

Suhrkamp Verlag

Leseprobe

Weltentwerfen

Eine politische Designtheorie

Friedrich von Borries

edition suhrkamp

SV



von Borries, Friedrich

Weltentwerfen

Eine politische Designtheorie

© Suhrkamp Verlag
edition suhrkamp 2734
978-3-518-12734-6

edition suhrkamp 2734

Früher entwarfen Designer Gegenstände. Heute wird praktisch alles gestaltet: das Klima, Prozesse, Flüchtlingslager. Deshalb darf Design nicht nur nach ästhetischen, funktionalen und ökonomischen Gesichtspunkten bewertet werden. Wir brauchen, so Friedrich von Borries, eine politische Designtheorie. Der Mensch ist gezwungen, die Bedingungen, unter denen er lebt, zu gestalten. Geschieht dies so, dass Handlungsoptionen reduziert werden, haben wir es mit Unterwerfung zu tun.

In seinem Manifest plädiert von Borries für ein entwerfendes Design (des Überlebens, der Sicherheit, der Gesellschaft, des Selbst), das sich der totalitären Logik des Kapitalismus entzieht und gegen die Ideologie der Alternativlosigkeit neue Formen des Zusammenlebens imaginiert.

Friedrich von Borries, geboren 1974, lehrt Designtheorie an der Hochschule für bildende Künste Hamburg. Im Suhrkamp Verlag erschienen zuletzt *Wer hat Angst vor Niketown* (es 2652), *Klimakapseln. Überlebensbedingungen in der Katastrophe* (es 2615) sowie die Romane *1WTC* (2011) und *RLF* (2013).

Friedrich von Borries

WELTENTWERFEN

Eine politische Designtheorie

Suhrkamp

Erste Auflage 2016
edition suhrkamp 2734
© Suhrkamp Verlag Berlin 2016

Originalausgabe

Alle Rechte vorbehalten, insbesondere das der Übersetzung,
des öffentlichen Vortrags sowie der Übertragung
durch Rundfunk und Fernsehen, auch einzelner Teile.

Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form
(durch Fotografie, Mikrofilm oder andere Verfahren)
ohne schriftliche Genehmigung des Verlags reproduziert
oder unter Verwendung elektronischer Systeme
verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Druck: Druckhaus Nomos, Sinzheim

Umschlag gestaltet nach einem Konzept
von Willy Fleckhaus: Rolf Staudt

Abbildung Schutzumschlag: © Bernhard Leitner

Printed in Germany

ISBN 978-3-518-12734-6

Inhalt

Entwerfen	7
Überlebensdesign	39
Sicherheitsdesign	55
Gesellschaftsdesign	75
Selbstdesign	91
Welt	117
Literatur	139

ENTWERFEN

1 Entwerfen ist das Gegenteil von Unterwerfen.

Entwerfen. Unterwerfen. Alles, was gestaltet ist, unterwirft uns unter seine Bedingungen. Gleichzeitig befreit uns das Gestaltete aus dem Zustand der Unterwerfung, der Unterworfenheit. Design¹ schafft Freiheit, Design ermöglicht Handlungen, die zuvor nicht möglich oder nicht denkbar waren. Indem es dies tut, begrenzt es aber auch den Möglichkeitsraum, weil es neue Bedingungen schafft. Alles, was gestaltet ist, entwirft und unterwirft. Design ist von dieser sich bedingenden und ausschließenden Gegensätzlichkeit grundlegend ge-

¹ Es gibt sehr viele, sich teilweise widersprechende Versuche, den Begriff »Design« zu definieren; er wurde in der Geschichte unterschiedlich benutzt, und die verschiedenen historischen und gegenwärtigen Synonyme und Vorläufer – wie z. B. »Gestaltung«, »Formgebung« oder »angewandte Kunst« – unterlagen ebenfalls Wandlungen und Verschiebungen, die alle in das weite Konnotationfeld von »Design« im heutigen Verständnis hineinwirken. Da dieses Buch aber keine Geschichte des Designbegriffs sein soll, wird als Grundlage für die weiteren Ausführungen folgende Definition von »Design« vorgenommen: Design ist das planvolle – also absichtliche, vorsätzliche, zielorientierte – Gestalten von physischen und virtuellen Gegenständen, Innen- und Außenräumen, Information und sozialen Beziehungen. Dieser erweiterte Designbegriff umfasst also alles, was in disziplinär engeren Kontexten Produkt-, Industrie-, Grafik- und Kommunikationsdesign etc. genannt wird, darüber hinaus Architektur, Städtebau und Stadtplanung sowie Landschaftsarchitektur, aber auch Bereiche der bildenden Kunst und des sozialen und künstlerischen Aktivismus. Design wird als eine Praxis verstanden, die Materielles wie Immaterielles, Dinghaftes wie Zeichenhaftes so umschließt, dass, wie der Architekturtheoretiker Philip Ursprung thesenhaft formuliert, »Kunst und Architektur [...] im Design aufgehen« (Ursprung 2012, S. 119).

