

DEZENTRALE PRODUKTIONSWEISEN

Allgemeine Beurteilung/Kritik:

Bezugnehmend auf den bei der Zukunftswerkstatt #3 von mir gehaltenen Vortrag möchte ich zusammenfassend verschriftlichen, was mir bezüglich des Themas als erwähnenswert und wichtig erscheint.

1. *Zugang zu Ressourcen, Halbzeugen, Maschinen, Fertigungstechniken* – Tom Thwaites hat mit seinem Toaster Project 2009 sehr anschaulich gezeigt, wie naiv der Traum von konsumistischer Unabhängigkeit und radikaler DIY-Kultur sein kann. Wenn sich die dezentrale Produktionsweise auf den Handlungs- und Kompetenzspielraum einer Einzelperson reduziert, nimmt die erreichbare qualitative Komplexität rapide ab. Selbst als geschulter Handwerker mit spezialisierten Fertigkeiten bleibt die Abhängigkeit von Werkzeug- und Halbzeugherstellern bestehen, sowie die Notwendigkeit von z.B. chemischer Veredelung bzw. Weiterverarbeitungsprozessen. "Dezentral" kann in diesem Zusammenhang nur bedeuten, dass die Distribution von benötigten Arbeitsmitteln und Werkstoffen in der Form dezentralisiert wird, dass einem jeweils lokal entsprechenden Bedarf gemäß produziert und gelagert wird, bzw. durch eine Entmonopolisierung eine größere Vielseitigkeit im Angebot entsteht. Dezentral muss hier auch unter Berücksichtigung der Allgegenwärtigkeit und Nichtlokalität des Internets (= Zugang zu Ressourcen) gelesen werden. Distribution reduziert sich dabei auf Logistik; alles ist überall verfügbar. Also bleibt die Notwendigkeit fachlicher Spezialisierung, die Bedingung fertigungsabhängiger Ko-Existenz sowie der logistische Vorteil in Form von Nähe zu Ressourcen zumindest für großindustrielle Produktionen bestehen.

2. *Makerkultur, Upcycling, Reparatur* – Dieses Phänomen ist auch in der "Makerkultur" sichtbar. Sei es die Übernahme des einstmals antikapitalistischen 3D-Druckers "MakerBot" durch den Marktführer Stratasys oder die Omnipräsenz von Arduino und RaspberryPi, die massenweise gefertigt und gleichzeitig als Metapher grenzenloser gestalterischer Freiheit und Unabhängigkeit gefeiert werden – wenn eine gewisse Qualität und Effizienz erwartet werden, bleibt die Abhängigkeit von zentraler Produktion *noch* nicht aus. Die vielgepriesene Befreiung durch den 3D-Drucker lässt aus unterschiedlichen Gründen auf sich warten. Zum Einen ist die allgemein erhältliche Qualität der Druckauflösung und Materialität nicht konkurrenzfähig mit industriell gefertigter Ware, zum Anderen werden jene technologischen Fortschritte unter Verschluss gehalten, die eine reale Befreiung der Konsumenten bedeuten würden (bzw. regulieren hier Zugang und Preis den Markt.)

Der einzelne "Maker" kann unter Anerkennung seiner partiellen Abhängigkeit und den Grenzen seiner individuellen Gestaltungsmacht gleichwohl seine Autonomie (wieder)erlangen, indem er sich selbstwirksam und handelnd in die Welt einbringt. Dies geschieht sinnvollerweise und vermehrt ressourcenschonend und nimmt Gestalt an in Upcycling-Projekten unterschiedlichster Façon. Das Reparieren entwickelt sich zusehends von einem Stil zu einer Weltanschauung, die immer mehr Anhänger findet. Für komplexere und aufwendige Projekte heißt die magische Formel *sharing*. An Orten wie dem "TechShop" in San Francisco gibt es Zugang zu einem umfangreichen, hochwertigen Fuhrpark an Werkzeugen und (CAD-) Maschinen inklusive professioneller Assistenz zur Realisierung der persönlichen Innovation. Hier zeigt sich das demokratische Potential einer Dezentralisierung, die durch das Öffnen und Herunterbrechen von Fertigungsprozessen Zugang ermöglicht.

