

Zukunft gemeinsam formen

Das Projekt

Svizra27 ist als Spiel zum Mitmachen angelegt und wird verschiedene Zukünfte erlebbar machen. Es fordert zur Selbstbefragung wie zur Beantwortung der Frage auf, was uns als Gesellschaft zusammenhält.



Forum Zukunft denken

In und um die Basler Messe findet fortlaufend die Reflexion auf die Landesausstellung statt. Dieser kulturell, gesellschaftliche und kommerziell aufgeladene Ort dient als Raum der Reflexion, Diskussion und des Weiterdenkens. In philosophischen Kongressen, Workshops, Slam-Poetry-Wettbewerben und nächtlichen DJ-Gigs werden die Zukunftsfragen verhandelt. Während der Dauer der Svizra27 ziehen alle lokalen Medien ins Messezentrum. Ein gigantisches Display zeigt den Spielstand an: Wie wollen die Besucher:innen zusammenleben? Wie gestalten wir die gemeinsame Zukunft?

Die laufend produzierten (Zwischen-)Ergebnisse sind die Kollektivszenarien. Letztere wiederum entstehen aus den ebenfalls laufend produzierten Raumzeitkapselszenarien (8), die durch einen wechselnden «Rat der Weisen» (Intellektuelle, Kulturschaffende, Wissenschaftler:innen, Journalist:innen) und Laienberater:innen (Jugendliche, Migrant:innen, ältere Menschen, etc.) ausgewertet und ins Forum eingespeist werden.

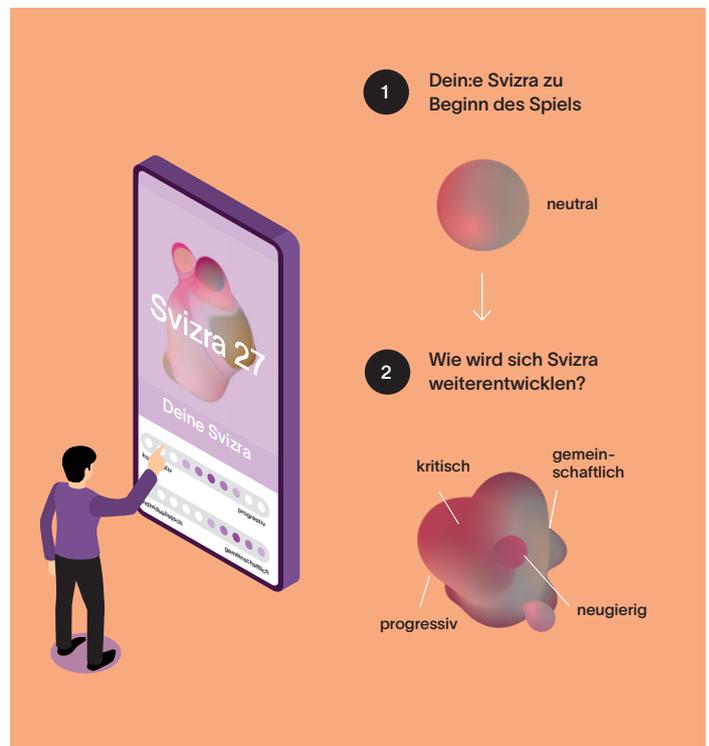
Alle Svizra27 Besucher:innen bekommen auf Wunsch und im Rahmen des Spiels eine Rückkoppelung auf ihre Handy-App um weiterzuspielen («Next-Level»).

Das Forum funktioniert auch eigenständig im grossstädtischen «Grunddrauschen», nicht nur als Bestandteil der Landesausstellung.

