

VOM MYTHOS DES VER- SCHWINDENS

DIE EPISTEMISCHE BEDEUTUNG VON ABFALL IM DESIGN

Wer kennt diese Situation nicht: Das neu erworbene Gerät erstrahlt gerade noch in seiner Jungfräulichkeit, während schon die Frage aufkommt, ob die dazugehörige Verpackung direkt im Abfall oder doch besser auf den Kleiderschrank oder hinter dem Sofa verschwindet. Sollte mal etwas mit dem Gerät sein, braucht man auch die Verpackung, um alles zusammen wieder *zurückzugeben*. Folglich darf die leere Verpackung, mit der alleinigen Aufgabe des Risikomanagements, meist bleiben.

Dies mag ein banales Beispiel sein. Allerdings beschreibt es einen Vorgang, der sich nicht auf Verpackungen beschränkt, sondern vielmehr den gesamten Objekthaushalt des Alltags betrifft. Neben Informationen und bewegten Bildern überfluten auch die uns umgebenden Dinge, seien es Netzteile für Mobiltelefone oder Werbeprospekte des Supermarkts, das menschliche Bewusstsein und veranlassen in ihrer schiereren Menge einen riesigen Lärm – *object overload*. Dabei ist die »dimensionale Ausbreitung der existierenden Artefakte« nicht mehr verhältnismäßig, bedenkt man, dass sie »weit größer ist als die der biologischen Organismen.«¹

Währenddessen stößt das elementare, vormoderne Ordnungsschema des dinglichen Repertoires nach dem Motto »überlebenswichtig – nützlich – Lust bringend« an seine Grenzen. Heute ist es schwierig geworden, die Dinge im eigenen Seelenhaushalt *in Ordnung* zu halten.² Spezifische Zuweisungsakte, die als konstruierte »Ausschlussverfahren [...] ausgesuchter Objekte aus dem eigenen Wahrnehmungshorizont«³ fungieren,

entwickeln sich nun nicht länger entlang des *Überlebenswillens*, sondern entlang des *Entledigungswillens* (entledigen – sich von etwas/jemandem befreien). Ein solcher Wille zur Selbstbefreiung wird vom Gesetzgeber unterstellt, immer wenn Müllsäcke in Mülltonnen platziert oder Zigarettenkippen auf die Straße geschmissen werden. Die Entledigung als Befreiungsakt und Regulierung wird mit der zunehmenden Anzahl an Dingen des persönlichen Besitzes⁴ immer häufiger nötig und ist als *Wegwerfen* zur »Kulturtechnik«⁵ geworden.

ENTLEDIGUNG – EIN AKT DER STILLE

Das Wegwerfen ist ein psychischer Impuls des Menschen, der sich in einer konkreten Handlung äußert. Der Impuls dient dazu, Ordnung zu schaffen⁶ und einige der angehäuften, mit Aufforderungen lärmenden Dinge zum Schweigen zu bringen. In der konkreten Handlung, die Stille erzeugt, geht es vordergründig um die Verbannung von Objekten aus dem aktiven Wahrnehmungsbereich, also um ihren Ausschluss aus dem lebensweltlichen Alltag an den *Rand*. Dabei kann davon ausgegangen werden, dass mit dem konstruierten Lebensende eine *Ent*-Wertung der Objekte einhergeht. Entgegen der weitverbreiteten Annahme von Designern lässt sich diese jedoch selten übereinstimmend an materialen Ausprägungen wie Beschädigung oder Materialabnutzung ablesen.

Gleichzeitig herrscht im Design gespenstische Stille über das Wegwerfen als Ende des Objektgebrauchs. Auch gesellschaftlich wird dieser Diskurs durch Marginalisierungen aus dem Einflussbereich ausgeschlossen. In Form abstrakter Abfallstatistiken, verklausulierter Abfallrahmenrichtlinien und kollektiver Abfallsammelaktionen wird das Thema Müll der Alltäglichkeit entrückt und damit der tatsächlichen Aufmerksamkeit entzogen. Über diese *Ausschluss-Kaskade* entsorgt Abfall selbst seine eigene

ENTSCHEIDUNGEN,
DIE EIN DESIGNER
TRIFFT, BEEINFLUSSEN
DIE KEHRSEITE
DER MATERIELLEN
KULTUR WIE
PROBLEMATISCHE
UMWELT-
AUSWIRKUNGEN UND
ABFALLSTOFFE.

