

»THIS CHAIR HAD TO BE TORPEDO PROOFED« – DINGE ZWISCHEN KRIEG UND FRIEDEN

ASTRID FINGERLOS UND THOMAS GEISLER

Alles Wichtige spielt sich dazwischen ab.

Bruno Latour¹

Zu der Verschleierung der Beziehung von militärischem und zivilem Bereich trägt eine Sichtweise bei, die eine strikte Grenzziehung zwischen dem Militärischen und dem Zivilen vornimmt. Krieg sei die Ausnahme, Friede die Regel, so die gängige Auffassung. Das Militärische und das Zivile oder Krieg und Frieden stehen sich, so gesehen, polarisiert gegenüber. Das eine sei die Kehrseite des anderen. Die behauptete Scheidelinie verdeckt die Komplexität, mit der militärischer und ziviler Bereich miteinander verschränkt sind. Bei genauerem Hinsehen verwischt die gesetzte Grenze. Die Kontur löst sich auf und zeigt sich als äußerst schwammig und durchlässig. Der Friedensforscher Dieter Senghaas formulierte in diesem Sinne schon Ende der 1960er den Satz: »Frieden und Krieg sind heute keine eindeutigen Sachverhalte mehr, die Trennungslinie zwischen ihnen ist verschwunden« (Senghaas 1969: 5). Nicht nur berühren sich militärische und zivile Welt an vielen Stellen, sondern beide bilden gemeinsam ein verwickeltes Geflecht von unterschiedlichen Akteuren, Rahmenbedingungen, Kooperationen, Experimenten, Technologien oder ästhetischen Auffassungen. Krieg und Frieden oder der militärische und der zivile Bereich sind dann keine sich gegenseitig ausschließenden Konzepte mehr, sondern bilden ein Kontinuum auf den unterschiedlichsten Ebenen.

1 Latour 2002: 111

ALLTAGSHELDEN

Zum Eintritt in die Kampfhandlungen des Zweiten Weltkriegs vergibt die U.S.-Navy einen Großauftrag an die Firma EMECO (Electric Machine and Equipment Company). Die für den Krieg erforderlichen Flugzeugträger sollen mit seetauglicher Einrichtung ausgestattet werden. Gemeinsam mit dem Aluminiumhersteller ALCOA (Aluminium Company of America) werden leichte und durch eine Legierung stahlharte, jedoch rostresistente Stühle in nahtloser Verarbeitung entwickelt. 1944 beginnt die manufakturartige Serienproduktion. Die widerstandsfähige Qualität und die sanitäreine Oberfläche machen die Möbelstücke nach Kriegsende nicht nur für die militärische Nutzung interessant. In der Folge werden US-weit öffentliche Gebäude wie Ämter und Schulen, aber auch Büros und Fast-Food Restaurants, mit den Stühlen eingerichtet. Mit Rüstungsgeldern entwickelt, unternehmen die Aluminiummöbel einen Siegeszug quer über den amerikanischen Kontinent und verdrängen in weiten Teilen die herkömmliche, aus Holz gefertigte Objektmöblierung. Dem Unternehmensgründer Wilton C. Dinges bringen sie wichtige Marktanteile ein: »We build great chairs – and hunt a little,« so ungetarnt liest es sich heute auf der Website des Unternehmens.²

Das Modell 1006, der so genannte *Navy Chair*, wird zum Alltagsklassiker und als solcher zur Requisite zahlloser Hollywood Film- und Fernsehproduktionen, aber auch zum Sammler- und Museumsstück. Sein steril anmutendes Design, das wegen des Materials und der schlichten Form Emotionslosigkeit vermittelt, macht ihn zur Idealbesetzung von Verhörzimmern, wie etwa in Alex Proyas Science Fiction Thriller *I, Robot* (USA 2004), der im Amerika des Jahres 2035 spielt. Ein Möbel mit dem Impetus von Macht und Gewalt, einem, dem sich nichts in den Weg stellt. Kein Wunder also, dass der Hersteller heute noch mit dem Slogan »This Chair had to be Torpedo Proofed«³ wirbt und auf die beinahe heroische Leistungsfähigkeit seines *Marines* hinweist.

Seine größten Erfolge feiert der *Navy Chair* allerdings auf dem Festland und in weitaus weniger kriegerischem Umfeld. Als Bestuhlung von Designer-Hotels und Bars taucht er erstmals in den 1990er Jahren wieder auf. Der Stuhl rüstet das Restaurant des Paramount Hotels in New York ebenso aus, wie den Starbucks Flagship-Store in Los Angeles. Neben den funktionalen Eigenschaften und der qualitativ voll handwerklichen Verarbeitung ist es vor allem sein Status als amerikanische Produkt-Ikone, der zum Auswahlkriterium von Interior-DesignerInnen und ArchitektInnen wird.

2 URL: <<http://www.emeco.net>>.

3 URL: <<http://www.emeco.net>>.



Abbildung 1: »Ship Shape« Coverstory zum Re-Design des Navy Chair © NY Times Magazine, Keith King, 1999.



Abbildung 2: Ein In-Lokal in Wien, bestuhlt mit dem Navy Chair © Astrid Fingerlos, 2005.

Um dem No-Name-Entwurf von 1944 doch etwas von seiner Rohheit zu nehmen, beauftragt EMECO Ende 2000 den französischen Designer Phi-

lippe Starck mit einer Überarbeitung. Die formal verweichelichten Nachfolger *Hudson* und *Heritage* sind in ihrer Funktion erweitert: Diese sind stapelbar, je nach Ausführung poliert und veredelt oder weisen andere Variationen auf. Für Werbezwecke posierte damals der Entwerfer gemeinsam mit seinem Produkt – wie kann es anders sein – auf dem Deck eines Flugzeugträgers.

