

MARTINA FINEDER &  
LUISE REITSTÄTTER

# **Gemeinsam im Gehen forschen**

**Mobile Methoden als soziale Praxis  
der Wissensproduktion im Design  
für Nachhaltigkeit**

**Keywords:** Forschungsmethoden, Commons, Zwischenmenschliches Design

## Einleitung

In den letzten 20 Jahren hat sich ein stark forschungsbasiertes Design entwickelt, das zunehmend Fragen des Sozialen fokussiert. Je nachdem, ob globale Veränderungen oder konkrete und lokale Problemstellungen einzelner Gruppen adressiert werden, erfährt das Wort ‚sozial‘ im Designkontext unterschiedliche Bedeutungszuschreibungen (Banz 2016; Chen et al. 2016; Resnick 2019; Tonkinwise 2021). Diese reichen von einem allgemeinen Verständnis des Sozialen als ‚gesellschaftlich‘ über ein spezifischeres Fassen des Sozialen als ‚karitativ‘ bis hin zur vergleichsweise mikro-soziologischen Sichtweise des Sozialen als ‚zwischenmenschlich‘ (Fineder und Lang 2020). Im Zeitalter von Partizipation (Mareis et al. 2014; Sanders und Stappers 2008) und Pluralismus (Escobar 2018) ist eine rein lösungsorientierte Gestaltung zur Verbesserung der Lebensqualität via zentral gesteuerter Masterpläne in die Kritik geraten. Vielmehr wird heute ein verstärkter Fokus auf lebensweltliche Kontexte gesetzt und für eine dialogische Designforschung mit zukünftigen Nutzer:innen plädiert (Manzini 2015; Pink et al. 2022). Neue mit dieser Haltung verbundene Arbeitspraktiken führen Gestalter:innen raus aus ihren Planungsbüros und machen Wissensproduktionen im Design mobil.

Mit dem Material Turn und dem Mobility Paradigm wirken zwei miteinander verbundene Veränderungen auf die Wissensproduktion im Design ein. So bringt der Material Turn ein neues Verständnis für die soziale Verfasstheit unserer materiellen Welt mit, indem Dinge (oder Objekte)<sup>01</sup> nicht nur in das soziale Leben eingebunden, sondern als wesentliche Akteur:innen dessen begriffen werden (Hörning 2012; Latour 2008; Moebius und Prinz 2012; Yaneva 2020). Zudem erwachsen aus der ansteigenden Mobilität von Menschen, Dingen und Informationen neue Anforderungen an Forschende und ihre methodischen Arbeitsweisen (Büscher et al. 2011; Büscher und Urry 2009; Manderscheid 2022; Middleton et al. 2021; Sheller und Urry 2006; Urry 2007). Sowohl die Bewegungen von Menschen und Dingen durch reale geografische Räume als auch die Vernetzung von Menschen durch Ideen und Informationen in der digitalen Welt tragen zu Veränderungen und Neubildungen sozialer Realitäten bei. Für ein vertieftes Verständnis des Sozialen in sich rasch verändernden Lebens- und Arbeitswelten – in denen sich die Verhältnisse darin agierender Menschen und

01 In diesem Artikel setzen wir die Termini ‚Dinge‘ und ‚Objekte‘ gleich, jedoch nicht beliebig, sondern entsprechend der beiden Projektkontexte, aus denen die Fallbeispiele stammen. Für die Mühlenspaziergänge ist das der im Kontext der Dingtheorien stehende Sammelband *Zwischenmenschliches Design – Zur Sozialität und Soziabilität der Dinge*. Für die Commons-Ausstellungs-interviewrundgänge fungiert die Vienna-Biennale-Ausstellung *StadtFabrik: Neue Arbeit. Neues Design* als Entwicklungsrahmen. Aufgrund der im Ausstellungskontext üblichen Bezeichnung von Dingen aller Art als *Ausstellungsobjekte* sprechen wir hier von den Dingen als ‚Objekte‘.

Dinge immer wieder neuformieren – bedarf es einer besonderen Sensibilität für das Sensorische und Emotionale [Law und Urry 2004, S. 403 f.].

Vor diesem theoretischen Hintergrund verstehen wir diesen Artikel als ein methodisches Plädoyer für eine dialogische Wissensproduktion in mobilen Forschungssituationen. Exemplifiziert wird unser im langjährigen Austausch entwickelter transdisziplinärer Forschungszugang durch zwei Fallbeispiele aus dem Design für Nachhaltigkeit: Während die autoethnografisch geprägten Mühlenspaziergänge die Bedeutung von Dingen für zwischenmenschliche Beziehungsgefüge im Bereich des kollektiven Wohnens erörtern, zeigen die Commons-Ausstellungsinterviewrundgänge Möglichkeiten der Befragung im öffentlichen Raum der Ausstellung und der Übertragung von Gemeinwohl-Logiken auf konventionelle Gestaltungs-, Produktions- und Wirtschaftspraktiken auf. Methodische Prämissen des mobilen Forschens als soziale Praxis, die beide Fallbeispiele vereinen, gehen ihrer Darstellung voraus. Die Conclusio fasst wiederum Differenzen der individuellen Herangehensweisen sowie inhaltliche Kongruenzen hinsichtlich Nachhaltigkeit im Design in postindustriellen und posttraditionellen Lebens- und Arbeitswelten.

## 1 Mobiles Forschen als soziale Praxis

In der Kunst, im Design sowie in der Architektur wird die gemeinsame gehende Erforschung von Umweltwahrnehmungen nach dem Soziologen und Kunsttheoretiker Lucius Burckhardt auch ‚Spaziergangswissenschaft‘ genannt und vor allem zu Planungs- oder Gestaltungszwecken genutzt [Burckhardt 2006; Weisshaar 2013]. Unser Zugang des mobilen Forschens referenziert Ansätze aus der Ethnographie [Leder Mackley und Pink 2017; Lee und Ingold 2006; Pink 2015; Pink et al. 2020], innerhalb derer das gemeinsame Gehen bei der Erkundung sozialer Praktiken einen hohen Stellenwert hat. Als eine aus dem Alltag bekannte Erfahrung gilt in der Ethnographie das Gehen zum einen als soziale Praxis *per se* [Lee und Ingold 2006, S. 67], in die sich Forscher:innen wie Teilnehmer:innen rasch und unkompliziert einfinden können. Zum anderen entsteht über das geteilte Umfeld und Sichtfeld beim gemeinsamen Gehen eine spezifische „Sozialität der Kopräsenz“ [Reitstätter und Fineder 2021, Absatz 48], die wesentlich zum beidseitigen Verständnis des situativ Wahrgenommenen beiträgt. Beteiligte können sich über das Gehen gewissermaßen einen gemeinsamen Erfahrungsraum erschaffen [Pink 2015, S. 82]. In Analogie zu der von Tim Ingold [2011, S. 241] beschriebenen Geselligkeit zwischen Forscher:innen und ihren Forschungsgegenständen, zeichnet sich das gemeinsame Gehen also durch ein „being *with*“<sup>02</sup> der Forschungsteilnehmer:innen aus.

02 Hervorhebung im Original.

Klar ist damit auch, dass der Körper in mobilen Interviewsituationen auf eine intensivere Weise als bei klassischen Interviewformen im Sitzen eingebunden ist.<sup>03</sup> Für Büscher und Urry (2009, S. 102) liegt in der Erfahrung zwischen Menschen und Menschen sowie Menschen und Objekten in der gebauten und natürlichen Umwelt die besonders sinnliche Qualität mobiler Forschung: „Bodies sense and make sense of the world as they move bodily in and through it, creating discursively mediated sensescapes that signify social taste and distinction, ideology and meaning“. Die unmittelbare Begegnung mit diesem Umfeld aktiviert bei den Teilnehmer:innen Wissensbestände, Erfahrungen und Emotionen und lässt diese Reaktionen im Gespräch für die Forscher:innen „empirisch zugänglich“ (Kühl 2016, S. 35) sowie „diskutierbar“ (Reitstätter und Fineder 2021, Absatz 68) werden. Gerade für die Designforschung kann die gemeinsame Reflexion des Wahrgenommenen zu einer partizipativen Form der Wissensproduktion weiterentwickelt werden. Dies gilt für Forschungen in gewohnten als auch unbekannten Lebenswelten, da die Beteiligten beim Gehen über die Objekte rasch in verschiedenste Lebenswelten eintauchen und ihre diesbezüglichen Erfahrungen im Gespräch mit der eigenen Lebenswelt verbinden können (Reitstätter und Fineder 2021, Absatz 21).

