

KANN DESIGN DIE DEMOKRATIE VERBESSERN?



#WasWäreWenn...?

Realität, Nicht-Realität und die Demokratie dazwischen

Workshopdokumentation | 08.09.2019

Leitung: Kalinca Vicente | Fotos: Christin Büttner









KANN DESIGN DIE DEMOKRATIE VERBESSERN? EINLADUNG ZU VIER WORKSHOPS

Im Rahmen der Ausstellung FRIEDRICH VON BORRIES. POLITICS OF DESIGN, DESIGN OF POLITICS bietet Die Neue Sammlung vier Workshops an, die in Kooperation mit der BUNDESZENTRALE FÜR POLITISCHE BILDUNG /bpb veranstaltet werden. Sie richten sich an Design- und Politikinteressierte, Einzelpersonen und Gruppen, die sich für die Gestaltung des öffentlichen Raums interessieren.

Die vier Workshops, die in einem demokratischen Verfahren ausgewählt wurden, setzen sich damit auseinander, ob und wie Design symbolische Repräsentation, praktische Organisation, alltägliche Umsetzung und räumliche Ausdehnung von Demokratie verbessern und weiterentwickeln kann.

An einem OPEN CALL hatten sich fünfzehn Bewerber*innen, Einzelpersonen und Teams, mit ihren Workshop-Konzepten beworben. Nach einer ersten Runde durch die Vorjury Prof. Dr. Friedrich von Borries, Dr. Sabine Dengel (bpb) und Dr. Angelika Nollert (Direktorin, Die Neue Sammlung) konnten die zehn ausgewählten Bewerber*innen in einer zweiten Runde mit jeweils vier Stimmen die finalen Workshops bestimmen. (Quelle: <https://dnstsdm.de/13812-2/>)

Image:
Friedrich von Borries, Manifest /
Manifesto, 2018. Grafik / Graphics:
Ingo Offermanns



Workshop: #WasWäreWenn...?

Beschreibung des Workshop-Konzeptes

1

KONZEPT & ZIEL

In Anlehnung an die Rubrik „Was wäre, wenn...“ des Wirtschaftsmagazins *brand eins* (siehe <https://www.brand-eins.de/zugabe/rubriken/was-waere-wenn>), werden unterschiedliche Szenarien angeboten, mit denen sich die Teilnehmer auseinandersetzen sollen. Im Rahmen der übergeordneten Fragestellung „Kann Design die Demokratie verbessern?“ werden hypothetische Szenarien (inspiriert durch die Interviews der Webseite *basislager-demokratie.de*) als Anregung zur folgenden Diskussionsgrundlagen vorgeschlagen:

- >> Was wäre, wenn...
1. ... *politisches Engagement uns zu „Superstars“ machen würde?*
Womit könnte politisches Engagement gesellschaftlich geschätzt/prämiert werden?
 2. ... *alles was ich konsumiere, einen Einfluss auf die Wahlergebnisse hätte?*
Welche neuen Formen gibt es, in denen wir politisch aktiver werden können?
 3. ... *es Demokratisierungsprozesse in der Wirtschaft gäbe?*
Könnten die Nutzer/ Verbraucher abstimmen, wer große Unternehmen (wie z.B. Google oder Facebook) regieren darf, und wie sie regieren sollen?
 4. ... *es keine nationalstaatlichen Grenzen mehr gäbe?*
Auf welcher Basis außergeografischer Räume könnte über globale Probleme abgestimmt werden?

Darauf aufbauend werden durch Tools der Design-Thinking-Methode (von Brainstorming bis zu Ideate & Prototype) der Workshop angeleitet und moderiert. Das Ziel ist es, durch die angegebenen Szenarien Impulse und konkrete Vorschläge zur Demokratieverbesserung zu sammeln, und diese als Prototyp darzustellen bzw. greifbar und/ oder erlebbar zu machen.

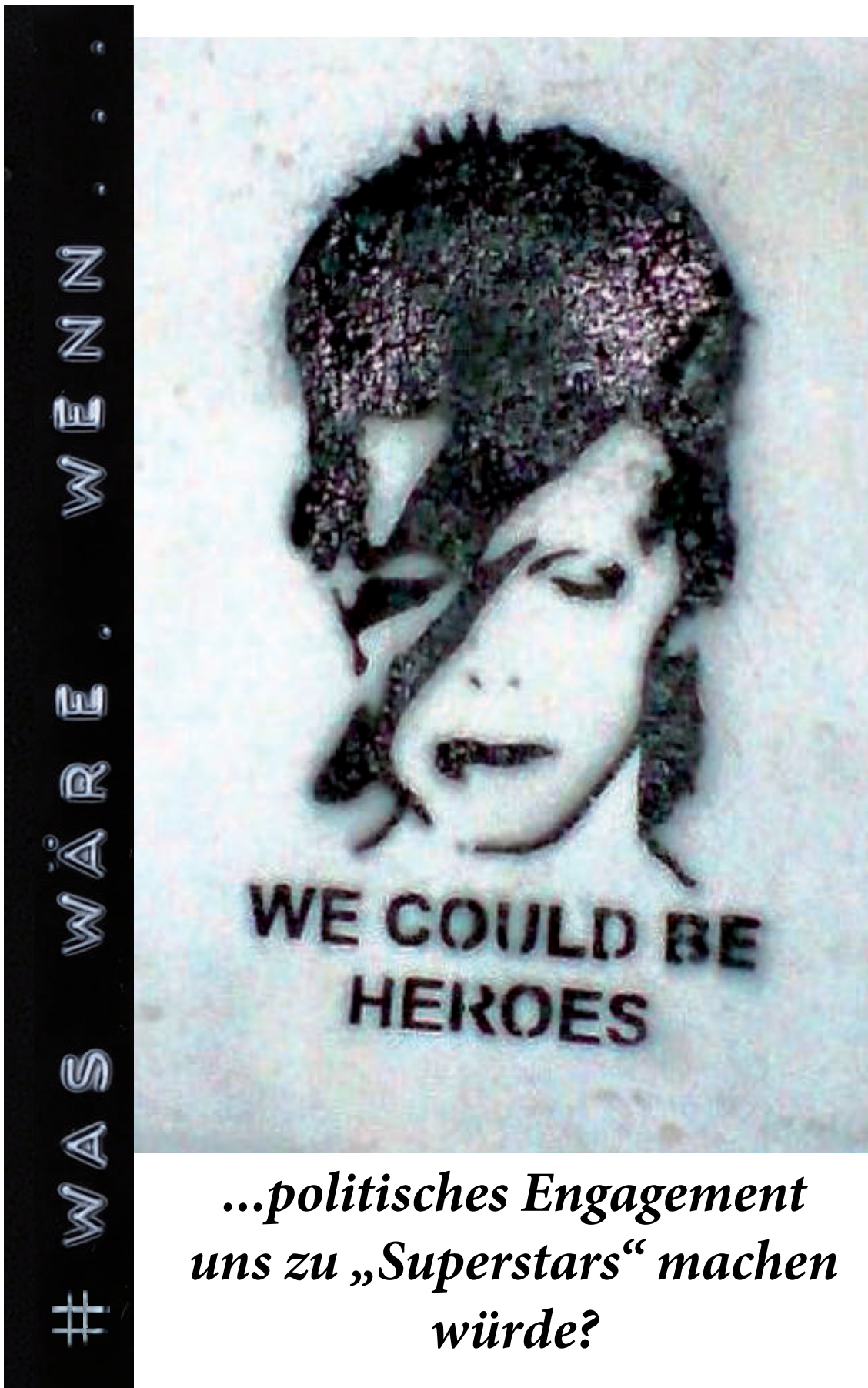
2

DARSTELLUNG DER ERGEBNISSE

Aufbauend auf die Szenarien können die Teilnehmer verschiedene Lösungsansätze entwerfen (diese können z.B. Produkte, Räume, Dienstleitungen oder Systeme sein), und daraus Prototypen gestalten: In Form von Modellen, Installationen, Kleidung, Performance, Rollenspiel, Diagrammen, Werbeanzeigen, Manifesten, Büchern, Apps, Bürgerinitiativen, Projektideen, usw.