Auch wenn der Navy in der »1000 Chairs« umfassenden Stuhl-Enzyklopädie von Charlotte und Peter Fiell (Fiell/Fiell 1997) fast wie ein *Kriegsverbrecher* verschwiegen wird, gehören er und seine Kameraden heute zu den Klassikern im Design-Fachhandel. Seine Verdienste holte er sich jedoch im Alltag des Nachkriegs-Amerika.

Als *Kriegsprofiteur* könnte auch das amerikanische Designerpaar Charles und Ray Eames gesehen werden. Wer ihr Credo und ihre Arbeiten kennt, wird allerdings heftig protestieren. Dennoch bleibt es nicht zu leugnen, dass das Eames Office in seiner Entstehungsphase zu Beginn der 1940er Jahre maßgeblich durch Aufträge der U.S. Army finanziert wurde.

Charles und Ray Eames gelten als Pioniere dreidimensional verformter Schichthölzer. 1940 gewinnen sie gemeinsam mit Eero Saarinen – alle kennen sich von der renommierten Cranbrook Arts Academy bei Detroit im US-Bundesstaat Michigan – den Wettbewerb »Organic Design in Home Furnishing« des New Yorker Museum of Modern Art. Das Sieger-Projekt, ein Ensemble von in Form gepressten Sitzschalen, wird Ausgangspunkt weiterer Materialexperimente.

Nach ihrem Umzug nach Kalifornien verfolgt das junge Ehepaar Eames in einer improvisierten Werkstatt in seiner Wohnung in Los Angeles die gestalterischen Möglichkeiten dieser Technologie weiter. Aber der Kriegseintritt der USA trägt nicht gerade zu einer absehbaren Verbesserung ihrer schlechten Auftragslage bei. Die Bereitschaft zu Investitionen und die Übernahme von Entwicklungskosten für private Konsumgüter ist in der Industrie kaum gegeben. Wendell G. Scott, ein befreundeter Arzt aus St. Louis, bringt die beiden auf die Idee, die Schichtholz-Technologie für Beinschienen und Tragbahnen, wie sie zur Heilung von Tausenden Kriegsversehrten in Übersee benötigt werden, anzuwenden.

Die U.S. Army akzeptiert nach mehrmaliger Überarbeitung einen Prototypen und bestellt im November 1942 die ersten 5.000 Beinschienen. Umgehend müssen eine adäquate Produktionsstätte gefunden und Werkzeuge für eine Serienproduktion entwickelt werden. Der Verkauf der Produktionsrechte an den Holzindustriellen und Kriegsveteranen Kolonell Edward S. Evans deckt die Investitionen. Evans besitzt riesige Waldflächen an der Nordwest-Pazifikküste und verspricht sich durch die Kooperation neue Nutzungs- und Absatzmöglichkeiten seiner Furnierhölzer. Er soll diese Entscheidung nicht bereuen. Bis zum Kriegsende ordert die U.S. Army an die 150.000 Beinschienen bei der Plyformed

Wood Company, die eigens für diese Produktion gegründet wird und später in die Molded Plywood Division of Evans Product übergeht.

Für Charles Eames ist dies die Möglichkeit, sich von seinem früheren Arbeitgeber Metro-Goldwyn-Mayer, wo er Filmsets entworfen hat, zu lösen und ein eigenes Studio aufzubauen. Im Zeitraum von 1942 bis 1945 wächst die Zahl der MitarbeiterInnen, die auf drei Standorte aufgeteilt werden, von drei auf 22, darunter WerkzeugtechnikerInnen, ArchitektInnen und BildhauerInnen. Im Team ist auch Harry Bertoia, der später durch eigene Möbelentwürfe Designgeschichte macht. Während dieser frühen Periode des Eames Office wird fast ausschließlich an der Verbesserung und Produktion der Beinschiene gearbeitet. Darüber hinaus werden Abwandlungen in Form von Armschienen und Tragbaren entwickelt. Im Gegensatz zur Beinschiene kommt es allerdings bei diesen Varianten nie zur Serienproduktion.



Abbildung 3: Demonstration der Beinschiene im Einsatz, 1942/43, © 2005 EAMES OFFICE LLC (www.eamesoffice.com).

Während sich die Sanitätsprodukte in gewisser Weise mit den Idealen von Charles und Ray Eames decken⁴, ist das geheime Entwicklungsprojekt eines Gleitflugzeugs in Schichtholz-Leichtbauweise zum Transport von Kriegsgerät schon weniger humanistisch orientiert. Der Entwurf von

4 So wird in einer von Marilyn und John Neuhart gemeinsam mit Ray Eames herausgegebenen Publikation unterstrichen, dass die beiden eine sozial verantwortliche Arbeitsauffassung teilten: »The two shared the belief that designers and architects have the responsibility to provide solutions to human problems« (Neuhart/Neuhart/Eames 1989: 29).

1943 des *CG-16 Flying Flatcar* stammt von Hawley Bowlus von Airborne Transport Inc., die Entwicklung und Produktion der einzelnen Bauteile aus Schichtholz obliegen jedoch dem Eames Office beziehungsweise der Molded Plywood Division of Evans Product. Nach einem Unfall während eines Inlandfluges, bei dem sich die Fracht löst und der Pilot und ein Passagier getötet werden, wird die Produktion des Gleiters abgebrochen und die Entwicklung eingestellt. Nichtsdestotrotz ist die Arbeit am *Flying Flatcar* für die Eames keine verlorene Zeit, können sie doch die gewonnenen Erfahrungen im Umgang mit großen Formteilen für spätere Projekte nutzen:

»Although the large-scale aircraft work was of relatively short duration, the Molded Plywood Division gained invaluable skills and experience in producing the large pieces of molded Plywood« (Neuhart/Neuhart/Eames 1989: 43).



