

*Ist das Güsel
oder kann das weg?*

UPCYCLING

ZWISCHEN DESIGNKUNST UND MASSEN- PRODUKTION



Mezzadro von Achille
und Pier Giacomo Castiglioni, 1957
(Foto: zanotta.it)

Die Neuinterpretation und die damit verbundene Aufwertung von nutzlos Gewordenem – dem Ready-Made in der Kunst nicht unähnlich und heute verbreitet Upcycling genannt – waren und sind im Design ein Thema. Doch während heute die Wiederverwendung von Bestehendem vor allem im Zeichen der Umweltdiskussion steht, lag dem, was in den fünfziger bis achtziger Jahren geschah – wenn überhaupt – nur sekundär ein Nachhaltigkeitsgedanke zugrunde. Eines der frühesten und wohl mit das bekannteste Beispiel

dafür ist Mezzadro von Achille und Pier Giacomo Castiglioni aus dem Jahr 1957: Ein Hocker, gefügt aus einem Fiat-Traktorsitz, einem Stück Bandstahl aus der Blattfeder eines Zugwaggon und einem Holzfuss, der an ein industrielles Webschiffchen erinnert. Bekannte Objekte werden zweckentfremdet, anders zusammengesetzt und erhalten neue Bedeutung und Funktion; ein simples Gebrauchsobjekt wie der Hocker wird zum Gegenstand in Kunstnähe. Der Mezzadro war durchaus ein provokantes Statement, damals in den

geradlinigen fünfziger Jahren. Provokant auch die Gruppe Memphis in den Achtzigern. Die Bewegung um Ettore Sottsass wandte sich gegen in ihren Augen langweilige und überkommene Funktionalitätsansprüche, die das Design bestimmten und formal prägten. Memphis war respektlos, liess bekannte Entwürfe in geschmacklosen Redesigns erscheinen, scheute sich weder vor Farbe noch vor billigen Materialien und verarbeitete allerlei Fundstücken des Alltags. 1985 wurde – quasi als anarchisches englisches Pendant – die



Gezähmte Wilde:
Der S Chair von Tom Dixon mit Stoffbezug von Cappellini (Foto: cappellini.it); Ron Arads Rover Chair und seine polierte Re-Edition Moreover, in limitierter Auflage bei Vitra. (Foto: Hans-Jörg Walter / Vitra)



Creative Salvage Bewegung gegründet. Der Designer Tom Dixon, einer der Initianten der Gruppe, führt heute ein Designstudio unter seinem eigenen Namen. Damit ist er gar nicht mehr weit entfernt von jenen, die er früher so kritisierte. Damals sagte er: «Wir sind überzeugt, dass der Weg vorwärts nicht in teuren, anonymen, massenproduzierten High-Tech-Produkten liegt, sondern in einer mehr dekorativen, menschlichen Annäherung an Interior- und Produktdesign. Der Schlüssel zum Erfolg von Creative Salvage liegt nicht in hohen Forschungs- und Entwicklungskosten, sondern im Recycling von Abfall und Ausschussware zu stylischen und funktionalen Artefakten.» Die Creative Salvages waren das gestalterische Äquivalent zur Punkmusik; statt Misstöne fügten sie den Schrott und den Schutt der Stadt zu dissonanten Gebilden, die sie in Clubs und Undergroundgalerien zeigten. Der *S Chair*, bis heute eines der bekanntesten Stücke von Dixon, ist in seiner ersten Ausführung – als mit einem Gewebe aus Gummischläuchen bespannte Metallstruktur, die mit

einem Binsengeflecht gedeckt ist – in jenen Tagen entstanden. Heute produziert ihn Cappellini mit luxuriösem Stoffbezug; Mezzadro wird schon seit den Siebzigern von Zanotta in Serie produziert; und Ron Arads Rover Chair, ein Stück aus dem Jahr 1981 – gebaut aus Rohrklammern und einem Sitz des gleichnamigen Autos – wurde 2007 als Limited Edition von Vitra neu aufgelegt. Es geht jeweils selten lange, bis Statement Pieces, ikonische Symbole der Rebellion und des Anti-Establishments von den durch sie Kritisierten vereinnahmt werden. Ihre Aussage und Inhaltlichkeit verlieren damit jede Kraft. Sie werden auf eine Ästhetik reduziert, die – dem Kontext ihrer Entstehung enthoben – ihre Sinnhaftigkeit und auch einen grossen Teil ihrer Existenzberechtigung verlieren.

