

## Anhang

Anhang A: Ausstellungshandout „Commons“

Anhang B: Ausstellungstafel „Logik der Commons / Logik des Marktes“

Anhang C: Leitfaden Interviewrundgänge

## Anhang A

Zum „C“

Das C steht in der Ausstellung für „Commons“ oder „Commoning“. Commons lassen sich grob als Gemeingüter übersetzen, die entweder gemeinschaftlich hergestellt, gepflegt oder genutzt werden. Als Commons können Grund und Boden, Rohstoffe und Wasser, aber auch Wissen verstanden werden. Modelle für über die Jahrhunderte währende Ressourcen-Commons gibt es überall auf der Welt: Bewässerungsanlagen in den Schweizer Alpen, Waldwirtschaft in den Ostkarpaten, Fischerei auf Sri Lanka. Bekannte Beispiele für sogenannte Wissens-Commons sind das freie Online-Lexikon Wikipedia oder Open-Source-Betriebssysteme wie Linux, die von einer Gemeinschaft von Tausenden betrieben und genutzt werden.

Materielle Gemeingüter zählen zu den sogenannten „rivalen“ Commons, deren Verfügbarkeit begrenzt und deshalb umkämpft ist. Wissens-Commons sind immateriell und gelten als „nicht rival“, im Gegenteil, sie wachsen durch steigende Teilhabe. In jedem Fall sind soziale Strukturen notwendig, die viel Kreativität und Improvisation zulassen und dementsprechend wandlungsfähig sind. Das verlangt nach einer aktiven Gruppe von Menschen, die nach gemeinsam erstellten Regeln den Fortbestand des jeweiligen Commons sichern. Dieses gemeinschaftliche Wirken nennt sich „Commoning“. Natürliche Gemeingüter sind aufgrund der Aneignung durch Großkonzerne weltweit massiv gefährdet. Seit Elinor Ostrom 2009 – im Jahr nach der großen Bankenpleite – mit dem Nobelpreis für ihre Arbeit zur Verfassung der Allmende ausgezeichnet wurde, steigt die Aufmerksamkeit für diese Wirtschaftsweise, die im Dienste der Privatisierung bisher gerne als nicht praktikabel dargestellt wurde.

In dieser Ausstellung zeigen wir Projekte, die entweder mittels der Ressource Wissen zum Schutz von natürlichen Gemeingütern beitragen oder in denen Wissen geteilt wird, um gemeinsam kostengünstig zu produzieren – auch für den individuellen Bedarf. Mit den sogenannten „Neuen Räumen der Gemeinschaftlichkeit“ werden Orte vorgestellt, die entweder virtuell oder physisch Platz zum Wissensaustausch und/oder zur Produktion von Dingen bieten.

## Anhang B

# DIE LOGIK DES MARKTES

## Was lässt sich verkaufen und kaufen?

- Wirtschaftswachstum BIP
- Knappheit natürlicher Ressourcen  
ist gegeben oder wird hergestellt
- Privateigentum
- Wegwerfwirtschaft
- Der Mensch dominiert die Natur

## ALTE ARBEIT

- Paradigma der Vollbeschäftigung
- Hierarchische Organisationsstruktur
- Zentralisierung von Wissen und Produktion
- betriebswirtschaftliche (Wissens-)produktion
- Zugang zu Wissen und Technologie wird von  
EigentümerInnen bestimmt
- globalisierte Massenproduktion

## ALTES DESIGN

- feststehender Entwurfsprozess
- AutorInnendesign, Markendesign
- Dominanz von ExpertInnenwissen
- urheberrechtlich geschütztes Design:  
Nutzungsrechte werden von den Eigentümern  
gewährt – oder auch nicht = © Copyright
- Geplante Produktalterung
- Design für die Wegwerfwirtschaft

IDRV nach Silke Helfrich / Logik der Commons und  
des Marktes / Wien, 2017 / aus Silke Helfrich, "Das  
Betriebsystem der Commons", Silke Helfrich und  
Heinrich-Böll-Stiftung: Commons - Für eine neue  
Politik jenseits von Markt und Staat, Bielefeld:  
transcript, 2014, S. 66-68.



## DIE LOGIK DER COMMONS

### Was wird zum Leben gebraucht?

Gemeinwohl  
Genug natürliche Ressourcen für  
alle durch gemeinsame Teilhabe  
Mehrheitseigentum  
Kreislaufwirtschaft  
Kooperative Mensch-Natur-Beziehung

### NEUE ARBEIT

- Gerechte Verteilung der vorhandenen Arbeit: 1/3 Lohnarbeit, 1/3 Selbstversorgung, 1/3 Selbstverwirklichung
- Selbstorganisation und Konsensprinzip
- Dezentralisierung von Wissen und Produktion
- Kooperative (Wissens-)Produktion
- Offener Zugang zu Wissen und Technologien
- Lokale, personalisierte Produktion

### NEUES DESIGN

- Dynamischer Entwurfsprozess
- Partizipatives Design, Co-Design, Open-Source-Design
- Kooperation von ProfessionistInnen und Laien
- Offenes Design: Nutzungsrechte werden von (Co-)DesignerInnen festgelegt = [CC] Creative Commons License
- Modularität und Reparierbarkeit im Hinblick auf Langlebigkeit von Produkten
- Design für die Kreislaufwirtschaft