Zur Intensivierung der sinnlich-ästhetischen Wissensproduktion verknüpfen die Fallbeispiele die Methoden Object Elicitation und Thinking Aloud über das gemeinsame Gehen. Bei der Object Elicitation (= Reizung durch Gegenstände) übernehmen die Objekte die Funktion visuell-materieller Stimuli, um spontane Reaktionen auszulösen, welche die Teilnehmer:innen über Thinking Aloud (= Lautes Denken) unmittelbar mit den Forscher:innen teilen. In der Kombination von Object Elicitation und Thinking Aloud geben die Forscher:innen möglichst minimale Anleitungen, da der Fragegestus auf die Gegenstände übertragen wird und das laute Denken kontinuierliche und möglichst ungefilterte Gedanken hervorbringen soll. Während es bei Thinking Aloud als häufig genutzte Methode in der User-Experience-Forschung (Ericsson und Simon 1996, 1998) darum geht, im Rückgriff auf das Kurzzeitgedächtnis und unmittelbare Affekte rasche Reaktionen auf Funktionsweisen eines Produktes zu bekommen, liegt unser konkretes Ziel zudem auf dem spontanen Ausdruck von Gefühlen und Erinnerungen sowie in der Wiedergabe von praktischem Wissen als Reaktion auf die Begegnung mit Objekten im Raum (Reitstätter und Fineder 2021).

03 Hier liegt ein wesentlicher Unterschied zu ‚sit-down interviews‘ (Kusenbach, 2003 S. 459), bei denen die Interviewpartner:innen oft den erwartungsvollen Blicken der Interviewer:innen „ausgesetzt“ sind, während diese zur visuellen Welt der Befragten keinen direkten Zugang haben. Eine Möglichkeit sich auch bei sitzenden Gesprächen eines gemeinsamen visuellen Fokus‘ zu bedienen, stellen stimulusgestützte Befragungsformen dar, wie etwa Photo oder Video Elicitation (Knoblauch et al. 2008).

## 2 Kollektives Wohnen und zwischenmenschliches Design in Mühlenspaziergängen erforschen

Das erste Fallbeispiel entstand im Zuge des Tagungsbands *Zwischenmenschliches Design – Zur Sozialität und Soziabilität von Dingen* (Fineder und Lang 2020) und behandelt eine Einzelfallstudie zur Bedeutung von Dingen im Bereich des kollektiven Wohnens (Fineder 2020). Inhaltlichen Anlass für die Untersuchung bildet die zunehmende Wichtigkeit der gemeinschaftlichen Nutzung von Dingen und Räumen hinsichtlich ihres Potenzials für eine nachhaltigere Gestaltung von Lebensräumen. Übergeordnet diskutiert der Band *Zwischenmenschliches Design* Debatten um Social Design (Banz 2016; Chen et al. 2016; Manzini 2015; Resnick 2019; Tonkinwise 2021) und erweitert diese mit einer eigenständigen Formulierung des Sozialen als ‚zwischenmenschlich‘, indem der Fokus auf die „aktive(n) Rolle designerter Dinge bei der Konstituierung zwischenmenschlicher Beziehungen“ (Lang und Fineder 2020, S. 2) gelenkt wird. Neben der zu beobachtenden Rolle, die die Dinge in sozialen Prozessen einnehmen (Hörning 2012), stehen Fragen nach der Produzierbarkeit und Gestaltbarkeit zwischenmenschlicher Beziehungen durch Dinge im Zentrum der Auseinandersetzung.

Bei dem hier vorgestellten Fallbeispiel handelt es sich konkret um eine mobile Forschung in einer alten Mühle im ländlichen Österreich. Begangen wurde ein Gebäudeensemble, bestehend aus Wohn- und Wirtschaftsgebäuden, aus Bauperioden vom 17. Jahrhundert bis zum 20. Jahrhundert (Abb. 1-2). Die Gemeinschaft wurde vor 15 Jahren zunächst zum Zwecke gemeinsamer Freizeitgestaltung (vorwiegend zur gemeinsamen Kinderbetreuung) und zur Erweiterung von Arbeitsräumen (mit Ateliers und Werkstätten) gegründet. In langfristiger Perspektive spielt der Gedanke an einen durch kollektive Finanzierung und Erhaltung gesicherten Wohn- und Lebensraum im Alter eine zusätzliche Rolle. Zum Zeitpunkt der Erhebung (2016) umfasste die Wohngemeinschaft acht Erwachsene und zehn Kinder und Jugendliche, die sich unter Berücksichtigung heute möglicher Konstellationen im Wesentlichen in vier Familien einteilen lassen. Die hier diskutierte Forschungssituation weist durch die Involviertheit der Interviewerin als Mitbegründerin der Gemeinschaft eine auto-ethnografische Besonderheit auf. Im Sinne eines reflexiven Forschungsansatzes (Pink 2012, S. 31 f.) wurde der Gefahr einer zu großen Subjektivität begegnet, indem bei der Erhebung und Analyse die im Gehen gewonnenen Erzählungen der Befragten im Fokus standen.

Gemeinschaftliches Wohnen stellt innerhalb der zunehmend vielfältiger werdenden Sharing-Modelle eine besonders passende Anwendung für multisensorische Forschung dar. Als gebaute Räume sind Wohnräume per se dinghaft und von materiellen Dingen besetzt. Sie sind Ausdruck sozialen Geschmacks (Bourdieu 1982) und zeugen von Wertegefügen und Beziehungsnetzen (Miller 2010). In die Mühle als neuen gemeinschaftlichen Haushalt bringen die Erwachsenen unterschiedliche soziale, kulturelle sowie religiöse Prägungen ein. Diese reichen vom bildungsbürgerlichen Milieu mit linkspolitischer Gesinnung und atheistischer Haltung im bundesdeutschen 1968er Elternhaus über ein christlich-soziales Großfamilienumfeld im bäuerlichen Österreich bis hin zum Mutter-Kind-Haushalt in einer



Abbildung 1: Luftbild Mühlenareal vor Kauf und Renovierung (Foto: o.A.)



Abbildung 2: Ansicht Mühle (Foto: Horst Hochmayr)





Abbildung 3a-3b: Der Herrgottswinkel in der Mühlenküche vor und nach der Intervention (Fotos: Albert Handler)

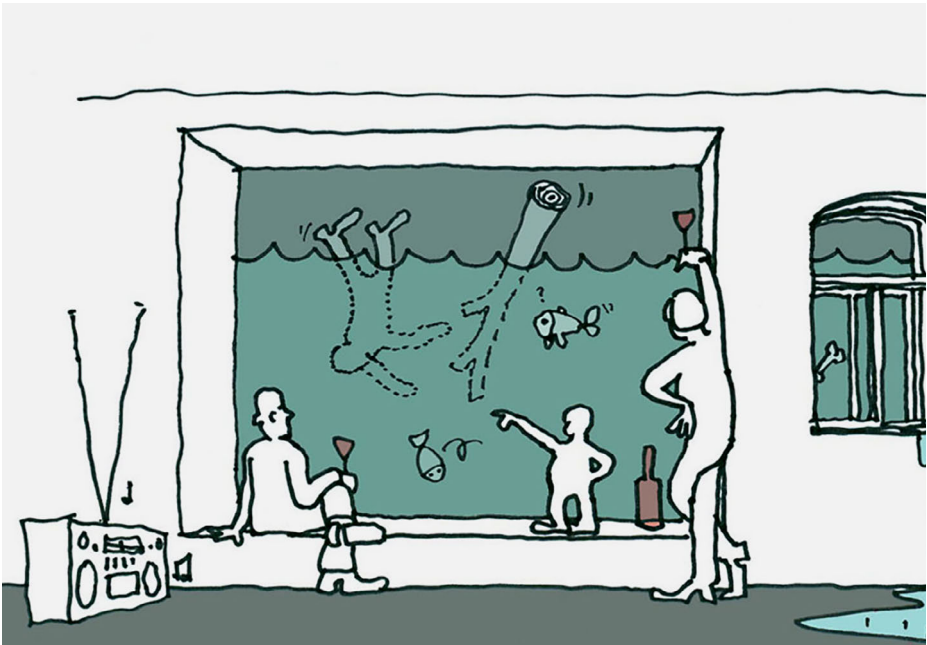


Abbildung 4: Gestaltungsvariante der Fenster in Flussrichtung (Zeichnung: Niels Jonkhans)

Schweizer Kleinstadtwohnsiedlung. Zudem vereint die Bewohner:innen die gesteigerte Mobilität von Menschen und Ideen über ähnliche bzw. direkt geteilte Bildungs- wie Berufserfahrungen im Bereich der Creative Industries und benachbarter Felder. Unter diesen Vorzeichen bilden die Bewohner:innen eine für heutige post-industrielle und posttraditionale Gesellschaften Mitteleuropas typische neue Form der Vergemeinschaftung, welche sich nicht länger auf traditionelle soziale Gefüge wie Klassen- und Religionszugehörigkeit oder räumlich-geografisch bedingte Verbünde begründet [Hitzler et al. 2008]. Vielmehr handelt es sich dabei um eine freiwillige und selbstgewählte Gruppenzugehörigkeit, deren „vergemeinschaftende Kraft“ auch durch „ähnliche Lebensziele und ähnliche ästhetische Ausdrucksformen“ [ebd., S. 9], wie etwa Einrichtungsstile, Ordnungsprinzipien, Ernährungsformen oder Freizeitgestaltungen, im Alltag bedingt ist.