GRÜNE MOGELPACKUNGEN

Mehr Schein als Sein herrscht auch da, wo es um Nachhaltigkeit im Allgemeinen geht und um Recycling im Sinne einer stofflichen Wiederverwertung – also um die oftmals industrielle Wiederaufbereitung

von Ausgangsmaterialien zu Sekundärrohstoffen für die erneute Verarbeitung. Gerade heute, wo Recycling nicht zuletzt durch den Schwund natürlicher Ressourcen an Bedeutung gewonnen hat und längst zu einer kulturellen und gesellschaftlichen Aufgabe geworden ist, werden ökologische Ansätze von vielen Herstellern als modischer Zusatznutzen beworben und als Schlagwörter marketingtechnisch missbraucht. Denn längst nicht überall, wo Recycling oder Nachhaltigkeit draufsteht, sind sie drin. So wird von den meisten missachtet, dass von Seiten der Hersteller neue branchenübergreifende Partnerschaftsmodelle, Kollaborationen mit branchenfremden Forschungsinstituten oder zumindest Investitionen in Materialforschung und in die Anpassung der Produktionsmittel nötig wären, um beim stofflichen Recycling (beispielsweise von Kunststoff) Qualität zu generieren, Schadstoffe zu vermeiden und die Umweltbilanz positiv zu beeinflussen. Auch die Verarbeitung alternativer, nicht zuletzt auch biologisch abbaubarer Werkstoffe ist in der



Werner Aisslingers Hemp Chair für Moroso, 2012 als Prototyp gezeigt, ist bis heute nicht auf dem Markt. (Foto: aisslinger.de)



Der Sea Chair von Studio Swine:
Aus Plastikmüll hergestellt und auf einem zur schwimmenden Fabrik umgebauten Fischkutter gefertigt. (Foto: studioswine.com/sea-chair)



Möbelindustrie nicht verbreitet. Als Moroso 2012 mit grossem Tamtam auf der Möbelmesse in Mailand den aus Naturfasern gepressten *Hemp Chair* präsentierte, applaudierte das Fachpublikum. Aber dass der Stuhl bis heute nicht im Sortiment der italienischen Firma ist (was durchaus dahingehend gedeutet werden darf, dass er nie produziert werden wird) – während sie gleichzeitig den Markt mit neuen, nicht im mindesten nachhaltigen Produkten überschwemmt, bemerkt kaum jemand. Der einzelne Designer, wie Werner Aisslinger als Urheber des *Hemp Chair*, kann bei grossen Firmen in Sachen Umweltverträglichkeit oder Materialtechnologie nur wenig ausrichten; als Auftragnehmer bleibt er meist ein kleines Rädchen in deren Getriebe. Und allein – als Einzelkämpfer in seinem eigenen Namen – hat er selten Zugang zu industriellen Forschungseinrichtungen oder Herstellungstechnologien. So bleibt das, was er im Dienste der Wiederverwertung erdenkt, oft ein Statement, ein Vorschlag, wie man es machen könnte, oder ein selbst entwickelter Prozess, dessen

gezwungenermassen teures Endprodukt allein im Galerienkontext verkauft werden kann. Etwa das *Sea Chair* Projekt des Studios Swine, für das zwei Londoner Designer einen Fischkutter zu einer schwimmenden Fabrik umbauten, die Plastikmüll aus dem Meer schöpfte, filterte und presste. Das so gewonnene Material wurde zu Hockern verarbeitet.

CLEVERE RESTENVERWERTUNG

Während sich bei der stofflichen Wiederverwertung in den nächsten Jahren bei den Möbelproduzenten und Autoredesignern wohl wenig tun wird, birgt das nichtindustrielle Recycling von bereits vorhandenem Material, in der Designbranche verbreitet Upcycling genannt, auch für grössere Firmen durchaus Möglichkeiten (wenn auch keine Gewinnchancen). Neue und wertvollere Produkte werden aus bereits Bestehendem hergestellt, ohne auf Materialebene etwas zu verändern. So werden die Neuproduktion von Rohmaterialien und die Weiterverarbeitung sekundärer Werkstoffe vermieden und der

Energieverbrauch, die Treibhausgasemissionen, die Luft- und Wasserverschmutzung verringert.

