

Udo Schuster

AVATAR® oder wie man sich seine eigene Wahrheit kreieren kann

AVATAR® STARS EDGE

Gründer

Das AVATAR® Programm wurde von Harry Palmer, einem ehemaligen Geschichts- und Philosophiedozenten aus New York zusammengestellt. Palmer kommt nach eigenen Angaben "aus dem Management" und war Berichten zufolge elf Jahre bei Scientology tätig. Weitere Angaben über Palmers Lebenslauf gibt es nicht. Palmer selbst firmiert heute als "Gründer", Stars Edge Inc. als "Inhaber der Rechte" an den eingetragenen Warenzeichen seiner Gründungen.

Entstehung und Geschichte

Mitte Oktober 1986 demonstrierte Palmer im kleinen Kreise seine AVATAR® -Technik, was bei den Teilnehmern "Entzücken und Erstaunen" hervorgerufen habe. Aufgrund dieses ersten Erfolges werden Palmers Notizen und Vorträge im Schnellverfahren zu Kursunterlagen zusammengestellt. Im Januar 1987 werden die beiden ersten Kursteilnehmer geschult. Bereits 5 Monate später bildet Palmer die ersten AVATAR® Meister aus. Nur 2 Monate später hat er bereits den einhundertsten AVATAR® Meister ausgebildet und begrüßt den eintausendsten Kursteilnehmer.

Interne Streitigkeiten bleiben nicht aus. Nur ein Jahr nach Palmers erster Präsentation kommt es zu Auseinandersetzungen und einem Machtkampf innerhalb des Systems. Anscheinend unter dem Eindruck dieser Auseinandersetzungen lässt Palmer im April 1988 AVATAR® als eingetragenes Warenzeichen für "die Dienstleistung der Ausbildung auf dem Gebiet der spirituellen Beratung" schützen, was Ende November 1988 von US-Bundesgericht in zweiter Instanz bestätigt wird. Ein Vierteljahr vorher hatte AVATAR auch in Europa Fuß gefasst: In der Schweiz fand der erste "Meister-Kurs" statt.

Lehre und Praktiken

AVATAR® ist nach eigenem Verständnis keine Religion oder Weltanschauung, sondern ein Seminarsystem zur "Bewusstseinsweiterung" und Vermittlung eines "erhöhten Lebensgefühls". Den Teilnehmern werden eine starke "Befreiung" und die "Sichtbarmachung aller ihrer Möglichkeiten" versprochen.

Der Weg zum Ausdruck dieses neuen Lebensgefühls und zur Befreiung ist dabei angeblich ganz einfach: Wahr ist nämlich nur, was man selbst als wahr empfinden will.

Man könne nämlich gar keine Erfahrungen sammeln oder die Wirklichkeit studieren und daraus beweisbare Ansichten und Erfahrungen gewinnen; vielmehr erlebe man nur das, woran man glaube und wovon man überzeugt sei. Gefalle einem die Wahrheit nicht, so müsse man sich einfach eine andere Wahrheit erschaffen (= kreieren).

Mit "Kreieren" und "Dis-kreieren" kann man diese "schöne neue Welt" realisieren. Wenn einem also die Realität in der man lebt, nicht gefällt, dann schafft man sich einfach eine Neue. "Kreieren Sie sich die Realität, die Sie bevorzugen..."

Die alte Realität, die Vergangenheit, stört nur. Sie ist einfach nur eine "Idee", die beliebig gelöscht - also dis-kreiert werden kann. Durch dieses Dis-kreieren unerwünschter und durch das Kreieren erwünschter Zustände könnten körperliche Probleme genauso wie unerwünschte Grenzen, Zwänge, Bedrückendes,

Schmerz und Druckgefühle beseitigt werden. Tritt ein Problem auf, dann wird es einfach dis-kreiert und weg ist es. So einfach geht das.