Doch auch wenn in dieser neuen Interessensgemeinschaft grundlegende Präferenzen und Vorstellungen hinsichtlich Lebens(raum)gestaltung geteilt werden, bestehen zwischen den Bewohner:innen individuelle Unterschiede in der Ausgestaltung des täglichen Lebens, die beim gemeinsamen Nutzen von Dingen oft überhaupt erst zutage gefördert werden. In diesem Prozess nehmen Dinge eine vermittelnde Rolle ein. Ihre potenziellen Wirkmächtigkeiten werden in den Rundgängen beim gemeinsamen Sprechen und Zuhören, Zeigen und Zusehen quasi dechiffriert, indem sie für die Forscherin zugänglich und den Bewohner:innen bewusst gemacht werden. Ein Beispiel ist die Intervention eines Hausbewohners im Herrgottswinkel<sup>04</sup> der alten Küche, bei dem das hölzerne Kruzifix durch eine große metallene Schöpfkelle ersetzt wurde [Abb. 3a–3b]. Während der ‚Schöpfer‘<sup>05</sup> hier einerseits Ausdruck individueller Kritik an konfessioneller Religiosität ist, vermittelt er andererseits neue gemeinsame Werte, wie kollektive Versorgung und Geselligkeit [Fineder 2020, S. 242 ff.]. Gleichsam brachten die Rundgänge auch Dinge zutage, die für einzelne hinsichtlich des Gemeinschaftssinns negativ erlebt werden. Als ein solches Ding erweist sich ein handelsüblicher Kunststoffkasten mit einzelnen Familien zugewiesenen Schubladen, der für eine später dazugekommene Bewohnerin<sup>06</sup> als ein besonderer Störenfried gilt. Dieser ist in ihren Augen nicht nur besonders hässlich, sondern vermittelt zudem das Bestehen einer vorgefassten Ordnung, in die sie sich einzufügen hat [Fineder 2020, S. 249 ff.].

Konkret wurden in den Mühlenspaziergängen sechs Interviewrundgänge mit den erwachsenen Bewohner:innen in einer Länge von durchschnittlich 1,5 Stunden von einer Forscherin durchgeführt und mittels Audiomitschnitt dokumentiert. Treffpunkt war jeweils vor dem Eingang des Haupthauses, wo sich in etwa das Zentrum des Anwesens befindet. Um dem

04 Eine Mauerecke beim Esstisch, in der in katholischen Haushalten üblicherweise ein Kruzifix positioniert ist.

05 Umgangssprachlicher österreichischer Ausdruck für Schöpfkelle.

06 2015 trat eine Familie aus der Gesellschaft aus, eine andere Familie stieg ein.



Rundgang von Beginn an eine inhaltliche Ausrichtung mitzugeben, wurde in Kürze an das Forschungsanliegen erinnert. Da, entsprechend des offenen Forschungsansatzes, weder ein konkreter inhaltlicher noch ein räumlicher Leitfaden vorgesehen waren, erfolgte der Start über die Bitte, gemeinsam mit der Interviewerin Außen- und Innenräume der Mühle zu begehen und dabei, entsprechend der jeweils individuellen Sichtweise, *Werden und Sein* der Mühlengemeinschaft anhand von selbstgewählten Plätzen, Räumen und Dingen zu reflektieren. Die Wahl der Route wurde also den Interviewten überlassen wie ebenso die Anzahl der Stationen und die Wahl der Dinge, die betrachtet und besprochen werden sollten. In Anlehnung an die Form des Narrativen Interviews (Baur und Blasius 2019; Flick 2016), das insbesondere auf biografische Erinnerungen und Erfahrungen abzielt, erfolgte abschließend die Aufforderung zur offenen und freien Erzählung aller Begebenheiten, die den Interviewten während des Rundgangs in den Sinn gekommen waren.

Die Dinge übernahmen, wie oben ausgeführt, die Funktion visuell-materieller Stimuli und verhalfen dazu, Erinnerungen ebenso wie spontane persönliche Gefühle zum Ausdruck zu bringen. Manchmal boten sie auch Anlass, das soziale Gefüge der Wohngemeinschaft in Relation zu Ereignissen außerhalb der Mühle zu stellen, beispielsweise, um über die Beziehung mit dem Dorf zu sprechen. Die Interviewerin nutzte nur Dinge, die jeweils direkt im gemeinsamen Sichtfeld waren, für Nachfragen und Ergänzungen. Teilweise war es ausreichend, auf diese zu deuten, um die Erzählung ohne weitere verbale Anregung anzustoßen. Diese Vorgehensweise ließ sich vor allem in dieser Forschungssituation mit autobiografischen Zügen gut anwenden. So konnten Ereignisse, die aus unterschiedlichen Gründen in den Rundgängen von den Teilnehmer:innen selbst nicht angesprochen wurden – sei es, weil diese nicht als wichtig erachtet wurden, unangenehme Ereignisse oder gar Konflikte betreffen – zum Gesprächsthema gemacht werden (Fineder 2020, S. 249 ff.).

In den Mühlen-Spaziergängen kam, neben den besprochenen Dingen, den individuell gewählten Routen mit der Abfolge und Häufigkeit, mit denen sie gewisse Räume, Plätze und Dinge inkludierten, eine ebenso wichtige Erkenntnisrolle für das soziale Gefüge ‚Mühle‘ zu. So führten beispielsweise ausnahmslos alle Routen über die Küche als sozialem Treffpunkt, die sich mit ihren zahlreichen von den Bewohner:innen eingebrachten Dingen (darunter auch Fund- und Erbstücke) als kollektives Zentrum erweist, über das die Bewohner:innen ihre sozialisationsbedingten Wertesysteme verhandeln. Doch sind auch die weniger begangenen Orte und Plätze aufschlussreich. Hier lassen sich, beispielsweise über ein geringeres Interesse mancher Bewohnerinnen an Werkstätten und Kellerräumen, stereotype Geschlechterkonstruktionen erkennen oder auch über das Nichtbesuchen von Privaträumen anderer, die Relevanz von Rückzugsorten beim kollektiven Wohnen ableiten. In der Analyse füllen die Erzählungen auch Dokumente wie Zeichnungen, Fotografien oder Vertragsunterlagen mit Leben und Bedeutung. Über die Einordnungen in den Erzählungen werden etwa Zeichnungen aus der Renovierungsphase, die die latente Hochwassergefahr humorvoll visualisieren, besser interpretierbar (Abb. 4), oder es lassen sich jene Passagen im Gesellschaftsvertrag nachempfinden, welche besagen, dass weder Gebäude noch

Grundstück parifiziert<sup>07</sup> werden sollen. Diese Entscheidung beeinflusst die Raumnutzungskonzepte der Mühlenwohngemeinschaft bis heute und führte zu einem Besitzverständnis, das selbst unter den Kindern mit den Worten „Allen gehört alles“<sup>08</sup> bzw. „Alles gehört allen“<sup>09</sup> ausgedrückt wird.

Am Ende der Rundgänge wurden die Bewohner:innen auch zur Reflexion der Methode befragt. Im Allgemeinen wurden die Interviewspaziergänge als angenehmes Erlebnis geschildert. Die Praxis des gemeinsamen Gehens galt als ebenso vertraut wie die Präsenz der Interviewerin, auch das Aufnahmegerät war bald vergessen. Die anfänglich von einzelnen Teilnehmer:innen geäußerte Unsicherheit hinsichtlich der möglichen Bedeutung ihres Beitrages wich im Laufe der Rundgänge der Sicherheit, eine Expert:in für Fragen des eigenen Lebensraums zu sein (Gläser und Laudel 2004; Schütze 1983). Damit bestätigte sich die Annahme, dass sich das gewohnte gemeinsame Begehen des Areals leicht zur Forschungssituation entwickeln lassen würde. So prädestiniert sich das gemeinschaftliche Wohnprojekt ‚Alte Mühle‘ allein schon aufgrund seiner Größe mit zahlreichen räumlichen Stimuli und visuellen Reizen in Innen- und Freiräumen für eine dialogische und mobile Forschung. Während der Rundgänge ließen die Bewohner:innen über das laute Denken die Forscherin unmittelbar und intensiv an ihren Gedanken, Erfahrungen und Überlegungen teilhaben, sodass das vorhandene Wissen der Forscherin über die Wohngemeinschaft multiperspektivisch erweitert werden konnte. Zudem wurde Bekanntes teilweise neu eingeordnet oder Vergessenes in Erinnerung gebracht.