## Anhang C

Leitfaden Interviewrundgänge Commons

**IDRV – Institute of Design Research Vienna**

durchgeführt von **Martina Fineder (MF)**, **Luise Reitstätter (LR)**

### **1. Treffpunkt:**

In der MAK-Säulenhalle

### **2. Begrüßung und Dank:**

Vor dem Eingang zur oberen Ausstellungshalle

Rahmen: Forschungsprojekt vom IDRV – Institute of Design Research Vienna mit dem Titel „Commons als Denkweise und Innovationsstrategie im Design: Von der Avantgarde zum neuen Industrieparadigma?“ Durchgeführt im Rahmen der Vienna Biennale Ausstellung „StadtFabrik. Neue Arbeit. Neues Design“, unterstützt vom Österreichischen Rat für Forschung und Technologieentwicklung

### **3. Was wollen wir herausfinden?**

Ziel ist es, die Gestaltungsprinzipien und Innovationsstrategien der Commons (= Gemeinwohl/Gemeingüter) aus der Perspektive des Designs für neue alternative Wirtschaftsbereiche zu erschließen.

### **5. Methode:**

Interviewrundgänge mit Vertreter\_innen aus Wirtschaft, Design, Gesellschaft und Forschung, um die Commons-Logiken und Commons-Gestaltungsprinzipien in Bezug auf eine breite gesellschaftliche Wahrnehmung zu beleuchten; Das Forschungsfeld ist die MAK-Ausstellung „StadtFabrik. Neue Arbeit. Neues Design“, in der wir internationale Beispiele von Wissens- und Produktions-Commons im Designkontext präsentieren und in einem Rundgang erfahrbar machen. Das Forschungsfeld wird mit der Praxis des Gehens, des Thinking Aloud (= laut Denkens) und des Gesprächs zwischen den ausgewählten Interviewpartner\_innen und den Forscher\_innen erschlossen.

Wir haben Sie heute in ihrer Rolle als XYZ-ExpertIn eingeladen und möchten Sie bitten, sich im Rundgang auf ihren beruflichen Hintergrund zu beziehen.

### **6. Wer sind wir? Was sind unsere Rollen?**

[www.idrv.org](http://www.idrv.org) INSTITUTE OF DESIGN RESEARCH VIENNA Forschungsbericht

MF: Hauptinterviewerin und Ausstellungskuratorin; MF wird das Aufnahmegerät bei sich tragen.

LR: Sozial- und Kulturwissenschaftlerin, dokumentiert das Sensorische = teilnehmende Beobachtung

## **7. Weg in die Ausstellung**

### **8. Einleitung in die Ausstellung:**

Vor dem Einleitungstext auf Sitzhockern: Vor dem Hintergrund von zunehmender Digitalisierung und rasantem Klimawandel verhandelt diese Ausstellung das Thema Arbeit aus der Perspektive des Designs neu, d.h: Neues Design entwickelt alternative Handlungsweisen für zukunftsfähige und sinnstiftende Felder im Gestaltungsbereich: Dabei wird einerseits gefragt, wie Arbeit für die Gesellschaft geschaffen werden kann. Andererseits wird beleuchtet, welche neuen Felder der Betätigung für Designer\_innen sich in Zukunft erschließen lassen.

### **9. Handout Vignette: Zum „C“ (Im Bericht „Anhang A“)**

### **10. Rundgang skizzieren:**

Wir werden nicht die gesamte Ausstellung besichtigen, sondern werden uns auf 4 Inseln konzentrieren. Das entspricht ca. ¼ der Ausstellung.

Dauer des Rundgangs: ca. 1 Stunde.

Bitte nehmen Sie sich Zeit, die Texte, Objekte und Interviews in Ruhe anzuschauen, lassen Sie sich in Ruhe durch den Kopf gehen, was sie sehen und erfahren. Lassen Sie uns bitte daran teilhaben in dem Sie dabei laut denken. Ich führe Sie zu den jeweiligen Stationen, die mit einem „C“ (Commons) gekennzeichnet sind.

### **11. Station/Insel 1:**

MF: MakerHealth/MakerNurse, My Human Kit/Open Source Bionic Hand

Projekte und Initiativen, die mit dem Gesundheits- und hygienebereich befasst sind.

Startposition vor MakerHealth/MakerNurse mit Projekttext und TEDMED-Talk von Anna Young.

**12. Zwischenstation: Ausstellungstafel „Logic der Commons / Logik des Marktes“**

(Anhang B)

MF: Die Projekte, die wir jetzt gesehen haben, arbeiten im weitesten Sinne nach der Logik der Commons; auf dieser Tafel ist diese Logik plakativ und stark vereinfacht der Gewinnlogik des Marktes gegenübergestellt.

**13. Station/Insel 2:**

WikiHouse und Wikivillage

MF: 1 Einleitung zum Projekt und Projektzusammenhang

**14. Station/Insel 3:**

apertus° Axiom, Open Structures, Fair Cap Open Water Filter,  
Zusatzinfos zum Gedankengut der Open Design;

**15. Station/Insel 4:**

Die Erde als größtes Commons

Vignette 2: Handout Bereichstext

Ende des Rundgangs mit dem Projekt Air Quality Egg

**16. Dank und Verabschiedung; Formular Interviewfreigabe**

(Art der Nennung oder Anonymisierung)