3. *Open Source, Peer to Peer, Crowd* – Ein weiterer wichtiger Aspekt sind diese offenen Zugänge sowie gegenseitige Unterstützung. Das gilt gleichermaßen für Wissen, Software, Hardware, Maschinen usw. Die Zurverfügungstellung und Verteilung von Zugang transferiert die nichtlokale Virtualität des Internets in eine lokal reale "Community" der Handlung und Aneignung und ermöglicht dadurch ein global zugängliches Modell. Dieses Modell ist gleichsam durch seine lokalen Bedingungen und seine nichtlokale Offenheit geprägt und kann entsprechend variiert und anderen lokalen Anforderungen angepasst werden (siehe Open Source Ecology oder auch Occupy Movement). Gleichzeitig besteht natürlich auch hier die Gefahr der Übernahme durch Großkonzerne wie am Beispiel der PhoneBlocs von Dave Hakkens durch Motorola aufgezeigt wurde.

4. *Fazit* – Daraus ergibt sich eine ganz klare Anforderung an die Anpassung von Regelungen und Gesetzen, die mehr Freiraum ermöglichen sollten und das Urheberrecht neu definieren. Die Creative Commons sind ein guter Anfang, an dem sich ein Beispiel genommen werden könnte. Wenn unser Ziel eine Gesellschaft ist, in der individuelle und dezentrale Produktion stattfinden soll, dann müssen Monopole und Patente in Frage gestellt werden, dann müssen Lobbies und Profitmaximierung an Wichtigkeit verlieren. Ich würde mir sehr wünschen, wenn mehr Vertrauen in den Einzelnen gesetzt würde, in den partizipatorischen Proumenten, der sich verantwortungsbewusst mit dem konfrontiert, was er in die Welt gebracht hat. Die Konsequenz daraus wäre eine natürliche Entwicklung von Kritikfähigkeit und Achtsamkeit sich selbst, seinen Mitmenschen und der Umwelt gegenüber.

Persönliche Erfahrungswerte:

Meine eigene gestalterische Praxis zeichnet sich durch Eklektizismus, oder anders gesagt durch Ganzheitlichkeit aus. Handwerkliche Tätigkeit vermischt sich mit Konzeption, computergestützter Konstruktion und theoretischem Forschen. Diese Vielseitigkeit ist ein verbreitetes Phänomen in der gestalterisch angewandten Praxis, die sich zu einer unschlagbaren Stärke entfalten kann, wenn mehrere dieser Individuen zusammentreffen und im Sinne des Open-P2-Ansatzes ihr Wissen und Können verbinden. Wie bereits Adrienne Göhler in ihrem Buch "Verflüssigungen" forderte, dass sich ein Beispiel an den Künstlern genommen werden solle, da diese bereits wüssten wie mit staatlicher Dysfunktionalität und projektbasierter Arbeit umzugehen sei, denke auch ich, dass das Potential zur Demokratisierung von Produktion mit einer größeren individuellen Freiheit und der Schulung von Fertigkeiten, dem Be-Greifen von Welt und dem Mut des Sich-in-die-Welt-einbringens einhergehen muss. Die persönliche Spezialisierung sowie die eigenständige Umsetzung von Projekten hat zwangsläufige, wenngleich undefinierte Grenzen. So bin auch ich selbstverständlich auf spezialisierte Produktionsstätten und Vertriebssysteme im Internet angewiesen, sprich auf Peers und Kompetenzpartner, um aus meiner lokalen Eingeschränktheit und Unsichtbarkeit herauszukommen und meinen Radius zu erweitern. So wird aus einer partiell lokalen Produktion eine überzentralisierte Plattformen distribuierte Ware. Ob es wirklich Sinn macht, radikal dezentral zu denken, finde ich schwer zu beurteilen. Aus meinen Darstellungen geht eine aktuelle Abhängigkeit von lokaler und zentraler Produktion/Distribution hervor und ich plädiere ganz klar für eine Entmachtung zentralisierter Monopolstellungen und der gleichzeitigen staatlichen Unterstützung fruchtbarer, lokaler Vielfältigkeit, wie sie das Internet und viele Community Projekte bereits aufzeigen. Im Sinne von "support your local hero" muss natürlich auch die Kritikfähigkeit des Konsumenten in seiner Entwicklung zum Proumenten weiter geschärft werden. Man darf in dieser Debatte nicht vergessen, wieviel Einfluss und Macht jeder Einzelne durch seine Verbrauchsentscheidungen hat.