Abbildung 4: Charles und Ray Eames, 1943, © 2005 EAMES OFFICE LLC (www.eamesoffice.com).

Nach Kriegsende können sich die Eames wieder guten Gewissens *häuslichen* Aufgabenstellungen widmen und dort fortfahren, wo sie ursprünglich erfolgreich begonnen haben: im Möbelbau. Sie setzen sich selbst das Ziel, ihr zu Kriegszeiten gewonnenes Know-how über die industrielle Verformung von Schichthölzern für Billigmöbel einzusetzen. Die Molded Plywood Division of Evans Products, die sich an Tragflächen und komplizierten aerodynamischen Formteilen geschult hat, baut von nun an elegante Sitzmöbel nach Entwürfen des Eames Office, die später zu Designklassikern und Stil-Ikonen des amerikanischen Wieder-

aufbaus werden. Die Modelle *LCW* und *DCW* oder der *Lounge Chair*, der Vorläufer des 1956 von Herman Miller in Produktion genommenen und heute von Vitra reeditierten *Lounge Chairs* (Modell 670) mit *Ottoman* (Modell 671), verweisen auch formal auf ihre Ursprünge im Flugzeugbau.

»Die Schichtholzstühle von Ray und Charles Eames, Meilensteine im modernen Möbelbau, sind das Ergebnis eines Forschungsprogramms, an dem die beiden während des Krieges arbeiteten« (Fiell/Fiell 1997: 255).



Abbildung. 5: DCW (Dining Chair Wood), Entwurf von Charles und Ray Eames, 1945, © 2005 EAMES OFFICE LLC (www.eamesoffice.com).

Die Zusammenarbeit mit US-Behörden setzt sich während der Zeit des Kalten Krieges fort. Ihren Höhepunkt findet diese in einer patriotischen Multimedia-Show anlässlich der Weltausstellung 1959 in Moskau. Zu sehen ist dort ein Setting mit sieben Großbildschirmen, das die Modernität und den Fortschritt der amerikanischen Industrie und Gesellschaft vorführen soll. Zum Verhältnis gegenüber ihren Auftraggebern fanden Ray and Charles Eames Ende der 1960er Jahre folgende Worte:

»Unser Interesse gilt den verschiedensten Aspekten der Kommunikation – Fotografie, Ausstellungen, Druckschriften, Film. Unsere pädagogische Tätigkeit hat diese Interessen noch verstärkt, und es ergab sich eine natürliche Überschneidung unserer Interessen mit denen der verschiedenen Regierungsstellen« (zitiert nach Lipstadt 1997: 151).

08/15-GEDANKEN

Die vorangestellten Episoden berichten von Dingen und Technologien, die einen Teil ihrer Geschichte im Militärischen ebenso wie im Zivilen haben. Die Liste an Produkten und Technologien, deren Ursprung im Militärischen zu suchen ist und deren Gebrauch sich im Zivilen wieder findet, ist vermutlich lang. Sie kann mit A wie Atomenergie begonnen und mit Z wie Zahnpasta beendet werden. Doch was findet sich dazwischen? Dinge, die lautstark davon sprechen, woher sie kommen, wie Sport- und Freizeitwaffen? Erfindungen, wie die der Konservendose, die sich Napoleon für seinen Russlandfeldzug wünschte? Ordnungsprinzipien und Grundlagen der industriellen Massenproduktion wie Logistik und Standardisierung? Ikonen wie die Ray-Ban-Brille, das Schweizer-Offiziersmesser, der Volkswagen, die Vespa, das Zippo-Feuerzeug und viele andere? Bekleidungs-Klassiker wie der Trenchcoat, das Tank-Top, die Bomberjacke, der Parker oder die Springerstiefel? Die mit Camouflage-Muster applizierten Gimmicks? Kommunikationstechnologien wie Internet, GPS oder Mobiltelefone?

Tatsächlich ist es so, dass die Schnittmenge zwischen Militärischem und Zivilem in Bezug auf das Design und die materiellen Strukturen ein reichliches Arsenal liefert. Es sticht ins Auge, dass das Militärische und das Zivile auf eine vielschichtige Weise miteinander verwoben sind. Zugleich sind diese Beziehungen von Unschärfe gekennzeichnet und scheinen unentwirrbar zu sein. Einer genaueren analytischen Betrachtung entziehen sie sich dadurch.⁵ Wir möchten trotzdem versuchen, jene Verflechtungen zu enttarnen.

Die Ebene, der wir in unserem Beitrag auf den Grund gehen wollen, ist die des Designs. Der Begriff *Design* umfasst im Deutschen zwei Bedeutungen: Design meint zum einen den eigentlichen Prozess des Gestaltens. Zum anderen beschreibt Design die Formgebung einer Sache.