Insbesondere die multisensorischen Aspekte der Object Elicitation kamen bei den Mühlenspaziergängen zur Geltung, da die gemeinsame Betrachtung im gewohnten Lebensumfeld auch das Berühren der Dinge einschloss und so sinnliche Erinnerungen und Erfahrungen in besonderem Maße evoziert wurden. Bevorzugt wurden von den Bewohner:innen während der Rundgänge Dinge besprochen, die mit positiven Erfahrungen und Erlebnissen in Verbindung gebracht werden. Dinge, die negative Erinnerungen und starke Emotionen mit sich tragen, wären oft übergangen worden, hätte die Interviewerin nicht um ihre (wenn auch mittlerweile verblichene) Aufgeladenheit gewusst. Im Gegensatz zu einem Sit-in-Interview ohne Stimuli zeigt sich hier deutlich der Vorteil der gemeinsamen Begehung von Lebensräumen mit Hilfe von Object Elicitation. Gerade weil die eigene Involviertheit einer: Forscher:in in die Gruppe möglicherweise ein offenes Gespräch über Konflikte verhindern kann, empfiehlt sich bei der Forschung mit autobiografischen Zügen die Übertragung des Fragegestus auf die Dinge.

07 Parifizieren ist ein Begriff aus dem österreichischen Wohnungseigentumsrecht, der die Aufteilung eines Gebäudes in Wohneinheiten und entsprechende Eigentumsverhältnisse beschreibt.

08 Nach den Alltagserinnerungen der Interviewerin zitiert, siehe Fineder 2020, S. 241.

09 Ebd.

Im Sinne einer besseren Verwertbarkeit der Erkenntnisse für die Gestaltung kollektiver Lebens- und Wohnräume fehlt dieser Einzelfallstudie aus Ressourcengründen eine gründliche Nachbearbeitung in der Gruppe. Die Rundgänge könnten bei einer erneuten Methodenanwendung im Nachgang mit allen Bewohner:innen reflektiert und gemeinsam ausgewertet werden, um die Erkenntnisse neben einer gemeinsamen Einordnung auch besser für Planungsgespräche, Supervisionen oder ähnliches in der Gruppe fruchtbar zu machen. Verbesserungspotential liegt auch in der Dokumentation der Rundgänge. Beispielsweise könnte gerade die Bedeutung der Routen noch besser zur Geltung gebracht und vergleichend eingesetzt werden, indem diese zeichnerisch, filmisch oder durch ein Trackingssystem dokumentiert werden. Im Fall einer Weiterführung der Studie wäre es im Sinne des Verständnisses des Gesamtkollektivs auch wichtig, Mühlenspaziergänge mit den Kindern und Jugendlichen des Bewohner:innen-Kollektivs durchzuführen.

### 3 Commons-Wahrnehmungen in Ausstellungsganginterviewrundgängen untersuchen

Das zweite Beispiel für ein gemeinsames gehendes Forschen stammt aus dem Forschungsprojekt *Commons als Denkweise und Innovationsstrategie im Design – Von der Avantgarde zum neuen Industrieparadigma?*. Durchgeführt wurde das mit Mitteln des Österreichischen Rats für Forschung und Technologieentwicklung geförderte Projekt von einer interdisziplinären Forscher:innengruppe rund um das Institute of Design Research Vienna (IDRV).<sup>10</sup> Ausgangspunkt war die Beobachtung, dass sich weltweit immer mehr und vorwiegend junge Gestalter:innen in selbstinitiierten, offenen Design- und Produktionsgemeinschaften zusammenschließen, um Probleme konkreter Lebens- und Arbeitssituationen zu adressieren, für die weder Markt noch Staat zeitnah zufriedenstellende und finanziell leistbare Lösungen anbieten. Gleichsam zeigte sich, dass diese Arbeitsweisen, die oftmals einem Open-Source-Gedanken verschrieben sind, häufig Vorurteilen und Skepsis seitens der kommerziellen Wirtschafts- und Designwelt ausgesetzt sind. Ziel des Projektes war es daher, erstens in einer Ausstellung Commons-Logiken einer breiteren Öffentlichkeit zu vermitteln, zweitens Expert:innensichtweisen auf mögliche Transfers in konventionelle Wirtschaftspraktiken zu erheben sowie drittens in Folge dieses Dialogs *Design Patterns for Future Commons* zu entwickeln (Fineder und Reitstätter 2021; Gründl et al. 2017; Reitstätter und Fineder 2021).

Da Commons-Logiken häufig als avantgardistisch oder sogar gegenkulturell wahrgenommen werden, bleibt das Potenzial der Commons als eine Alternative und/oder Ergänzung des aktuell vorherrschenden kapitalistischen und privatwirtschaftlichen Gewinn Denkens für eine bevorstehende Transformation in Richtung sozialer und ökologischer

10 Neben den beiden Autorinnen waren dies Harald Gründl, Ulrike Haele und Viktoria Heinrich.

Nachhaltigkeit bislang weitgehend unbeachtet und unterbewertet. Einflussreich war hier die Publikation *Tragedy of the Commons* von Garrett Hardin [1968], der proklamierte, dass die Nutzung und Verwaltung von Gemeingütern (wie Boden, Land und Wasser) ohne die Hilfe von Markt und Regierung nicht kontrollierbar sei. Unser Projekt folgte den Ansätzen neuerer Commons-Forschung von Elinor Ostrom [1990] sowie jener von Silke Helfrich und David Bollier [2015], die eindrücklich zeigen, dass Commons-Wirtschaften möglich ist, wenn gewisse Regeln befolgt und Finanzierungsmodelle bedacht werden.<sup>11</sup> Konkret galt es im Projekt, vorgefasste kollektive Meinungen in der Ambivalenz der Commons-Wahrnehmung zu ergründen, um das Vorhaben der Musterentwicklung für neue Design-Commons empirisch zu begründen. Methodisch wurde dieses Ziel einerseits mit der Kuratierung der Ausstellung *StadtFabrik: Neue Arbeit. Neues Design* wie andererseits mit der Entwicklung der Methode des Ausstellungsinterviewrundgangs (in Folge AIR) gefasst (Reitstätter und Fineder 2021). Während die Ausstellung die Möglichkeit bot, geografisch weit voneinander entfernt liegende Commons-Leuchtturmbeispiele zu bündeln und vergleichend zu untersuchen, dienten die in dem Setting stattfindenden AIR dazu, Commons-Wahrnehmungen aus verschiedenen Positionen wirtschaftlichen und sozialen Denkens zu ergründen.

Zu den sechs ausgewählten Commons-Fallbeispielen in der Ausstellung (Abb. 5) gehörten 1. die Bionicohand von Nicolas Huchet, die mithilfe von Open-Source-Technologien und standardisierten Bauteilen die Herstellung einer gut funktionierenden Handprothese mit fünf beweglichen Fingern auch für Menschen mit begrenzten finanziellen Mitteln leistbar macht; 2. die digitale Filmkamera Axiom der apertus° Association, die von einer DIY-Community mit offener Hardware und freier Software als eine Alternative zu teuren und geschlossenen Produktsystemen entwickelt wurde; 3. das Air Quality Egg von Wicked Device zur unabhängigen und kollektiven Gewinnung von Luftmessdaten durch Bürger:innen weltweit; 4. der Faircap Open Water Filter von Faircap Collective, ein preisgünstiger aber effektiver Filter zur Reinigung von verschmutztem Wasser zur Anwendung in Trinkflaschen; 5. das offene Baukastensystem WikiHouse als ein adaptierbares Modell zum Gestalten und Bauen erschwinglicher Wohnungen und Häuser; und 6. die Plattform MakerNurse, die es Personen im medizinischen Dienst ermöglicht mithilfe offener digitaler Kommunikations- und Produktionstechnologien ihre Erfindungen direkt am Arbeitsplatz zu realisieren. Während sich die Protagonist:innen dieser Projekte zum Zeitpunkt der Untersuchung in Ländern wie Frankreich, Großbritannien, Österreich, Spanien oder den USA verorten ließen, waren die Communities, die an der Entwicklung der Projekte beteiligt waren, weltweit aktiv. Der AIR bestimmt sich in seiner Realisierung über die visuell-materiellen Reize der Ausstellung, die sprachlich-sensorischen Reaktionen der Teilnehmer:innen sowie die Kopräsenz beim gemeinsamen Ausstellungsbesuch als Forschungssituation. Über das Definieren der

11 In dem für dieses Projekt relevanten Bereich der Open-Source-Entwicklungen und des Open-Design gelten Creative-Commons-Lizenzen, die die jeweiligen Entwickler:innen und Produzent:innen selbst anhand einer Auswahl von Nutzungsbedingungen bestimmen können.