Reflexion in der Gesellschaft. Innerhalb der Designdisziplin wirken ähnliche Mechanismen, jedoch sind deren Implikationen folgenschwer. Denn die grundlegende Voraussetzung für das kontinuierliche Wegwerfen ist die kontinuierliche Erzeugung von Artefakten. Die Entscheidungen, die ein Designer trifft, beeinflussen die *Kehrseite der materiellen Kultur* wie problematische Umweltauswirkungen und Abfallstoffe in erheblichem Maße.⁷ Dennoch wird das Phänomen Müll in der Designpraxis nicht nach seinen grundsätzlichen kulturell-sozialen Beziehungen untersucht, sondern ausschließlich symptom-basiert aus pragmatisch-technologischer Sicht. Dies zeigt sich im Angesicht der lauten Debatte über die Belastbarkeit des Planeten Erde in der Proklamierung von *Recycling*, entweder als Herstellungs- oder als Entsorgungskriterium. Indirekt bieten Designer damit das Zirkulieren des »Prinzips Wegwerf«⁸ auf technologischer Basis als Antwort auf ein im Grunde ökologisches Problem an. Schon Commoner⁹ stellte in den Gesetzen der Ökologie Folgendes fest: »Everything must go somewhere.« In der Auseinandersetzung mit Müll, als »Zwischenraum auf der Grenze zwischen System und Umwelt«¹⁰, erscheint diese Erkenntnis als Fingerzeig auf den *Mythos des Verschwindens*, der dem alltäglichen Wegwerfen beiwohnt. »Um zu vermeiden, in den Sog des Verschwindens zu geraten, muss man ständig alles um sich herum verschwinden lassen.«¹¹

VERSCHWINDEN – MYTHOS UND RITUAL

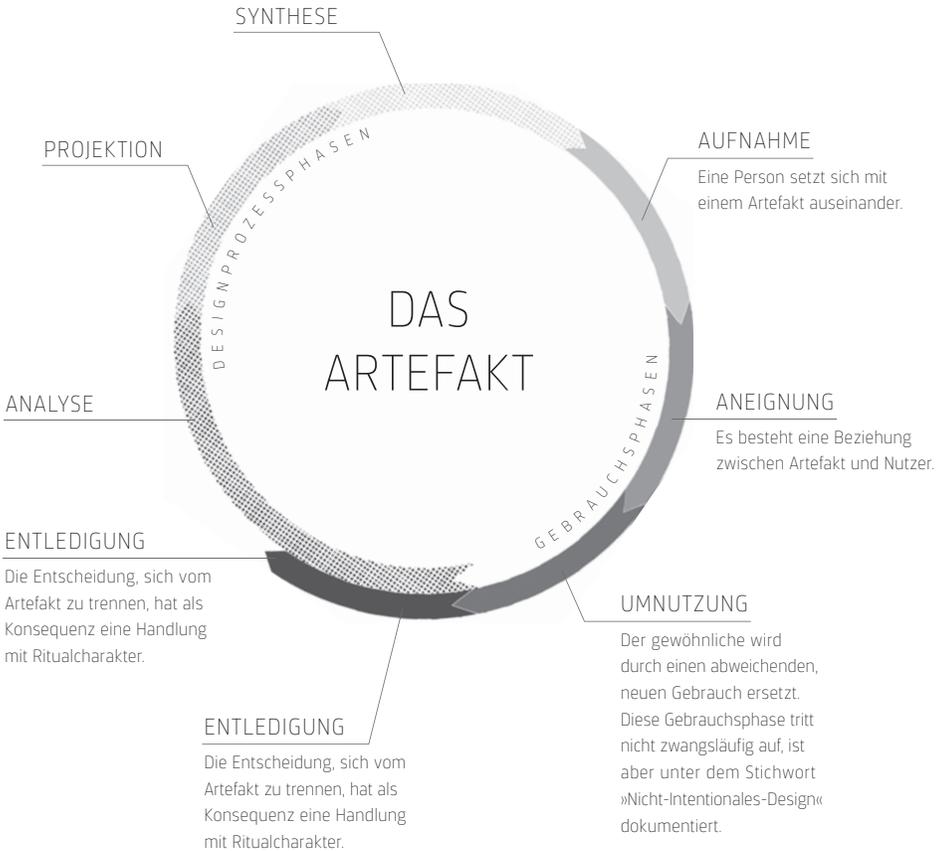
Aus den Gesetzen der Ökologie lernen wir, dass die Dinge nicht verschwinden. Denn alle künstlichen Stoffe, wie zum Beispiel Kunststoffe, die in der Natur nicht vorkommen, können auch nicht von ihr abgebaut werden. Und dennoch bewegen wir uns alltäglich im *Mythos des Verschwindens*, der uns erlaubt, Dinge aus unserer Wahrnehmung auszu-