prägt. Diese dem Design inhärente Dichotomie² ist nicht nur eine gestalterische, sondern eine politische. Sie bedingt Freiheit und Unfreiheit, Macht und Ohnmacht, Unterdrückung und Widerstand. Sie ist das politische Wesen von Design.³

2 Diese hier behauptete Dichotomie entspringt dem Bedürfnis nach Klarheit, wohlwissend, dass die Trennlinien in der Wirklichkeit fließend sind und die besondere Wirksamkeit von Design sich entlang der unscharfen Trennlinien von Unterwerfendem und Entwerfendem entfaltet. Die hier vorgenommene Zuspitzung dient als heuristisches Instrument.

3 Man könnte dem entgegenhalten, dass es viele Gegenstände gibt, die gestaltet sind, ohne in irgendeiner Weise »politisch« zu sein. Nehmen wir z. B. einen Salzstreuer, also einen alltäglichen Gegenstand, der »Design« im konventionellen Sinne verkörpert. Auf den ersten Blick hat er keine politische Dimension. Er unterwirft nicht. Betrachtet man den Salzstreuer jedoch genauer, erscheint er nicht mehr als harmloses Objekt, sondern als eine, wenn auch kleine, Bedingung unseres Alltags. Er gibt uns die Freiheit, unser Essen so zu salzen, wie wir wollen, der Benutzer wird unabhängig von der Vorgabe des Koches (außer, der hat das Essen versalzen, dann ist eh alles verloren). Gleichzeitig gibt der Salzstreuer vor, wie schnell wir salzen; die Anzahl und Größe der Löcher bestimmt, wie viel Salz pro Bewegung auf den Teller kommt. Und der Salzstreuer grenzt uns ab von anderen Kulturen des Salzens. Wir nutzen nicht gemeinsam mit den Mitessenden ein offenes Schälchen, in das wir mit Daumen und Zeigefinger greifen, sondern den ummantelten, hygienischen Streuer, der nicht nur uns vom Salz, sondern auch die Mitglieder der Tischgemeinschaft voneinander entfernt. Der Salzstreuer ist also keineswegs nur ein funktionales Objekt, sondern schafft – oder löst – durch Design Beziehungen zwischen Mensch und Mensch und zwischen Mensch und Ding. Auch der Salzstreuer ist ein durch und durch politisches Designobjekt.

1.1 Entwerfen ist der Ausgang des Menschen aus der Unterworfenheit.

Das als Gegenteil zum Unterwerfen verstandene Entwerfen ist Ausgangspunkt für eine politische Perspektive auf Design, die Entwerfen als einen grundlegenden, emanzipatorischen Akt versteht.⁴ Eine entsprechende Designtheorie baut auf Denkfiguren auf, die aus der Philosophie und den Sozialwissenschaften stammen. Grundlagen sind Überlegungen der Philosophen Martin Heidegger und Vilém Flusser, die sich beide mit dem Entwerfen befasst haben.

Martin Heidegger (1889-1976)⁵ beschreibt den

4 Der Gegensatz von »Entwerfen« und »Unterwerfen« ist eine definitorische Setzung, die andere Ansätze bewusst ausblendet. Insbesondere in den Kulturwissenschaften gibt es Versuche, Entwerfen methodisch zu definieren. Dabei wird nicht nur die künstlerische und gestalterische Praxis des Entwerfens wissenschaftlich ergründet, sondern auch als wissenschaftlich legitimiert: Entwerfen wird – ergänzend zur wissenschaftlichen Epistemologie – als eine eigenständige künstlerische Form der Erkenntnisproduktion beschrieben.

