

SONJA SCHENKEL, DAMIAN CHRISTINGER, ISABELLE VUONG

DEMOKRATIE UND KUNST

DESIGN-JAM ZUR DEMOKRATIE DER ZUKUNFT



DOKUMENTATION UND AUSWERTUNG

INHALT

Einführung	1
Raum und Rahmen	3
Methoden	4
Katalog der Artefakte	6

EINFÜHRUNG

Wir alle orientieren uns an der Zukunft als Grundlage von Entscheidungen im heute. Schon jetzt erleben wir: Es bleibt wohl kein Stein auf dem anderen stehen. Doch wie kann es weitergehen?

Welche positiven Ideen und Modelle zum Erhalten, Weiterentwickeln und zur Pflege der Schweizer Demokratie wollen wir sichtbar machen?

Beim Design Jam trafen sich Demokratie und Kunst. Eingeladene Künstler:innen und Expert:innen aus Politik, Wissenschaft und Zivilgesellschaft gestalteten Modelle der Zukunft. Expert:innen-Wissen aus allen Sparten ergänzte kreative Vorstellungskraft. Das Besondere dabei: Aus dieser Auseinandersetzung entstanden gemeinsam konzipierten Artefakte der Zukunft, die erfahrbar machen, wie Demokratie im Jahr 2040 aussehen könnte und einen neuen Blick auf die Gegenwart eröffnen.

Ziel des Workshops war es, unsere kritischen und kreativen Fähigkeiten in Bezug auf die Zukunft im Allgemeinen und die Zukunft der Demokratie im Besonderen zu entwickeln.

Wir setzten uns mit gängigen Zukunftsbildern und den damit verbundenen Überzeugungen auseinander, um sie zugunsten von positiveren und tragfähigen Zukunftsvisionen für die Demokratie in der Schweiz im Jahr 2040 zu überdenken. Der Workshop war eine Kollaboration zwischen Storytex und der Stiftung Mercator Schweiz.

ABLAUF

Der Workshop umfasste ein Quiz zu den sogenannten «Mythen der Zukunft» (nach Boschetti et al., 2016), womit wir eine räumliche Zukunftskarte erstellten und sie im Hinblick auf wahrscheinliche und wünschenswerte Zukünfte gemeinsam überprüften, diskutierten und weiter entwickelten. Im Anschluss entwarfen und bauten wir Modelle, Artefakte oder Anlagen welche unsere Erkenntnisse und Gedanken sichtbar und erlebbar machen. Die Teilnehmenden aus dem Kunstbereich sollten den kreativen Prozess unterstützen, ohne dass sich die anderen Teilnehmenden jedoch zurückzogen.

Wir begegneten folgenden Fragen:

- Welche Veränderungs- und Transformationspotenziale sehen wir für die Demokratie in der Schweiz bis 2040?
- Was hemmt und fördert unsere Vorstellungskraft hinsichtlich einer positiven Zukunft für die Schweizer Demokratie?
- Wie finden wir eine gemeinsame Basis zu dem was möglich und wünschenswert wäre? Und wie könnte eine solche gemeinsame positive Vision konkret aussehen?
- Was wären neue Bausteine unserer Demokratie im Jahr 2040? Wie wäre sie organisiert und wie würden wir sie als Bürger*innen erleben?

TEILNEHMENDE

Eingeladen waren Vertreterinnen aus Politik, Forschung und Zivilgesellschaft, die sich für einen konstruktiven Austausch über die Parteipolitik hinaus interessieren. Begleitet und unterstützt wurde der Anlass durch ausgewählte Künstler*innen, die an den Modellen mitarbeiteten und gestalteten.

Kristina Hoffet	Direktion für Entwicklung und Zusammenarbeit
Herbert Weber	Künstler
Jona Ammann	Abiturient
Josefine Hug	Studentin
Robin Winogrand	Landschafts-Architektin
Flurina Wäspi	Stiftung Mercator Schweiz
Damian Christinger	Kurator und Publizist
Moana Gunnerval	Schülerin, Klimajugend
Stefan Baltensperger	Künstler, Teil von Baltensperger&Siepert
David Siepert	Künstler, Teil von Baltensperger&Siepert
Maud Chatelet	Künstlerin, Architektin
Marianne Halter	Künstlerin
Andrea Martina Studer	Ehem. Vizedirektorin Eidgenöss. Departament für auswärtige Angelegenheiten
Julia Morf	Regisseurin, Vertreterin digitalbuehne.ch
Odine Riesen	Ting Community für bedingungsloses Grundeinkommen

RAUM UND RAHMEN

Die Mehrheit der Teilnehmenden des Design-Jam arbeiten nicht in einer der Kunstsparten. Jedoch stand genau diese Begegnung im Zentrum.