Abbildung 5: Die sechs Fallbeispiele von links oben nach rechts unten: MakerHealth, DIY infant eye-mask for protection during phototherapy, Nicaragua (Anna Young); Videostill von Bionicohand – Open Source Prothesis for Residual Limbs (Nicholas Huchet und Makea Industries); WikiHouse, Warwickshire, UK (Architecture 00); Präsentationsbroschüre des apertus° AXIOM-Projekts; Videostill von The Fair Cap (Mauricio Cordova); Werbefoto für Air Quality Egg (Wicked Device)

Ausstellung als begehbare Forschungssetting lassen sich die bereits gegebenen Spezifika einer Ausstellung basierend auf ihrer räumlichen Konstruktion, der körperlichen Erfahrung und dem sozialen Erlebnis [Reitstätter 2015, 2020] für das gemeinsame Forschen im Gehen nutzen. Gerade im digitalen Zeitalter kann sich das Medium Ausstellung noch stärker auf seine räumlichen und sozialen Qualitäten berufen, indem Ausstellungen eine bewusste körperliche Erfahrung evozieren [Kohle 2017] sowie größtenteils in (Klein-)Gruppen besucht und im Austausch miteinander rezipiert werden [Debenedetti 2003; Jafari et al. 2013]. Im Ausstellungssetting verbindet sich der AIR so mit den multisensorischen Aspekten der Object Elicitation [Pink 2015; Pink und Leder Mackley 2014]. Denn selbst wenn Objekte in einer Ausstellung zumeist nicht berührt werden dürfen, können über die Betrachtung im Stehen und Gehen sowie über das Sprechen des Gesehenen sinnliche Erfahrungen und Erinnerungen ausgelöst werden [Wood und Latham 2011].

Ziel der Commons-AIR war es, die gesellschaftliche Wahrnehmung von Gestaltungs- und Produktionsprinzipien aus dem Commons-Bereich zu analysieren. Die Frage lautete, wie Personen, die nicht der Commons-Forschung oder Commons-Praxis angehören, diese Prinzipien vor dem Hintergrund ihres eigenen beruflichen Feldes bewerten. Der gemeinsame Ausstellungsbesuch ermöglichte es, Commons-fremden Expert:innen, die jedoch aus relevanten Fach- und möglichen Anwendungsbereichen kamen, innerhalb eines praktikablen zeitlichen und örtlichen Rahmens zu dieser Thematik zu befragen. Konkret stammten die zehn Teilnehmer:innen aus den Arbeitsbereichen Gesundheitswesen, Medizintechnik, Klimaforschung, Kulturwissenschaften, Organisations- und Innovationsentwicklung,

Design, Branding und Strategieberatung, Arbeitsmarktförderung sowie Job-Coaching. Mit der Kontrastierung ihrer Arbeitsfelder zielten wir auf eine möglichst heterogene fachspezifische Befragung zu Commons-Logiken sowie zu deren feldspezifischen Übertragungsmöglichkeiten. Methodisch galt es in dieser Konstellation, die Teilnehmer:innen in ihrer fachlichen Expertise zu bestärken wie gleichsam einzuladen, sich das Feld der Commons aus ihrer Perspektive zu erschließen.

Während die in ethnografischen Studien von den Teilnehmer:innen gewählten Routen für den Erkenntnisgewinn der Forschenden häufig wesentlich sind [z.B. Geertz 1973; Lee und Ingold 2006; Pink 2008; Pink und Leder Mackley 2014], wurde bei den Commons-AIR ein räumlicher Leitfaden durch die Ausstellung vorgegeben. Bei der Entwicklung des Leitfadens achteten die Forscherinnen auf eine knappe Einführung und dezente Moderation, um einerseits die Exponate der Ausstellung „möglichst für sich selbst und andererseits die Teilnehmer:innen möglichst viel sprechen zu lassen“ [Reitstätter und Fineder 2021, Absatz 25]. Vermerkt wurden im räumlichen Leitfaden lediglich jene Zonen, die passiert und besprochen werden sollten (Abb. 6). Konkret waren dies vier Ausstellungseinseln (Abb. 7), auf denen die Teilnehmer:innen mit den sechs ausgewählten Leuchtturmbeispielen der Commons-Bewegung konfrontiert wurden. Diese Abfolge entsprach der räumlichen Logik der Ausstellung, gleichsam lenkte sie Teilnehmer:innen zu den ausgewählten Projekten, sodass alle mit demselben Material konfrontiert wurden. Die Reihenfolge und Intensität der Auseinandersetzung mit den einzelnen Objekten war den Teilnehmer:innen jedoch selbst überlassen. Die Strukturierung der Rundgänge war damit im Groben (im Sinne einer Vergleichbarkeit) durch den räumlichen Leitfaden wie durch die individuelle Auseinandersetzung der Teilnehmer:innen mit den Ausstellungsobjekten (im Sinne einer Selbst-Strukturierung) geregelt.

Zur Qualitätssicherung bei der Datenerhebung diente die Durchführung der Commons-AIR im Forschungsstandem. Während eine Forscherin die Rolle der Interviewerin einnahm, begleitete die andere den Rundgang als Beobachterin. Diese Arbeitsteilung ermöglichte es, dem multisensorischen Forschungsanspruch der Methode insofern gerecht zu werden, als eine Person über die Gesprächsführung die sprachlichen Äußerungen und die andere Person über die teilnehmende Beobachtung die sensorischen Reaktionen fokussierte. Die andauernde physische Präsenz von zwei Forscherinnen ergab in den Commons-AIR eine 1:2-Situation beziehungsweise gemeinsam mit der/dem Teilnehmer:in ein Forschungstrio. Diese spezifische Interaktionsordnung, die zu einer Intensivierung der Forschungssituation führte, wurde von vielen Teilnehmer:innen als „gut“ bis „(sehr) angenehm“ empfunden. Positiv hervorgehoben wurden die methodisch dezente Durchführungsart und die als druckfrei empfundene Gesprächssituation. Nach der ungewohnten Anfangsphase im gewünschten Thinking-Aloud-Modus kamen die Teilnehmer:innen zumeist recht einfach ins Plaudern, sodass die Forscherinnen am inneren Monolog der Teilnehmer:innen teilhaben konnten. Gerade das bewegte Gespräch ermöglichte es den Teilnehmer:innen, ihre Aufmerksam-



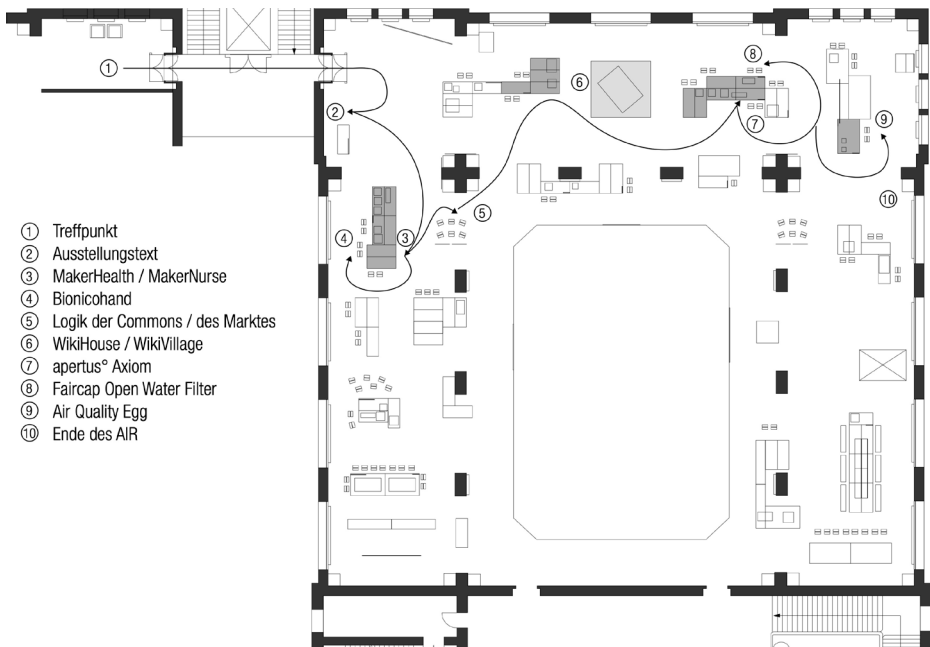


Abbildung 6: Der räumliche Interviewleitfaden (Visualisierung: E00S)