Bei der ersten Definition steht der technische, konstruktive Aspekt im Vordergrund. Design wird hier bestimmt als Praxis. Diese Begriffsbestimmung verweist auf die Herstellungssphäre. In unserem Fall wäre das jenes verworrene Netz von Settings, die einen Designprozess erst einmal in Gang bringen und ihn im Weiteren strukturieren. Wie wir bei dem *Navy Chair* und den dreidimensional verformten Schichtholz-Produkten des Eames Office gesehen haben, ist der Arbeitsablauf nicht selten aufs engste mit militärischen Kontexten verknüpft. Dieser Schnittstelle wollen

5 Getan ist es auch nicht mit Theorien vom »militärischen industriellen Komplex (MIK)«, wie sie in den späten 1960er und 1970er Jahren seitens einer marxistischen Friedensforschung prominent geworden sind. Können einige Ansätze zwar in eine gegenwärtige Diskussion integriert werden, so verdeckt das Konzept des MIK in seiner Formelhaftigkeit im Grunde vielschichtige und komplexe Phänomene (vgl. Rosen 1973).

wir auf den Grund gehen, wobei wir nicht so sehr einen normativen Aspekt in den Vordergrund stellen, sondern vielmehr auf die Prozesse des Entstehens hinweisen, um Strukturen und Zusammenhänge freizulegen.

Die zweite Auslegung bezieht sich auf das Endprodukt. Der Begriff *Design* beschreibt hier das Artefakt und seine Gestaltung. Für unsere Thematik interessiert: Welche Funktionsbestimmungen legen eine Designlösung fest? Es kristallisieren sich Anwendungsbereiche dadurch heraus, dass gerade dieses Produkt eine Gestalt bekommt und dass Objekte so und nicht anders entworfen werden. Ein bestimmtes Design legt einen spezifischen Umgang fest. Dinge vermitteln in gewisser Weise Handlungsanweisungen und liefern das Rüstzeug für unsere sozialen Verhältnisse. Daraus ableitend stellt sich die Frage nach der Wechselwirkung zwischen Subjekt und Objekt, zwischen AnwenderInnen und Produkt. Auf der anderen Seite ist es aber sicher auch so, dass Objekte einen Spielraum der Verwendungsweise mit ihnen eröffnen. Dinge können umgewidmet und umgenutzt werden. Der *Navy Chair* kann zum Beispiel vom Bereich des Krieges in den des Friedens übergehen.⁶

Es wäre falsch, die beiden Auslegungen des Begriffs *Design* – Design als Prozess, Design als Produkt – als sich gegenüber stehend zu behandeln. Prozess und Endprodukt sind hingegen aufs engste miteinander verknüpft. Wenn etwa im Zuge einer militärischen Notwendigkeit in den Labors Materialforschung vorangetrieben wird, dann hat das so entwickelte Material Einfluss auf neuartige Gestaltungsmöglichkeiten von Objekten, was sich dann wieder auf die NutzerInnen auswirkt.

Die alltägliche Redewendung 08/15, die auf die Bezeichnung eines deutschen Standard-Maschinengewehrs des Ersten Weltkriegs zurückzuführen ist und für »Nichts Besonderes« steht, verweist auf die symbiotische Beziehung von Militärischem und Zivilem. Ganz gewöhnliche Dinge dienen auch als Anschauungsbeispiele unseres Beitrags: banale Sitzmöbel. Deren Geschichten erzählen von einer Normalität: Der Normalität des Militärischen im Zivilen.

6 Dass diese Transformation doch eine verzwicktere ist, als sie sich hier darstellt, darauf werden wir noch zurückkommen.

HEIMATFRONT

What we do is more innovative engineering. We often have to figure out how to work with experimental fabrics with the goal to provide protection, mobility, comfort and fit. We're looking to give warfighters the capability they need in the field.

Heather Cuning⁷

Hinter fast jedem Ausrüstungsgegenstand im Militär steht auch ein Designprozess. In der Regel bleibt dieser Prozess unterbelichtet. Wird Design zum Thema gemacht, dann in Bezug auf das Endprodukt. So tauchen ständig Begriffe wie Ergonomie, Funktionalität oder Usability im Kontext mit militärischen Ausrüstungsgegenständen auf, der dahinter liegende Akt des Gestaltens verschwindet aber zumeist unter der Oberfläche.

Der Konzern Heckler & Koch beispielsweise beschreibt das für die deutsche Bundeswehr entwickelte Gewehr *G 11* mit den Worten: »[...] gutes ergonomisches Design, dadurch hohe und schnelle Feuerbereitschaft.« Zu zivilen Ehren kommt die Waffe 1982 in der Designausstellung »Die gute Industrieform«, veranstaltet vom Industrie Forum Design Hannover (vgl. Klitzke 1984). 25 Jahre später findet sich auf der Webseite von Heckler & Koch in fast gleichlautendem Jargon:

»Die Heckler & Koch Produkte werden den höchsten Ansprüchen von Sicherheitskräften, Spezialeinheiten und des Militärs gerecht. Dies bedeutet für den Anwender [h]ohe Schützensicherheit und Präzision durch intelligentes Design, integrierte Sicherungssysteme, Verwendung bester Werkstoffe und modernste Fertigung.«⁸

Militärisches Equipment präsentiert sich in Form von fertigen Gegenständen. Alle, die daran gearbeitet haben, sind abwesend. Anwesend ist das Produkt. Als solches ist es dann scheinbar der militärischen oder der zivilen Sphäre zuordbar. Das Gewehr *G 11* von Heckler & Koch bestimmen wir automatisch als militärisches Objekt. Hingegen reihen wir die von Philippe Starck oder von Charles und Ray Eames designten Stühle in die zivile Sphäre ein. Das Endprodukt verdeckt allerdings, dass es lediglich ein Ausschnitt von heterogenen sozialen und kontextuellen Sachverhalten ist. Cornelius Castoriadis Definition, wonach Technik als »das ins Werk-Setzen eines Wissens« ist (Castoriadis 1983: 199), ist auch für unsere Annäherung an Design treffend. Denn Castoriadis' Auslegung verschränkt das fertige Produkt mit seinem Prozess. Die zu einem bestimmten Zeitpunkt jeweilige Gestalt eines Produkts ist das Resultat fragmentierter Verfahrensweisen entlang militärischer Zusammenhänge ebenso wie entlang ziviler. Notwendig ist es daher, Gebrauchsobjekte zu

7 URL: <<http://www.natick.army.mil>>. Heather Cuning ist Designerin bei U.S. Army Soldier Systems Center-Natick.

8 URL: <<http://www.heckler-koch.de/oldsite>>.

historisieren und zu kontextualisieren. Der Blick wendet sich dann vom gefertigten Produkt hin zur Fertigung von Produkten.