Symbolik



Workshop: #WasWäreWenn...?

Symbolik | 1. These zu Design und Demokratie

1

THESE

(siehe: *Friedrich von Borries. Politics of Design, Design of Politics Vier Thesen zu Design und Demokratie*)
 Unsere Demokratie, so die erste These, befindet sich in einer Krise der symbolischen Repräsentation, die sowohl Sprache als auch Handlungen und Umgangsformen betrifft. Während die Gesellschaft und die Lebenspraxen der Menschen diverser geworden sind, haben sich die verwendeten Symbole, Rituale und Liturgien nicht wesentlich weiterentwickelt – und deshalb an Wirkung eingebüßt. Design kann die ästhetische Erfahrung von Demokratie zeitgemäß aktualisieren.

2

SCHRITT I | FRAGESTELLUNGEN (AUFGABENDEFINITION)

Symbolik? Wie repräsentiert sich unsere Demokratie? Wahlzettel wirft man in umfunktionierte Mülleimer, für soziales Engagement gibt es einen Verdienstorden der an militärische Ehrungen erinnert, und Staatsgäste aus anderen Ländern werden mit militärischen Ehren empfangen. Geht es auch anders? (siehe: *Basislager Demokratie*)

>> *Was wäre, wenn...*

... *politisches Engagement uns zu „Superstars“ machen würde?*

Womit könnte politisches Engagement gesellschaftlich geschätzt/prämiert werden?

>> LÖSUNGSANSÄTZE ENTWERFEN | BRAINSTORMING REGELN (MAX. 45 MIN)

Beurteilung vermeiden. Es gibt keine schlechten Idee in einem Brainstorm. Die Ideen können später sortiert werden.

Unterstütze wilde Ideen. Auch wenn eine Idee auf den ersten Blick nicht realistisch erscheint, kann sie als Impuls für eine andere Idee dienen.

Bau auf die Ideen der anderen auf. Wenn du die Idee von einem Teamkollegen hörst, denk „und...“ anstatt „aber...“, um so offen und fördernd wie möglich zu bleiben.

Bleib fokussiert. Um mehr aus deinem Brainstorm herauszuholen, bleib bei deiner #WasWäreWenn-Frage.

Ein Gespräch nach dem anderen. Alle Ideen sollen gehört werden, sodass nur eine Person per Runde sprechen soll. Warte bis du dran bist und höre den Ideen der anderen aufmerksam zu.

Sei visuell. Zeichne deine Idee anstatt sie nur zu schreiben. Strichmännchen und einfache Skizzen können viel mehr sagen als Wörter.

Strebe Quantität an. Der beste Weg eine gute Idee zu finden, ist so viele Ideen wie möglich fließen zu lassen.

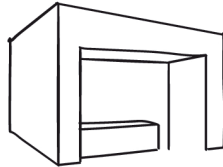
3

SCHRITT II | PROTOTYPE: LÖSUNGSANSÄTZE GESTALTEN (UMSETZUNG)

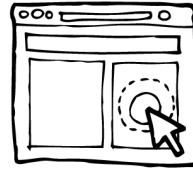
Aufbauend auf das ausgewählte Szenario können verschiedene Lösungsansätze entworfen werden (diese können z.B. Produkte, Räume, Dienstleistungen oder Systeme sein), um daraus Prototypen zu gestalten: In Form von Modellen, Installationen, Kleidung, Performance, Rollenspiel, Diagrammen, Werbeanzeigen, Manifesten, Büchern, Apps, Bürgerinitiativen, Projektideen, usw.



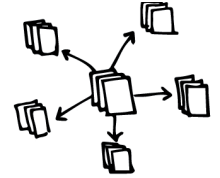
PRODUKTE



RÄUME



DIENSTLEISTUNGEN



SYSTEME

>> TIPPS | VOM BRAINSTORM ZUM PROTOTYP (90 MIN)

Ideen fangen. Notiere die Ideen während des Brainstorms und hänge die Notizen an der Wand auf.

Die „Kerne“ finden. Jeder Teilnehmer kann 3 bis 5 Post-it-Notizen aussuchen, die er/sie für interessant hält: Platziere die Auswahl auf einem neuen Blatt.

Gruppierung. Sortiere ähnlichen Ideen in bestimmten Gruppen/ Kategorien. Gib jeder Kategorie einen Übertitel, dies hilft die Gedanken zu sortieren.

Festlegung des Prototyps. Bewertet eure besten Ideen und stimmt gemeinsam ab, welcher Ansatz als Prototyp dargestellt werden soll.

>> PROTOTYPING SESSION | BEISPIELE VON PROTOTYPING-METHODEN

Modell bauen. Stellt ein 3D-Modell von eurer Idee her. Mit Papier, Karton, Stoffen, Kabelbinder, alles was zur Verfügung steht. Halte es einfach, „quick & dirty“.

Mock-up erstellen. Baue Mock-ups von digitalen Tools oder Webseiten mit einfachen Skizzen von Bildschirmen auf Papier. Platziere das Mock-up aus Papier auf dem Bildschirm eines Laptops, Tablets oder Handys, um die Idee zu demonstrieren.

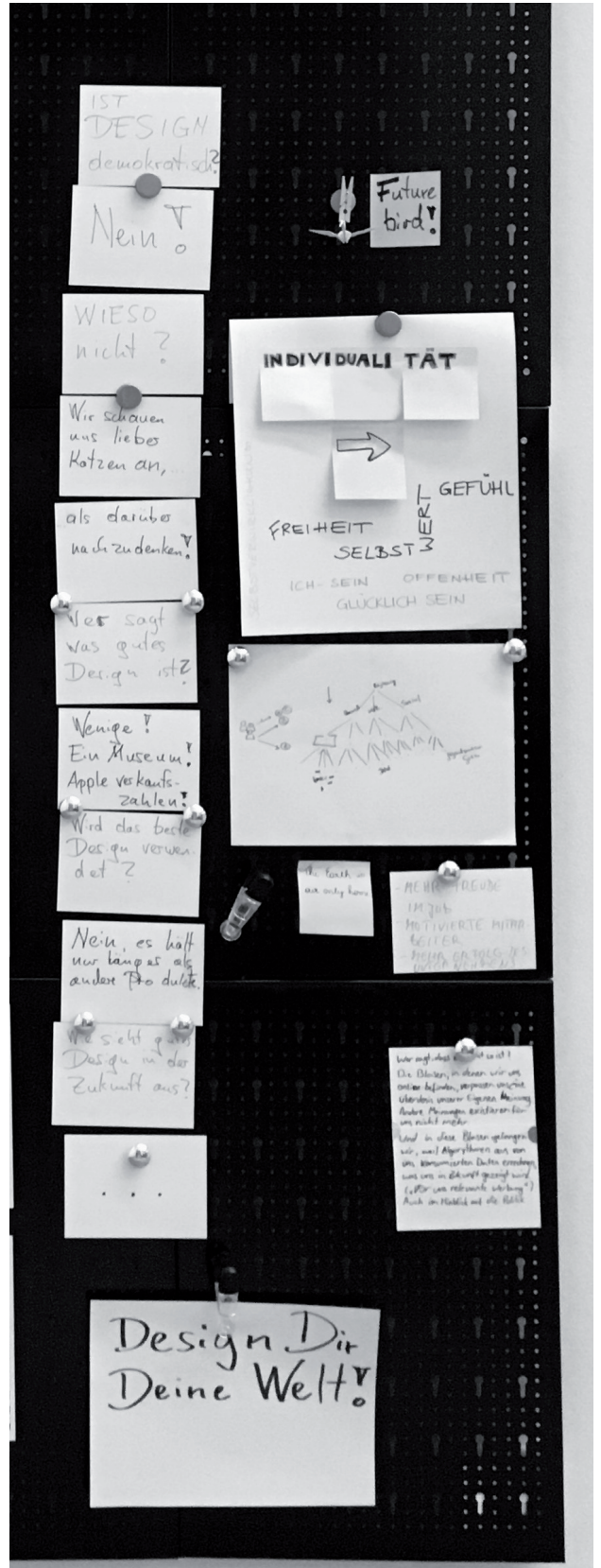
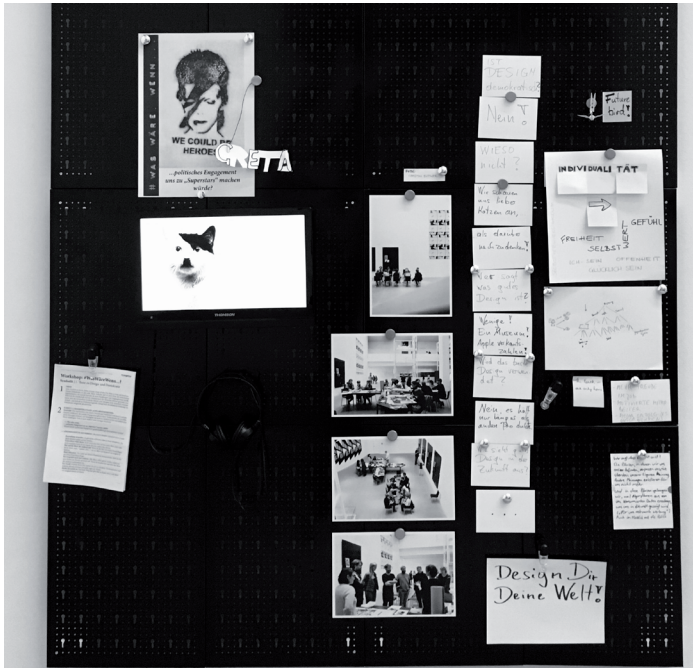
Rollenspiel darstellen. Spielt die Erfahrung von euren Ideen durch. Versuche die Rolle derjenigen darzustellen, die Teilnehmer an einer Situation sind. Denk daran, einfache Requisiten, Kostüme/ Accessoires zu tragen, um den Ansatz realistisch darzustellen.