Doch ein AVATAR® Absolvent soll noch mehr können: Man könne nämlich nicht nur für sich selbst die neue, eigene Realität konstruieren, sondern hilfreiche Überzeugungen können auch für andere kreiert bzw. Hindernisse dis-kreiert werden. "Das Verfahren ist dazu da, Begrenzungen auszuräumen, die Sie daran hindern, das zu tun, was Sie wirklich gerne tun würden..." AVATAR® ver helfe zu Macht und Einfluss, denn "alles was Grenzen oder Schranken hat, ist eine Kreation und kann wieder aufgelöst werden". Nach der Initiation in AVATAR® sind einem Bericht zufolge der "Verlust aller moralischen Prinzipien und damit das Kreieren des eigenen Wohlstandes" angesagt.

Kurssystem

Der "Eintritt in die Welt der unbegrenzten Möglichkeiten" des AVATAR® erfolgt über ein gegliedertes Kurssystem. Es besteht aus:

1. DER AVATAR® Kurs, der wiederum in drei Teile unterteilt ist:

Teil I. "Kreativismus" als Einführungskurs in die philosophischen Prinzipien. Dauer 2-4 Stunden, Kosten: US\$ 12,50.

Teil II. "Die Übungen" hat das Kreieren zum Inhalt und sollen die Fähigkeit vermitteln, die Realität wahrzunehmen und die persönliche Realität zu verändern. Dauer 3-5 Tage, Kosten: US\$ 1 000,00.

Teil III. "Die Techniken" vermittelt das Dis-kreieren und verleiht die Fähigkeit, Sinneswahrnehmungen, persönliche Konflikte sowie jegliche Zwänge zu verändern. Dauer: 1-4 Tage, Kosten: US\$ 1 000,00.

2. Der "Meister Kurs" mit Teil IV, genannt "Das Erwachen" ist die Grundlage für einen zunächst einjährigen Lizenzvertrag, der berechtigt, Kurse zu organisieren und durchzuführen Dauer 9 Tage, Kosten: US\$ 3 000,00.

3. "Star's Edge Trainer Kurs" mit Teil V "Macht" hat Macht, Stärke, Führungsrolle und Organisation/Koordination des Netzwerks zum Inhalt und vermittelt die entsprechenden Fähigkeiten, Stars Edge auszubauen und zu trainieren. Dauer 30 Tage. Kosten: keine Angaben. Der Abschluss des vorgenannten Lizenzvertrages berechtigt den Lizenznehmer, nun selbst Kurse zu veranstalten. Durch das Franchisesystem profitiert Palmer als einziger wirklich von Avatar®. Die Meister müssen aufgrund des Vertrages Lizenzgebühren an Palmers Firma Star´s Edge International in Florida abführen. Da die Ausbildungslizenz nur für ein Jahr vergeben wird, werden fortlaufend neue Gebühren fällig. Rund 35 Millionen Euro soll Palmer in den letzten 15 Jahren allein in Europa verdient haben. Hinzu kommt, dass Berichten zufolge die Ausbilder monatliche Berichte schreiben und alle Unterlagen der Studenten an Palmer weitergeben müssen. Dies erinnert sehr stark an die Ethik-Berichte der Scientologen.

Berichte und Geheimnisse

Über den Ablauf eines solchen AVATAR® Seminars liegen Berichte vor. Folgt man den darin enthaltenen Angaben, so unterliegen die Unterlagen zu den einzelnen Kursen - mit Ausnahme des Teils I "Kreativismus" - strengster Geheimhaltung und dürfen Kursräume nie verlassen werden.

Ein genau festgelegtes System von Ein- und Austragungsformularen soll sicherstellen, dass keine Informationen nach außen dringen. Auch umfangreiche Notizen der Teilnehmer über den Inhalt der Unterlagen sind den Berichten zufolge anscheinend unerwünscht.

Die tägliche Arbeitszeit in den Kursen beträgt nach den vorliegenden Berichten 10-14 Stunden. Bestehende Zweifel gelten als ein Zeichen von Nichtverstehen, mit der Folge weiterer Sitzungen. Zum Zwecke einer Art Neuprogrammierung werden während des Kurses Mantras rezitiert, und zwar unter Überwachung, die modisch als "Coaching" definiert wird. Auch bestimmte Sätze

sollen als Vorsätze ("Affirmationen") stereotyp wiederholt werden, bis sie "sitzen". In der Folge des nur von kurzen Pausen unterbrochen intensiven Einübens kommt es den Berichten zufolge bei den Teilnehmern zu Grenzerfahrungen mit euphorischen Zuständen.