Wie uns die Beinschiene von Charles und Ray Eames gezeigt hat, ist sie das Ergebnis eines Zusammenspiels unterschiedlicher Interessen und Konstellationen. Indem wir einleitend die Aufmerksamkeit auf den Gestaltungsprozess der Beinschiene gelenkt haben, wollen wir zeigen, dass sie weder ein rein militärisches Produkt, noch ein rein ziviles ist.

Der Werdegang der Beinschiene beginnt in der Cranbrook Arts Academy, wo Ray und Charles Eames gemeinsam mit Eero Saarinen studieren und mit dreidimensional verformten Schichthölzern experimentieren. Er setzt sich fort, als der mit den Eames befreundete Arzt Wendell G. Scott die Idee formuliert, Beinschienen mit der Schichtholz-Technologie herzustellen. Nun nimmt die Beinschiene Gestalt an und geht, nachdem die U.S. Army den Entwurf akzeptiert, in Produktion, um an der Front ihre Dienste zu leisten. Nach dem Zweiten Weltkrieg lebt ein Teil der Beinschiene in den Möbelentwürfen des Eames Office fort.

An welchem Punkt tritt nun die Beinschiene vom Bereich des Friedens in den Bereich des Krieges über? Vielleicht von Anfang an, als Charles und Ray Eames mit Eero Saarinen an dreidimensional verformten Schichthölzern experimentieren und die Technologie noch in ihren Kinderschuhen steckt? Oder als Wendell G. Scott der Geistesblitz kommt, von der Schichtholz-Technologie für Beinschienen Gebrauch zu machen? Als die U.S. Army den Prototypen übernimmt? Als die Produktion anläuft? Als die Beinschiene in den Feldlazaretten bei den Kriegsverletzten zum Einsatz kommt?

An keinem Zeitpunkt, behaupten wir, denn die Frage ist als solche schon falsch gestellt. Es liegt nicht im Interesse dieses Aufsatzes, eine Antwort darauf zu finden, wo das Militärische und wo das Zivile beginnt. Unsere Intention ist stattdessen, zu zeigen, dass militärischer und ziviler Bereich in komplexer Weise miteinander verflochten sind. Ziel kann daher auch nicht sein, eine Scheidelinie zwischen Militärischem und Zivilem als solche festzulegen. Die Kontur ist eine durchlässige. Das Feld Design ist dann ein Bereich von vielen, wo Akteure, Interessen, Handlungen oder Sachverhalte vom Militärischen ins Zivile übergehen und umgekehrt.

DIKTATUR DER DINGE

Was bedeutet es, wenn ein Großteil der Dinge, die uns im Alltag umgeben und unser Leben gestalten, den Krieg ebenso ausrüsten wie den Frieden? Was heißt es, wenn Design durch viele Knotenpunkte mit dem Militärischen verknüpft ist?

Ist es tatsächlich so, wie Paul Virilio kategorisch behauptet: »Wir alle sind bereits Militärs in zivil« (Virilio 1984: 24)? Befinden wir uns im Zustand eines »fragmentierten Kriegs, der seinen Namen nicht nennt, eines inneren Kriegs, gleichsam in den Eingeweiden der Gesellschaft« (Virilio 1984: 40)?

In seinem Buch *Die Hoffnung der Pandora* zeigt Bruno Latour anhand der Auseinandersetzungen um das Waffenrecht in den USA, wie der Ort von Dingen im sozialen Raum gefasst werden kann (Latour 2002). Da diese Gedanken auch zu einem klareren Verständnis in Bezug auf das Verhältnis von Design und einem »Banalen Militarismus« (Thomas/Virchow) beitragen, möchten wir hier auf sie eingehen:

»Feuerwaffen töten Menschen« ist eine Losung jener Leute, die sich in den USA für eine Einschränkung des Waffenverkaufs einsetzen. Darauf konterte die *National Rifle Association* (NRA) mit dem Slogan: »Es sind die Menschen, die töten, nicht die Waffen.« Die erste Losung ist materialistisch: Die Waffe tut selbst etwas aufgrund ihrer *materiellen* Bestandteile, die sich nicht auf soziale Eigenschaften des Schützen reduzieren lassen. Die Waffe macht auch einen braven Mann und gesetzestreuen Bürger gefährlich. Dagegen bietet die NRA einen *soziologischen* [...] Zugang an: Für sich genommen oder aufgrund ihrer materiellen Bestandteile tut die Waffe nichts. Sie ist nur ein Werkzeug, ein Medium, ein ganz neutraler Träger für einen dahinterstehenden Willen« (Latour 2002: 214, Hervorhebungen im Original).