5 Auf den ersten Blick scheint die Philosophie von Heidegger wenig mit Design zu tun zu haben. Dass sie sich nicht leicht erschließt, ist sicherlich ein Grund, warum sie keine große Rezeption im Designdiskurs fand. Dabei sind neben dem in *Sein und Zeit* formulierten Entwurfsbegriff noch andere Überlegungen von Heidegger für die Designtheorie relevant; dazu zählen seine Unterscheidung von »Zeug« und »Ding« in *Der Ursprung des Kunstwerks* (Heidegger 2012 [1936]) sowie die Überlegungen zur Ähnlichkeit von Sein und Wohnen in »Bauen Wohnen Denken« (Heidegger 2013 [1951]). Einige Designtheoretiker sind stark von Heidegger beeinflusst. Ich würde nicht für mich beanspruchen wollen, Heidegger und seine Ontologie verstanden zu haben; ich agiere eher wie ein Grabräuber der Theorie, bediene mich bei Heidegger – und anderen – verschiedener theoretischer

Menschen als ungefragt in die Welt gekommen, als in die Welt »geworfen«. Diese »Geworfenheit« ist für Heidegger eine Grundstruktur alles Seienden. Der Mensch ist jedoch nicht allein durch die Geworfenheit bestimmt, sondern auch durch den »Entwurf«. Heidegger schreibt in seinem Hauptwerk *Sein und Zeit* aus dem Jahre 1927: »Der Entwurf ist die existenziale Seinsverfassung des Spielraums des faktischen Seinkönnens. Und als geworfenes ist das Dasein in die Seinsart des Entwerfens geworfen.« (Heidegger 1986 [1927], S. 145) Der Mensch wurde nicht nur ungefragt auf die Welt gebracht, sondern auch unfreiwillig ein entwerfendes Wesen. Heidegger führt aus: »Das Entwerfen hat nichts zu tun mit einem Sichverhalten zu einem ausgedachten Plan, gemäß dem das Dasein sein Sein einrichtet, sondern als Dasein hat es sich je schon entworfen und ist, solange es ist, entwerfend.« (Ebd.)

Vilém Flusser (1920-1991)⁶ führt diese fundamen-

Versatzstücke, um einen Entwurf für das, was ich »Weltentwerfen« nenne, zu entwickeln.

6 Als in den neunziger Jahren der Computer Einzug in die gestaltenden Disziplinen hielt, wurde Flusser von den Kulturwissenschaften als Medienphilosoph und Futurologe entdeckt. Dies ist insofern interessant, als Flusser keine akademische Karriere aufweisen konnte. 1920 in Prag geboren, brach er sein Philosophiestudium an der dortigen Universität 1939 nach zwei Semestern ab, da er als Jude vor den deutschen Besatzern flüchten musste. Einen Großteil seines Lebens verbrachte er in Brasilien, wo er seinen Lebensunterhalt in einer Turbinenfabrik verdiente. Er beschäftigte sich mit Medien und Sprache und wurde in seinem Werk stark von Heidegger und Hannah Arendt geprägt.

talontologischen Gedanken Jahrzehnte nach dem Erscheinen von *Sein und Zeit* weiter. Er fügt dabei Heideggers Konzept von Entwerfen ein politisch widerständiges Moment hinzu. Der Mensch, so Flusser, »stellt die Welt in erster Linie nicht mehr als ihm gegeben dar, sondern eher als von ihm entworfen, und sich selbst nicht mehr als dem Gegebenen unterworfen, sondern sich entwerfend.« (Flusser 1995, S. 307)

Das zentrale Element der Menschwerdung, so Flusser weiter, ist das Entwerfen, der Weg vom Subjekt zum Projekt. Während das »Sub-jekt« (von lateinisch *subiectum*, das Daruntergeworfene) also unterworfen ist, wirft oder denkt sich das Projekt nach vorne. Wenn wir entwerfen, befreien wir uns. Das ist der Wesenskern unseres Menschseins. Der Designer Otl Aicher (1922-1991)⁷ postuliert

