmann auf eine Reise, denn die Menschen haben verlernt zu Träumen, sich ihrem Unterbewusstsein und ihrer Fantasie hinzugeben und er hat den Auftrag das Träumen nicht aussterben zu lassen. Denn ohne ihre Träumereien würden die Menschen zu seelenlosen Maschinen mutieren und ihre Fantasie verlieren.

TEIL 2: ORT DER INSTALLATION

Wie schon zuvor erwähnt wollte ich die Arbeit nicht auf eine zweidimensionale Ebene reduzieren, was mich dazu veranlasst hat eine Art Bühne zu gestalten. Der Raum sollte durch drei Seiten abgegrenzt sein, also nur von einer Seite frei zugänglich sein. Einerseits um in den Raum sehen zu können und andererseits um ihn als aktiver Betrachter betreten zu können. Indem man ihn betreten kann eröffnet er eine erweiterte Wahrnehmung und ermöglicht es dem Besucher in die Arbeit einzutauchen.

Ein abgegrenzter Teil der Tiefgarage erschien mir sehr bald als passend, da er die räumlichen Vorgaben erfüllt und zudem die Arbeit durch seine großen Ausmaße nicht einschränkt.

Boden und Wände sind in Grau gehalten und die Unregelmäßigkeiten der Oberflächen beeinflussen die visuelle Gestaltung auf positive Weise ohne in den Vordergrund zu rücken.

In den Raum werden transparente Stoffbahnen gehängt, um die visuelle Ebene, auf die die Projektion fällt in mehrere Teile zu erweitern. Sie erschaffen so den Raum, in dem sich der Traum abspielt. Die Bahnen sollen durchsichtig sein, da die Projektion so durch die verschiedenen Teile aufgelöst und vervielfältigt wird. Man sieht also nicht nur eine Projektion, sondern einen projizierten Raum - einen Raum aus Licht, der seine Gestalt je nach der Position des Betrachters verändert. So hat man nicht ein einzelnes Bild vor Augen, sondern eine Ansammlung von Bildern und Eindrücken, deren Betrachtung individuell definiert und verändert werden kann.

Die projizierten Bilder werden so durch einen Schleier betrachtet, doch durch die Mehrzahl der Bahnen kann keine Ebene als hintere oder vordere betrachtet werden, sondern der gesamte Raum wirkt als aufgelöste Einheit. Ein Nebel, der nicht klar betrachtet werden kann und doch den visuellen Reiz stark ansprechen soll.

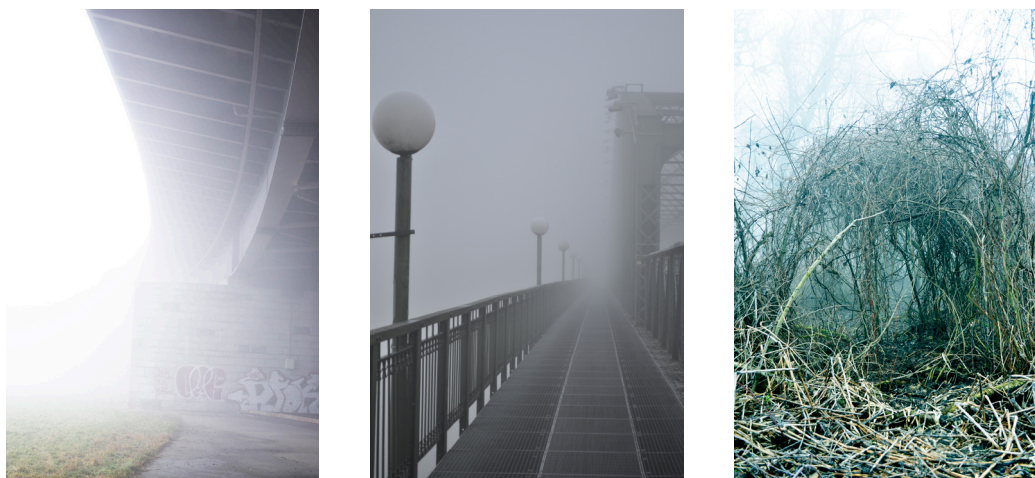
TEIL 3: VISUELLE GESTALTUNG

Die visuelle Gestaltung fügt sich aus einer Reihe bewegter Fotografien zusammen, die eine Art Traumlandschaft suggerieren sollen. Sie bestehen aus Naturaufnahmen, bewaldeten Landschaften und mit Alleen gesäumten Wegen. Getaucht in eine dichten Nebel wirken sie surreal, romantisch, melancholisch. Die Farbwelt ist stark reduziert, Konturen sind unscharf und das ganze Bild wirkt wie durch einen Schleier betrachtet.