Diagramm zeichnen. Entwerfe die Struktur der Prozesse, die Aufteilung der Schritte, oder den Weg, den eure Idee am besten darstellt.

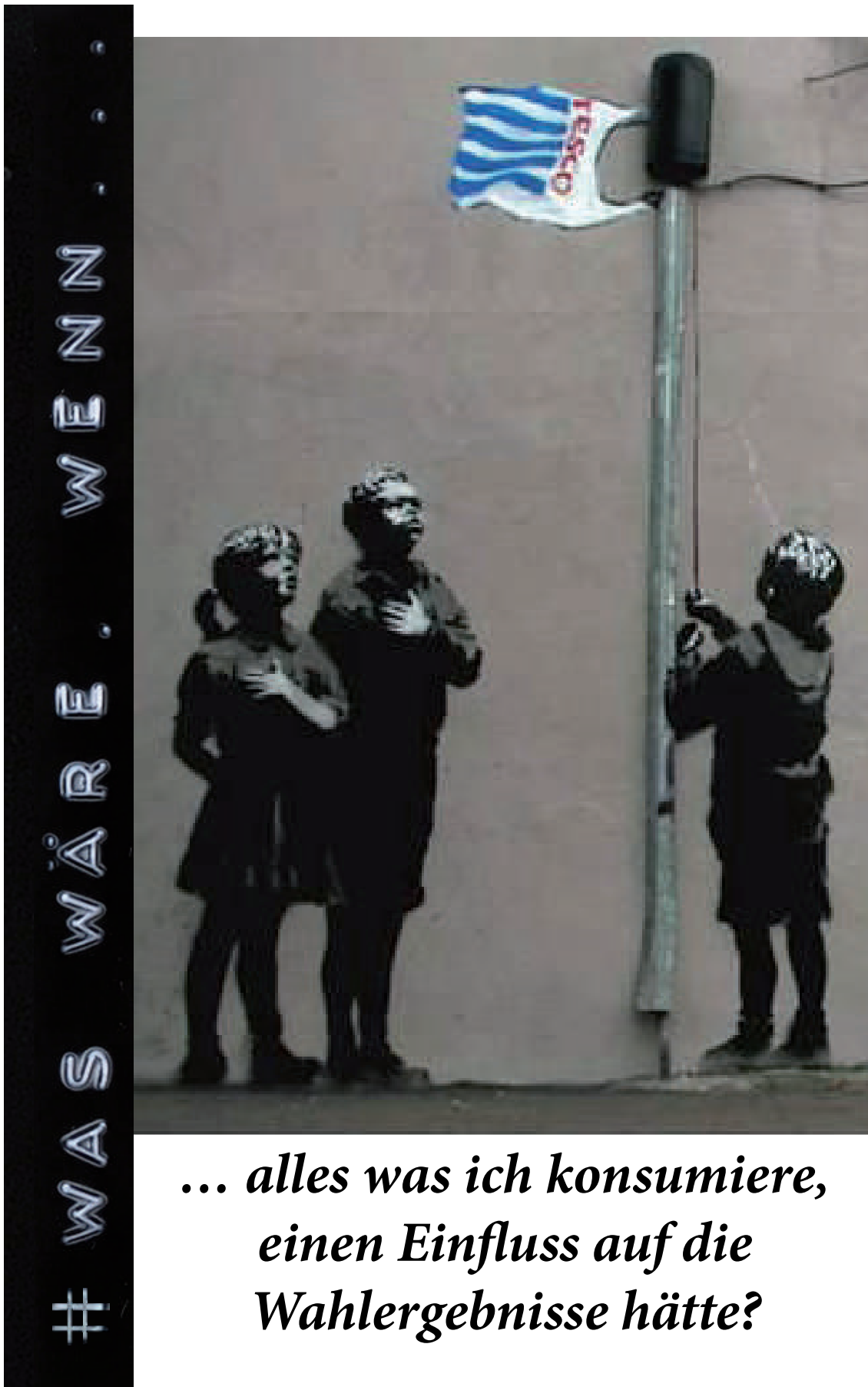
Geschichte schreiben. Erzählt die Geschichte eurer Idee aus der Zukunft. Beschreibt was/wie die Idee sein könnte: Als Zeitungsartikel, als Stellenbeschreibung, usw. Wichtig ist, dass man darüber liest, als ob die Idee in der Tat existiert bzw. umgesetzt worden ist.

Werbeanzeige entwerfen. Kreiere eine Fake-Werbung und zeig die besten Teile eurer Ideen. Gerne mit Übertreibungen. Dann passe die Werbung an unterschiedliches Publikum an.

Symbolik | Open Table | Stimme der Museumsbesucher



Organisation



Workshop: #WasWäreWenn...?

Organisation | 2. These zu Design und Demokratie

1

THESE

(siehe: *Friedrich von Borries. Politics of Design, Design of Politics Vier Thesen zu Design und Demokratie*)
Fundamentaler ist die zweite These. Die aktuellen Verfahrensformen in der repräsentativen Demokratie haben an Funktionalität eingebüßt und es stellt sich die Frage, ob Parteien noch die Prozesse der demokratischen Willensbildung moderieren können. Design kann neue Organisationsmodelle, Verfahrensweisen und Beteiligungsformen (jenseits des plebiszitären Populismus) imaginieren und kann Ideen entwickeln, um das bestehende System durch neue Elemente, wie z. B. das Losverfahren zu ergänzen.

2

SCHRITT I | FRAGESTELLUNGEN (AUFGABENDEFINITION)

Organisation? Wenn nur ein Teil der Wahlberechtigten zur Wahl gehen, dann stimmt etwas nicht. Brauchen wir für alles einen Repräsentanten, oder kann man manches auch direkt entscheiden? Oder dem Los eine Chance geben, um Menschen in Verantwortung zu bringen? Und welche Form von demokratischer Meinungsbildung jenseits der klassischen Parteien können wir uns vorstellen? (siehe: *Basislager Demokratie*)

>> *Was wäre, wenn...*

... alles was ich konsumiere, einen Einfluss auf die Wahlergebnisse hätte?