7 Otl Aicher war ein Grafiker, der sich als politischer Akteur verstand. Er verweigerte in der NS-Zeit den Kriegsdienst (er brachte sich selbst eine Verletzung bei, so dass er zunächst nicht in den Krieg musste; später desertierte er) und war ein Jugendfreund der Geschwister Scholl. Anfang der fünfziger Jahre heiratete er Inge Scholl, die Schwester der ermordeten Sophie und Hans Scholl, und gründete unter anderem mit ihr die HfG Ulm. In seinem Wohnort Rotis im Allgäu baute er mehrere Häuser und gründete die »autonome republik rotis«. Neben seiner Tätigkeit als Gestalter hat er auch ein theoretisches Werk geschaffen und trug zur Wiederentdeckung von Wittgensteins architektonischem Werk bei. Als einer der ersten Designer würdigte er dessen inzwischen berühmte Türklinke. Weil Aicher mit seinem Text *die welt als entwurf* (1991b) ein Pate der hier vorgestellten Überlegungen ist, sind die Überschriften von *Weltentwerfen* in der von ihm geschnittenen Schrift *rotis* gesetzt.

in diesem Sinne: »man kann die welt verstehen als entwurf. als entwurf, das heißt als produkt einer zivilisation, als eine von menschen gemachte und organisierte welt. [...] die welt, in der wir leben, ist die von uns gemachte welt. [...] entwürfe machen autonom. entwerfer sind gefährlich, gefährlich für jede hoheitliche autorität. [...] im entwerfen kommt der mensch zu sich selbst. [...] der entwurf ist das erzeugen von welt. [...] im entwurf nimmt der mensch seine eigene entwicklung in die hand. entwicklung ist beim menschen nicht mehr natur, sondern selbstentwicklung. [...] im entwurf wird der mensch das, was er ist. sprache und wahrnehmung haben auch tiere. aber sie entwerfen nicht.« (Aicher 1991b, S. 195 f.)

Entwerfen, verstanden als Gegenteil von Unterwerfen, ist die praktische Umsetzung der Aufklärung.⁸ Entwerfen ist subversiv, gefährlich, aufrüh-

8 »Aufklärung«, so Immanuel Kant (1724-1804), »ist der Ausgang des Menschen aus seiner selbstverschuldeten Unmündigkeit« (Kant 1784, S. 481). Heute ist dieser Satz ein Allgemeinplatz, und natürlich hat Kant ihn nicht auf Design bezogen. Aber sind wir heute im kantischen Sinne aufgeklärt? Sind wir mündig, d. h., bestimmen wir über alle Aspekte unseres Lebens? Oder unterwerfen wir uns an vielen Stellen aus Bequemlichkeit den ökonomischen und kulturellen Bedingungen des globalen Kapitalismus sowie den damit verbundenen Formen von Unfreiheit? In dem, was wir gemeinhin Design nennen, materialisiert sich unsere Unmündigkeit: In der Art, wie wir uns kleiden, wie wir wohnen, mit welchen Dingen wir uns umgeben etc., lassen wir uns von der Ästhetik der kapitalistischen Kulturindustrie affizieren und geben uns ihren leeren Versprechungen hin. Ein sich als politisch verstehendes, entwerfendes Design stellt sich dieser Form von freiwilliger Unterwerfung entgegen.

rerisch. Entwerfen ist Befreiung. Entwerfen ist der Ausgang des Menschen aus seiner Unterworfenheit.

1.2 Entwerfen hat einen Gegenstand.

Entwerfen als Praxis des Designs hat immer einen Gegenstand, auf den es sich bezieht. Gegenstand hat dabei zwei Bedeutungen. Die erste Bedeutungsebene bezieht sich auf die Dinglichkeit des Gestalteten. Auch wenn Design unsichtbar sein kann (Burckhardt 2004 [1980]), weil es die Gestaltung von Prozessen, Beziehungen und Situationen mit einbezieht, assoziieren wir mit dem Begriff Design meistens etwas Gegenständliches, Dingliches. Doch dass Design einen Gegenstand hat, bedeutet noch etwas Grundsätzlicheres: dass uns etwas entgegensteht, gegen das wir angehen, dem wir uns entgegenstellen müssen, um die Welt zu einem besseren Ort zu machen. Zum Wesen des Gegenstandes schreibt Flusser: »Gegenstand« ist, was im Weg steht, dorthin geworfen wurde. [...] Die Welt ist insoweit gegenständlich, objektiv, problematisch, insoweit sie hindert.« (Flusser 1993, S. 40) Diese zweite Bedeutungsebene von Gegenstand findet sich etymologisch auch im Begriff »Objekt« (von lateinisch *obiectum*, das Entgegengeworfene).