Wie Upcycling im industriellen Kontext angewendet werden könnte, zeigen etwa Katharina Mischer und Thomas Traxler, die Produkte und Konzepte entwerfen und sehr prozessorientiert arbeiten. 2007 haben sie das Modell der fiktiven Firma Enuo entwickelt, die mit dem Überschuss an produzierter Ikea-Ware handelt, und sie an Firmen verkauft. Diese zerkleinern die Ausschussware, setzen sie neu zusammen, formen, bemalen und lackieren sie. Dabei sollen, postulieren die beiden Wiener, keine Einzelstücke, sondern Kleinserien entstehen. Das ganze System ist detailreich durchdacht. Ähnliches setzt die Firma Droog um, die 1993 von der Designhistorikerin Renny Ramakers und dem Designer Gjis Bakker gegründet wurde. Droog debütierte mit Möbeln, die aus Fundstücken und Industriematerialien hergestellt werden. Das Projekt heisst *UP*, wird vom Staat und der Droog Design Foundation finanziert, und es geht dabei



Katharina Mischer und Thomas Traxler (Mischer' Traxler) pflegen im Rahmen des Projekts *f.aid* Ausschussware gesund. (Foto: mischertraxler.com)



Aus nicht verkauften Schneidebrettern fertigte das Designer-Duo Committee im Rahmen des Droog-Projekts *UP* ein Puzzlespiel. (Foto: studio.droog.com)

Die Gruppe Postfossil fertigt aus Restmaterialien aus ihrer eigenen Produktion skulpturale Objekte und Spielwaren. (Foto: postfossil.ch)



um unverkäufliche Ware und tote Lagerbestände. Nicht Verkäufliches wird in ganz Holland gesammelt, neu verwertet und gestaltet und von Droog in kleiner Auflage herausgebracht. Resultat: Es gibt zwar Neues, aber nicht mehr; nur was bereits ein Produkt war, wird auch wieder eines. Noch einen Schritt weiter gingen Mischer' Traxler, als sie 2011 mit *das möbel* in Wien *f.aid* starteten. Im Rahmen der Aktion wurde Ausschussware aus der Massenproduktion mit Mullbinden zu unkonventionellen Möbelexperimenten gesundgepflegt; keine Maschinen, kein Leim, keine Farbe kamen zum Einsatz. Etwas weniger radikal, aber doch in ähnlichem Geist, handelt die Firma Artek: Die Finnen sammeln eigene alte Produkte in Schulen, Sälen oder Kirchen ein, frischen sie auf und verkaufen sie unter dem Label *2nd cycle* wieder.

ZAHME KLEINSTPROJEKTE

Upgecycelt wird bis jetzt vor allem im Kleinen, im Rahmen von Design-Art und Limited Editions. Und obwohl aus Upcycling-Prozessen durchaus brauchbare und

alltagstaugliche Objekte resultieren, geht es inhaltlich weniger darum, einem strikten Funktionalitätsanspruch zu genügen, als vielmehr darum, politische, gesellschaftliche und kulturelle Werte zu generieren, ein überkommenes Wertverständnis in Frage zu stellen und die von Creative Salvage postulierte emotionale Annäherung an Interior- und Produktdesign zu suchen.

Ein Produktdesigner, der schon länger und erfolgreich in diesem Kontext arbeitet – vielleicht sogar einer der ersten in der relativ neuen gesellschaftsbewussten Upcycling-Bewegung – ist der in London basierte Südtiroler Martino Gamper. (Er selber würde sich allerdings nie als Upcycler bezeichnen. Eher als einen, der das kreative Potential zufällig und spontan zusammengefügtter Versatzstücke erforscht, als einen, der nicht in 2 D sondern 3 D skizziert und ausprobiert.) 2007 hat Gamper für die Mailänder Galerie Nilufar Gio-Ponti-Möbel aus dem Hotel Parco dei Principi in Sorrento zerlegt und neu zusammengesetzt (das gesamte Interieur

wäre sonst auf dem Sperrmüll gelandet). Bei seinem Projekt *100 Chairs in 100 Days* fügte er aus gefundenen alten Stühlen neue zusammen. «Es ist ein Versuch, Funktionales aus Versatzstücken verschiedener Strukturen und Epochen zu fügen und damit Mögliches aufzuzeigen», sagt der Designer. Auch Gampers Objekte sind mittlerweile zu Sammelstücken geworden.