Welche neuen Formen gibt es, in denen wir politisch aktiver werden können?

>> LÖSUNGSANSÄTZE ENTWERFEN | BRAINSTORMING REGELN (MAX. 45 MIN)

Beurteilung vermeiden. Es gibt keine schlechten Idee in einem Brainstorm. Die Ideen können später sortiert werden.

Unterstütze wilde Ideen. Auch wenn eine Idee auf den ersten Blick nicht realistisch erscheint, kann sie als Impuls für eine andere Idee dienen.

Bau auf die Ideen der anderen auf. Wenn du die Idee von einem Teamkollegen hörst, denk „und...“ anstatt „aber...“, um so offen und fördernd wie möglich zu bleiben.

Bleib fokussiert. Um mehr aus deinem Brainstorm herauszuholen, bleib bei deiner #WasWäreWenn-Frage.

Ein Gespräch nach dem anderen. Alle Ideen sollen gehört werden, sodass nur eine Person per Runde sprechen soll. Warte bis du dran bist und höre den Ideen der anderen aufmerksam zu.

Sei visuell. Zeichne deine Idee anstatt sie nur zu schreiben. Strichmännchen und einfache Skizzen können viel mehr sagen als Wörter.

Strebe Quantität an. Der beste Weg eine gute Idee zu finden, ist so viele Ideen wie möglich fließen zu lassen.

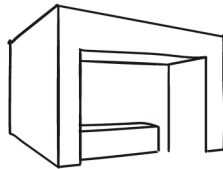
3

SCHRITT II | PROTOTYPE: LÖSUNGSANSÄTZE GESTALTEN (UMSETZUNG)

Aufbauend auf das ausgewählte Szenario können verschiedene Lösungsansätze entworfen werden (diese können z.B. Produkte, Räume, Dienstleistungen oder Systeme sein), um daraus Prototypen zu gestalten: In Form von Modellen, Installationen, Kleidung, Performance, Rollenspiel, Diagrammen, Werbeanzeigen, Manifesten, Büchern, Apps, Bürgerinitiativen, Projektideen, usw.



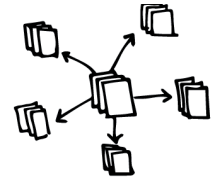
PRODUKTE



RÄUME



DIENSTLEISTUNGEN



SYSTEME

>> TIPPS | VOM BRAINSTORM ZUM PROTOTYP (90 MIN)

Ideen fangen. Notiere die Ideen während des Brainstorms und hänge die Notizen an der Wand auf.

Die „Kerne“ finden. Jeder Teilnehmer kann 3 bis 5 Post-it-Notizen aussuchen, die er/sie für interessant hält: Platziere die Auswahl auf einem neuen Blatt.

Gruppierung. Sortiere ähnlichen Ideen in bestimmten Gruppen/ Kategorien. Gib jeder Kategorie einen Übertitel, dies hilft die Gedanken zu sortieren.

Festlegung des Prototyps. Bewertet eure besten Ideen und stimmt gemeinsam ab, welcher Ansatz als Prototyp dargestellt werden soll.

>> PROTOTYPING SESSION | BEISPIELE VON PROTOTYPING-METHODEN

Modell bauen. Stellt ein 3D-Modell von eurer Idee her. Mit Papier, Karton, Stoffen, Kabelbinder, alles was zur Verfügung steht. Halte es einfach, „quick & dirty“.

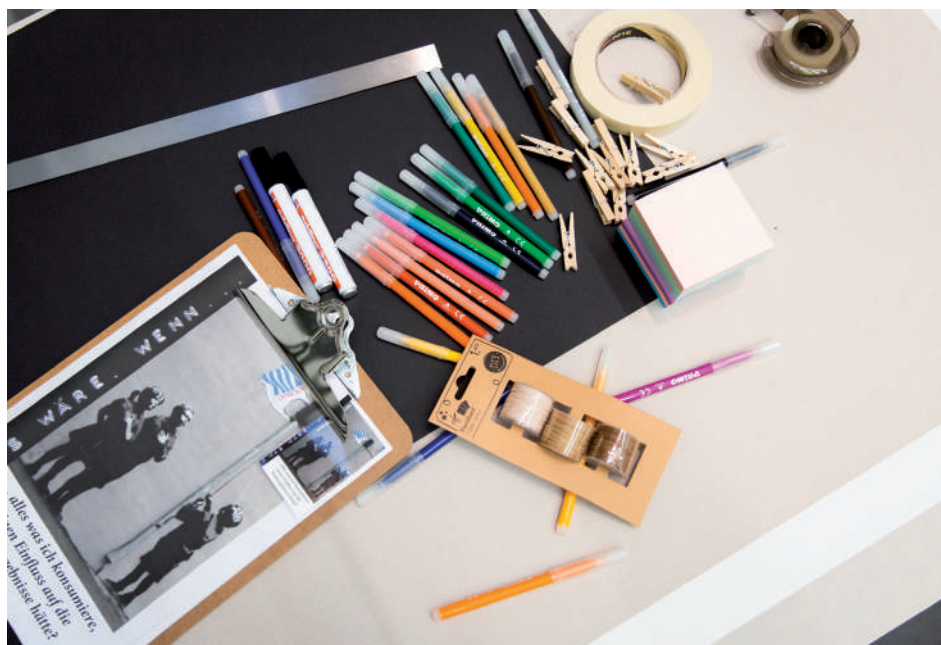
Mock-up erstellen. Baue Mock-ups von digitalen Tools oder Webseiten mit einfachen Skizzen von Bildschirmen auf Papier. Platziere das Mock-up aus Papier auf dem Bildschirm eines Laptops, Tablets oder Handys, um die Idee zu demonstrieren.

Rollenspiel darstellen. Spielt die Erfahrung von euren Ideen durch. Versuche die Rolle derjenigen darzustellen, die Teilnehmer an einer Situation sind. Denk daran, einfache Requisiten, Kostüme/ Accessoires zu tragen, um den Ansatz realistisch darzustellen.

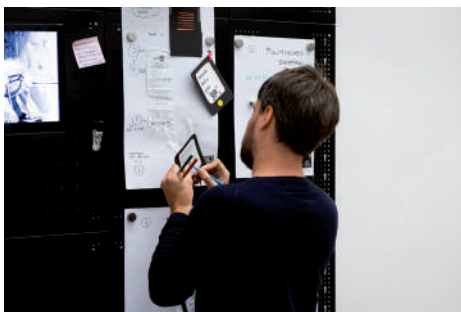
Diagramm zeichnen. Entwerfe die Struktur der Prozesse, die Aufteilung der Schritte, oder den Weg, den eure Idee am besten darstellt.

Geschichte schreiben. Erzählt die Geschichte eurer Idee aus der Zukunft. Beschreibt was/wie die Idee sein könnte: Als Zeitungsartikel, als Stellenbeschreibung, usw. Wichtig ist, dass man darüber liest, als ob die Idee in der Tat existiert bzw. umgesetzt worden ist.

Werbeanzeige entwerfen. Kreiere eine Fake-Werbung und zeig die besten Teile eurer Ideen. Gerne mit Übertreibungen. Dann passe die Werbung an unterschiedliches Publikum an.