Der Workshop wurde daher innerhalb des **Kunstraumes We are Awareness in Art** im Löwenbräu Areal Zürich durchgeführt. Der ungewohnte Schauplatz – inmitten von Skulpturen, Videoarbeiten, Installationen, etc.- sollte zu neuen Wagnissen auch in der Gestaltung der Artefakte inspirieren.

Zudem wurde vorab ein filmischer Input unter dem Begriff «Nachbarn» produziert, welcher im Laufe des Design Jams den Blick nach Aussen nochmals öffnen sollte. Die Kurzdokumentation *Nachbarn* zeigt in einem Kurzportrait (6min) wie sich die Schweiz von heute in einem Zürcher Mietshaus spiegelt. In Anlehnung an das Werk *Talking Head* von Kieslowski wurden Menschen von 3 Jahren bis 92 Jahren dieselben zwei Fragen gestellt.

- Wer bist du?
- Was möchtest du?

Der Schnitt ging schliesslich der Frage nach was diese Menschen zu einer Gemeinschaft verbindet.



Video-Still – Die Wäscheküche als Schauplatz für Demokratie?



Video-Link



Video Still – Rechts eingeblendet das Geburtsjahr und das Jahr der Erreichung des Stimmrechts

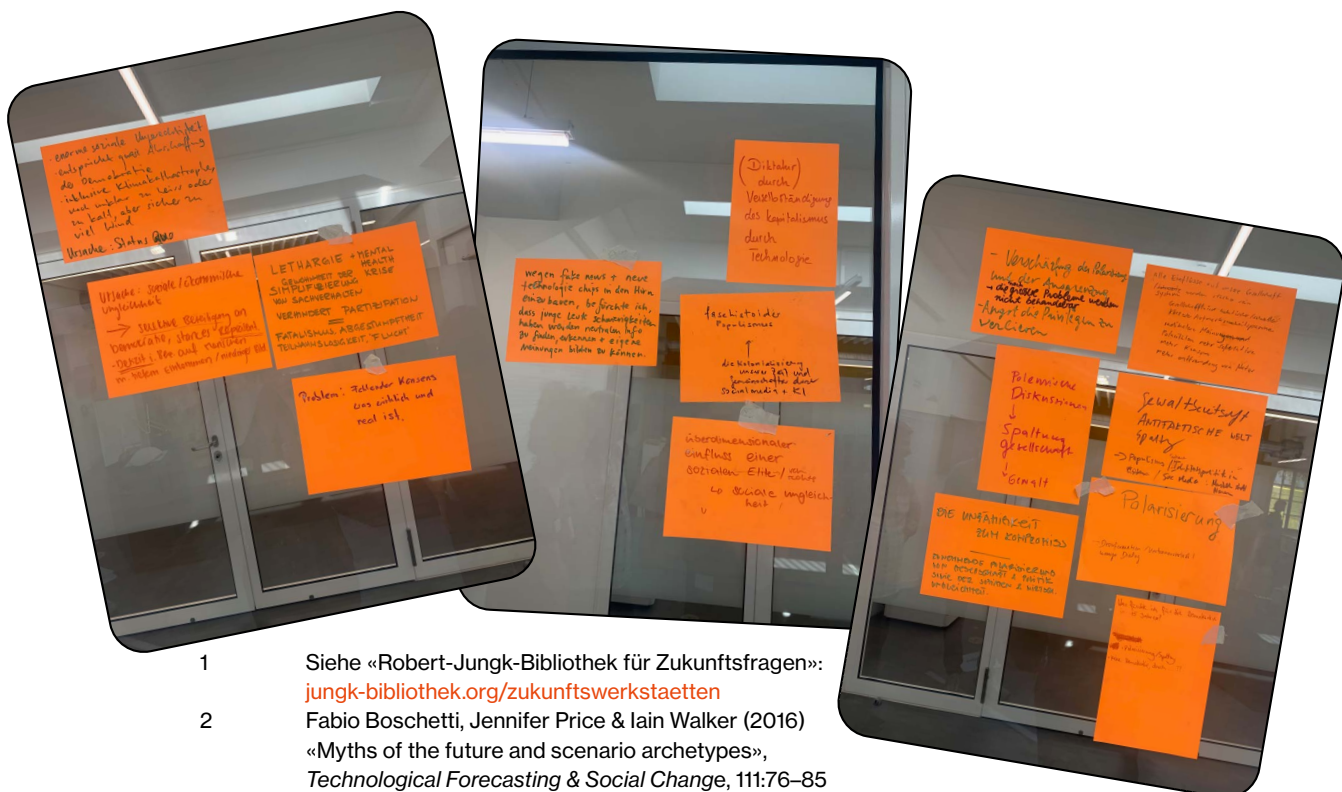
METHODEN

Für den Design-Jam wurden zwei unterschiedliche Methoden der Zukunftsforschung angewendet. Der Design-Jam folgte grundsätzlich dem methodischen Vorgehen der «Zukunftswerkstatt»,¹ die von Robert Jungk in den 1970er Jahren entwickelt wurde. Diese im deutschsprachigen Raum bekannte Methode bietet eine kreative Auseinandersetzung mit einer Problemstellung und wird typischerweise in Bürgerbeteiligungsprozessen eingesetzt. Ergänzend zur Zukunftswerkstatt wurden zu Beginn des Design-Jams die «Mythen der Zukunft», eine wissenschaftliche Studie von Boschetti, Price und Walker² über archetypische Zukunftserzählungen in der westlichen Welt, genutzt, um auf die Zukunft zu blicken.

Die Zukunftswerkstatt

Die Zukunftswerkstatt besteht aus drei Phasen. In der ersten, so genannten «**Kritikphase**» werden Beschwerden, Probleme, Befürchtungen zum Thema geäußert: alles, was heute nicht funktioniert. In der zweiten «**phantasievollen Phase**» werden die Kritikpunkte in ihr Gegenteil, also in Ideale oder Utopien, umgewandelt. Hier darf alles erwähnt werden, bzw. nichts sollte als «nicht möglich/zu teuer/nicht machbar...» kritisiert werden. In der dritten «**Verwirklichungsphase**» wird an der Umsetzung der ausgewählten Ideen gearbeitet, typischerweise mit Bastelmaterialien.