Die Abfolge der Bilder beschreibt im eigentlichen die Reise des Sandmanns im Märchen. Den Weg zur Pforte, zum Tor der anderen Welt. Auch wir Menschen können diesen Weg gehen - im Traum. Immer und immer wieder, so lange bis unsere Zeit auf Erden zu Ende ist und wir durch die Pforte schreiten. Das Visual ist als Loop aufgebaut. Anfang und Ende bestehen aus dem selben Bild, so ist der Übergang nahtlos und der Film kann sich endlos wiederholen. Damit möchte ich darstellen, dass der Weg im Leben nie endet, jeder einzelne muss ihn für sich zu Ende gehen. Hier gibt es keine passenden Bilder zu zeigen, diese sind individuell in jeder Fantasie weiterzuführen.

Der Weg beginnt, wo die Geschichte anfängt. In den Baumkronen hoch über unseren Häu-
ptern, dem Wohnort des Sandmanns. Er steigt hinab auf die Erde, beginnt seine Reise. Raus aus seinem geliebten Dorf, durch Wälder und Täler. Er kommt vorbei an noch größeren Städten, sieht den Fortschritt der Technik, sieht dass er sich beeilen muss. Es geht immer weiter und weiter, bis er schließlich den verzauberten Wald erreicht, den Vorboten der geheimen Pforte. Durch Eisblumen und verzauberten Pflanzen führt der Weg, geleitet durch seine Seele findet er schließlich wonach er gesucht hat. Vor ihm öffnen sich die starken Mauer des Tores und mit einem Lichtstrahl taucht er ein in die andere Welt...



Erste Eindrücke wie die Installation aussehen würde bekamen wir bei einer Aufbauprobe. Die Stoffbahnen bestehen teils aus feinem Baumwollgewebe und teils aus Kunstfasergewebe, das beinahe transparent ist. Die (halb-)durchsichtigen Bahnen nehmen einen Teil der Projektion auf und lassen ihn durchscheinen, einen Teil aber reflektieren sie, was die Darstellungen gut sichtbar macht, doch gleichzeitig wirken sie keineswegs flächig, sonder erfüllen den gesamten Raum.



TEIL 4: SOUND

Die Installation wird durch eine dem visuellen Geschehen angepasste Geräuschkulisse komplettiert. Um mit einer künstlerischen Arbeit einen Gesamteindruck auf den Betrachter zu erhalten finde ich es wichtig, dass dieser auf mehreren Wahrnehmungsebenen angesprochen wird. Wie beim Träumen stehen auch bei meiner Arbeit Gesichts- und Gehörsinn im Vordergrund. Fühlen, Schmecken und Riechen wird laut wissenschaftlichen Erkenntnissen im Traum nur wenig integriert, so auch in dieser künstlerischen Arbeit.

Der Sound als zusätzlicher Reisebegleiter. Man hört Schritte, Atmung und verschiedene Geräusche, die einem auf einer Reise, beziehungsweise Wanderung begegnen können. Das Rauschen des Windes, Motorenlärm, Regen, der auf die Erde fällt und das Ticken einer Uhr...

Zusätzlich zu diversen Alltagsgeräuschen habe ich verschiedene Teile von Liedern eingebaut die das mystische der Reise unterlegen. Dafür wählte ich Bruchstücke aus dem Album „Her von welken Nächten“ von der österreichischen Dark-/Black Metal Band Dornenreich. Das Album passt nicht nur melodisch, sondern auch vom Inhalt der Texte sehr gut zu meiner Arbeit und zum Thema Schlaf und Traum.

Die feinen Gitarrenriffs erzeugen durch ihre Schönheit und Einfachheit eine Gänsehaut und fügen sich vortrefflich in diese aus so gewöhnlichen Geräuschen bestehende Soundkulisse ein und verbinden diese zu einer eigenen Komposition.