28.01.13 VORBEREITUNG ZUM PROZESS
 POLITISCHE BEZIEHUNGS ZUSAMMENHANG DURCH WÄHLEN
 Produktwahl
 Produktwahl
 POLITIK KANN NICHT ALLES REGELN
 HERSTELLER = PARTIZIPATION
 "STEUER - WIRTSCHAFT" - WIRTSCHAFT
 WASSER WIRTSCHAFT
 VERTEILUNGS - SCALA PRO PRODUKT
 Policy ethics
 SINGULÄR WÄHLEN
 POLITIK WÄHLEN
 POLITISCHES PROFIL OFFENTLICH
 PARTEI - SUPERMÄRKTE
 "PAYBACK - KARTEN"

PREACHBACK APP
 "PRACTICE WHAT YOU PREACH"
 "BE DO NOT DO UNTO OTHERS, AS YOU DO NOT WANT THEM TO DO TO YOU."
 TYPISCHER BEZAHLVORGANG
 → SUPERMARKT BEZUCH
 → WAREN IN WARENKORB

PRACTICE WHAT YOU PREACH!
 SMARTPHONE
 COMPUTER
 PRODUKT-KAUF
 PAYBACK-KARTE
 KREDITKARTE
 COMPUTER SPIEL Gaming
 PAYBACK-KARTE
 SMARTPHONE

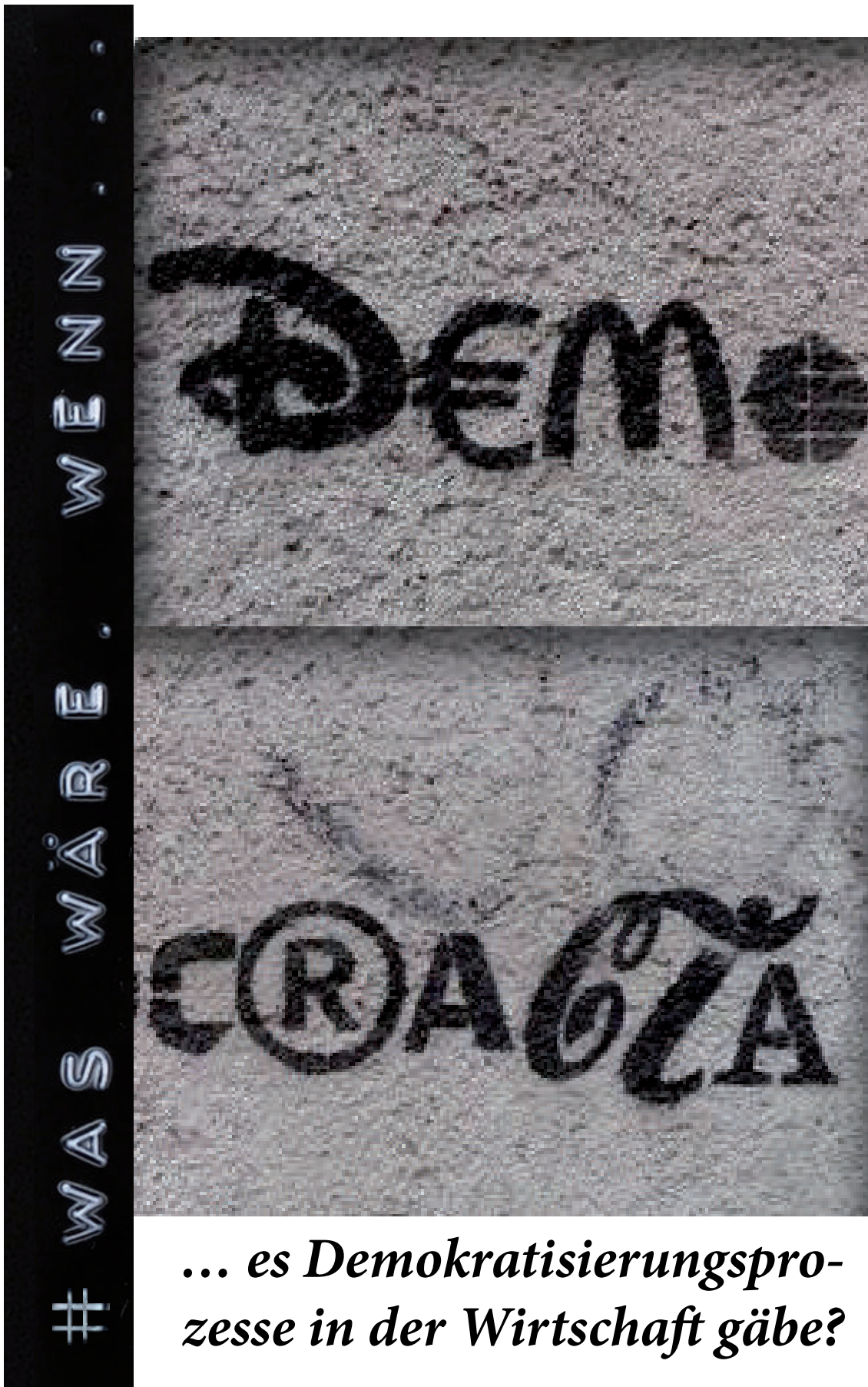
1. KONSUM DIGITAL + ANALOG
 2. PRODUKT - WAHL
 3. KASSE
 4. KASSE ZELLE
 5. MIT QR-CODE
 SMARTPHONE Liest QR-CODE
 7-1
 = 6

2. POLITISCHES SHOPPING PROFIL
 WIE WAR ICH RECENT?
 PRO EINGANG

8. POLITISCHES SHOPPING PROFIL
 GAMIFICATION
 DAS WÄHST DU LEBEN WIE DU SIND GELICHT
 PRODUKT-KAUF

9. CALL TO ACTION!
 LOS GEHT'S!
 VERÄNDERE DICH!
 CALL-TO-ACTION WANT TO CHANGE YOUR LIFE? SPEND TO

Alltag



Workshop: #WasWäreWenn...?

Alltag | 3. These zu Design und Demokratie

1 THESE

(siehe: *Friedrich von Borries. Politics of Design, Design of Politics Vier Thesen zu Design und Demokratie*)

In weiten Teilen der Gesellschaft beschränkt sich die Vorstellung von Demokratie bisweilen auf einen Verwaltungsapparat und die wiederkehrenden Wahlen. Die alltäglichen und zivilgesellschaftlichen Sphären des Politischen werden dabei oft vernachlässigt. Demokratie wird nur dann erfolgreich sein, so die dritte These, wenn die Bürger die demokratischen Grundrechte und die freiheitlich demokratische Grundordnung (FDGO) wirklich leben und sich alltäglich aktiv an der Gestaltung der Gesellschaft in ihrem direkten Lebensumfeld beteiligen. Die alltäglichen Organisationen und Institutionen müssen demokratisch verfasst sein und mehr Teilhabe durch Demokratisierung, Dezentralisierung und Selbstverwaltung ermöglichen.

2 SCHRITT I | FRAGESTELLUNGEN (AUFGABENDEFINITION)

Alltag? Die wichtigsten Entscheidungen unserer Gesellschaft, wie die über Krieg und Frieden, treffen wir demokratisch – aber unser Alltag ist hierarchisch und eher absolutistisch als demokratisch organisiert. Wie lässt sich Demokratie alltäglich leben – in der Schule, am Arbeitsplatz in Unternehmen oder der staatlichen Verwaltung? (siehe: *Basislager Demokratie*)

>> *Was wäre, wenn...*

... es Demokratisierungsprozesse in der Wirtschaft gäbe?

Könnten die Nutzer/ Verbraucher abstimmen, wer große Unternehmen (wie z.B. Google oder Facebook) regieren darf, und wie sie regieren sollen?

>> LÖSUNGSANSÄTZE ENTWERFEN | BRAINSTORMING REGELN (MAX. 45 MIN)

Beurteilung vermeiden. Es gibt keine schlechten Idee in einem Brainstorm. Die Ideen können später sortiert werden.

Unterstütze wilde Ideen. Auch wenn eine Idee auf den ersten Blick nicht realistisch erscheint, kann sie als Impuls für eine andere Idee dienen.

Bau auf die Ideen der anderen auf. Wenn du die Idee von einem Teamkollegen hörst, denk „und...“ anstatt „aber...“, um so offen und fördernd wie möglich zu bleiben.

