

Ausstellung

„Eine solidarische Welt gestalten“

Eine interaktive Ausstellung

Ziele

- solidarische Gesellschaft sinnlich (emotional, ästhetisch, haptisch,...) erfahrbar machen
- Information über eine solidarische Gesellschaft/Ökonomie
- Abbau von Angst vor dem Wandel
- Besucher durch interaktive Elemente aktivieren
- persönlichen (nicht monetären) Gewinn einer solidarischen Gesellschaft begründen und erfahrbar machen

Zielgruppen

- Alle Bürger*innen, die grundsätzlich offen für einen gesellschaftlichen Wandel sind
- Je nach Ausstellungsraum können spezifische Zielgruppen angesprochen werden, z.B.
 - SDG-Kommunen (vgl. Szenario 2)
 - Kirchengemeinden (OeniD-Arbeit)
 - Alle Bildungsträger
 -

Mögliche Elemente/Inseln/Räume der Ausstellung

Ausstellung – eine solidarische Welt

Demokratie
(Erfahrungsberichte,
Modelle,
Experimente)

Sozialsystem/
Grundversorgung

Eigentum- Commons

Arbeitswelt

Was wollen wir Menschen eigentlich
Glück und erfüllt sein
(Videos, Interviews, Dokumentationen)

Geld-/Finanzsystem

Sackgasse
Kapitalismus

Solidarische
Unternehmen

Solidarische Welt
Best practise/Atlas

Wirtschaft ohne
Wachstum

Ausstellungsräume/Ausstellungenanlässe

- Es gibt einen festen Ort für die Ausstellung (Lüneburg, Berlin,...)
- Die Ausstellung wird Museen angeboten (z.B. Museum der Arbeit in HH)
- Teile der Ausstellung können zu bestimmten Anlässen auf Wanderschaft gehen
 - Veranstaltungen der Akademie (Kongress, öffentliche Tagungen,....)
 - Kirchentagen und ähnlichen „Großveranstaltungen“
 - In Kirchengemeinde anlässlich einer Schwerpunktwoche (OeniD)
 - In Kommunen bei der Umsetzung des SDG-Prozesses
 - In Schulen

Chancen für die Akademie (I)

- Ausstellung im Paket mit Tagungen, Workshops und Vorträgen der Akademie angeboten
- Durch entsprechende Vermarktung in den Medien fließt die Ausstellung in die gesellschaftliche Diskussion ein. (vgl. Marx-Ausstellung in HH)
- Es fließt Geld in die Akademie
- Professionalisierung – mittelfristig ist eine Stelle zur Betreuung der Ausstellung zu schaffen
- Interessierte Bürger*innen in die Arbeit der Akademie einbinden (junge/alte, männlich/weiblich)
- Theoriearbeit wird integriert

Chancen für die Akademie II

- Offenes Konzept:
 - Mitglieder der Akademie und interessierte Bürger*innen bringen sich mit ihren jeweiligen Interessen, Fähigkeiten und Fertigkeiten in das Projekt ein (Theorie, praktische Umsetzung,...)
 - Die Akademie bindet andere Institutionen in der Erstellung und Weiterentwicklung der Ausstellung ein (Vernetzung)
 - Das Projekt ist nie abgeschlossen
 - Anregungen von Besucher*innen verändern die Ausstellung
- Nach dem Besuch der Ausstellung:
 - Aufforderung die Arbeit der Akademie zu unterstützen (passive Mitgliedschaft)
 - Besucher*innen zu workshops/Vorträgen/Seminaren der Akademie einladen
 - „Wir suchen Ihre Mitarbeit“ – Besucher*innen zur Mitarbeit in konkreten Projekten der Akademie einladen (aktive Mitgliedschaft)

Finanzierung

- Fördergelder: beantragt sind bislang ca. 20 000,00€ bei verschiedenen Organisationen (bewilligt sind bis jetzt 5000,00€)
- Langfristig müssen über global engagement und andere Geldgeber weitere Fördergelder eingetrieben werden.
- Frage: Kann die Uni hier unterstützen?

Risiken für die Akademie

- Das Projekt ist einfach zu groß
- Wir verfügen nicht über die personellen Ressourcen
- Wir finden nicht genügend kompetente Kooperationspartner
- Das Projekt ist zu teuer

Stand der Dinge

- Zusage durch „Brot für Welt“: 5000,00€
- Anträge bei engagement global, katholischer Fonds, Die Schwelle, u.a.
- Studentische Arbeitsgruppe aus Bamberg hat die Vorbereitung eines Raumes („Degrowth und gutes Leben“) zugesagt
- Gespräche mit Uni Lüneburg (Projekt innerhalb der „Konferenzwoche – Zukunft gestalten)

Mögliche mediale Umsetzung:

- Informationstafeln mit Texten und Bildern (Rollups, Säulen, Wände,...)
- Videos
 - Interviews (aus Youtube, Mediatheken, etc.)
 - Explainity Videos (in Kooperation mit der Uni Lüneburg)
 - Zukunftsszenarien
- Interaktive Aktivitäten
- Spielräume, Landschaften
- Solidarisches Monopoly (weitere Informationen durch Christoph Ecken)
- Videoraum: Bildschirm plus PC an dem die BesucherInnen nach eigenen Wünschen Filme aufrufen können)
- Whatsapp-Guide: Über einen QR-Code können sich die BesucherInnen alle Filme und Texte auf ihr smartphone herunterladen und so zu jeder Insel (s.u.) die Filme und Materialien individuell anschauen.

Ergänzende Materialien und Aktionen zur Ausstellung

- Didaktisches Material für Schüler/innen
- Informationsmaterial (Faktenblätter)
- Solidopoly-Spiel (in Ausstellung und im Internet – eine Art Strategie-Spiel)
- Ausstellungsblog (Visionen und Ideen der Besucher/innen)
- Raum „Geschichten gesucht“
- Raum: Was tun? - Ideenbörse/Aktionsbörse
- Vernetzungen
- Die Ausstellung kann auf der Homepage der Akademie „besucht werden“

Schritte zur Umsetzung

- Fördergelder
- weitgehende Einbeziehung von Bürger*innen (Studenten, Interessierte,...)
- Dragon-Dreaming workshops
- professioneller Unterstützung durch Unternehmen (z.B. erfon, Uni Lüneburg)
- Inhaltliche Zulieferungen durch die Akademie (Arbeitsgruppen aus der Akademie)
- Entwicklung und Übernahme von Spielen wie Solidopoly (Christoph)
- Kooperation mit der Uni Lüneburg
- Sukzessiver Ausbau der Ausstellung
 - Phase 1: Erste einfache Präsentation auf Wandelwoche in Lüneburg (Oktober 2019)
 - Phase 2: Anregungen aus den workshops (Dragon dreaming) und dem Seminar an der Uni Lüneburg integrieren
 - Phase 3: technische Umsetzungen im medialen und interaktiven Bereich erarbeiten. Dies geschieht in Kooperation mit dem beauftragten Unternehmen und der Uni Lüneburg
 - Erste großer Präsentation der Ausstellung auf dem Kongress der Akademie in 2019