Jede der Komponenten, Geschichte, Raum, Visual und Sound, kann für sich allein stehen und einzeln verstanden werden. Doch erst in der Kombination der einzelnen Elemente wirken sie als Gesamtes und können so die verschiedenen Ebenen der Wahrnehmung und der Sinne verbinden und als eine neue Erfahrung erlebt werden.

Mein Anliegen mit dieser Arbeit ist nicht nur ein Versuch mich selbst mitzuteilen, denn zugleich möchte ich versuchen, die Betrachter darauf hinzuweisen, wie wichtig das ist, was man heutzutage immer öfter übersieht. Der Schlaf und auch der Traum - das Träumen - sind wichtiger Bestandteil eines zufriedenen und erfüllten Lebens. Man darf sich nicht blenden lassen von den Gütern dieser Welt. Die Seele muss zufrieden sein, nicht nur der Körper.

DIE WELT DER TRÄUME

Eine Geschichte von
Christina Heppke

KAPITEL 1

Es war einmal vor langer Zeit, gar nicht so fern der unseren, ein kleiner Sandmann. Er hatte es gut in seinem Leben. Wie alle Sandmänner lebte er in einer kleinen Behausung hoch über der Erde in einer Baumkrone. Von dort aus konnte er geschützt und versteckt unbehindert seine Schützlinge überwachen, die in einem kleinen Dorf am Fuße eines Berges lebten. Zwar war es ein recht kleines und überschaubares Dorf, doch bis er von Bett zu Bett gewandert war, verging die Zeit oftmals bis in die frühen Morgenstunden. Wenn er nach getaner Arbeit erschöpft in sein eigenes Bettchen kroch, standen die ersten Menschen schon wieder auf den Beinen, um ihrem Tagewerk nachzugehen.

Der kleine Sandmann mochte seine Arbeit sehr und freute sich jedes Mal vollen Herzens, wenn in dem kleinen Dorf ein neues Menschenleben geboren wurde, das er dann, wie schon die anderen davor, liebevoll betreuen und aufwachsen sehen konnte. Um so mehr tat es ihm weh, wenn jemand starb. Er wusste wohl, dass der Tod keineswegs eine schlechte Sache war, doch tat es ihm Leid jemanden gehen zu lassen, den er - in den meisten Fällen - doch ein volles Menschenleben lang im Traum begleitet hatte.

Viele Menschen wissen heute nicht mehr, dass das Leben eines Sandmannes so lange währt bis ein Name ausstirbt - also über viele Generationen hinweg. Dies ist nur einer der Gründe, weshalb das Volk der Sandmenschen die Menschen so gut kennt und einzuschätzen weiß, begleiten sie diese doch einen großen Teil in deren Lebensspanne - Nacht für Nacht.

KAPITEL 2

Das Leben des kleinen Sandmannes sollte allerdings nicht ewig so ruhig und zufrieden weiter verlaufen. Eine große Aufgabe stand ihm bevor, was er natürlich in keinster Weise vorhersehen konnte.

Städte und Dörfer dehnten sich aus und bald erreichte der wirtschaftliche und industrielle Fortschritt jener Zeit auch das kleine Dorf.

So kam es, dass eines Tages ein großer Schritt getan wurde, der das Leben seiner Bewohner und somit auch unserer Hauptfigur für immer verändern sollte.

Der Bürgermeister des kleinen Dorfes unterzeichnete an jenem besagtem Tage einen Vertrag, wohlüberlegt natürlich, in der Annahme, es würde dem Dorf nur gutes bringen. Diese Unterschrift hatte zur Folge, dass wenige Wochen später der Baubeginn einer Eisenbahnstrecke durch das kleine Dorf erfolgte. Manche waren dem Vorhaben gegenüber sehr skeptisch, doch wurden ihre Stimmen von den Befürwortern stark überboten. Der Bau brachte viele neue Arbeitsplätze, und somit auch viele Menschen aus nahe gelegenen Ortschaften und fremden Gegenden in das Dorf. Und so nahm alles seinen Lauf.

Wie das so ist mit Veränderungen, die über einen längeren Zeitraum herannahen, bemerkt man sie erst, wenn sie schon sehr weit fortgeschritten sind. So erging es auch der Hauptfigur unserer Geschichte.

Erst als das Dorf durch Schienen mit seinen Nachbarorten verbunden war und sich durch die zentrale Lage stark vergrößert hatte, wurde dem Sandmann bewusst, wie sehr sich auch die Menschen verändert hatten.