Das Ziel der Zukunftswerkstatt möchte über übliche Lösungen hinausgehen. Entscheidend dafür ist das Umwandeln von Kritik in positive Möglichkeiten, ohne dabei die Plausibilität zu berücksichtigen. Die Plausibilität aufzuheben und der Fantasie freien Lauf zu lassen, ist jedoch nicht für alle leicht, bzw. kann auf Widerstand stossen, typischerweise bei denjenigen, die es gewohnt sind, mit quantitativen und/oder wissenschaftlichen Ansätzen über die Zukunft nachzudenken.



Beispiele von Themenclustern der «Problemlösephase», welche in Möglichkeiten transformiert wurden.

- 1 Siehe «Robert-Jungk-Bibliothek für Zukunftsfragen»: jungk-bibliothek.org/zukunftswerkstaetten
- 2 Fabio Boschetti, Jennifer Price & Iain Walker (2016) «Myths of the future and scenario archetypes», *Technological Forecasting & Social Change*, 111:76–85

Die Mythen der Zukunft

Die von Boschetti et al. identifizierten sechs «Mythen der Zukunft» umfassen die verbreiteten Überzeugungen über die Haupttreiber des Wandels: Mensch, Technologie und Natur. Sie zu kennen ermöglicht es, kritischer und kreativer mit diesen Überzeugungen umzugehen, um alternative und differenziertere Zukunftserzählungen zu entwerfen.

Ein leicht angepasster Auszug aus dem Originalfragebogen von Boschetti et al. wurde von den Teilnehmenden individuell ausgefüllt. Es handelte sich um 24 Aussagen (4 Aussagen pro Mythos) über die wahrscheinliche Zukunft im Jahr 2040, bezogen auf die Schweiz oder die Welt im Allgemeinen. Anhand der Bewertung der 24 Aussagen konnten die Teilnehmenden herausfinden, welche Mythen sie am meisten ansprechen. Anschliessend wurden sie auch gebeten, ihre Hauptbefürchtung für die Zukunft der Demokratie zu benennen, als Vorbereitung für die erste «Kritikphase» der Zukunftswerkstatt, um diese im Anschluss zu transformieren und durch Artefakte gestalterisch umzusetzen.



KATALOG DER ARTEFAKTE

ARTEFAKT 1

«Lernen über Verbindung»

Schlüsselbegriffe: Polarisierung, Bubble, Bildung, digitale Medien, Inklusion, Vereinsstruktur

Wir haben uns mit dem Thema **Polarisierung** beschäftigt.

