Vilém Flusser

Vom Stand der Dinge

Eine kleine Philosophie des Design

Herausgegeben von Fabian Wurm

Vilém Flusser, geboren 1920 in Prag, gestorben 1991, emigrierte 1940 über London nach São Paulo. Nach leitenden Tätigkeiten in der Industrie wurde er 1959 Dozent für Wissenschaftsphilosophie, 1963 Professor für Kommunikationsphilosophie an der Universität São Paulo. Vilém Flusser lebte zuletzt in Robion, Südfrankreich. Veröffentlichungen in deutscher Sprache unter anderen: *Für eine Philosophie der Fotografie* (1983), *Die Schrift* (1987), *Gesten* (1991).

Fabian Wurm, geboren 1957, studierte Literaturwissenschaft und Soziologie. Er ist Redakteur der Zeitschrift »Design Report« und lebt in Frankfurt am Main.

Steidl

Bitte bestellen Sie unser kostenloses Gesamtverzeichnis:
Steidl Verlag, Düstere Straße 4, D-37073 Göttingen

97 98 99 00 9 8 7 6 5 4 3 2 1

© Copyright: Steidl Verlag, Göttingen 1993, 1997
Alle Rechte vorbehalten
Umschlaggestaltung: Klaus Detjen,
unter Verwendung eines Fotos von Ellen Bailly
Satz, Druck, Bindung:
Steidl, Düstere Straße 4, D-37073 Göttingen
Printed in Germany
ISBN 3-88243-249-7

Von Fundamenten

Vom Wort Design 9
Der Blick des Designers 14
Von Formen und Formeln 18
Design als Theologie 21
Ethik im Industriedesign? 28

Zum Stand der Dinge

Der Krieg und der Stand der Dinge 35
Design: Hindernis zum Abräumen von Hindernissen? 40
Schirm und Zelt 44
Der Hebel schlägt zurück 47
Warum eigentlich klappern die Schreibmaschinen? 51

Gebilde und Gebäude

Das Unterseeboot 59
Die Fabrik 68
Nackte Wände 76
Durchlöchert wie ein Emmentaler 79
Wittgensteins Architektur 83
Brasilia 85
Stadtpläne 90

Über den Horizont hinaus

Schamanen und Maskentänzer 101
Form und Material 105

Nachwort 115
Biographisches 121
Nachweise 125

Der Krieg und der Stand der Dinge

Goethe rät bekanntlich dem Menschen, edel, hilfreich und gut zu sein, und das zeigt, wie weit wir uns von der Aufklärung entfernt haben. Man stelle sich vor, den goethischen Satz etwa vor einer Massendemonstration der Fundamentalisten in Algier zu verlesen (und sei es in arabischer Übersetzung). Man kann jedoch versuchen, die im Satz aufgezählten Eigenschaften zu aktualisieren. Statt »edel« könnte etwa »elegant« und statt »hilfreich« vielleicht »gebraucherfreundlich« gesagt werden. Die Schwierigkeit wäre allerdings, das Wort »gut« ins Jahrtausend-Ende zu überführen. Außerdem müßte man den goethischen Begriff »Mensch« ein wenig exakter formulieren. Denn seit dem Tod des Humanismus kann vom Menschen im allgemeinen keine Rede mehr sein. Der vorliegende Aufsatz stellt sich die Aufgabe, den guten, aber wahrscheinlich teuren Rat Goethes folgendermaßen in die Design-Debatte zu transponieren: »Elegant, gebraucherfreundlich und gut sei der Designer.«

Das Problem sei an einem einfachen Beispiel beleuchtet. Es geht darum, ein Papiermesser zu entwerfen. Elegant sei der Designer: Das Messer sei ungewöhnlich, ohne aufdringlich zu werden (eben »edel«). Gebraucherfreundlich sei der Designer: Das Messer sei bequem und ohne besondere Vorkenntnisse benützbar (eben »hilfreich«). Und gut sei der Designer: Das Messer sei so wirksam, daß es ohne Anstrengung durch Papier (oder andere Widerstände) hindurchschneiden möge. Diese Güte ist (wie gesagt) problematisch. Das Messer kann nämlich zu gut sein: Es kann nicht nur Papier, sondern auch den Finger des Benutzers schneiden. Vielleicht ist also Goethes Rat ein wenig umzuformulieren: Edel sei der Mensch, hilfreich und gut, aber allzu gut soll er nun auch wieder nicht sein?