schließen. Als routiniertes Verhalten impliziert das Wegwerfen das Ende der individuellen Bedeutung des Artefakts im Interpretationssystem mit materiellen Folgen, nicht aber das tatsächliche Ende des Artefakts.¹² Diese Paradoxie der »Verkehrung der *Antinatur in Pseudonatur*«¹³ beschreibt das Verschwinden als Mythos. Als solcher entzieht das Verschwinden den Dingen ihre Geschichte, entleert sie und gibt die von den Menschen hervorgebrachte Weise des Bedeutens als »ein *natürliches* Bild dieses Realen wieder«. ¹⁴

Die Mystifizierung des Mülls als Verschwinden bewirkt nicht nur seine *sichtbare Unsichtbarkeit* (im Sinne der individuellen Wahrnehmung), sie täuscht auch über das *eigentliche* Wesen des Mülls hinweg. Die Beispiele der Kleinstpartikel in den »Müllstrudeln« der Weltmeere, der Zentimeter großen Weltraumtrümmer aber auch die der Plastik-Pellets in der Recycling-Industrie belegen die wesenhafte Transformation des Mülls, die dessen Aus- und Verbreitung begünstigt. Müll stellt sich dem Menschen nun nicht mehr als starres, heterogenes, *dummes* Objektmenge aus bekannten Reminiszenzen dar, sondern als *mobiles*, giftiges, kaum sichtbares, selbstständiges Ganzes.¹⁵ »Zur Struktur wahnhafter Abwehr gehört durchweg, einen »Gegner« zu identifizieren und ihn mit den Mächten des Chaos zu assoziieren, gegen die mächtige Wälle der Ordnung aufgerichtet werden müssen.«¹⁶ Ohne derart greifbare Grenzen, wie zum Beispiel die Mülltonne eine darstellt, erwächst Müll zu einer unkontrollierbaren Macht.

Alltäglich jedoch erlebt man den Abfall als Ausdruck von Machtverhältnissen, seltener als Macht selbst. Die Aufrechterhaltung des *Mythos des Verschwindens* ermöglicht die scheinbare Macht über die Objekte und auch die Macht über den eigenen Status in der Gesellschaft. Der Mythos erfährt dabei eine kulturelle Übersetzung in ein Ritual. Der Aufbau und Ablauf dieses Rituals ist denkbar einfach. Die aus der Ordnung gefallenen Objekte werden meist in geschlossenen Behältern (versteckt)

DESIGNER



VERBRAUCHER

gesammelt und in einer weiteren Routine des Ausschlusses aus dem wahrzunehmenden Lebensalltag (Wohnung, Büro usw.) entfernt. In den letzten Jahren und im Zuge fortschreitender Urbanisierung zeigt sich eine zweite Ausprägung des Rituals in nonkonformer Weise. Entgegen der »Abfallnormalität«¹⁷ werden (meist sperrige) Objekte im öffentlichen Raum (sichtbar) platziert. Indem sich der Besitzer nun vom Objekt entfernt und sich somit selbst aus dem Kontext des Objektes ausschließt, erkennt man die Umkehrung des ursprünglichen Rituals. Während *reguläre Rituale des Verschwindens* den Lärm der Dinge kontinuierlich regulieren und Stille ermöglichen, kann die *irreguläre* Entledigung gewissermaßen als »Burnout«-Reaktion auf den Überfluss der Dinge angesehen werden.

Diese Rituale, ob kontinuierlich oder sprunghaft, erfordern keine besonderen Fähigkeiten oder Kenntnisse, sie sind gesellschaftlich akzeptiert. Entledigung wird mit Leichtigkeit und Beiläufigkeit ausgeführt und stellt sich so als finale aber universelle Gebrauchsphase der Artefakte dar. Dies gilt umso mehr, wenn man sich die Einschreibung der Abfalleigenschaft in die Objekte, schon in der Herstellungsphase (*»recyclingfähig«*), vergegenwärtigt. Es bleibt festzuhalten, dass die von Nutzern ausgeführten Rituale des Verschwindens den Übergang von *Artefakt* zu *Abfall* markieren, der sich jedoch nicht unmittelbar als *Verschwinden* (tatsächliche Beseitigung) manifestieren kann, sondern mittelbar konstruiert wird durch Entledigung (als Mythos des *Verschwindens*). Das Wegwerfen strukturiert sich demnach in zwei Stufen: Der Nutzer leitet den Prozess durch eine Zuweisung als Entledigung unter Aufgabe der Sachherrschaft ein, während weniger sichtbare, periphere Strukturen in einem zweiten Schritt für materielle Zuweisungen in Form von Beseitigung oder Verwertung (Müllverbrennung oder Recycling) zuständig sind.