Unser zentraler Ausgangspunkt war das Thema «Raus aus der Bubble». Wir diskutierten darüber, ob diese «Bubbles» sich vollständig auflösen können oder sollten. Es ging auch darum, wie stark man Menschen dazu bringen muss, sich mit anderen «Bubbles» zu beschäftigen. Ein weiteres Thema war die Bildung, nicht nur in den klassischen Fächern wie Mathematik und Sprache, sondern auch im Umgang mit digitalen Medien.

Digitale Medien fördern die Bildung von «Bubbles», weil man nicht mehr das Haus verlassen muss, um mit anderen in Kontakt zu treten. Bildung könnte ein Ort sein, an dem Menschen gezwungenermaßen mit anderen, die verschiedene Hintergründe haben, interagieren. Das kann aber auch beim Badminton sein, beim Kaffee trinken an einem Ort, an dem man mit anderen in Kontakt kommen kann. Es könnten Orte geschaffen werden, wo man aus verschiedenen Bereichen miteinander in Kontakt kommt, wie eine Schule, in die man immer wieder eintritt.

Was da einen **depolarisierenden Inklusioneneffekt** hätte, ist, dass man in den Dialog geht mit den Menschen, die eine andere Meinung vertreten und seine eigene Meinung testet. Schliesslich haben wir auch darüber gesprochen, was die Schweiz schon hat, z.B. eine **Vereinsstruktur**, Sportvereine zum Beispiel. **Könnte man diese Strukturen in den virtuellen Raum übertragen? Dort als Orte einer offenen Debatte jenseits der Bubbles aktivieren?**

Unsere Konstruktion zeigt visuell, wie Bubbles miteinander verbunden und aufgebrochen werden können. Die verschiedenen Fäden (orange, rot, grün) symbolisieren **Kommunikation und Verbindung zwischen den Bubbles**. Die Konstruktion ist noch nicht fertig, aber sie soll zeigen, wie eine Plattform aussehen könnte, auf der Menschen frei und offen miteinander kommunizieren, auch wenn sie in unterschiedlichen Bubbles leben.

Der grüne Faden verbindet das «demokratische Mutterschiff» mit allen Bubbles, was symbolisch für eine übergeordnete Verbindung steht. Dieses Spaceship ist die Plattform, auf der wir uns alle frei und offen austauschen können und zu der wir alle eine Verbindung haben. Und wir sehen die verbindenden Überkreuzungen, die Schnittstellen, die uns über die Bubbles zusammenbringen. Die Fäden sind hier zuerst symbolisch gemeint, könnten dann aber als digitale Netze nachgebaut werden. Das Mutterschiff wird dann zur digitalen Schule, in die wir immer wieder eintreten können.



Kristina Hoffet, Direktion für Entwicklung und Zusammenarbeit, Marianne Halter, Künstlerin, Julia Morf, Theaterregisseurin, und Josefine Hug, Studentin bei der Arbeit an Artefakt 1

Artefakt 1



Artefakt 1, Details

ARTEFAKT 2

«Schule der Demokratie»

Schlüsselbegriffe: Kapitalismus, Humanismus,
Wahlrecht, Grundeinkommen, Schule, Wohnraum

Wir haben uns mit komplexen philosophischen Fragen beschäftigt, insbesondere im Kontext der **digitalen Bildung und der kapitalistischen Gesellschaft**.

Kapitalismus führt oft zu Ungleichheit und Ausbeutung. Wir haben diskutiert, dass es wichtig ist, **neue Formen der Demokratie** zu entwickeln, die postkapitalistisch, pluralistisch und humanistisch sind. Ein konkreter Vorschlag war das **bedingungslose Grundeinkommen** als Mittel zur Bewältigung aktueller gesellschaftlicher Herausforderungen. Auch die Einführung des **Wahlrechts ab 16** wurde vorgeschlagen, um Jugendliche stärker in demokratische Prozesse einzubinden. Ein grosses Thema in den Demokratien ist der knappe **Wohnraum**. Hier müssen Lösungen ansetzen um eine zukunftsfähige Demokratie zu verankern, die eine postmigrantische, pluralistische, humanistische, informierte, wissenschaftsbasierte, postkapitalistische, hermeneutische ist.