Meine Svizra – Kollektive Svizra Übergreifende Experience

Die Besucher:innen erspielen ihre eigene persönliche Zukunft, die sie als dreidimensionale und virtuelle Wesen durch die Ausstellung begleiten. Die Svizras sind als lebendige, wandelbare Formen konzipiert, die sich während des Landesausstellungsbesuchs weiterentwickeln und differenzieren, so dass sich die zunächst einfachen Kugeln kontinuierlich zu komplexen Figuren entfalten. Entscheidend für die Entwicklung der Svizras sind die Interaktionen während und rund um die Svizra27. Dazu gehören die Beantwortung themenspezifischer Fragen, aber auch spielerische Interaktionen oder die Wahl der Transportmittel.

Die Svizras sind als zentrales Element in die Svizra27-App integriert. Sie sollen bereits zuhause neugierig machen, zur aktiven Teilnahme motivieren und folgen der Idee, dass wir unsere eigene Zukunft in den Händen halten. Svizras lassen sich vergleichen, in ihre Parameter aufschlüsseln oder 3D-drucken. Im Forum Basel verschmelzen sie mit allen anderen Formen zum kollektiven Spielstand Svizra27. Die der Kollektivform zugrunde liegenden Daten bilden die Grundlage für die Diskussion und Arbeit im Forum.



Raum- zeitkapseln

Acht Raumzeitkapseln bilden verschiedene (post-)politische Gemeinschaften aus, denen verschiedene Lebensstile sowie Einstellungen und Präferenzen zu bestimmten Lebensbereichen zugrunde liegen. Diese dienen damit der individuellen sowie kollektiven Selbstbefragung und loten die Facetten von individueller Freiheit und Verantwortung für die Gemeinschaft aus. Wäre das ein gutes Leben? Für mich? Für die Gesellschaft?



Remote Farming

Landwirtschaft

Die zentralisierte, grossflächige, vollständig automatisierte Landwirtschaft bildet eine der wichtigsten Umwälzungen in der Landnutzung überhaupt – sowohl global als auch in der Nordwestschweiz. Sie verändert den Beruf der Bäuerin und des Landwirts komplett. Sie eröffnet neue Wertschöpfungsketten, verlangt aber auch ein Umdenken in der Bewirtschaftung. Ein weiterer Fokus liegt auf der Abschaffung der Nutztierhaltung hin zur Herstellung von Laborfleisch.

Die Besucher:in pilgert auf ein Testgelände und erfährt die neue Landwirtschaft sinnlich, indem sie Laborfleisch degustieren oder auf autonom arbeitenden Landwirtschaftsmaschinen mitfahren kann.



Fluid Life

Lebenskunst

Was ist gerechte Globalisierung? Ist die Idee des Nationalstaates als Gefäss in der globalen Vernetzung überholt? Welchen Sinn hat klassische Erwerbstätigkeit, wenn es keine Renten- und Vorsorgesysteme mehr gibt?

In «Fluid Life» gleicht sich die Lebensrealität der Minderheit des globalen Nordens der Mehrheit des globalen Südens an, wo der Alltag schon immer auf Improvisation und Ungewissheit beruhte. Die Besucher:in dieser neuen Welt ist Lebenskünstlerin und geht ihrer Tätigkeit solange nach, wie diese gebraucht wird. Sämtliches Wissen ist frei verfügbar, Besitz, Eigentum und Ersparnis im klassischen Sinn gibt es nicht mehr.



Immaterial Greenhouses

Ernährung

Ernährung

Wie ernähren wir uns in Zukunft? Ein Teil der Nahrungsmittelproduktion wird zunehmend digital und unsichtbar. Die Besucher:in besichtigt High-Tech-Gardening, erntet, kocht und isst ganz im Zeichen von «high-tech do-it-yourself». Das Erlebnis hinterfragt unser Verhältnis zu Lebensmitteln und bietet Anstoss für globale Ernährungsfragen: Was heisst Nahrungsproduktion in einkommensschwachen Regionen im Zeichen von Klimawandel und Hungersnöten?

Fassaden und Dächer werden zu Gewächshäusern und Teile der Altstadt und des Schachens zu Stadtgärten.