Angenommen, man hätte statt des Papiermessers eine jener Raketen genommen, die im Irak-Krieg eingesetzt wurden. Kein Zweifel, die Designer dieser Objekte sind außer-

ordentlich edle Menschen: Die Raketen sind elegant und können als die Gegenwart charakterisierende Kunstwerke angesehen werden. Kein Zweifel auch, die Designer sind außerordentlich hilfreiche Leute: Obwohl die Raketen komplexe Systeme sind, sind sie derart freundlich, daß sogar halbwüchsige Halb-Analphabeten vom Oberlauf des Euphrat sie benützen können. Man kann jedoch die Meinung vertreten, daß die Designer der Raketen viel zu gute Menschen sind, weil diese Objekte nicht nur gut töten (was sie ja sollen), sondern auch andere Raketen provozieren, welche dann die Benutzer der ersten töten.

Die edlen, hilfreichen und allzu guten Designer der Irak-Raketen sind wahrscheinlich russische Ingenieure. Vielleicht haben sie Goethe gelesen (obwohl in Rußland eher Schiller in den Mittelschulen serviert wird). Vom Standpunkt dieser edlen Menschen ist nichts am Goethezitat zu bemängeln. Daß die Raketenbenutzer getötet werden, ist für die Designer eine Herausforderung, noch besser zu werden. Nämlich Raketen zu entwerfen, die die Töter der getöteten ersten Töter töten. Das eben heißt Fortschritt: dank diesem Feedback beim Design werden die Menschen immer besser. Und dadurch auch immer hilfreicher und edler. Allerdings kann ein solcher, auf dem dialektischen Materialismus fußender Optimismus von anderen Standpunkten aus in Frage gestellt werden.

Hier und jetzt ist nicht der Moment, gegen die progressive Verbesserung des Design dank Krieg zu eifern. Also etwa dem sogenannten militärisch-industriellen Komplex vorzuwerfen, er sei die eigentliche Sprungfeder aller Eleganz, Freundlichkeit und aller Güte. Der Irak-Krieg führt wieder einmal deutlich vor Augen, wie es mit dem Design bestellt wäre, wenn es keine Kriege gäbe. Hätten unsere Ahnen damals in Ostafrika vor 100 000 Jahren nicht Pfeilspitzen entworfen, die zugleich elegant, gebraucherfreundlich und gut waren (die also eleganterweise bequem töten konnten), dann würden wir wahrscheinlich heute noch einander oder den Tieren mit Zähnen und Nägeln an den Leib rücken müssen. Mag sein, daß der Krieg nicht die einzige Quelle des guten Design ist (vielleicht ist auch

das Geschlecht daran beteiligt, siehe Kleidermode). Aber ob man nun sagen möge »make love and war« oder nur »make love«, auf keinen Fall ist im Interesse des guten Design »make love not war« zu sagen.

Es gibt aber Leute, die gegen den Krieg sind. Sie lassen sich nur ungern von Raketen töten (obwohl sie, wenn danach befragt, nicht sagen können, welche Todesart sie vorziehen). Solche Leute sind bereit, im Interesse des Friedens ein schlechtes Design hinzunehmen. Es freut sie geradezu, wenn die Raketen, die Papiermesser und die Pfeilspitzen immer schlechter und daher uneleganter, unbequemer werden. Das sind gute Leute in einem ganz anderen Sinn von »gut« als jenem, der bisher gemeint war. Diese guten Leute sind zu gar nichts anderem gut als einfach zum Dasein. Es sind Anti-Designer.

Zwar: Wenn man ihnen zusieht, wie sie da auf dem gegen sie entworfenen Gehsteig lagern, hat man den Eindruck, daß sie dennoch irgend etwas entwerfen: Bijouterie zum Beispiel. Aber das können sie auf die Dauer nicht machen, weil man nicht lange »make love« durchhält (wofür der Schmuck gemeint ist), ohne ins »make war« zu verfallen. Man kann nicht zugleich »gut an und für sich« und »gut für irgend etwas« sein, und man muß sich entscheiden: entweder Heiliger oder Designer.