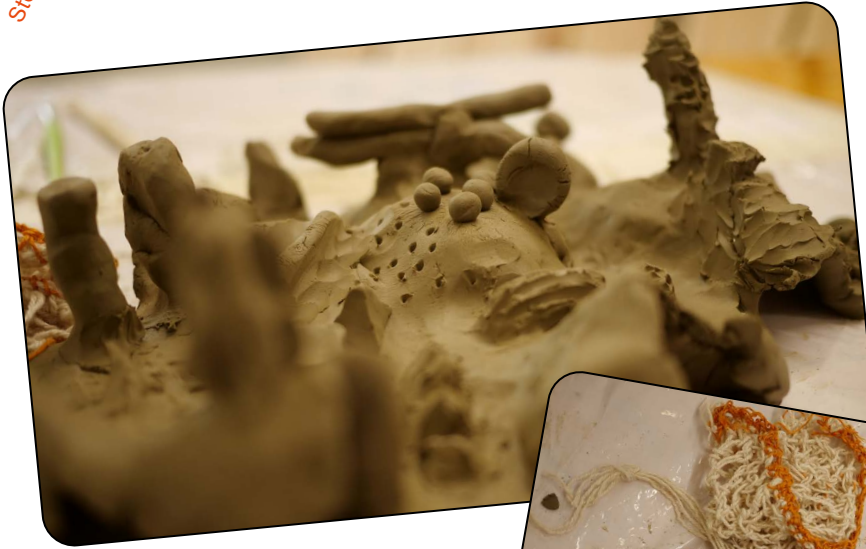
Wir haben verschiedene Dinge gleichzeitig gebaut. Ausgegangen sind wir von der Idee, dass wir als eine Grundvoraussetzung für das, was wir wollen, **eine neue Art von Schule** bauen möchten. Frei nach dem Motto «Krieg den Palästen, Friede den Hütten».

Die Idee war, dass wir ein Modell für eine Schule entwickeln, die dann für andere Wohn- und Zusammenlebensformen stehen kann. **Diese Schule konstant von den Kindern selbst gebaut**. Also **die Kinder bauen ihre eigene Schule als Schule der Demokratie**. Indem sie alle wichtigen Dinge, die man braucht, um eine Demokratie der Zukunft zu realisieren, in diesem Prozess erlernen können. Und dann haben sie dann vielleicht eine eigene Universität oder eine eigene Wohnumgebung wenn sie erwachsen sind.

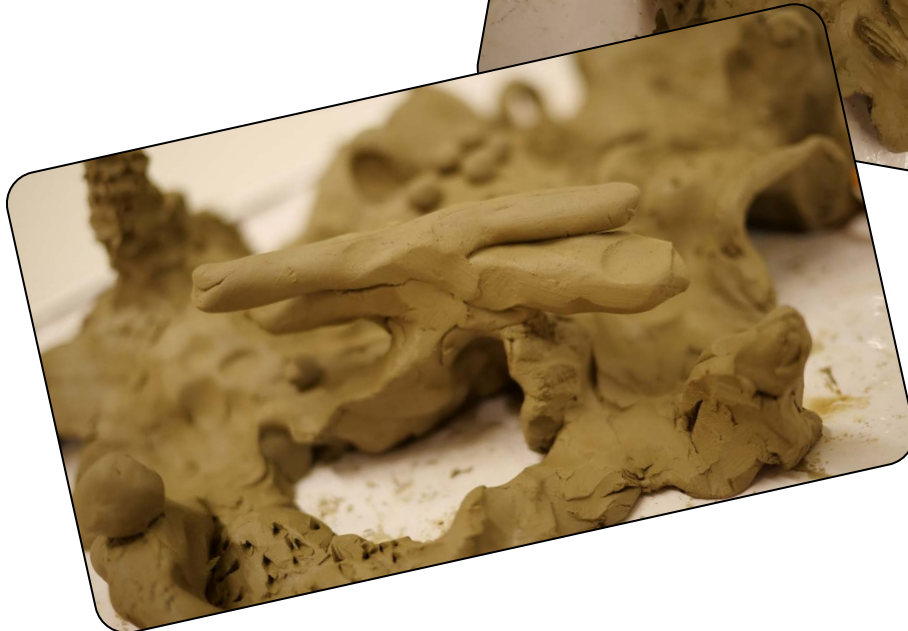
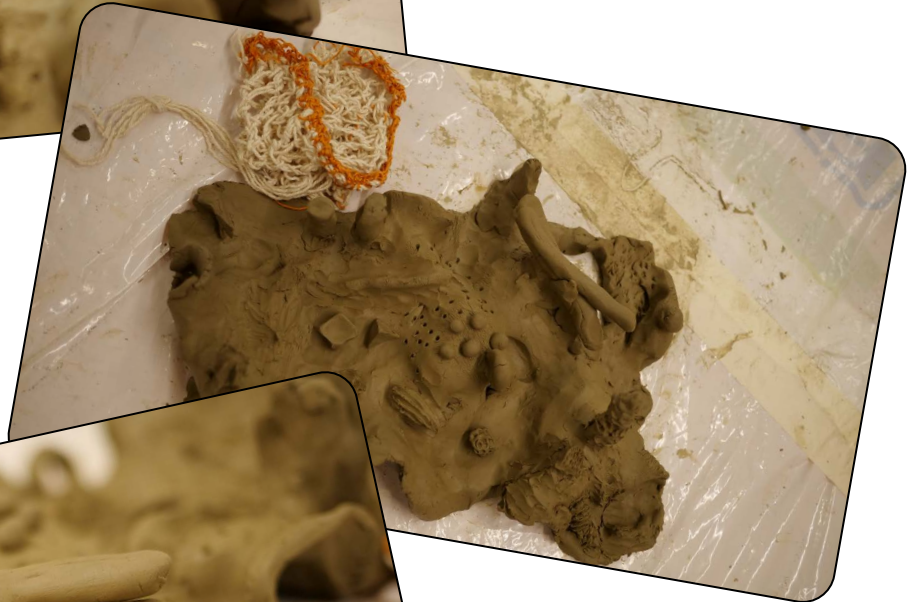
Das ist jetzt mal das erste Stadium und da sind die Kinder wahrscheinlich noch klein. Das Modell ist aber massstablos, es kann alles sein, von einem riesigen Komplex bis zu einem kleinen Gebäude. Es ist ein der Ort der Stimulation.