Abbildung 7: Installationsansicht *StadtFabrik: Neue Arbeit. Neues Design* mit einer Ausstellungsinsel im Eingangsbereich (Foto: Peter Kainz/MAK)

keit nach außen und nach innen zu richten. Im Anschluss wurden die mit den Protokollen kombinierten Transkripte nach der Grounded-Theory-Methodologie (Strauss und Corbin 1990, 1996) kodiert und in Interpretationssitzungen mit der gesamten Forschungsgruppe analysiert – mit dem Ergebnis der bereits erwähnten *Design Patterns for Future Commons* (Gründl et al. 2017). Mit Fokus auf Design für soziale Nachhaltigkeit ist hier besonders das Muster ‚Soziale Relevanz‘ hervorzuheben. Bei diesem Muster steht – um es mit den Worten der Klimaexpertin zu sagen – die Lösung eines dringenden Problems im Fokus, das die Lebensqualität von „sehr, sehr viele(n) Menschen“ verbessern würde (Int08, Z. 595). Während der Commons-AIR wurde dahingehend dem Fair Cap Open Water Filter (Abb. 8), der Zugang zu sauberem Trinkwasser für alle Menschen ermöglichen soll, die höchste Priorität unter den Projekten zugesprochen. Dieser Tenor kumulierte im Statement des Gesundheitsexperten: „Wenn etwas demokratisiert werden muss, dann ist es Wasser“ (Int03, Z. 615–616). Ein weiteres Muster – jenes der ‚Leistbarkeit‘ – spielt hier direkt hinein, wie es auch ein weiteres Beispiel, die Bionicohand, anhand seiner Entstehungsgeschichte verdeutlicht: Dem Initiator, Nico Huchet, blieb vom französischen Gesundheitssystem die Finanzierung einer Prothese mit fünf zu bewegendenden Fingern verwehrt. Da eine hochwertige Prothese wie diese für ihn selbst finanziell unerschwinglich war, entwickelte er mit Unterstützung von Expert:innen eine Open-Source-Version, die mittels 3D-Drucker auch von anderen Betroffenen selbst hergestellt werden kann.

Methodisch wurde mit den Commons-AIR eine gemeinsame Wissens- und Bedeutungsproduktion von Wissenschaft, Design und Wirtschaft über Thinking Aloud, Object Elicitation und die aktive Einbindung der Forschungsteilnehmer:innen aus den jeweiligen Fachbereichen erreicht. Die Teilnehmer:innen konnten durch Objekte wie Fotos, Videos, Modelle und Prototypen in die Projekte eintauchen und an ihre jeweilige Arbeits- und Lebenspraxis anknüpfen. Ein Krankenhausmanager dachte beispielsweise beim Betrachten der MakerNurse-Prototypen (Abb. 9) laut darüber nach, an welchen Stellen unser hochentwickeltes, auf „Null-Fehler“ (Int02, Z.86–103) ausgerichtetes Gesundheitswesen für Experimente offen sein könnte, wie sie in der Ausstellung anhand von Beispielen aus Ländern mit einer mangelhaften Gesundheitsversorgung vorgestellt wurden. Indes konnte die Innovationsexpertin über die ausgestellten Objekte der MakerNurse-Initiative direkt an den auch von ihrem Institut praktizierten „Open-Innovation“-Ansatz anknüpfen. Exemplarisch hob sie am „Mental Health“-Bereich die Bedeutung partizipativer Forschung und Entwicklung mit Betroffenen und deren Angehörigen hervor (Int07, Z.74–90).

Angeregt durch Fragen sowie sprachliche und sensorische Reaktionen der Teilnehmer:innen, adaptierte auch die Interviewerin ihre Anleitungen in jedem AIR, sodass neu erworbenes Wissen (un-)bewusst von einem AIR zum nächsten weitergetragen wurde. Im gegenseitigen Wahrnehmen, Zeigen und Zusehen sowie Sprechen und Zuhören verbanden sich explizites und implizites Wissen. Das in den Commons-AIR erhobene Wissen speiste sich so aus dem Wissen der Forscherinnen zu den Commons-Logiken und dem Wissen der eingeladenen Expert:innen aus ihrem jeweiligen Berufsumfeld. Im Prozess der AIR entwickelte sich dieses eingebrachte Vorwissen über die spontanen Assoziationen und sub-



Abbildung 8: Installationsansicht *StadtFabrik: Neue Arbeit. Neues Design* mit Faircap Open Water Filter (vorne im Bild) und der apertus° Axiom-Kamera (im Hintergrund links)(Foto: IDRV)



Abbildung 9: Installationsansicht *StadtFabrik: Neue Arbeit. Neues Design* mit Objekten von MakerNurse/MakerHealth im Vordergrund (Foto: Peter Kainz/ MAK Wien)

jektiven Interpretationen der Commons-Beispiele zu einer dialogischen Erkenntnis- und Bedeutungsproduktion. Mit Hirschauer [2008, S. 981] kann hier auch von „performed knowledge“ gesprochen werden, indem die Wissenskundgebungen nicht nur „im Sinne einer Demonstration von Kompetenz“, „sondern als eine laufende Bekundung dessen“, was Teilnehmer:innen und Forscher:innen wahrnehmen, zu betrachten sind.

Allgemein offenbarte der Forschungsprozess, dass der AIR gut geeignet ist, über die übliche statische Interviewform hinausgehend, subjektive Meinungen und Perspektiven der Befragten im Gehen in der Ausstellung zu erheben. Insbesondere die Kombination aus visuell-materiellen Reizen in Form der Ausstellungsobjekte und mündlichen Einführungen durch die Interviewerin ließ die Teilnehmer:innen einfach und rasch in unbekanntes Terrain einsteigen. Indem der AIR jedoch keine konventionelle Interviewsituation darstellt, erforderten Informalität, Mobilität und Multisensorik als Vorteile der Methode, entsprechend sensible und reflektierte Vorgehensweisen aufseiten der Forscher:innen. So ergeben sich die Grenzen des AIR über einen höheren Anspruch an Forscher:innen und einen höheren Aufwand bei der Herstellung der Forschungssituation, wenn Ausstellungen eigens realisiert werden. Eine weniger aufwendige Anwendung besteht darin, bereits vorhandene Ausstellungen für den AIR zu nützen oder den AIR so offen zu konzipieren, dass die Festlegung der Routen und die Auswahl der Objekte, wie bei den Mühlenspaziergängen, durch die Teilnehmer:innen selbst erfolgt. Eine solche Realisierung des AIR brächte nicht nur eine Arbeitersparnis mit sich; vielmehr ermöglicht sich durch die erweiterte Gestaltung durch die Teilnehmer:innen eine noch stärker dialogisch und situative Wissensproduktion.

## 4 Conclusio

In der Zusammenschau der beiden Fallbeispiele lässt sich festhalten, dass über eine gemeinsame sprachliche wie auch sensorische Auseinandersetzung mit Dingen/Objekten und durch Dinge/Objekte<sup>12</sup> ein Beitrag zur Weiterentwicklung sozial orientierter Design- und Forschungspraktiken möglich ist. Das Wort ‚sozial‘ erfährt jedoch, wie eingangs erwähnt, auch in unseren Anwendungsbeispielen unterschiedliche Setzungen. So wird in der Einzelfall-Studie Mühlenspaziergänge über die *Zwischenmenschlichkeit der Dinge* (Fineder und Lang 2020) auf das Soziale fokussiert, um zu erkunden, wie sich die Bewohner:innen einer Wohngemeinschaft durch Dinge gegenseitig erlebbar und erfahr machen. In der Analyse jener Arten und Weisen, wie über die Dinge unterschiedliche Herkunft, Bedürfnisse und Lebensvorstellungen verhandelt werden, liegt ein wesentlicher Erkenntnisgewinn für Planungen kollaborativer Wohnprojekte. In den Commons-Interviewrundgängen begründet sich das Interesse am Sozialen aus dem Forschungsanliegen, wie Commons-Prinzipien auf einer breiten gesellschaftlichen Basis wahrgenommen werden und in Folge Commons-Lösungen auch Eingang in traditionelle Wirtschaftsformen finden können. Die fünf aus den

12 Siehe Fußnote 1.

Interviewrundgängen resultierenden Muster liefern Leitlinien für erfolgsversprechende Anwendungen von Commons-Prinzipien in Gestaltungs- und Produktionskontexten (Gründl et al. 2017), sofern die jeweils verfolgten Ziele von allen Stakeholdern als sozial im Sinne von gesellschaftlich relevant eingestuft werden.