1.2.1 Gegenstand von Design sind die Bedingungen.

Der durch Design zu überwindende Gegenstand von Design sind die Bedingungen des Lebens selbst, die jeder Designer durch die planvolle Ge-

staltung der Welt zu ändern versucht. Die Philosophin und politische Theoretikerin Hannah Arendt (1906-1975) befasste sich in ihrem Werk *Vita Activa* mit den Bedingungen des menschlichen Lebens, der *conditio humana*. »In dieser Dingwelt«, so Arendt, »ist menschliches Leben zu Hause, das von Natur in der Natur heimatlos ist.« (Arendt 2015 [1960], S. 16) Der Mensch lebt unter Bedingungen, die die Menschheit selbst geschaffen hat. »Was immer menschliches Leben berührt«, so Arendt weiter, »was immer in es eingeht, verwandelt sich sofort in eine Bedingung der menschlichen Existenz. Darum sind Menschen, was immer sie tun oder lassen, stets bedingte Wesen.« (Ebd., S. 19) Das, was wir gestalten, entsteht nicht voraussetzungslos. Unser Leben unterliegt Bedingungen. Wir entscheiden nicht frei, sondern bewegen uns in einem Feld von Normen, Werten, Prägungen. Die von uns erzeugten Dinge (und, im Sinne eines erweiterten Designbegriffs, auch die Räume, Beziehungen und Ordnungen) sind diesen Bedingungen unterworfen. Diese Bedingungen sind in der Welt, in die wir geworfen sind, gegeben – und werden durch das Design, das wir projektierend der Welt entgegenwerfen, verändert.

1.2.2 Design verdinglicht Bedingungen.

Verdinglichung bedeutet, dass unter den Bedingungen der kapitalistischen Produktionsverhältnisse auch der Mensch selbst zu einem Ding wird: durch den Verkauf seiner Arbeitskraft, seines Wis-

sens und seiner Kreativität, der Produkte seiner Arbeit. Er tut dies, um wiederum Dinge, Waren, konsumieren zu können. »Eine Ware«, schreibt Karl Marx (1818-1883), »scheint auf den ersten Blick ein selbstverständliches, triviales Ding« zu sein (Marx 1968 [1867], S. 85). Aber sobald das Produkt menschlicher Arbeit als Ware auftrete, verwandele es sich »in ein sinnlich übersinnliches Ding« (ebd.). Dabei entspringt der übersinnlich-mystische Charakter der Ware aus der Warenform selbst. Denn der Wert einer Ware bestimmt sich nicht auf Grundlage des Gebrauchswertes oder der benötigten Arbeitszeit, sondern ist Ausdruck eines gesellschaftlichen Verhältnisses. Das »bestimmte gesellschaftliche Verhältnis der Menschen selbst« nimmt »hier für sie [die Menschen] die phantasmagorische Form eines Verhältnisses von Dingen« an (ebd., S. 86). Das Resultat ist eine Verdinglichung der gesellschaftlichen Verhältnisse. Mit der Verdinglichung geht eine Entfremdung einher, der Mensch wird sich selbst, anderen Menschen, seiner ganzen Lebenswelt gegenüber entfremdet – und vor allem dem Produkt seiner Arbeit, die nun Ware ist. Die Menschen beginnen, sich selbst und andere, so der Philosoph Theodor W. Adorno (1903-1969), »wie Sachen« zu behandeln (Adorno 1980 [1951], S. 46).

Die Gesellschaft, in der diese Form von Entfremdung möglich ist, baut auf einer Täuschung auf. Es scheint, als ob nicht die Menschen selbst, sondern Waren ein gesellschaftliches Verhältnis eingehen

würden. Dieses sucht Marx mit dem Begriff »Fetischismus« zu fassen. Die Ware ist der Fetisch. Und für die ihre Arbeitsprodukte tauschenden Menschen besitzt ihre »eigene gesellschaftliche Bewegung [...] die Form einer Bewegung von Sachen, unter deren Kontrolle sie stehen, statt sie zu kontrollieren« (Marx 1968 [1867], S.89). Die von Marx analysierte Verkehrung, der Fetischcharakter der Ware und die damit einhergehende Überhöhung der von den Menschen produzierten Dinge, ist in der Massenkongsumgesellschaft durch die Kulturindustrie perfektioniert worden.