Übertragen auf den Themenkomplex Design stellt sich für uns die Frage, ob und inwieweit Design oder eine spezifische Gestaltung von Dingen unsere Handlungen und sozialen Verhältnisse festlegen. Hinsichtlich der Einschätzung des Stellenwerts von Artefakten, Dingen und Technologien in Bezug auf den Menschen differenziert Bruno Latour zwei Positionen. Diese korrespondieren mit zwei Sichtweisen, die sich in den Kultur- und Sozialwissenschaften grob unterscheiden lassen:⁹

Der erste Theorietyp bestimmt Artefakte und Technik als vom Menschen autonome Phänomene, die dem Subjekt ihre Herrschaft aufzwingen. Die Waffe ist es, die tötet. Nicht wir sind es, die über unser Verhalten entscheiden, sondern es ist vielmehr so, dass das Objekt, das Design (ob Waffe oder Stuhl) den bestimmten Umgang in sich schon voraussetzt. Den Produkten und Alltagsgegenständen, die uns umgeben, sind Handlungsanweisungen eingeschrieben, denen wir unterworfen sind. Dinge haben eine Eigenmacht, haben ihre eigene Logik, ihre eigenen Gesetze und zwingen uns diese im Gebrauch auf. Paul Virilio kann zu den Vertretern dieser Objekt-deterministischen Sichtweise hinzugezählt werden, wenn er etwa schreibt, dass wir immer schon »von ihr [der militärischen Technik, A.F./T.G.] benutzt worden [sind]« (Virilio 1984: 80).

9 Einen guten Überblick über die theoretische Auseinandersetzung hinsichtlich des Verhältnisses Mensch-Objekt liefert Susanne Fohler in ihrem 2003 erschienen Band »Techniktheorien. Der Platz der Dinge in der Welt des Menschen« (Fohler 2003).

Die zweite Position begreift Dinge als Mittel des Menschen. Der Mensch ist es, der tötet, nicht die Waffe. Der Mensch benützt und gebraucht das Ding nach seinem Gutdünken, nicht das Ding benützt den Menschen. Bezugspunkt ist der Mensch. Artefakte und Designs sind reine Instrumente des Handelns und dem Menschen wird Verfügungsgewalt über die ihn umgebenden Gegenstände und Objekte zugesprochen.

Beide Sichtweisen sind in Widersprüchlichkeiten gefangen. Zum einen ist es sicherlich der Fall, dass Artefakte, Technologien und Designs soziale Verhältnisse im Alltag (oder im Militär) durchdringen und verändern. Es spielt eine Rolle, wie die Dinge beschaffen sind, die wir gebrauchen und nutzen. Dinge weisen uns an und konstituieren damit unsere sozialen Bedingungen. Zum anderen ist es aber auch so, dass wir gegenüber den uns umgebenden Dingen frei entscheiden können, wie wir diese gebrauchen. Die Art und Weise, wie wir mit den Artefakten umgehen, legen zu einem großen Teil auch wir fest.

Lassen sich die Unvereinbarkeiten der beiden Positionen überwinden? Wie könnte ein Zugang aussehen, der die beiden Ausprägungen – Diktatur der Dinge versus Dinge als Instrumente des Menschen – hinter sich lässt? Wenden wir uns noch einmal Bruno Latour zu: »Wer ist nun also *Akteur* in meiner kleinen Geschichte, die Waffe oder der Bürger?« fragt er, um dann mit einem Augenzwinkern zu antworten: »*Jemand anderes*« (Latour 2002: 218).

Bruno Latours Wortspiel verweist auf eine menschliche *und* eine dingliche Seite, die offensichtlich eng miteinander verzahnt sind. Das Verhältnis Ding und Mensch wird in deren Zusammenspiel definiert. Humane, apparative und technische Konstellationen sind sich gegenseitig durchdringende Sphären, die sich zu einer neuen Gegebenheit verbinden. Das Ding wird dann ebenso Akteur wie der Mensch, der das Ding benutzt. Beide verändern in ihrem gegenseitigen Zusammentreffen ihren Subjekt-/Objektstatus (und ihre Praxis). Statt Mensch und Dinge als Gegensatz zu denken, geht es um eine »Aufgabe der Dichotomie von Subjekt und Objekt« (Latour 2002: 219).

Dinge als solche haben kein (herrschaftliches) Wesen, sie gelangen erst zu ihrer Existenz, wenn sie – wie auch immer – benutzt werden, ansonsten sind sie nur Materie. Davon auszugehen, der *Navy Chair* habe für sich ein militärisches Wesen, ist unplausibel. Erst im Zusammentreffen mit Menschen wird der Stuhl als Stuhl (oder als Schaustück im Museum, als Designklassiker im Shop, als Requisite eines Verhörzimmers, als Bestuhlung eines Restaurants) hergestellt. Mit dieser Feststellung wollen wir die Aufmerksamkeit darauf lenken, dass zwischen Mensch und Objekt Spielräume bestehen. Spielräume, in denen sich Menschliches und Materielles treffen. Der Begriff Spielraum verweist darauf, dass das Verhältnis nicht festgelegt ist, sondern dass im Crossover von Produkt und Mensch sich immer wieder veränderte Gegebenheiten einstellen (vgl. Latour 1996; Latour 2002).

Die Einsicht, dass Dinge für sich nicht diktatorisch sind, mag ebenso trivial wie einleuchtend sein. Umgekehrt kann auch behauptet werden, dass Gegenstände nur bis zu diesem Zeitpunkt für sich existieren, bis sie in den Kontext von sozialen Praktiken gestellt werden. Und das sind sie quasi immer schon. Insofern sind sie grundlegender Teil gesellschaftlichen Handelns.