Die Schweizer Gruppe Postfossil fertigt aus Restmaterialien aus der Produktion skulpturale Objekte und Spielwaren; die Amerikanerin Ann P. Smith fügt alte Maschinenteile zu Robotertieren; und der Italiener Massimiliano Adamo gießt im Rahmen der Serie *Fossili Moderni* Alltagsobjekte aus Plastik – etwa TV-Hüllen, Putzmittelflaschen und Spielzeug – in Polyurethan ein, das er zu Möbel und Objekten formt. Der Berliner Lukas Wegwerth wiederum nimmt sich die alten Japaner als Vorbild, die zerbrochenes Geschirr mit Gold reparierten und wertvoller machten, als das einstmalige Ganze. Statt mit Gold zu kitten, lässt Wegwerth die Scherben mit Kristallen wieder zu Vasen zusammen-



Martino Gamper, Up-Cycler der ersten Stunde: Bei *100 Chairs in 100 Days* setzte er Versatzstücke alter Stühle neu zusammen; für die Mailänder Galerie Nilufar zerlegte er Gio-Ponti-Möbel. (Foto: martinogamper.com)





Lukas Wegwerth kittet kaputte Gefässe mit Kristallen; Studio Swines lassen das Anarchotum der Creative Salvages mit dem Holgram Cabinet oder der Construction Series aufleben (Foto: studioswine.com)



wachsen. Das sind alles schöne Ansätze, dennoch bleiben von vielen der kunstvoll aus Schrott und Abfall gefügten Teile am Ende kaum mehr als dekorative Aha-Effekte. Sie wirken etwas lahm, oft rückwärtsgerichtet, fast technologiefeindlich, haben weder die politische und gesellschaftliche Relevanz, noch das Ironische oder Radikale von Bewegungen wie Creative Salvage, nicht das Wilde und Anarchische, und sie haben keinen Humor.

Mischer Traxler mit ihren umsichtigen Konzepten und der Memphis nicht unähnliche Ansatz von Martino Gamper bleiben die Ausnahme. Und Studio Swine, das sich mit niemals plumpem oder anbiederndem Augenzwinkern, die Städte, in denen es gerade arbeitet, als Materialfundgruben zu eigen macht – und dies durchaus im Geiste der Creative Salvages: In São Paulo verarbeitet das Duo Alteisen und Flaschen, in Dubai bedient es sich auf Baustellen an Beton, Armierungen und zerstoßenem Marmor – ganz bewusst lädt das Duo den Müll dann, geformt zu luxuriös anmutenden Gegenständen, in Galerien ab. Der

Käufer kauft sich den Müll, den er selber gerade produziert hat, für horrendes Geld zurück. In London sucht Studio Swine nach altem Parkett und anderen Hartholzteilen und verarbeiten sie zu den, von den Kuriositätenkabinetten des 17. Jahrhunderts inspirierten *Hologram Cabinets*. In diese Schränke sind kleine 3D-Prismen eingebaut. Auf jeder Seite zeigen sie einen Livestream von Daten, die in London gesammelt werden: Etwa den Wasserstand der Themse, den Energiekonsum im Haus des Premierministers oder die Anzahl von Elektrobikes, die in der Stadt gerade in Gebrauch sind. Und Josh Bitelli, auch er aus London, spart sich die Energiekosten und den Raum für ein Atelier gleich ganz, indem er etwa Baustellen oder Restaurants zu seinen temporären Werkstätten macht und aus dort vorhandenem Material mit gerade zur Verfügung stehendem Werkzeug seine Produkte fertigt.

Dass Upcycling durchaus das Potential hat, in Zukunft auch in einem grösseren Rahmen, etwa in bereichs- und berufsübergreifenden Netzwerken, praktiziert zu

werden, zeigt sich darin, dass es im Lehrprogramm der Universitäten zunehmend relevant wird. An der Uni Karlsruhe kündigen etwa Hansjörg Maier-Aichen, Professor für Produktdesign, und der Grafiker Urs Lehni ihr gemeinsames Projekt *Upcycling and Beyond* folgendermassen an: «Wir wollen der Relevanz, die Upcycling in einer sogenannten Wegwerfgesellschaft gewinnt, Rechnung tragen, und in der Veranstaltungsserie über stoffliche Aufwertung, daraus resultierende gestalterische Alternativen und neue Produktkonstellationen nachdenken.» Auf dass also dieses Nachdenken bald zum festen Bestandteil jedes Designprozesses wird!

AUTORIN

Rebekka Kieseewetter studierte Kunstgeschichte und BWL an der Uni Zürich. Heute schreibt sie für die *annabelle* und verschiedene Design- und Architekturzeitschriften und ist im Team von Depot Basel.



Massimiliano Adami giesst im für die Serie *Fossili Moderni* Alltagsobjekte aus Plastik in Polyurethan ein. (Foto: architetti.com)