Hierzu passen Berichte einer ehemaligen Wizzard-Masterin, denen zufolge Avatar wie eine mentale Droge wirke und sie bereits zweimal zweimal erlebt habe, wie Menschen nach dem Avatarkurs in einer psychiatrischen Klinik gelandet sind.

Beurteilung

Anscheinend ist für Palmer keine Banalität zu gering und keine Platttheit zu groß, als dass sie nicht über ein abstruses Theoriegebilde zu Geld gemacht werden kann.

Die Inhalte des "wirkungsvollen Seminarprogramms" sind ein Sammelsurium von Anleihen aus Scientology und Versatzstücken hinduistischer Philosophie. Der Eklektizismus wird unter dem Etikett verkauft, dass die "...Erkenntnisse namhafter Persönlichkeiten wie Lao-tse, Krishnamurti, Aurobindo ... zur Realisierung des AVATAR® Programms beigetragen.." hätten.

Auch längst Bekanntes wird als Neuigkeit angeboten wie z. B. das Brainstorming als "Thoughtstorm" oder das Erarbeiten gemeinsamer Konzepte im Team, also Teamarbeit, als "Linking".

Eine besondere Vermessenheit legte Palmer an den Tag, wenn er sich den AVATAR-Begriff, einen geläufigen Begriff aus dem Hinduismus (Bedeutung: Hilfreiche Inkarnation einer Gottheit bzw. des göttlichen Bewusstseins) inhaltlich verkehrt und auch noch als Warenzeichen eintragen lässt.

Palmers Ideengebäude vermittelt Allmachtsphantasien und eine neue selbstdefinierte Ethik. Ethisch ist danach, was von demjenigen, der eine entsprechende Überzeugung kreiert, als wertvoll angesehen wird. Ein AVATAR® kann seine Welt mit Leuten ausstatten, die er kreiert. Wenn er etwas tut, was für einen anderen schlecht oder schädlich ist, kreiert er in seiner Welt jemanden, der so eine Behandlung verdient.

Das Menschenbild, das hinter diesem Entwurf steht, ist verantwortungslos und sozialdarwinistisch. Mitmenschlichkeit und soziale Verantwortung schließt es letztlich aus. Offensichtlich hat Scientology Palmer stark beeinflusst. Dort wird ebenfalls Ethik im eigenen Sinne völlig umdefiniert. Der Leitsatz "Kreieren Sie die Realität, die Sie bevorzugen" erinnert stark an das Leitwort "Tue was Du willst" des Neo-Satanismus eines Aleister Crowley, von dem sich auch Scientologygründer L. Ron Hubbard "inspirieren" ließ.

Das seltsame Verständnis von Wahrheit und Moral ("Wahrheit ist das, was Sie als Wahrheit kreieren") sowie das Gedankengebäude, das in den Kursen vermittelt wird, kann zu Realitätsferne und damit zu Konflikten mit dem bisherigen sozialen Umfeld führen. Bedenklich stimmen muss es, dass mittlerweile Avatar-Trainer versuchen, sich in Volkshochschulen einzuschleusen. In mindestens drei bayerischen Einrichtungen der Erwachsenenbildung fanden Einführungsvorträge statt. Das Programm wird geschickt als Training zur Persönlichkeitsentwicklung verkauft.

AVATAR® verspricht Macht, Einfluss und Geld. Die Methode soll nur bestimmten Schichten, die auch dafür zahlen können zugänglich gemacht werden. Denn alles was zählt ist "ausschließlich BLANKE WÄHRUNG". Was aber passiert, wenn sich die Umwelt diesem neuen Programm nicht öffnet und die alten Probleme allem Dis-kreieren zum Trotz weiter bestehen? Darauf bleibt AVATAR® auch nach Tausenden von Euro Kursgebühren die Antwort wohl schuldig.

Kritische Literatur:

Goldner; Die Psychoszene; Alibri Verlag , Aschaffenburg 2000

Lademann-Priemer, "Avatar" hat Anne bereits fest im Griff, Hamburger Abendblatt 26.6.99

Kritische Websites:

<http://www.relinfo.ch/avatar/>

<http://www.agpf.de/avatar1.htm>