

Abstract (Track #4): Bildung und Demokratie: Demokratie lernen

SCIENCE GRAFFITI ©

Sprayen, um vernetzt zu lernen und gemeinsam Entscheidungen zu treffen

Jeanette Müller¹ und Ille C. Gebeshuber^{2,3}

¹trustroom, ²Nationale Universität von Malaysia (UKM), ³Technische Universität Wien

Kontaktautoren (anwesend in Hallstatt): jeanette@trustroom.com, ille.gebeshuber@mac.at

In Demokratien spielen **Entscheidungsfindungsprozesse** eine tragende Rolle – beginnend bei der (individuellen) Entscheidung, die StaatsbürgerInnen treffen dürfen/müssen, wen sie zu ihren VertreterInnen wählen, bis hin zu (tagespolitischen) Abstimmungen in unterschiedlichen Regierungsgremien.

Entscheidungen über grundlegende Leitmotive, Werte, die in einer Gemeinschaft/Demokratie gelebt werden möchten, werden meist nicht über formelle Abstimmungen getroffen – aber wie dann?

Uns beschäftigt das Thema Entscheidungsfindungen – als individuelle Herausforderung und im Kollektiv. Bei der Teilnahme an einer ‚Occupy‘ Veranstaltung/Demo in Wien wurde mir (JM) wieder bewusst, wie lähmend und kontraproduktiv schleppende Entscheidungsfindungen sich auswirken können. Als Mitbegründerin der ‚Freien Klasse Wien‘ (Universität für Angewandte Kunst) habe ich in den Neunziger Jahren zahllose Stunden in basisdemokratischen Sitzungen verbracht und bin darüber beinahe zynisch geworden. Während der Arbeit an meiner Dissertation, wo ich zwischen ‚vertrauensbasierten‘ und ‚angstmovierten‘ Denken und Agieren unterschieden habe, bin ich auf die Theorien über gesellschaftliche Entscheidungsmechanismen von Kenneth E. Boulding gestossen (und habe sie vor lauter Begeisterung als Grafik und Graffiti visualisiert - in Folge hat sich SCIENCE GRAFFITI als partizipative Workshops weiterentwickelt).

Entscheidungsfindung bedeutet oftmals, in ein Dilemma zu geraten. Dilemmata seien aber anscheinend, laut Gerald Hüther (Neurobiologe) ganz wunderbar fürs Gehirn. Da wird gelernt und gefeuert! Immerhin.

‚Lernen‘ und zwar **‚Globales Lernen‘** ist der zweite wesentliche Inhalt dieses Abstracts. Globales Lernen versteht sich als pädagogische Antwort auf Globalisierungsprozesse. Dabei wird versucht, vom lange üblichen Kategoriendenken weg zu kommen und global im Blick auf die gesamte Welt zu denken und zu handeln. Das Bildungskonzept ‚Globales Lernen‘ will zu Weltoffenheit und Empathie erziehen. Globales Lernen anzuregen ist eine Hauptmotivation der SCIENCE GRAFFITI Workshops.

Und noch ein letztes Stichwort: **‚Systemdenken‘** - bedeutet die bewusste Wahrnehmung von wechselseitigen Abhängigkeiten, Verbindungen zwischen uns allen und den Lebenswelten und Ideen, die unsere tägliche Realität ausmachen. Diese unsichtbaren Links werden durch SCIENCE GRAFFITI Workshops sehr farbenfroh spür- und sichtbar gemacht.

Die Fragen die uns beschäftigen kreisen um diese Stichworte: Entscheidungsfindungsprozesse – Globales Lernen – Systemdenken.

Wir fragen uns, welche ‚Werkzeuge‘, welche Methoden, Spiele etc. uns behilflich sein können Herausforderungen anzunehmen und Entscheidungen zu treffen und zu

finden, die einem globalen Wohl zuträglich sind. Welche Hinweise und ‚Tools‘ können wir im Leben ums uns finden? Welche Hinweise kann Biomimetics geben, auf welche Spuren bringt uns die eine Nano-Welt hinsichtlich Entscheidungsfindungen auf unterschiedlichen Ebenen?

Entscheidungen betreffen Menschen (als Einzelwesen und als Kollektiv), Tiere (Stichworte auch Rudel, Schwärme, Schwarmintelligenz), Teilchen etc. – was können wir lernen, adaptieren für die Zwecke einer entwickelten Demokratie? Was kann uns unterstützen? Wir glauben, dass SCIENCE GRAFFITI Workshops hilfreich sein können, und möchten dies gemeinsam mit den TeilnehmerInnen der Momentum Konferenz vertiefen, gemeinsam spielen, gestalten und sprayen, dabei der individuellen und kollektiven Kreativität freien Lauf lassen und eine Vielzahl von Entscheidungen treffen, die zu einem gemeinsamen Werk führen.

***„Politische, kreative Bildungsarbeit im Sinne Paolo Freires – weltweit.“
Ottmar Höll über Science Graffiti***

SCIENCE GRAFFITI Workshops verknüpfen politische und ästhetische Bildung und nutzen das emanzipatorische Potenzial nonformaler und informeller Bildungsarbeit.

Sie ermutigen die unterschiedlichsten Menschen (von SchülerInnen, SeniorInnen bis zu Häftlingen, WissenschaftlerInnen, PassantInnen, ManagerInnen) ihre Kreativität und Neugierde zu entdecken und auszubauen.

Es werden individuelle Stencils (Schablonen mit popkulturellen Codes zu entsprechend erarbeiteten Inhalten) angefertigt, gesprayed und dann zu einem gemeinsamen Kunstwerk verbunden. Auf künstlerische Art wird Kooperationskultur und die bewusste Wahrnehmung von wechselseitigen Abhängigkeiten und den Verbindungen zwischen uns allen und unseren Lebenswelten und Ideen, die unsere tägliche Realität gestalten, vermittelt. Diese unsichtbaren Links werden durch SCIENCE GRAFFITI Workshops spür- und sichtbar gemacht.

Kunst + Wissenschaft = Spass = Erkenntnis

SCIENCE GRAFFITI Workshops wurden von Dr. Jeanette Müller seit 2006 entwickelt und in Europa, Südostasien und Südafrika in unterschiedlichen Settings erfolgreich angewendet.

‘Die Diskrepanz zwischen der Notwendigkeit, auf interdependente Weise zu denken und zu handeln, und unseren diesbezüglichen Fähigkeiten bildet den Kern aller großen Probleme, vor denen wir heute stehen. (...) Jeder echte Wandel gründet in neuen Denk- und Wahrnehmungsweisen.’ Peter Senge