Anhand der Zuordnung der *Rituale des Verschwindens* zum Gebrauch eines Objekts erschließt sich die Relevanz des stofflich-gegenständlichen Mülls als methodischer Bestandteil des Designprozesses.¹⁸

DESIGNWISSEN IM MÜLL

Die angenehme Stille der wenigen Objekte muss nicht unweigerlich in einer ›lauten‹ Gesellschaftsdebatte über die Symptome des Abfalls verhandelt werden. Vielmehr ist das Design befähigt mit seinen eigenen Methoden, die inhaltliche Lücke, die am Ende des Artefaktgebrauchs klafft, auszufüllen.

Dass das Design bisher stillschweigt über die Trennung der Beziehung zwischen Mensch und Objekt, muss in jedem Fall erstaunen. Denn in der Etablierung von tragfähigen Beziehungen zwischen Designentwurf (dem späteren Objekt) und dem antizipierten Nutzer liegt im Design ein großer Denk- und Arbeitsaufwand. In diesem Sinne dokumentiert Abfall die Kündigung oder das Scheitern dieser Beziehung als materiellen Fakt und kann im gestalterischen Geflecht aus Handeln und Reflektieren wichtige Hinweise für neue Entwürfe liefern.

Diese These lässt sich strukturell begründen: *Entwerfen* und *Wegwerfen* haben nicht nur eine gemeinsame linguistische Basis, beide Prozesse sind dialektisch auch miteinander verbunden. Unter den Voraussetzungen aktueller globaler Herausforderungen können sich beide Mechanismen gegenseitig befruchten. Auch das Entwerfen kann als »Kulturtechnik«, »eingebettet in übergreifende Dispositive, in Instanzen und Technologien der Regulierung, Instrumentalisierung, Disziplinierung und Ökonomisierung menschlicher Kreativität und ihrer Produkte«¹⁹ verstanden werden. In der Selbstverständlichkeit der übergreifenden Bestimmungen des Entwerfens und des Wegwerfens liegt die Schwierigkeit für handelnde Individuen (Designer) das notwendige Ausbrechen aus diesem Rahmen zu gestalten. Müll bietet in seiner stofflichen Gegenständlichkeit und in seinen Ritualen Designwissen an, das anhand kultureller und gestalterischer Decodierung zu Erkenntnissen und Lösungen synthetisiert werden kann.

Artefakte können als in ständiger Umwandlung begriffene Instanzen menschlicher Sinnggebung gefasst werden. »Alle Artefakte manifestieren sich also in Trans-Formationen, in Übergängen, Übersetzungen, Neu-Artikulationen und Dekonstruktionen.«²⁰ Unter dieser Maßgabe lassen sich Müll-Artefakte als epistemische Bedeutungsträger (*Embodiment*) in einer weiteren *Trans-Formation* deuten.

Es ist deutlich geworden, dass innerhalb der komplexen Wechselbeziehungen zwischen Designer, Nutzer und gestaltetem Objekt, die Rolle des Gestalters in Bezug auf das Wegwerfen wegweisend und daher besonders kritisch zu betrachten ist. In dieser Lesart wird ebenfalls deutlich, wie der indirekte Zugang zur Produktwelt von morgen über die professionelle Ausbildung von Designern seinen Einfluss geltend macht: nicht als spezialisiertes, ›korrektes‹ Design, sondern als individuelles Resultat eines strukturierten Prozesses. Designdidaktik nimmt damit eine ähnliche Rolle ein, wie der Designer für das Produkt. Sie gestaltet das Designwissen und etabliert Fähigkeiten und Handlungsmöglichkeiten. Der langfristige Umgang mit Erkenntnissen aus systemischer Müllkultur und praktischem Wegwerfverhalten wird die Designpraxis durch Alternativen zum »Prinzip Wegwerf« erweitern und möglicherweise von Grund auf neu gestalten können. —