Bleib fokussiert. Um mehr aus deinem Brainstorm herauszuholen, bleib bei deiner #WasWäreWenn-Frage.

Ein Gespräch nach dem anderen. Alle Ideen sollen gehört werden, sodass nur eine Person per Runde sprechen soll. Warte bis du dran bist und höre den Ideen der anderen aufmerksam zu.

Sei visuell. Zeichne deine Idee anstatt sie nur zu schreiben. Strichmännchen und einfache Skizzen können viel mehr sagen als Wörter.

Strebe Quantität an. Der beste Weg eine gute Idee zu finden, ist so viele Ideen wie möglich fließen zu lassen.

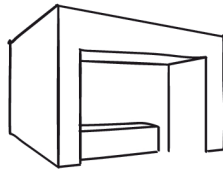
3

SCHRITT II | PROTOTYPE: LÖSUNGSANSÄTZE GESTALTEN (UMSETZUNG)

Aufbauend auf das ausgewählte Szenario können verschiedene Lösungsansätze entworfen werden (diese können z.B. Produkte, Räume, Dienstleistungen oder Systeme sein), um daraus Prototypen zu gestalten: In Form von Modellen, Installationen, Kleidung, Performance, Rollenspiel, Diagrammen, Werbeanzeigen, Manifesten, Büchern, Apps, Bürgerinitiativen, Projektideen, usw.



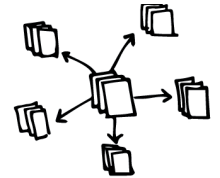
PRODUKTE



RÄUME



DIENSTLEISTUNGEN



SYSTEME

>> TIPPS | VOM BRAINSTORM ZUM PROTOTYP (90 MIN)

Ideen fangen. Notiere die Ideen während des Brainstorms und hänge die Notizen an der Wand auf.

Die „Kerne“ finden. Jeder Teilnehmer kann 3 bis 5 Post-it-Notizen aussuchen, die er/sie für interessant hält: Platziere die Auswahl auf einem neuen Blatt.

Gruppierung. Sortiere ähnlichen Ideen in bestimmten Gruppen/ Kategorien. Gib jeder Kategorie einen Übertitel, dies hilft die Gedanken zu sortieren.

Festlegung des Prototyps. Bewertet eure besten Ideen und stimmt gemeinsam ab, welcher Ansatz als Prototyp dargestellt werden soll.

>> PROTOTYPING SESSION | BEISPIELE VON PROTOTYPING-METHODEN

Modell bauen. Stellt ein 3D-Modell von eurer Idee her. Mit Papier, Karton, Stoffen, Kabelbinder, alles was zur Verfügung steht. Halte es einfach, „quick & dirty“.

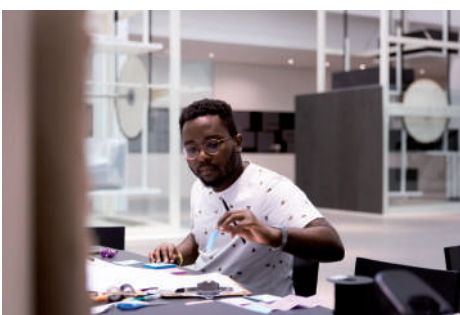
Mock-up erstellen. Baue Mock-ups von digitalen Tools oder Webseiten mit einfachen Skizzen von Bildschirmen auf Papier. Platziere das Mock-up aus Papier auf dem Bildschirm eines Laptops, Tablets oder Handys, um die Idee zu demonstrieren.

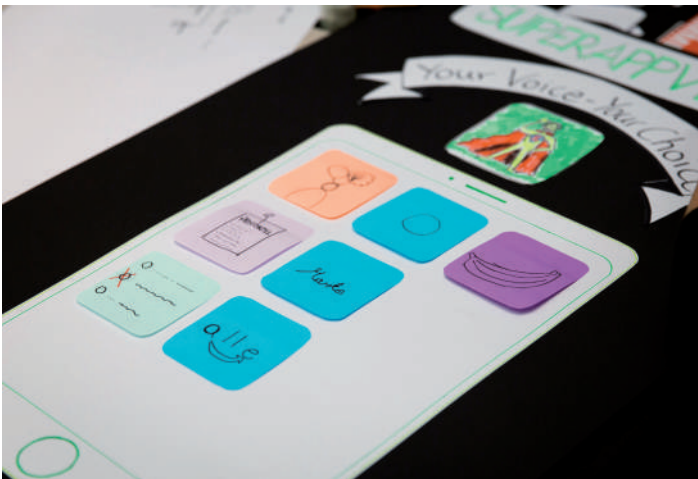
Rollenspiel darstellen. Spielt die Erfahrung von euren Ideen durch. Versuche die Rolle derjenigen darzustellen, die Teilnehmer an einer Situation sind. Denk daran, einfache Requisiten, Kostüme/ Accessoires zu tragen, um den Ansatz realistisch darzustellen.

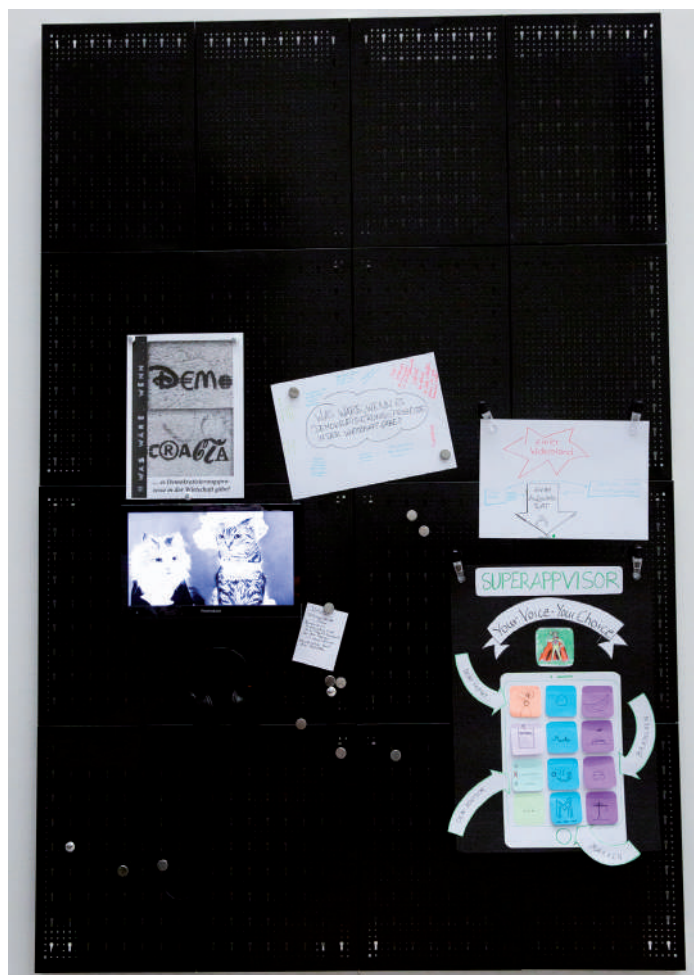
Diagramm zeichnen. Entwerfe die Struktur der Prozesse, die Aufteilung der Schritte, oder den Weg, den eure Idee am besten darstellt.