Zum Ersten blieb die Bevölkerung nicht so beständig wie zuvor, ein stetiger Wechsel der Bewohner war eingeleitet. Familien übersiedelten in andere Gegenden, neue kamen her; Manche bewohnten das Dorf nur für kurze Zeitspannen, andere wiederum verreisten für länger, doch als sie wiederkehrten, waren sie nicht mehr die selben.

Was außerdem ausschlaggebend für den Wandel war, waren die veränderten Schlafgewohnheiten der Bürger. Kaum einer ging mehr zu Bett, wenn sein Körper danach verlangte, und nur wenige erwachten noch nach ihrer inneren Uhr. Geweckt und wachgehalten durch neue technische und wissenschaftliche Errungenschaften und durch fremdbestimmte Arbeitszeiten konnten viele der Dorfbewohner den ihnen gegebenen Schlaf nicht mehr richtig nützen.

So kam es, dass der Sandmann nicht mehr wusste, wie er seine Aufgabe gut erledigen sollte. Der ursprüngliche Rhythmus ging verloren. Schliefe einer mal den ihm gebührenden Schlaf, so verfluchte er am darauf folgenden Tag die Nacht und die Müdigkeit, die ihm die Zeit geraubt hatten. Viele der Menschen fingen an, sich gegen ihre Träume zu wehren, einzig die Kinder wussten sie noch zu schätzen. Mit den Träumen im Schlaf verliert man ebenso die Träumereien während des Tages, und wer tagsüber nicht seinen Träumen nachgehen kann, dem wird es auch bei Nacht nicht mehr gelingen. Um sein Leben aktiv und problemlos meistern zu können, braucht der Mensch Phasen der Ruhe und Entspannung. Schlaf und Traum regenerieren den Körper und machen ihn stark für das Leben. Nutzt man diese Phasen falsch oder nicht ausreichend, so kann man auch im Wachzustand nicht mehr richtig wach und konzentriert genug sein.

Ein gefährlicher Kreislauf, aus dem nur sehr schwer wieder heraus zu finden ist. Das wusste der Sandmann natürlich, doch die Menschen wussten es wie es aussehen mochte nicht. Oder nicht mehr.

KAPITEL 3

Dem Sandmann war es durch einen Pakt untersagt, die Menschheit und ihr Tun durch ihre Träume zu beeinflussen, doch war es ihm durchaus gestattet ihnen bestimmte Hinweise aufzuzeigen um sie durch ihr Unterbewusstsein zu lenken. Wie alle Sandmänner war auch unserer äußerst weise und belesen. Er kannte die historischen Schriften und geschichtlichen Überlieferungen sehr genau und so mangelte es ihm auch nicht an Ideen, wie er die Menschen wieder auf das Wesentliche besinnen wollte.

Doch er hatte nicht erwartet, dass der Wandel so stark und die Veränderung so weit fortgeschritten war, sodass alle seine Versuche fruchtlos blieben. Er war verzweifelt, wusste keinen

Rat mehr. In seinem bisherigen Leben war es nie vorgekommen, dass er nicht ihm Stände gewesen war Probleme zu lösen, auch wenn es vieler Anläufe bedurfte. Doch dieses Mal war anders. Er fühlte, dass er nicht in der Lage sein würde den Menschen allein zu helfen und so blieb ihm nur eine letzte Möglichkeit. Eine Möglichkeit, von der er nicht gedacht hatte, sie schon in seinem jungen Leben anwenden zu müssen. Der Sandmann musste sein Dorf verlassen und eine lange und beschwerliche Reise antreten. Die Reise zum Rat der Ältesten.

Dieser Rat bestand aus den klügsten und weisesten Köpfen der Sandmenschen und niemand wusste genau, wie lange sein Bestehen schon andauerte. Der kleine Sandmann wollte ihnen von den jüngsten Geschehnissen berichten und ihren Rat erbeten, was er tun sollte und wie er den Menschen helfen konnte.