Beide Beispiele beschäftigen sich mit Sharing-Modellen als neue Form der Vergemeinschaftung in Zeiten gesteigerter Mobilität von Menschen, Dingen und Ideen. So untersuchen die Mühlenspaziergänge exemplarisch eine Wohn- und Lebensgemeinschaft, die sich durch die Auflösung wie Mobilisierung traditioneller sozialer und räumlicher Gebilde bedingt. Die Commons-Rundgänge beleuchten wiederum Formen international vernetzter Arbeitsgemeinschaften, bei denen Wissen, Ressourcen und Produktionsmittel über neue digitale Technologien geteilt werden. Während die Mühlenspaziergänge Erkenntnisse zu Modellen des Face-to-Face-Teilens im physischen Raum liefern, zielen die Commons-Interviewrundgänge vornehmlich auf die Bedeutung kreativer Interaktionen im digitalen Raum für die Entwicklung von Peer-to-Peer-Produktionen ab. Über die jeweiligen Perspektiven auf das kollektive Entwerfen, Herstellen, Nutzen oder Gebrauchen von Dingen, tragen letztlich beide Sharing-Modelle zu aktuellen Nachhaltigkeitsdebatten bei. Aus sozialer Perspektive zeigt sich, dass das gemeinsame Nutzen sowie die Zugänglichkeiten zu Räumen, Dingen und Wissen, Gemeinschaftserfahrungen im Sinne eines größeren Ganzen ermöglichen.

In ihrem methodischen Zugang weisen beide Projekte sowohl Gemeinsamkeiten als auch Unterschiede auf. Die Mühlenspaziergänge und die Commons-Interviewrundgänge kombinieren über die Befragung im Gehen und die Auseinandersetzung mit Umweltreizen und Objekten Ansätze der qualitativen Sozialwissenschaften mit der multisensorischen Ethnografie und der Designforschung. In beiden Anwendungsbeispielen erweitert die Beteiligung von Objekten am Forschungsprozess die Kopräsenz zwischen Forscher:innen und Teilnehmer:innen zu einer sozialen Dreiecksbeziehung, bei der die Objekte als zusätzliche Akteur:innen zum Gespräch beitragen. Eine Differenz in der Ausgestaltung dieses sozialen Dreiecksgefüges resultiert aus den jeweils unterschiedlichen Nahverhältnissen zwischen Forscherinnen und Befragten. Die eigene Involviertheit einer Forscherin als Mitbegründerin der Gemeinschaft verleiht den Mühlenspaziergängen autoethnografische Züge, weshalb eine selbst-reflexive Distanziertheit über den Fokus auf die Sichtweisen der Mitbewohner:innen erreicht werden musste. Die Beziehung zwischen den beiden Forscherinnen und den Befragten in den Commons-AIR im Umfeld der Ausstellung ist wiederum durch eine professionelle Distanz im Sinne einer klassischen Interviewsituation wie eines noch unbekannten inhaltlichen Terrains gekennzeichnet. In Bezug auf die Forschungssituation unterscheiden sich die beiden Projekte insofern, als es sich einmal um einen privaten Wohnraum und einmal um einen semi-öffentlichen Ausstellungsraum handelt. Die Mühlenspaziergänge folgen hier jenen ethnografischen Forschungen, bei denen die Forschungssituation durch das gemeinsame Begehen des gewohnten Lebensraums geprägt ist. Indes wurde im AIR die eigens inszenierte Ausstellung als Forschungssetting und der gemeinsame Ausstellungsbesuch als neue Forschungssituation mit vorgegebenen Routen definiert. Während also in den Mühlenspaziergängen die Bewohner:innen selbst bestimmen



konnten, welche Innen- und Außenräume in welcher Abfolge begangen werden, ging es bei den Commons-Interviewrundgängen weniger darum, wie Wege gefunden werden, sondern vielmehr um das Potenzial, welches das gemeinsame Gehen für das Verstehen zwischen den Teilnehmenden birgt. Entscheidend in beiden Fallbeispielen sind die sinnlich-ästhetischen Appelle, die von den Objekten ausgehen und die Teilnehmer:innen zum Stoppen, Verweilen und Schauen wie schließlich zum Sprechen bringen.

Betrachten wir konkludierend den Aufwand wie den Nutzen der zwei Fallbeispiele, wird der erhebliche Unterschied im Herstellen der Forschungssituation virulent. Während bei den Mühlenspaziergängen das Festlegen eines Startpunktes ausreichte, wurde bei den Commons-Interviewrundgängen eine Ausstellung kuratiert und ein räumlicher Leitfaden entwickelt. In Anregung für zukünftige Forschungsprojekte könnten sich jedoch die Commons-Ausstellungsinterviewrundgänge wie die Mühlenspaziergänge einander methodisch annähern, indem etwa bestehende Ausstellungen in selbst gewählten Routen begangen oder auch ein bekanntes Umfeld mit einer definierten Route von allen Teilnehmer:innen im Rahmen einer Videodokumentation erschlossen würde. Jeder neue Anwendungsfall mag hier, je nach Erkenntnisinteresse und vorhandenen Ressourcen, sein eigenes Forschungsdesign für sich passend gestalten. Gemeinsam im Gehen forschen zeigt sich über die Boni von Mobilität, Multisensorik und Dialogorientierung in jedem Fall als gewinnbringend, um als Gruppe ein gewohntes Umfeld oder auch ein noch unbekanntes Terrain zu erkunden und zu neuen Schlüssen am Weg zu gelangen.



## Literatur

- Banz, C. (Hrsg.). (2016). *Social Design. Gestalten für die Transformation der Gesellschaft*. Bielefeld: transcript.
- Baur, N., & Blasius, J. (Hrsg.). (2019). *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung* (2. Aufl.). Wiesbaden: Springer VS.
- Botta, M., & Junginger, S. (Hrsg.). (2021). *Design as Common Good. Framing Design through Pluralism and Social Values*. Swiss Design Network Symposium 2021 Conference Proceedings. Swiss Design Network.
- Bourdieu, P. (1982). *Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Burckhardt, L. (2006). *Warum ist Landschaft schön? Die Spaziergangswissenschaft*. Berlin: Martin Schmitz Verlag.
- Büscher, M., & Urry, J. (2009). Mobile Methods and the Empirical. *European Journal of Social Theory*, 12(1), S. 99-116.
- Büscher, M., Urry, J., & Witchger, K. (2011). *Mobile Methods*. London: Routledge.
- Chen, D.-S., Cheng, L.-L., Hummels, C., & Koskinen, I. (2016). *Social Design. An Introduction*. *International Journal of Design*, 10(1), S. 1-5.
- Debenedetti, S. (2003). Investigating the Role of Companions in the Art Museum Experience. *International Journal of Arts Management*, 5(3), S. 52-63.
- Ericsson, K. A., & Simon, H. A. (1996). *Protocol Analysis. Verbal Reports as Data*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Ericsson, K. A., & Simon, H. A. (1998). *How to Study Thinking in Everyday Life. Contrasting Think-Aloud Protocols With Descriptions and Explanations of Thinking*. *Mind, Culture, and Activity*, 5(3), S. 178-186.
- Escobar, A. (2018). *Designs for the Pluriverse. Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*. Durham: Duke University Press.
- Fineder, M. (2020). *Von gemeinsam genutzten Dingen zu einer kollektiven Ästhetik*. In M. Fineder & J. Lang (Hrsg.), *Zwischenmenschliches Design. Sozialität und Soziabilität* (S. 233-259). Wiesbaden: Springer VS.
- Fineder, M., & Lang, J. (Hrsg.). (2020). *Zwischenmenschliches Design. Sozialität und Soziabilität*. Wiesbaden: Springer VS.
- Fineder, M., & Reitstätter, L. (2021). *Walking by the Commons. Developing Design Patterns for Future Cultures of Consumption and Production in Exhibition Interview Walks*. In M. Botta & S. Junginger (Hrsg.), *Design as Common Good. Framing Design through Pluralism and Social Values*. Swiss Design Network Symposium 2021 Conference Proceedings (S. 710-723). Swiss Design Network.
- Flick, U. (2016). *Qualitative Sozialforschung. Eine Einführung*. Hamburg: Rowohlt.
- Geertz, C. (1973). *Thick Description. Toward an Interpretive Theory of Culture*. In C. Geertz (Hrsg.), *The Interpretation of Cultures. Selected Essays* (S. 3-30). New York, NY: Basic Books.
- Geiger, A. (2020). *Geschmacksbeziehung. Über den Gemeinsinn im Design*. In M. Fineder & J. Lang (Hrsg.), *Zwischenmenschliches Design. Sozialität und Soziabilität* (S. 261-282). Wiesbaden: Springer VS.