Man lernt ganz viele Sachen in der heutigen Schule, Mathe und was auch immer, **aber man lernt nicht, wie man Demokratie am Leben hält**. Hier geschieht das durch das Engagement, das persönliche Engagement und das Miteinander mit ganz unterschiedlichen Menschen und je mehr man miteinander zu tun hat, je mehr man eine Verbundenheit hat und ein Miteinander, desto mehr lernt man.

Stefan Beltensperger, Künstler, Robin Vinigrodt, Architektin, David Siebert, Künstler,
Damian Christinger, Kurator bei der Diskussion zu Artefakt 2



Artefakt 2, Details



ARTEFAKT 3

«Modell einer barrierefreien Stadt»

Schlüsselbegriffe: Teilhabe, Bildungssystem,
Barrierefreiheit, Ethik, Empathie

Wir haben uns auf das Thema «**Teilhabe**» konzentriert.

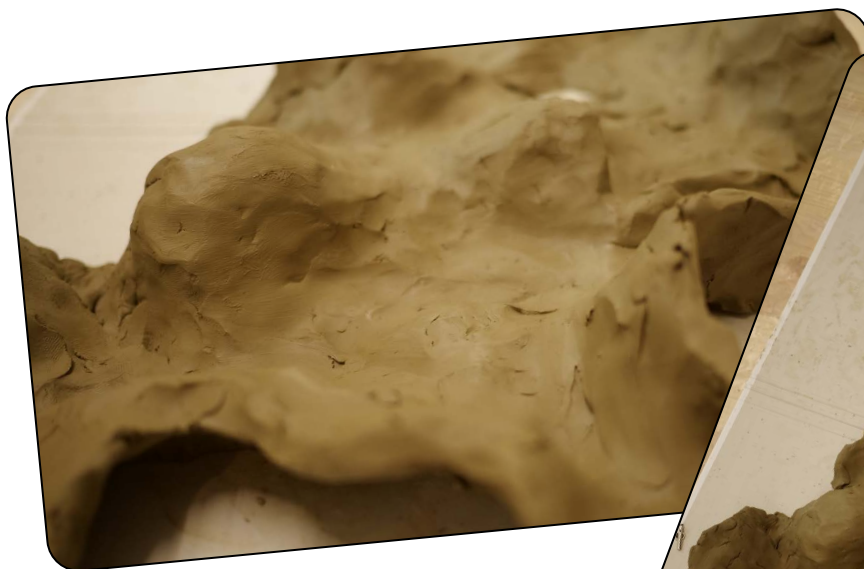
Unsere Diskussion drehte sich um die Frage, wie wir eine Gesellschaft gestalten können, in der alle Menschen, unabhängig von ihren Fähigkeiten, Hintergründen oder sozialen Stellungen, gleichermaßen teilhaben können. Ein zentrales Thema war der **Zugang zu Bildung** und wie Bildungssysteme so gestaltet werden können, dass sie niemanden ausschließen. Auch die **Barrierefreiheit** war ein wichtiges Thema, sowohl im **physischen Sinne** als Zugänglichkeit von Gebäuden, als auch im digitalen Bereich, also **Zugänglichkeit von Informationen**.