- ¹ Krippendorff, Klaus, *Die semantische Wende. Eine neue Grundlage für Design*, 2013, Ralf Michel (Hrsg.), Originalausgabe, Basel, Birkhäuser, 2006, S.247.
- ² Vgl. Ruppert, Wolfgang (Hrsg.), *Fahrrad, Auto, Fernsehschrank. Zur Kulturgeschichte der Alltagsdinge*, Frankfurt a. M., Fischer, 1993, S. 9.
- ³ Windmüller, Sonja, *Die Kehrseite der Dinge. Müll, Abfall, Wegwerfen als kulturwissenschaftliches Problem*, Münster, LIT Verlag, 2004, S.284.
- ⁴ »Der Durchschnittseuropäer besitzt heute 10 000 Gegenstände« Bigalke, Silke, *Wenn Besitz zur Last wird*, München, Süddeutsche Zeitung GmbH, 2011, URL: <http://www.sueddeutsche.de/leben/moderne-sammelwut-wenn-besitz-zur-last-wird-1.1089089> (Stand 13. August 2014).
- ⁵ Faßler, Manfred, *Abfall – Moderne – Gegenwart. Beiträge zum evolutionären Eigenrecht der Gegenwart*, Gießen, Focus, 1991, S.198.
- ⁶ Keller, Reiner, *Müll – Die gesellschaftliche Konstruktion des Wertvollen. Die öffentliche Diskussion über Abfall in Deutschland und Frankreich*, Wiesbaden, VS Verlag für Sozialwissenschaften / GWV Fachverlage GmbH, 1998, S.33.
- ⁷ Nach Angaben der EU Commission (2014) werden bis zu achtzig Prozent des gesamten Umwelteinflusses von Produkten, Dienstleistungen und Infrastruktur auf Designebene bestimmt. EU Commission. Energy Efficiency. Eco-design of Energy-related products. European Union 2014, URL: http://ec.europa.eu/energy/efficiency/ecodesign/eco_design_en.htm (Stand 25.Juli 2014).
- ⁸ Das »Prinzip Wegwerf« wird in der gleichnamigen Publikation durch »schnelle Aneignung, kurze Nutzung und sorglose Entledigung« charakterisiert. Vgl. Deutscher Werkbund, Hoffmann, Ot (Hrsg.), *Ex und hopp. Das Prinzip Wegwerf. Eine Bilanz mit Verlusten*, Gießen, Anabas, 1989, S.41.
- ⁹ Commoner, Barry, *The Closing Circle. Nature, Man, and Technology*, New York, Alfred A. Knopf Publishing, 1971, S.39.
- ¹⁰ Windmüller, Sonja, *Die Kehrseite der Dinge*, 2004, S.233.
- ¹¹ Faßler, Manfred, *Abfall – Moderne – Gegenwart*, 1991, S. 218.
- ¹² Vgl. Krippendorff, Klaus, *Die semantische Wende*, 2013.
- ¹³ Barthes, Roland, *Mythen des Alltags*, Frankfurt a. M., Suhrkamp, 1964, S.130.
- ¹⁴ Ebd.

- ¹⁵ Hausstein, Susanne, *Design vs. Evil. Die dunkle Seite der Gestaltung* [online]. dk – Designkritik, Berlin 2013. URL: <http://www.designkritik.dk/design-vs-evil/> (Stand 12. August 2014).
- ¹⁶ Böhme, Hartmut; Böhme, Gernot, *Das Andere der Vernunft. Zur Entwicklung von Rationalitätsstrukturen am Beispiel Kants*, Frankfurt a.M., Suhrkamp, 1985, S. 342.
- ¹⁷ Faßler, Manfred, *Abfall – Moderne – Gegenwart*, 1991, S. 203.
- ¹⁸ Dieser Prozess wurde von Jonas (1996) in drei Phasen strukturiert: Analyse, Projektion, Synthese. Jonas, Wolfgang, »Design als systemische Intervention – Für ein neues (altes) »postheroisches: Designverständnis«, in: *Vortrag zum 17. design-wissenschaftliches Kolloquium »Objekt und Prozess«*, 28. – 30. November 1996, Halle (Saale).
- ¹⁹ Mareis, Claudia, »Die kulturelle Dimension des Designs«, in: Karin-Simone Fuhs (Hrsg.), *Die Geschichte des Nachhaltigen Designs*, Bad Homburg, VAS, 2013, S. 230 – 241, S. 232.
- ²⁰ Krippendorff, Klaus, *Die semantische Wende*, 2013, S. 227.