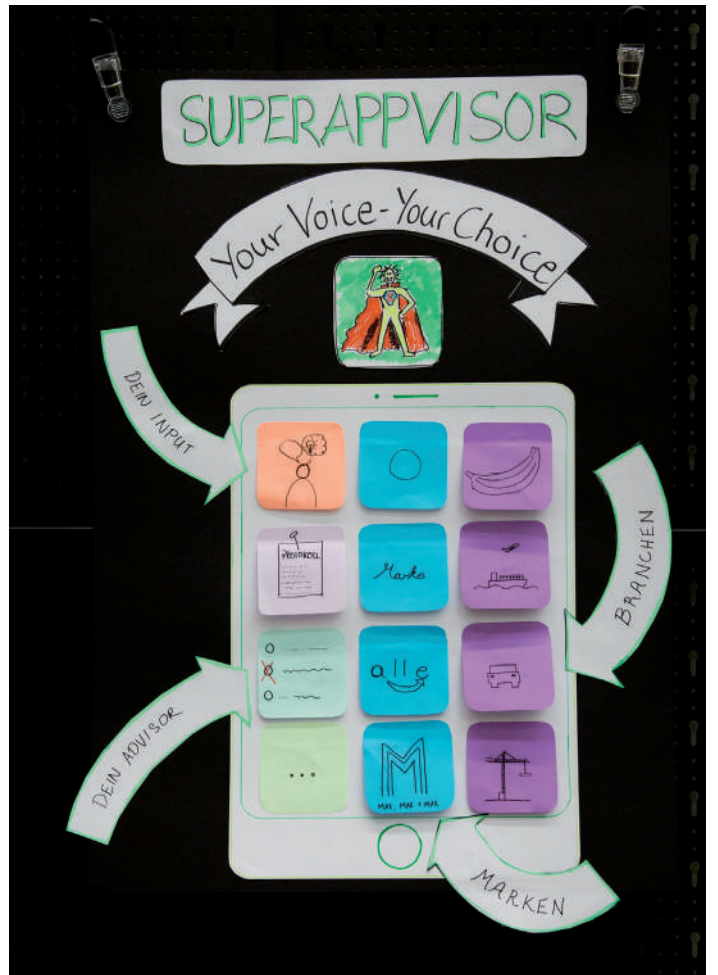
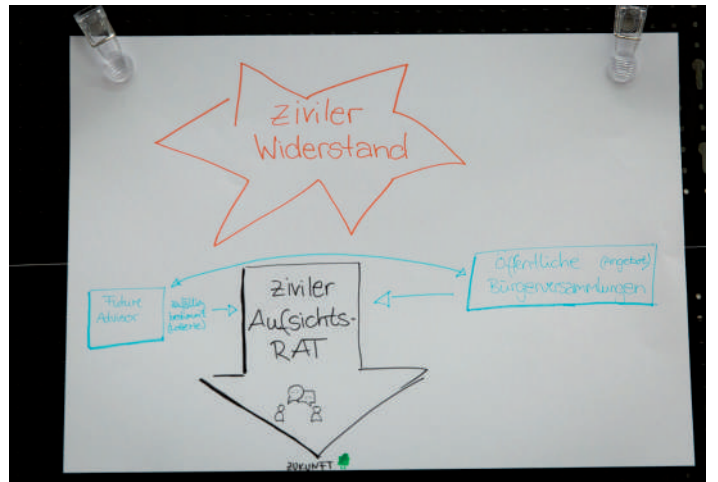
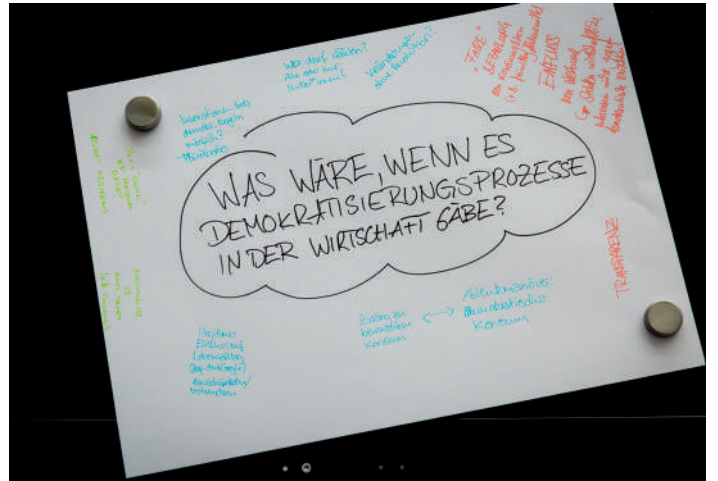
Geschichte schreiben. Erzählt die Geschichte eurer Idee aus der Zukunft. Beschreibt was/wie die Idee sein könnte: Als Zeitungsartikel, als Stellenbeschreibung, usw. Wichtig ist, dass man darüber liest, als ob die Idee in der Tat existiert bzw. umgesetzt worden ist.

Werbeanzeige entwerfen. Kreiere eine Fake-Werbung und zeig die besten Teile eurer Ideen. Gerne mit Übertreibungen. Dann passe die Werbung an unterschiedliches Publikum an.









Referenzraum



Workshop: #WasWäreWenn...?

Referenzraum | 4. These zu Design und Demokratie

1 THESE

(siehe: *Friedrich von Borries. Politics of Design, Design of Politics Vier Thesen zu Design und Demokratie*)
 Unsere heutige Demokratie beruht auf dem Prinzip des Nationalstaats, dieser wiederum auf der Vorstellung, dass Individuen sich dauerhaft räumlich fassen ließen und ein besonderer Zusammenhalt durch gemeinsame Sprache, Abstammung, Kultur und Geschichte (Vergangenheit) bestünde, der zu gegenseitiger Solidarität verflochten. Vor dem Hintergrund von Globalisierung und Migration lässt sich die räumliche Vorstellung von Staatlichkeit perspektivisch nicht mehr aufrechterhalten und es ist fraglich, ob die Vorstellung gemeinsamer Abstammung, Kultur und Geschichte noch zutrifft. Design kann darüber spekulieren, welches post-nationalstaatliche System in Zukunft die Wahrung und Durchsetzung demokratischer Rechte (und Pflichten) garantieren und als Identifikationsraum ihrer Teilhaber dienen kann.

2 SCHRITT I | FRAGESTELLUNGEN (AUFGABENDEFINITION)

Referenzraum? Sind sie Münchner, Berliner, Frankfurter? Sind sie Deutscher? Sind Sie Europäer? Oder Bürger dieser Welt? Viele Demokratiemodelle beruhen auf der territorialen Konzeption eines Nationalstaats. Aber viele Menschen leben heute ein Leben, das nicht mehr an nationale Identität gebunden sein will. Wie organisiert sich eine globale Demokratie, bei der das wechselseitige Solidaritätsversprechen nicht an einer Grenze halt macht? (siehe: *Basislager Demokratie*)

>> *Was wäre, wenn...*

... es keine nationalstaatlichen Grenzen mehr gäbe?

Auf welcher Basis außergeografischer Räume könnte über globale Probleme abgestimmt werden?

>> LÖSUNGSANSÄTZE ENTWERFEN | BRAINSTORMING REGELN (MAX. 45 MIN)

Beurteilung vermeiden. Es gibt keine schlechten Idee in einem Brainstorm. Die Ideen können später sortiert werden.

Unterstütze wilde Ideen. Auch wenn eine Idee auf den ersten Blick nicht realistisch erscheint, kann sie als Impuls für eine andere Idee dienen.

Bau auf die Ideen der anderen auf. Wenn du die Idee von einem Teamkollegen hörst, denk „und...“ anstatt „aber...“, um so offen und fördernd wie möglich zu bleiben.

Bleib fokussiert. Um mehr aus deinem Brainstorm herauszuholen, bleib bei deiner #WasWäreWenn-Frage.

Ein Gespräch nach dem anderen. Alle Ideen sollen gehört werden, sodass nur eine Person per Runde sprechen soll. Warte bis du dran bist und höre den Ideen der anderen aufmerksam zu.

Sei visuell. Zeichne deine Idee anstatt sie nur zu schreiben. Strichmännchen und einfache Skizzen können viel mehr sagen als Wörter.

Strebe Quantität an. Der beste Weg eine gute Idee zu finden, ist so viele Ideen wie möglich fließen zu lassen.