Nur ungern ließ er die Menschen im Dorf zurück, waren sie ohne ihm doch schutzlos den Eigenarten der Nacht ausgeliefert. Schweren Herzens packte er seinen Rucksack mit Proviant, einer Schlafmatte, einer warmen Decke und einem Topf. Da er ohnehin nur das nötigste besaß, bestand sein Gepäck beinahe aus seinem gesamten Hab und Gut. Instinktiv kannte er den genauen Weg, denn jedem seines Volkes wurde von Geburt an dieses Wissen mitgegeben, denn jeder einzelne hatte diesen Weg zumindest einmal im Leben anzutreten. Für die meisten war dies doch erst der Fall, wenn ihr Leben auf der Erde zu Ende ging und sie die Reise zum Ursprung antreten mussten.

KAPITEL 4

Wie es seinem Arbeitsrhythmus entsprach reiste der kleine Sandmann natürlich nachts und rastete nur wenige Stunden in der Mittagszeit, wenn die Sonne am höchsten stand. Zu Essen brauchte er nicht viel. Sandmenschen sind äußerst genügsame Wesen, die niemals mehr verbrauchen, als sie auch tatsächlich benötigen. Da er sein Dorf nicht allzu lange im Stich lassen wollte, bemühte er sich mit hohem Tempo voranzukommen. Er verließ den Berg und ging in der Nähe seines Fußes entlang hinaus in neue Täler und Ebenen. Teils durch menschenleere, wilde Gebiete, teils durch Dörfer und Städte. Immer wieder gelangte er an unglaublich dicht besiedelten Gegenden vorbei. Nachts so hell wie bei Tage, nur war alles in bunte Lichter gehüllt. Nebel stieg von den breiten, glattgewalzten Straßen empor und der Sandmann hatte große Mühe unter so vielen unruhigen Seelen unendtdeckt zu bleiben. Seine Neugierde war aufs äußerste geweckt, doch wusste er genau, aus welchem Grund er unterwegs war und versuchte, sich ausschließlich auf seine Aufgabe zu konzentrieren und deshalb so rasch wie möglich voranzukommen.

Die meiste Zeit lief er, doch manchmal hatte er Glück und konnte sich unbemerkt in verschiedenen Wagen und Transportmitteln verstecken, die ihn um einiges schneller voran brachten. Doch das allerletzte Stück musste er zu Fuß zurück legen, denn hier war weit und breit keine Menschenseele mehr zu finden. Es war der Wald der Verzauberung. Ein breites Stück Wald

am Fuße eines steilen Berges, das die letzte Hürde zur Pforte war. Was sich hinter der Pforte verbarg wussten nur sehr sehr wenige Bewohner der Erde.

Denn die meisten kehren niemals zurück, wenn sie einst die Schwelle zur anderen Welt überschritten haben und kehren der sterblichen Welt für alle Zeit den Rücken zu.

Eine Magie, die er beinahe greifen konnte, erfasste den Sandmann als er sich die ersten Meter in den unbekanntem Wald hinein wagte. In einem Tagesmarsch sollte man diesen geheimnisvollen Ort durchqueren, so hieß es den Legenden zufolge, damit man nicht für immer dort im Kreis gehen werde, ohne je wieder den Ausgang zu finden. Die ausergewöhnlich schimmernden Pflanzenfarben und der leicht würzige Dunst, der zwischen den Baumstämmen hing, konnte einem, wenn man sich nicht auf sein Ziel konzentrierte, die Sinne vernebeln und den Körper träge machen. Das sollte unserem Held auf keinen Fall passieren und so grub er sein Gesicht tief in den wollenen Schal um seinen Hals und kämpfte sich mit voller Kraft und entschlossenen Schrittes durch das Dickicht und immer weiter geradeaus, ohne auch nur einen Blick zurück zu werfen. Wunderschöne Stimmen und Gesänge drangen an seine Ohren und funkelnde Wassertropfen begleiteten ihn in der Luft. Die letzten Meter, als er schon erahnen konnte, dass sich der Wald bald lichten würde, schien es ihm, als würden ihn die unsichtbaren Geister des Waldes tragen. Seine Fußsohlen schwebten über den Boden dahin und ein Schritt brachte ihn um armeslängen vorwärts. Plötzlich war die Luft rein wie nach einem kräftigen Sommerregen und eine kühle Brise erfrischte seinen ganzen Körper nach der langen Reise und er trat erholt und wie neugeboren aus dem verzauberten Wald heraus. Vor ihm tat sich eine gewaltige, steile Mauer aus schimmerndem Gestein auf, die hoch in den Himmel ragte, bis zur Spitze des Berges, senkrecht und unüberwindbar. Kaum hatte er sich auch nur einmal umgesehen, war es dem kleinen Sandmann, als packte ihn eine unsichtbare, enorme Kraft und er konnte spüren, wie er die Erde der Menschen verließ und hinfort gezogen wurde in eine andere, fremde Welt. Durch den Fels hindurch. In die Welt der Ahnen, der nächsten Generation.