Wir lassen die Kategorie Herrschaft im Gegenüber von Ding und Mensch zurück. Woran kann dann aber das Unbehagen festgemacht werden, dass sich angesichts der Schnittmenge von militärischem und zivilem Bereich in der materiellen Kultur einstellt und Ausgangspunkt dieses Aufsatzes ist? Wie anfangs durch die Spurensuche an Designobjekten deutlich wurde, sind es ganz bestimmte Orte, Interessen und Konstellationen, die Handlungsketten festlegen, die sich entlang eines Produkts aufbauen. Die Entwicklung, der spezifische Einsatz und der jeweilige Gebrauch von Dingen sind nicht eindimensional. Hingegen sind es innerhalb eines spezifischen Machtverhältnisses strategisch wichtige Orte, wo sich bestimmte Sachverhalte kreuzen. Michel Foucault hat diese Orte als »Dispositive« bezeichnet (Foucault 1978; vgl. auch Latour 2002: 235). Diese wirken regulierend und mobilisierend. Sie rekrutieren die Dinge, die uns umgeben und die wir gebrauchen. Dort wird Design als zweckgerichtetes gestaltet und wird eine spezifische materielle Ordnung mit unserer Gesellschaft verknüpft. Zu unterstreichen ist, dass diese Prozesse ambivalent sind. Sie zeigen sich voller Widersprüche und damit auch voller Spielräume entlang mehrdimensionaler Ebenen. Springerstiefel tragen auch Punks und das nicht nur wegen eines symbolischen Motivs.

KUNSTSCHAUPLATZ

Seit Beginn der beiden Golfkriege und des Krieges in Ex-Jugoslawien sowie angesichts der anhaltenden Kriege in vielen Teilen der Welt gewinnt das Thema Krieg und Gewalt auch in der Kunst neue Aktualität. Thematisch fokussierte Ausstellungsprojekte wie das von Peter Weibel kuratierte »M_ARS – Kunst und Krieg«, Graz 2003 (vgl. Weibel/Holler-Schuster 2003) oder die im selben Jahr in der Kunsthalle Wien gezeigte Ausstellung »Attack. Kunst und Krieg in den Zeiten der Medien« (vgl. Mackert/Matt/Mießgang 2003) beschäftigten sich mit diesem Phänomen. Museen, Ausstellungshallen und Galerien werden zum Exerzierplatz künstlerischer Auseinandersetzung.

Künstlerische Praktiken setzen dabei oft dort an, wo die Grenzen zwischen Krieg und Frieden durchlässig werden. Aneignung und Dekontextualisierung von Dingen ist eine der zentralen Strategien. Indem Kunst Dinge entweder aus ihrem Kontext kippt oder den Dingen ihren

eigentlichen Kontext zurückgibt, schafft Kunst eine Kontrastfolie zu einer Normalität (oder Banalität). Kunst geht subversiver und damit enttarnender mit Dingen um. Dinge werden umgeordnet, umgenutzt, sabotiert oder missbraucht. Unvermutete Züge werden dann an ihnen sichtbar.

Die Waffe war kürzlich Thema eines Semesterprojekts von Produktdesign-Studierenden der Universität der Künste in Berlin. Eine anschließende Ausstellung mit dem Titel »Big Boys Toys« bezieht Position zum Objekt Waffe.¹⁰ Zu sehen war auch eine Arbeit des Künstlers Sencer Vardarman. Die *Chart of Arms* versammelt aus dem Internet heruntergeladene Bilder von Waffen und Pistolen von 171 Unternehmen aus 47 Ländern. Die penibel in alphabetischer Ordnung aufgereihten Bilder sind miniaturisiert und präsentieren sich formal verniedlicht und bagatellisiert als Tapete.



Abbildung. 6: Taking Aim, © Tonia Welter, UdK Berlin/designtransfer, *Big Boys Toys*, 2004.

Taking aim von Tonia Welter stellt einen Strickhandschuh dar, der der klassischen, Pistole-herbeizitierenden Kinderspiel-Geste ein Objekt gibt. Geste und Artefakt verbinden sich zu einer neuen Einheit, die den menschlichen Handlungsbereich erweitert. »Einmal angezogen, kann die

10 Vgl. URL: <<http://www.designtransfer.udk-berlin.de>>. Das Motiv der Ausstellungseinladung ist auch das Umschlagsbild dieses Bandes. *Morgendliches Toastbrot zur Waffe zurechtgeknabbert*, ©Konrad Schorlemmer, UdK Berlin /designtransfer, *Big Boys Toys*, 2004.

Hand nichts anderes tun als schießen, denn Zeige- und Mittelfinger bilden unweigerlich den Revolverlauf.«¹¹

Subtilere Bezüge zum Militärischen finden sich in den Projekten der in Paris lebenden britischen Künstlerin Lucy Orta. Sie führt Dinge und Materialien zusammen, die uns aus einem militärischen Kontext bekannt sind, indem sie High-Tech-Textilien zu multi-funktionaler Kleidung verarbeitet. Das Konzept Kleidung wird in Lucy Ortas Arbeiten umdefiniert. Kleidung bekommt eine neue Qualität, sie wird zum Vehikel für das Überleben in der Großstadt. Sie wird portable Umwelt und modulare Architektur, kann erweitert werden zu einem Schutzraum oder wird zur Hülle integrierter Informations- und Kommunikationstechnologien für einen vernetzten und angeschlossenen Körper. Ihre Designlösungen sollen die Situation von ortlosen, individualisierten, marginalisierten Subjekten verbessern. 1992 verwirklicht sie die Arbeit *Refuge Wear*, wo die Künstlerin einen bodenlangen, silbernen Poncho aus aluminiumbeschichtetem Polyamid, der zu einem Zelt umfunktioniert werden kann, entwickelt. Das Projekt *Collective Dwelling* (1998-99) zielt darauf ab, Lösungen zu gestalten, die einen privaten, intimen Raum in der Großstadt herstellen. Hingegen stellt *Connector* (2000) eine architektonische technologisierte Infrastruktur zur Verfügung, die es Menschen erlaubt, ein offenes Kommunikationsnetzwerk aufzubauen.

