

Vom guten Designer.

Für Design-Report, Frankfurt

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 Jahrtausendende zu übertragen. 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 gähen aber wahrscheinlich teuren Rat Goethes folgendermassen in 'Design-Report' hinüberzusetzen: "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 <sup>(so)</sup> 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 Benützers schneiden. Vielleicht ist also Goethes Rat ein wenig umzuformulieren: Edel sei der Mensch, hilfreich und gut, aber er soll nicht allzu gut sein?

Angenommen, man hätte statt dem Papiermesser eine jener Raketen genommen, die im Irakkrieg eingesetzt werden. Kein Zweifel, die Designer dieser Objekte sind ausserordentlich 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 Halbanalphabeten vom Oberlauf des Euphrat sie benutzen 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 Raketenbenützer getötet werden, ist für die Designer eine Herausforderung, noch besser zu werden. Nämlich Raketen zu entwerfen, die die Täter der getöteten ersten Täter töten. Das eben heisst Fortschritt: dank diesem Feed-back 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 Designs dank Krieg zu eifern. Also etwa dem sogenannten militärisch-industriellen Komplex vorzuwerfen, er sei die eigentliche Sprungfeder aller Eleganz, aller Freundlichkeit und aller Güte. Der Irak-Krieg führt wieder einmal deutlich vor Augen, wie das mit dem Design aussehen würde, 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 und 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 einen schlechten Design hinzunehmen. Es freut sie geradezu, wenn die Raketen, die Papiermesser und die Pfeilspitzen immer schlechter und daher immer uneleganter und immer unbequemer werden. Das sind gute Leute in einem ganz anderen Sinn von 'gut' als jener, 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 gegenüberliegenden 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. Also muss der Schmuck-Design mit dem Verfall des Raketen-Designs ebenfalls 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 gubequem und heilig. Vielleicht lässt sich ein Kompromiss vorschlagen: die Objekte absichtlich weniger gut entwerfen als man es könnte. Also etwa Pfeilspitzen, die immer wieder daneben schießen, Papiermesser, die immer schneller stumpf werden, und 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 Gethes 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 auch 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 kein 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 entschlossen. Er mag dies bemitteln 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 reinen Güte geben, weil auch die Absicht, schlechte Designs 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 usw.) 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 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 Gradunterschied 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 sind, um ihre Kunden schnell zu töten, wissen wir wieder, was Teufel bedeutet. Wir wissen wieder, was hinter dem Begriff 'guter 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.