In unserer Diskussion kamen wir dann aber auch zu dem Schluss, dass Teilhabe **nicht nur eine Frage der Infrastruktur, sondern auch eine der Haltung ist**. Es geht darum, ein Bewusstsein dafür zu schaffen, dass **Vielfalt eine Bereicherung** darstellt und dass es die Verantwortung der Gesellschaft ist, sicherzustellen, dass jeder Mensch die gleichen Chancen erhält. Manchmal bedeutet das auch das **Aufgeben von Privilegien**.

Es geht hier dann auch im Bereich Bildung um einen erneuten Fokus auf Philosophie, Ethik, Empathie, auch um dem Zerfall der religiösen Sicherheit und der Kirchen entgegen zu wirken. **Die Transformation eines Verlustszenarios in ein Gewinnszenario**.

Unsere Darstellung zeigt ein **Modell einer barrierefreien Stadt**, in der alle Menschen unabhängig von ihren Fähigkeiten oder Einschränkungen gleichberechtigt Zugang zu allen Bereichen des öffentlichen Lebens haben. Ein wichtiges Element ist die Idee von **«Inklusiven Lernräumen»**, in denen Menschen jeden Alters und jeder Herkunft gemeinsam lernen und arbeiten können.

Wir haben auch Konzepte wie «Community Spaces» diskutiert, wo Menschen sich austauschen und gegenseitig unterstützen können, um das **Gemeinschaftsgefühl** zu stärken. Wir haben das als Bühne imaginiert, als eine «Antitheaterbühne». Es geht um eine Art Kontinuität die man sich erschafft, dass man sich trifft, dass man selber entscheiden kann, wie man wohnt, wo man hinget, mit wem man sich trifft. Das man keinem Drehbuch folgen muss, keinem verordneten Stadtplan. Dass wir uns in dieser Struktur frei bewegen können. **Ein Theaterraum des Lebens, wo man Widersprüche und Ambiguitäten aushält und positiv gestaltet**. Dann wäre das eine dezentralisierte, nicht sprechaktororientierte, dialogische Bühne auf der wir uns alle bewegen.



Artefakt 3, Detail



Artefakt 3



Maud Chatelet, Künstlerin und Architektin, Andrea Studer, ehem. Vizedirektorin EDA, Jona Ammann, Abiturient, Robin Winogrand, Architektin, Flurina Wäspi, Stiftung Mercator Schweiz, bei der Diskussion zu Artefakt 3

ARTEFAKT 4

«Das Kapital der Möglichkeiten»

Schlüsselbegriffe: Arbeitswelt, soziale Absicherung,
Gerechtigkeit, Individualität

Unser Thema war «Zukunft der Arbeit».

Wir haben uns gefragt, wie sich die Arbeitswelt in den nächsten Jahrzehnten verändern wird und welche Rolle Technologien wie Automatisierung und Künstliche Intelligenz dabei spielen werden. Ein wichtiger Aspekt war die Frage nach der **sozialen Absicherung in einer zunehmend automatisierten Arbeitswelt**. Wie können wir sicherstellen, dass Menschen nicht von der wirtschaftlichen Entwicklung abgehängt werden? Wir diskutierten auch alternative Arbeitsmodelle wie die Vier-Tage-Woche oder das Konzept von «Job Sharing».

Ein zentraler Punkt war die Idee, dass Arbeit in der Zukunft mehr als nur ein Mittel zum Geldverdienen sein sollte. **Arbeit sollte sinnstiftend sein und den Menschen die Möglichkeit geben, ihre Fähigkeiten und Talente einzubringen**. Wir haben auch über die Bedeutung von lebenslangem Lernen gesprochen und wie Menschen besser auf die Veränderungen am Arbeitsmarkt vorbereitet werden können. Das führt zur grundsätzlichen Frage: **wer hat an der Demokratie oder beziehungsweise am gesellschaftlichen Leben, am Arbeitsleben, überhaupt teil und auf welcher Basis passiert dieses Leben? Finden wir eine gemeinsame Realität?**

Wir haben gedacht, dass wenn es mehr soziale Gerechtigkeit gibt, wenn die Schere nicht so gross ist, dann haben die Menschen nicht so unglaublich verschiedene Blickwinkel, sondern sie nähern sich eher an. Können dann gemeinsam vielleicht auch eine gemeinsame Realität erschaffen. Das Gegenteil von Lethargie oder von Nichtpartizipation, wäre dann eine **enthusiastische Partizipation am ganzen demokratischen Prozess**.