In Lucy Ortas Konzept von Kleidung manifestieren sich formale Qualitäten, die an den *Urban Warrior*, den gegenwärtigen Soldatentypus, anklingen. Mit dem Kampf in der Stadt, den MOUT (Military Operations in Urbanized Terrains), veränderte sich auch die Ausrüstung des Soldaten, damit auch seine Beziehung zu seinem Körper wie zum kollektiven Soldatenkörper. Der *Urban Warrior* oder auch *Future Force Warrior* präsentiert sich als ein autonomes, individualisiertes Kampfsystem, technologisch verlinkt und vernetzt.

»Survival in der Megalopolis« (Ribettes 1996) ist auch das Credo von Lucy Ortas Werk. Indem sie mit ihren Designlösungen allerdings Menschen ausrüstet, die an der sozialen Peripherie leben, wie Obdachlose oder Flüchtlinge, tun sich in der materiellen Kontinuität von militärischem und zivilem Bereich eigentümliche Widersprüche auf. Was hier den Anschein des Produkthaften oder gar seriellen erweckt, ist als Unikat dem Kunstschauplatz zuzuordnen und nicht als Massenware erhältlich. Dies liegt auch nicht in der Intention der Künstlerin. Mit ihren konzeptionellen Ansätzen gibt sie uns ein Gespür, dass die Schnittmengen von Krieg und Frieden äußerst heterogen und vielschichtig sind.

Unser Beitrag versteht sich als vorläufiges Ergebnis eines Work in Progress', wobei am Ende ein Ausstellungsprojekt stehen soll, das unterschiedliche Positionen versammelt und vermittelt. In diesem Forschungsunternehmen haben wir zum einen versucht, einstweilige Antworten und

11 URL: <<http://www.designtransfer.udk-berlin.de>>

Positionen festzuhalten, zum anderen ging es uns darum, einzelne Gedanken aufzugreifen und diese in den Raum zu stellen. Deutlich geworden ist, dass die Verschränkung von militärischem und zivilem Bereich entlang einer materiellen Kultur ein äußerst vielschichtiges und komplexes Phänomen ist, welches nicht mit einer eindimensionalen Theorie gefasst werden kann. Bewusst haben wir künstlerische Positionen an das Ende gestellt. Der dem militärischen Wortschatz entlehnte und oft strapazierte Begriff der Avantgarde erscheint uns gerade in diesem Zusammenhang als pointiert und treffend. Künstlerische Auseinandersetzungen dienen uns als Vorhut der Theorie, um die weißen Flecken im Feld der materiellen Kultur zu erkunden. Sie wecken Ahnungen, wie ein theoretischer Bezugsrahmen hergestellt werden könnte und eröffnen die Chance einer Diskussion.

LITERATURVERZEICHNIS

- Castoriadis, Cornelius (1983): »Technik«. In: Ders.: *Durchs Labyrinth. Seele, Vernunft, Gesellschaft*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Fiell, Charlotte/Fiell, Peter (1997): *1000 Chairs*, Köln: Taschen.
- Fohler, Susanne (2003): *Techniktheorien. Der Platz der Dinge in der Welt des Menschen*, Bonn: Wilhelm Fink.
- Foucault, Michel (1978): *Dispositive der Macht. Über Sexualität, Wissen und Wahrheit*, Berlin: Merve.
- Klitzke, Udo (1984): »Ästhetik der Kriegswaren und »Gute Industrieform««. [Online-Dokument], URL: <<http://www.uni-muenster.de/PeaCon/wuf/wf-84/8450900m.htm>> [06.03.2005].
- Latour, Bruno (1996): »Dinge handeln – Menschen geschehen«. In: Ders.: *Der Berliner Schlüssel. Erkundungen eines Liebhabers der Wissenschaften*, Berlin: Akademie-Verlag, S. 108-116.
- Latour, Bruno (2002): *Die Hoffnung der Pandora. Untersuchungen zur Wirklichkeit der Wissenschaft*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Lipstadt, Hélène (1997): »»Eine natürliche Überschneidung«. Charles und Ray Eames und die amerikanische Regierung«. In: *Library of Congress and Vitra Design Museum (Hg.): Die Welt von Charles und Ray Eames*, Berlin: Ernst & Sohn, S. 151-177.
- Kunsthalle Wien/Mackert, Gabrielle/Matt, Gerald/Mießgang, Thomas (Hg.) (2003): *Attack. Kunst und Krieg in den Zeiten der Medien*, Göttingen: Steidl.
- Neuhart, John/Neuhart, Marilyn/Eames, Ray (1989): *Eames design. The Work of the Office of Charles and Ray Eames*, Berlin: Ernst.
- Ribettes, Jean Michel (1996): *Refugee out of Vanity*, [Online-Dokument], URL: <http://studioorta.free.fr/lucy_orta/essays_ribettes.html> [06.03.05].
- Rosen, Steven (Hg.) (1973): *Testing the Theory of Military-Industrial-Complex*, Lexington/MA: Lexington Books.
- Senghaas, Dieter (1969): *Abschreckung und Frieden. Studien zur Kritik organisierter Friedlosigkeit*, Frankfurt/Main: Europa Verlagsanstalt.
- Virilio, Paul/Lotringer, Sylvère (1984): *Der reine Krieg*, Berlin: Merve.
- Weibel, Peter/Holler-Schuster, Günther (Hg.) (2003): *M_ARS – Kunst und Krieg*, Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz.