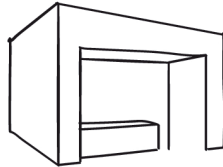
3

SCHRITT II | PROTOTYPE: LÖSUNGSANSÄTZE GESTALTEN (UMSETZUNG)

Aufbauend auf das ausgewählte Szenario können verschiedene Lösungsansätze entworfen werden (diese können z.B. Produkte, Räume, Dienstleistungen oder Systeme sein), um daraus Prototypen zu gestalten: In Form von Modellen, Installationen, Kleidung, Performance, Rollenspiel, Diagrammen, Werbeanzeigen, Manifesten, Büchern, Apps, Bürgerinitiativen, Projektideen, usw.



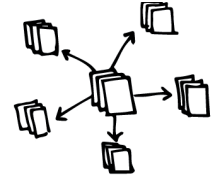
PRODUKTE



RÄUME



DIENSTLEISTUNGEN



SYSTEME

>> TIPPS | VOM BRAINSTORM ZUM PROTOTYP (90 MIN)

Ideen fangen. Notiere die Ideen während des Brainstorms und hänge die Notizen an der Wand auf.

Die „Kerne“ finden. Jeder Teilnehmer kann 3 bis 5 Post-it-Notizen aussuchen, die er/sie für interessant hält: Platziere die Auswahl auf einem neuen Blatt.

Gruppierung. Sortiere ähnlichen Ideen in bestimmten Gruppen/ Kategorien. Gib jeder Kategorie einen Übertitel, dies hilft die Gedanken zu sortieren.

Festlegung des Prototyps. Bewertet eure besten Ideen und stimmt gemeinsam ab, welcher Ansatz als Prototyp dargestellt werden soll.

>> PROTOTYPING SESSION | BEISPIELE VON PROTOTYPING-METHODEN

Modell bauen. Stellt ein 3D-Modell von eurer Idee her. Mit Papier, Karton, Stoffen, Kabelbinder, alles was zur Verfügung steht. Halte es einfach, „quick & dirty“.

Mock-up erstellen. Baue Mock-ups von digitalen Tools oder Webseiten mit einfachen Skizzen von Bildschirmen auf Papier. Platziere das Mock-up aus Papier auf dem Bildschirm eines Laptops, Tablets oder Handys, um die Idee zu demonstrieren.

Rollenspiel darstellen. Spielt die Erfahrung von euren Ideen durch. Versuche die Rolle derjenigen darzustellen, die Teilnehmer an einer Situation sind. Denk daran, einfache Requisiten, Kostüme/ Accessoires zu tragen, um den Ansatz realistisch darzustellen.

Diagramm zeichnen. Entwerfe die Struktur der Prozesse, die Aufteilung der Schritte, oder den Weg, den eure Idee am besten darstellt.

Geschichte schreiben. Erzählt die Geschichte eurer Idee aus der Zukunft. Beschreibt was/wie die Idee sein könnte: Als Zeitungsartikel, als Stellenbeschreibung, usw. Wichtig ist, dass man darüber liest, als ob die Idee in der Tat existiert bzw. umgesetzt worden ist.

Werbenzeige entwerfen. Kreiere eine Fake-Werbung und zeigt die besten Teile eurer Ideen. Gerne mit Übertreibungen. Dann passe die Werbung an unterschiedliches Publikum an.





„World - Rescue - Vision“

Ziel des Projektes ist es die uns zur Verfügung stehenden Gemeinshaftsgüter stark + wachhaltig zu erhalten, stärken und Gemeinschaften durch eine Wachordnung in supranationales Recht zu formulieren. Die supranationale Gesetzgebung ist dabei bindend an nationalen Recht + vorrangig.

Gemeinschaftsgüter:

- gen der du siehst
- Nach sehen nicht
- ökologisch es
- Gleichgewicht: Luft, Boden, Weltmeer, Flora + Fauna

für das Wohl orient **Leader***

Projektbesch

- Problem

Das bringt

- gutes
- Fähigkeit
- weltweit mit Erfolg
- Schaffung
- diplomatisch
- langjährig
- souverän
- Reisebere
- Konflik
- Erfolge
- Ungewiss
- Sprachlich
- MS of
- Führer
- Bereitsch

Res. Inter

für das Projekt „WELT“ sucht die gemeinwohlorientierte AG zum 1.1.2020 eine*n **Leader*in** (m/w/d) (Vollzeit)

Projektbeschreibung

- Problem:
 - „Lunge“ der Welt brennt
 - planetare Grenzen überschritten
 - Ressourcen gehen zu Neige
 - Konfliktherde

Das bringen Sie mit / Aufgabenbeschreibung

- gutes Netzwerk
- Fähigkeit Konzepte zu entwickeln
- weltweite Werkedebatte: partizipativ, integrativ, inklusiv mit Ergebnissen, die in bestehendes Recht übersetzbar sind
- Schaffung von Partizipationsräumen
- diplomatisches Geschick
- langjährige Erfahrung Projektmanagement
- souveräne Führungspersönlichkeit
- Reisebereitschaft
- Konfliktfähigkeit / diversity expert
- Erfahrung in Konzepten mit Mediation und Moderation
- Umgang mit verschiedenen Stakeholdern
- Sprachkenntnisse in Ballyonisch und Esperanto erwünscht (ca)
- MS Office Kenntnisse
- Führerschein Klasse B und Fluglizenz
- Bereitschaft zu Überstunden

Bei Interesse bitte **Lebenslauf, Anschreiben und aktuelle Zeugnisse** (inkl. 2-3 Referenzen) bis zum **30.10.19** an **fke@welt.de**. Bitte fügen Sie auch Ihre Gehaltsvorstellung und Ihr frühestes Eintrittsdatum hinzu.

- Fu...
- Deut...
- g...
- v...
- W...
- (p...
- Unow
- zu des
- Ensi

est

ng

klusiv
v sind

versione

into

aktuelle

10.19

Gebots-

zu.

lunes capitalistas luter-
 schenke besteht aus ca.
 8000. Personen.
 Wir sind nicht nur organisiert
 und auf jedem Kontinent
 vertreten.
 Wir sprechen uns auf konti-
 nentlicher Basis Nordamerikas
 mit dem Ziel zur weiteren
 Expansion zum Ende.



- Personen - s Ver-
 antwortungs - +
 Würdensträger -
- Verantwortungsbewusstsein
- gutes Urteilsvermögen
- Gestaltungskraft
- Soziales
 Lernen

- Interdisziplinäre
 Denkweisen
- globalbewusst sein
- vielsprachigkeit
- Werte bewusst sein
- postkolonialer
 Know How
 in der Policies -
 Entwicklung



weitere Referenzen:
allwecan-do.com



Kalinca Vicente,

geboren in São Paulo, Brasilien, wohnt und arbeitet in Deutschland seit 2001. Sie hat das Studium der Architektur und Stadtplanung an der Unicamp in Campinas und an der Technischen Universität Stuttgart absolviert. 2012 gründete sie das Büro *allwecando* und arbeitet seitdem freiberuflich als Architektin, Kostüm- und Bühnenbildnerin. Seit 2016 kooperiert sie im Bereich Bühnenbild, Kostüme und Regieassistenz mit diversen Theatergruppen in München, besonders im Bereich Kunst und Inklusion. Von 2016 bis 2017 leitete sie die Gestaltungsworkshops *Open_Hands* im Rahmen des Projektes *YES, WE'RE OPEN* an der Pinakothek der Moderne, wo sie seit 2017 ebenfalls als Referentin für den KunstWerkRaum tätig ist.

DANKE!

An die Pinakothek der Moderne,
an die Neuen Sammlung - The Design Museum,
an Herrn Friedrich von Borries und
an die Bundeszentrale für Politische Bildung
für das sensationelle Open Call und
für das partizipative Auswahlverfahren
(einfach klasse!)

An die Jury und
an die anderen Bewerber
für die Auswahl von #WasWäreWenn...?

An Frau Xenia Riemann-Tyroller
für die tolle Organisation und Unterstützung

An die Fotografin Christin Büttner
für die Professionalität und die wunderschöne Fotos

An die wunderbaren Teilnehmer
für den Spaß und das Engagement

An meinen großartigen Jan
für Alles