Es gibt vielleicht einen Ausweg aus diesem Dilemma: entweder Krieg und ein elegantes, gebraucherfreundliches Leben inmitten von guten Objekten oder aber ewiger Frieden und ein ordinäres, unbequemes Leben inmitten von schlecht funktionierenden Objekten. Anders gesagt: entweder böse und bequem oder unbequem und heilig. Vielleicht ließe sich ein Kompromiß vorschlagen: die Objekte absichtlich weniger gut entwerfen, als man es könnte. Also etwa Pfeilspitzen, die immer wieder danebenschießen, Papiermesser, die immer schneller stumpf werden, Raketen, die dazu neigen, in der Luft zu platzen. Allerdings sind dann auch Stühle in Kauf zu nehmen, die unter dem Sitzenden zusammenzubrechen drohen, und elektrische Birnen, die immer wieder Kurzschluß machen. Diesem

Kompromiß zwischen Bosheit und Heiligkeit sind bekanntlich die verschiedenartigen Abrüstungskonferenzen gewidmet (an denen aber leider die Designer selbst nur selten teilzunehmen pflegen). Dann würde Goethes Rat etwa so klingen: Edel sei der Mensch, hilfreich und mehr oder weniger gut, und daher mit der Zeit auch weniger edel und hilfreich. Aber dann wäre man noch immer nicht der Güte entkommen, und zwar aus folgenden Gründen:

Zwischen der reinen Güte (der »kategorischen«), die zu nichts gut ist, und der angewandten Güte (der »funktionellen«) kann es eigentlich überhaupt keinen Kompromiß geben, weil letzten Endes alles, wozu die angewandte Güte gut ist, kategorisch schlecht ist. Wer sich entschlossen hat, Designer zu werden, der hat sich gegen die reine Güte entschieden. Er mag dies bemänteln, wie er will (etwa ablehnen, Raketen zu entwerfen, und sich darauf beschränken, Friedenstauben zu entwerfen). Er bleibt, seinem Engagement nach, der funktionellen Güte verhaftet. Beginnt er nämlich, nach der reinen Güte seiner Tätigkeit zu forschen (etwa der Frage nachzugehen, zu welchen Zwecken letztlich sein Design der Friedenstaube gut sein kann), dann ist er gezwungen, die Friedenstaube nicht etwa schlecht, sondern überhaupt nicht zu entwerfen. Es kann keinen schlechten Designer aus lauter reiner Güte geben, weil auch die Absicht, schlechtes Design zu entwerfen, funktionell und nicht rein ist. Wenn also ein Designer behauptet, er entwerfe nur jene Objekte, die seiner Vorstellung von der reinen Güte (den ewigen Werten und so weiter) entsprechen, dann ist er im Irrtum.

Es ist eben leider so mit der Güte: Alles, das zu irgend etwas gut ist, ist ein reines Übel. Jene Heiligen haben schon recht, welche sich in die Einsamkeit zurückziehen, um sich von Wurzeln zu nähren, und die ihre Nacktheit mit Blättern verbergen. Um dies etwas theologischer zu sagen: Die reine Güte ist zwecklos, absurd, und wo immer ein Zweck ist, dort lauert der Teufel. Vom Standpunkt der reinen Güte ist nur ein gradueller Unterschied zwischen dem eleganten und gebraucherfreundlichen Design eines Stuhls und einer Rakete: In beiden lauert der Teufel. Weil beide funktionell sind.

Wir sind weit von der Aufklärung entfernt und sind, gewissermaßen durch die Hintertür, den theologischen Spekulationen des dunklen Mittelalters wieder näher gekommen. Seit sich die Techniker bei den Nazis dafür entschuldigen mußten, daß ihre Gaskammern nicht gut genug waren, um die Kundschaft schnell zu töten, wissen wir wieder, was Teufel bedeutet. Wir wissen wieder, was hinter dem Begriff *Gutes Design* alles lauert. Das hindert uns aber leider nicht daran, elegante und bequeme Objekte haben zu wollen. Wir verlangen, unserem Wissen vom Teufel zum Trotz, der Designer möge edel, hilfreich und gut sein.