Algorithm

Problemlösung

Der Mensch trifft pro Tag ca. 20.000 Entscheidungen. Führt das Abgeben von Entscheidungen an Algorithmen zu einem glücklicheren Leben, frei von Normen, Zwängen und Erwartungen? Der Computer übernimmt das massgeschneiderte Lebenscoaching vom Fitnessplan bis zur idealen Partnerwahl.

Die Besucher:in beantwortet Fragen zu persönlichen Vorlieben, die im Laufe eines Parcours in spielerischen Tests vom Computer «optimiert» werden. Er schlägt ein ideales Leben vor, das dazu anregt über Alltagsgewohnheiten nachzudenken. Zeitgleich stellt eine Maschine ein persönliches «Survival-Package» zusammen, das am Ende an die Besucher:in geliefert wird.



Neighborly Love

Fürsorgearbeit

Die Nächstenliebe ist ein Kernanliegen der christlichen Religion und tief in unserer Kultur verankert. «Neighborly Love» fragt nach dem gesellschaftlichen, ökonomischen und ökologischen Stellenwert der Helfer:innen- und Pflegearbeit. Auch die Tradition der Wohltätigkeitsarbeit wird hinterfragt: oft setzen v.a. wohlhabende Personen und Institutionen einen Teil ihres Vermögens ein. Auf der anderen Seite war die Vereinsarbeit in der Schweiz wichtig für den gesellschaftlichen Zusammenhalt, verliert aber an Zuspruch.

Kirchen, Kapellen und Kathedralen werden zu Kontaktbörsen für soziale und gemeinnützige Arbeit. Der Spieleinsatz der Besucher:in liegt zwischen 1 Stunde und 1 Jahr, reicht vom Einkaufen, Gassigehen bis hin zu Zivil- und Pflegediensteinsätzen, lokal und global.



New Greeks

Künstliche Intelligenz

Werden niedere Arbeiten künftig von Robotern erledigt? Wie erleben wir den Alltag mit künstlicher Intelligenz? Wann ist Arbeit eigentlich Arbeit? Und wem dient meine Arbeit? Ist Kunst Arbeit, die auch von Robotern ausgeführt werden könnte?

Die Besucher:in interagiert in spielerischer Weise mit Robotern, indem sie mittels «Playful Devices» die Schnittpunkte zwischen Künstlicher Intelligenz (KI), Arbeit und Kreativität erforscht.



Freelance Kibbuz

Gemeinschaft

Heutzutage suchen wir uns unsere Gemeinschaft, in der wir leben und arbeiten wollen, frei aus. Wir sind frei von Familie, ethnisch-geografischer Abstammung und sexueller Orientierung. Alte Strukturen wie der Staat, politische Parteien und die Kirche haben als gesellschaftliches Band ausgedient. Die Kollektive werden aufgrund bewusst gewählter, gemeinsamer «Lifestyle-Werte» gebildet.

Die Besucher:in engagiert sich halbtagsweise in «Kibbuzen» und kann dort unterschiedliche Lifestyles erleben. Sie testet Ernährung, Sport und Kultur auf deren Fähigkeit, soziale Bindfähigkeit privat und bei der Arbeit erzeugen zu können.



High Tech Hermit

Individualismus

Pandemien werden zur Normalität, ein Aufenthalt draussen und mit anderen wird zur Lebensbedrohung. Der Mensch lebt allein und zufrieden in seiner Blase, während sich Pflanzen und Tiere ihren Lebensraum zurückholen. Das vom Menschen geprägte Zeitalter neigt sich langsam seinem Ende zu. Technologie und Gesellschaft ermöglichen es, den Geist vom Körper zu entkoppeln und eine virtuelle, autoerotische Beziehung mit uns selbst einzugehen.

Die Besucher:in erhält die Möglichkeit, in die Identität einer Pflanze oder eines Tieres zu schlüpfen und sich die Welt aus dieser Perspektive anzueignen.