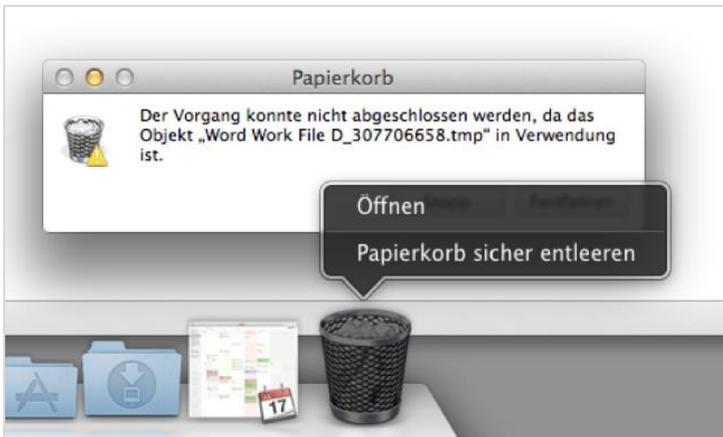


Digital Garbology – Untersuchung digitaler Rituale des Verschwindens

Susanne Ritzmann

#discard studies #Nachhaltigkeit digital #Müll #Artefaktzyklus
susanne@studiofroh.de



Das Konzept Nachhaltigkeit hält Einzug in alle Lebensbereiche und wird zur Bedingung von Zukunftsszenarien aller Art. Am eindrucklichsten lässt sich das Thema im Design am Phänomen Müll vermitteln. Die gemeinsame Auseinandersetzung mit dem Entwerfen und Wegwerfen von Artefakten ist wegweisend für ein Nachhaltiges Design. Müll ist dabei ein gesellschaftliches und organisationales Konzept, und eine physische Erscheinung, welche ich nutze, um Nachhaltigkeit im Design zu vermitteln. Müll wird bisher im Design vornehmlich als ein technologisches Problem behandelt. Gewisse Materialien lassen sich gut oder weniger gut recyceln. Auch wenn Designstudierende mittlerweile angehalten werden,

das Ende ihrer Produkte mitzudenken, so bleibt dieses Ende zu häufig hypothetisch und getrennt vom Entwurf. Ich möchte Müll als Bezugspunkt für Designprozesse und als Analysegegenstand im Entwurfsprozess nutzen und damit eine neue Perspektive eröffnen. Diese neue Perspektive setzte ich bereits in verschiedenen Lehrumgebungen in ein Methodenset um, und führte Designstudierende nicht nur zur systemischen Erkenntnisse im Sinne Barry Commoners (1971) „There is no such thing as a free lunch“. Zudem entstanden vielseitige Materialeexperimente, Forschungsmethoden und -designs sowie interaktive Installationen und prototypische critical objects. Die dgtf-Tagung 2022 bietet nun Gelegenheit, die erprobte Systematik im digitalen Raum, mit digitalen Artefakten und damit im Kontext entwerferischen Handelns in einer digitalisierten Welt weiterzudenken. Dabei gilt es zu untersuchen, wie das Abbild unserer analogen Praktiken zu den immer gleichen Dilemmata führt. Warum bspw. haben wir den Papierkorb nicht völlig neu erfunden im digitalen Raum? Was ist wegwerfen im digitalen Raum eigentlich? Ist es ein Zerhackeln oder Zerhacken? Oder muss vielmehr ein ganz anderes Bild angewandt werden, bspw. eine Zimmerwand, die neu gemalert wird? Doch auch im Digitalen deutet sich an, dass nichts wirklich verschwindet. Ein ‚Recht auf Löschung‘ wird in verschiedenen Kontexten immer lauter und führt zu der Frage, ob hier nicht bereits der Prozess in Gang gesetzt wurde, den wir bereits seit Dekaden im Umgang mit physischen Artefakten kritisieren. Sollte vor dem Erzeugen (bspw. von Daten oder Code) nicht eine grundsätzliche Abwägung der Nachhaltigkeit stattfinden? Die Pandemie und der ihr folgende Digitalisierungsschub hat deutlich offenbart, dass unter Gesichtspunkten der nachhaltigen Entwicklung auch digitale Technologien eine schlechte Figur machen können. Die Einschätzung digitalen Handelns im Sinne der Nachhaltigkeit unterliegt aktuell noch dem eigenen Bauchgefühl bzw. bietet Anlass für Kontroversen.

Das geplante Workshopformat ‚Digital Garbology‘, welches diese Gedanken reflektiert, widmet sich den konkreten Methoden der Auseinandersetzung mit Nachhaltigem Digitalen Design. Dazu gehen die Teilnehmenden auf eine garbologische Reise durch ihre selbstgenutzten Arbeitsgeräte (Laptop, PC, Tablet, Smartphone), um die eigenen digitalen Rituale des Verschwindens und den vorhandenen digitalen

Müll zu beleuchten. Ziel ist es, in der gemeinsamen Diskussion der Funde und Erkenntnisse Implikationen für Gestalter und Gestalterinnen abzuleiten, die eine Erweiterung der Theoretisierung eines Artefaktzyklus (siehe Ritzmann, 2018) (von Entwurf über Gebrauch zu Entsorgung) ins Digitale ermöglichen. Als Ergebnis des Workshops ist eine Sammlung an Digitalen Ritualen des Verschwindens denkbar, welche wiederum Ausgangspunkt für weitere empirische Untersuchungen mit Designstudierenden sein kann.

Commoner, B. (1971). *The Closing Circle. Nature, Man, Technology.* Alfred A. Knopf.

Ritzmann, S. (2018) *Wegwerfen Entwerfen - Müll im Designprozess - Nachhaltigkeit in der Designdidaktik.* Birkhäuser.