Unser Modell zeigt eine **Vision der zukünftigen Arbeitswelt**, in der **Flexibilität und Selbstbestimmung im Vordergrund** stehen. Wir haben ein Konzept entwickelt, bei dem Menschen ihre **Arbeitszeiten und -orte frei wählen können**, um besser auf ihre individuellen Lebensumstände eingehen zu können.

Ein weiteres Element ist die Idee von «Co-Working-Spaces» in ländlichen Gebieten, um der Landflucht entgegenzuwirken und die lokale Wirtschaft zu stärken. Das individuelle materialisiert sich im Fingerabdruck, von dem wir ausgegangen sind. Diese kommen zusammen und bilden ein gestaltetes Ganzes. **Ein gemeinsames Kapital der Möglichkeiten**. Wir sehen auch Inseln, die ein Archipel bilden. Der Input des Einzelnen verdichtet sich zu etwas Grösserem.

Odine Riesen, Ting Community, Flurina Wäspl, Stiftung Mercator Schweiz,
Herbert Weber, Künstler, Stefan Baltensperger, Künstler, bei der Arbeit an Artefakt 4



Artefakt 4



Artefakt 4

SCHLUSSBETRACHTUNG

Der Design-Jam *Kunst und Demokratie* war eine Exploration, um die transdisziplinäre Zusammenarbeit zur Stärkung der Demokratie in der Schweiz aus dem Blickwinkel und unter Anwendung von künstlerischen Methoden zu betrachten.

Der Anlass diente zur Inspiration für weitere Schritte und Projekte an der Schnittstelle Kunst, Kultur, Transformation und Demokratisierung.

Der Design Jam hat zentrale Punkte und Lösungsansätze hervor gebracht. Die Zusammenarbeit über die Bereiche hinweg wurde als bereichernd wahrgenommen. Bezüglich dem Einsatz von künstlerischen Methoden haben nicht in allen Gruppen die Künstler:innen die Federführung übernommen. Von einigen wurde auch gehört, dass ein solche Kreation gewissermassen auf Knopfdruck nicht ihrem sonstigen Vorgehen entspreche.

Grundsätzlich herrschte während dem Design Jam ein gelöstes und inspiriertes Klima. Es wurde viel gelacht und diskutiert. Ebenso bei den Filmaufnahmen zur Dokumentation *Nachbarn*. Die meisten Teilnehmen waren im Anschluss an einer Weiterführung interessiert und identifizierten sich mit dem Anliegen.

Diese Dynamik des «Community-Aufbau» müsste zur Entwicklung von tatsächlicher Wirkung mit gedacht werden. Über den Filmdreh und den Workshop entstanden Begegnungen, eine erste Diskussion und vor allem eine positive kreative Erfahrung.

In einem nächsten Schritt müsste man in ein Stadium des Umsetzens, des Testens und dem Bau der Ideen übergehen. Die Zukunft über Gespräche oder den Design Jam anzudenken ist zwar interessant, braucht aber eine Umsetzung und die Begegnung mit einer breiteren Öffentlichkeit, um für die Schweizer Demokratie an Relevanz zu gewinnen.



Skizze für ein Artefakt

Design Jam

Organisation	Storytex
Projektdesign und Leitung	Sonja Schenkel
Zusammenarbeit Stiftung Mercator	Flurina Wäspi
Moderation Design Jam	Isabelle Vuong und Sonja Schenkel
Teilnehmenden- Betreuung	Damian Christinger
Durchführungsort	We are Awareness in Art

Film *Nachbarn*

Regie	Sonja Schenkel
Kamera	Carlotta Holy
Redaktion	Damian Christinger
Schnitt	Anna Ruegsegger
Audio	Arian Frank

Video-Link

Gestaltung	A Language (Martin Stoecklin und Melina Wilson)
------------	---

© 2024. Initiiert von der Stiftung Mercator Schweiz



***WIR DANKEN ALLEN
TEILNEHMENDEN SEHR HERZLICH!***