- Gläser, J., & Laudel, G. (2004). Experteninterviews und qualitative Inhaltsanalyse als Instrumente rekonstruierender Untersuchungen. Wiesbaden: VS Verlag.
- Gründl, H., Fineder, M., Reitstätter, L., Haele, U., & Heinrich, V. (2017). Commons als Denkweise und Innovationsstrategie im Design. Von der Avantgarde zum neuen Industrieparadigma? [https://www.rat-fte.at/files/rat-fte-pdf/publikationen/2017/171220\\_IDRV\\_Commons-Forschungsbericht.pdf](https://www.rat-fte.at/files/rat-fte-pdf/publikationen/2017/171220_IDRV_Commons-Forschungsbericht.pdf).
- Hardin, G. (1968). The Tragedy of the Commons. *American Association for the Advancement of Science*, 162(3859), S. 1243-1248.
- Helfrich, S., Bollier, D., & Heinrich-Böll-Stiftung (Hrsg.). (2015). Die Welt der Commons. Muster gemeinsamen Handelns. Bielefeld: transcript.
- Hirschauer, S. (2008). Körper macht Wissen – Für eine Somatisierung des Wissensbegriffs. In K.-S. Rehberg (Hrsg.), *Die Natur der Gesellschaft. Verhandlungen des 33. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie in Kassel 2006* (S. 974-984). Frankfurt am Main: Campus.
- Hirschauer, S. (2010). Die Exotisierung des Eigenen. Kulturosoziologie in ethnografischer Einstellung. In M. Wohlrab-Sahr (Hrsg.), *Kulturosoziologie. Paradigmen - Methoden - Fragestellungen* (S. 207-225). Wiesbaden: VS Verlag.
- Hitzler, R., Honer, A., & Pfaden. (2008). Zur Einleitung: „Ärgerliche“ Gesellungsgebilde? In *Posttraditionale Gemeinschaften. Theoretische und ethnografische Erkundungen* (S. 9-31). Wiesbaden: VS Verlag.
- Hörning, K. H. (2012). Praxis und Ästhetik. Das Ding im Fadenkreuz sozialer und kultureller Praktiken. In S. Moebius & S. Prinz (Hrsg.), *Das Design der Gesellschaft. Zur Kulturosoziologie des Designs* (S. 29-47). Bielefeld: transcript.
- Ingold, T. (2011). *Being Alive. Essays on Movement, Knowledge and Description*. London: Routledge.
- Jafari, A., Taheri, B., & vom Lehn, D. (2013). Cultural Consumption, Interactive Sociality, and the Museum. *Journal of Marketing Management*, 29(15-16), S. 1729-1752.
- Knoblauch, H., Baer, A., Laurier, E., Petschke, S., & Schnettler, B. (2008). Visual Analysis. New Developments in the Interpretative Analysis of Video and Photography. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 9(3), Art. 14.
- Kohle, H. (2017). Ein viel umfassenderes Wahrnehmen. *neues museum. die österreichische museumszeitschrift*, 17(3), S. 8-17.
- Kühl, J. (2016). Walking Interviews als Methode zur Erhebung alltäglicher Raumproduktionen. *Europa Regional*, 23.2015(2), S. 35-38.
- Kusenbach, M. (2003). Street Phenomenology. *Ethnography*, 4(3), S. 455-485.
- Lang, J., & Fineder, M. (2020). Zwischenmenschliches Design. Eine Einleitung. In M. Fineder & J. Lang (Hrsg.), *Zwischenmenschliches Design. Sozialität und Soziabilität*. Wiesbaden: Springer VS.
- Latour, B. (2008). Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft. Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Law, J., & Urry, J. (2004). Enacting the Social. *Economy and Society*, 33(3), S. 390-410.
- Leder Mackley, K., & Pink, S. (2017). From Emplaced Knowing to Interdisciplinary Knowledge. *Sensory Ethnography in Energy Research*. In S. Pink, V. Fors, & T. O'Dell (Hrsg.), *Theoretical Scholarship and Applied Practice*. New York, NY: Berghahn.

- Lee, J., & Ingold, T. (2006). Field-work on Foot. Perceiving, Routing, Socializing. In S. Coleman & P. Collins (Hrsg.), *Locating the Field. Space, Place and Context in Anthropology* (S. 67-85). Oxford: Berg.
- Manderscheid, K. (2022). Mobile Methods. In *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung* (S. 1709-1717). Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs. An Introduction to Design for Social Innovation*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Mareis, C., Held, M., & Joost, G. (Hrsg.). (2014). *Wer gestaltet die Gestaltung? Zur ambivalenten Verfassung von partizipatorischem Design*. Bielefeld: transcript.
- Middleton, J., Pottinger, L., & Ehgartner, U. (2021). Mobile Visual Methods Methods for Change. In *Methods for Change. Impactful Social Science Methodologies for 21st Century Problems*. ASPECT.
- Miller, D. (2010). *Der Trost der Dinge. Fünfzehn Porträts aus dem London von heute*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Moebius, S., & Prinz, S. (Hrsg.). (2012). *Das Design der Gesellschaft. Zur Kultursozio-logie des Designs*. Bielefeld: transcript.
- Ostrom, E. (1990). *Governing the Commons. The Evolution of Institutions for Collective Action*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Pink, S. (2008). Mobilising Visual Ethnography. Making Routes, Making Place and Making Images. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 9(3), Art. 36.
- Pink, S. (2012). *Situating Everyday Life. Practices and Places*. London: Sage.
- Pink, S. (2015). *Doing Sensory Ethnography*. London: Sage.
- Pink, S., Fors, V., Lanzeni, D., Duque, M., Sumartojo, S., & Stengers, Y. (2022). *Design Ethnography. Research, Responsibilities, and Futures*. London: Routledge.
- Pink, S., & Leder Mackley, K. (2014). Re-Enactment Methodologies for Everyday Life Research. *Art Therapy Insights for Video Ethnography. Visual Studies*, 29(2), S. 146-154.
- Pink, S., Leder Mackley, K., Morosanu, R., Mitchell, V., & Bhamra, T. (2020). *Making Homes. Ethnography and Design*. London: Routledge.
- Reckwitz, A. (2016). *Kreativität und soziale Praxis*. Bielefeld: transcript.
- Reitstätter, L. (2015). *Die Ausstellung verhandeln. Von Interaktionen im musealen Raum*. Bielefeld: transcript.
- Reitstätter, L. (2020). Besucherverhalten. Die wechselseitige Beziehung von Raum und Handeln. In P. Kiedaisch, S. Marinescu, & J. Poesch (Hrsg.), *Szenographie. Das Kompendium zur vernetzten Gestaltungsdisziplin* (S. 156-165). Stuttgart: avedition.
- Reitstätter, L., & Fineder, M. (2021). Der Ausstellungsinterview-rundgang (AIR) als Methode. Experimentelles Forschen mit Objekten am Beispiel der Wahrnehmung von Commons-Logiken. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 22(1), Art. 6.
- Resnick, E. (Hrsg.). (2019). *The Social Design Reader*. London: Bloomsbury Visual Arts.
- Sanders, E. B.-N., & Stappers, J. P. (2008). Co-Creation and the New Landscapes of Design. *Co-Design*, 4(1), S. 5-18.
- Schütze, F. (1983). Biographieforschung und narratives Interview. *Neue Praxis*, 13(3), S. 283-293.

Sheller, M., & Urry, J. (2006). The New Mobilities Paradigm. *Environment and Planning A*, 38(2), S. 207-226.

Strauss, A. L., & Corbin, J. (1990). *Basics of Qualitative Research. Grounded Theory Procedures and Techniques*. London: Sage.

Strauss, A. L., & Corbin, J. (1996). *Grounded Theory. Grundlagen Qualitativer Sozialforschung*. Weinheim: Beltz, Psychologie-Verl.-Union.

Tonkinwise, C. (2021). Is Social Design a Thing? [https://www.academia.edu/11623054/Is\\_Social\\_Design\\_a\\_Thing](https://www.academia.edu/11623054/Is_Social_Design_a_Thing).

Urry, J. (2007). *Mobilities*. Cambridge: Polity Press.

Weisshaar, B. (2013). *Spaziergangswissenschaft in Praxis*. Formate in Fortbewegung. Berlin: JOVIS.

Wood, E., & Latham, K. F. (2009). Object Knowledge. Researching Objects in the Museum Experience. *Reconstruction*, 9(1).

Wood, E., & Latham, K. F. (2011). The Thickness of Things. Exploring the Curriculum of Museums Through Phenomenological Touch. *Journal of Curriculum Theorizing*, 27(2), S. 51-65.

Yaneva, A. (2020). Die soziale Valenz profaner Architektur. In M. Fineder & J. Lang (Hrsg.), *Zwischenmenschliches Design. Sozialität und Soziabilität*. Wiesbaden: Springer VS.