KAPITEL 5

Ein breiter Gang tat sich vor ihm auf, gesäumt von einer Allee wundersamer Bäume. Der lehmige Boden war weich unter seinen Füßen und wie von selbst fingen seine Beine an los zu wandern, dem Weg entlang, an dessen Ende ein mit Ranken überwuchertes Gebäude stand. Verzaubert durch die schöne Einfachheit trat er immer weiter ein in die Welt der Ahnen. Er wurde zur Halle der Alten geführt um sein Begehren vorzutragen. Ihr Anblick erhellte sein Gemüt, wie sie da saßen im Kreise, ihr Blick aufrichtig und weise. Es waren uralte Gnome, deren weiße Bärte bis an die Ränder ihrer bodenlangen Kutten reichten. Sie erblickten den Neankömmling mit großer Neugier, obschon sie seinen Besuch bereits erwartet hatten. „Tretet vor und erläutert Euer Anliegen, edler Gast.“, sagte der Gnom, dessen Platz in der Mitte der Runde war.

Der Sandmann zitterte vor Ehrfurcht und Bewunderung, doch wusste er, dass er nicht hergekommen war um sich zu fürchten, so trat er vor und sagte mit fester Stimme: „Danke verehrte Weisen, dass Ihr mich empfängt. Meine Nachrichten werden Euch nicht erheitern, doch alleine weiß ich mir keinen Rat mehr und ich hege die Befürchtung, dass die Menschheit nicht mehr länger in der Lage sein wird, sich selbst und ihre Nachkommen auf dem richtigen Weg zu halten.“ Und so erzählte er die Geschichte seines Dorfes und die Veränderungen, die sich auf der gesamten Welt der Lebenden zutrugen.

Gespannt lauschten die Alten und tauschten inhaltsschwere Blicke. Als der Sandmann seine Erzählung beendet hatte, erhob sich der Alte, der ihn zuvor zum Sprechen aufgefordert hatte. Er sah ihm tief in die dunklen Augen und nickte. „Es war sehr mutig von Euch uns aufzusuchen und äußerst weise. Wir können nicht leugnen, dass uns die Veränderungen nicht ebenso aufgefallen sind, doch konnten wir nichts unternehmen ohne eine Kontaktperson auf der Erde, die nun durch euch zu uns gefunden hat. Durch euren Mut werden wir euch mit einer schweren Aufgabe betreiben. Wir setzten alle Hoffnung in Euch. Ihr müsst dafür sorgen, dass die Menschen nicht vergessen, wer sie sind, woher sie kommen und was sie am Leben erhält. Solltet ihr scheitern, werden wir durch das Vergessen ausgelöscht und von der Erde getrennt.“ Schweigen trat ein nach diesen gewichtigen Worten und verlieh Ihnen noch zusätzliche Bedeutung.

„Es gibt Wesen, die von und als Menschen geboren werden, doch der äußere Schein kann trügerisch sein. Zwar kann man nicht leugnen, dass es sich wirklich um Menschen handelt, doch ist ihr Traum- und Gedankengut das eines Sandmenschen. Sie leben bei Tage, doch erwachen sie erst richtig bei Nacht. Nur sie selbst wissen es nicht; Sie ahnen es womöglich, doch sind sie unter Menschen aufgewachsen, wer sollte ihnen also das erweiterte Wissen vermitteln. Man muss sie leiten und auf den richtigen Pfad führen. Nur in Zusammenarbeit ist es einfachen Wesen vergönnt, wahre Wunder zu vollbringen. Man darf nie vergessen, dass man nicht alleine auf der Welt ist, und ebenso, dass man diese nicht allein verändern kann.

‘Und was im Traume herrscht, herrscht auch im Herzen.’

so geh also hinaus, zurück auf die Erde und finde diese Menschen. Vereine sie und folge ihren Träumen. So wirst du finden wonach du suchst. Wirst finden, was die Menschheit wieder zurückholt, zurück in die Welt der Träume.“

ENDE