Man kann den Begriff »Verdinglichung« aber auch so verwenden, dass er die Verdinglichung von Bedingungen durch Design bezeichnet. Dann können die Lebensumstände, in denen sich die Menschen in der Welt befinden, als Produkte, als Designobjekte verstanden werden. Sie treten materiell oder strukturell in Erscheinung. Design im Sinne des Begriffs *De-Signum*, der »Ent-zeichnung« (vgl. Flusser 1993, S. 9), legt offen, welche gesellschaftlichen, ökonomischen, politischen, kulturellen Bedingungen der Gestaltung der Dinge zugrunde liegen. Design kann damit als Ausdruck von Normen, aber auch von Ängsten und Hoffnungen verstanden werden: Es verdinglicht die Bedingungen. So werden diese anschaulich, greifbar und entfalten ihre Rückwirkung auf den Menschen. Gleichzeitig werden dadurch die Bedingungen selbst zum Gegenstand von Design.

1.2.3 Die Verdinglichungen erzeugen die Bedingtheiten.
Das, was wir erzeugen, beeinflusst die Bedingungen, unter denen wir leben. Das Verhältnis von gesellschaftlichen Bedingungen und dem Dinglichen des Designs sind die Bedingtheiten. Die Bedingtheit beschreibt den Zusammenhang zwischen den Dingen und der Welt, in der sie sich befinden. Oder mit den Worten Arendts: »Was in [der] Welt erscheint, wird sofort Bestandteil der menschlichen Bedingtheit.« (Arendt 2015 [1960], S. 19)

1.2.4 Bedingungen, Verdinglichung und Bedingtheiten stehen in einer Wechselbeziehung.
Die Dinge, das von uns erzeugte Zeug⁹ und die sie beherbergenden Räume und Orte sind die Bedingtheiten unseres Lebens (oder zumindest Repräsentanten der Bedingungen, in und unter denen wir leben). Die Analyse der zugrunde liegenden Wech-

⁹ Heidegger untersucht in *Der Ursprung des Kunstwerks* den Charakter der von Menschen hervorgebrachten Dinge. Dabei differenziert er zwischen »Ding« und »Zeug«. Während die Kategorie »Ding« alles »Seiende« umschließt, ist das »Zeug« das vom Menschen bewusst »erzeugte«. Die Gegenstände, die er »Zeug« nennt, weisen zudem »Dienlichkeit« und »Verlässlichkeit« als wichtige Attribute auf. »Zeug« sind Gebrauchsgegenstände, die auch verschleifen können und dann zum »bloßen Zeug« verkommen. Sie sind dem Menschen näher als andere, etwa natürliche Dinge, da sie von ihm für bestimmte Zwecke geschaffen wurden. Ebenso wie Kunstwerke sind sie »geschaffen«, jedoch bleiben sie unsichtbar und verborgen in ihrer »Dienlichkeit«: »Je handlicher ein Zeug zur Hand ist, um so unauffälliger bleibt es, [...] um so ausschließlicher hält sich das Zeug in seinem Zeugsein.« (Heidegger 2012 [1936], S. 28 ff.)

selbeziehung von Bedingungen, Verdinglichung und Bedingtheiten ist die Grundlage einer politischen Designtheorie, denn in der Analyse der gestalteten Dinge (Gegenstände, Räume, Beziehungen etc.) erschließen sich die jeweiligen politischen, kulturellen und ökonomischen Rahmenbedingungen.

1.3 **Entwerfendem Design steht unterwerfendes Design gegenüber. Die Grenzen sind fließend.**

Nicht jedes Design ist entwerfend. Im Gegenteil, Design kann, wie der Designer und Designtheoretiker Victor Papanek (1923-1998) in seinem 1971 erschienenen Buch *Design for the Real World* ausführt, Schlimmstes bewirken, also nicht befreien, sondern unterdrücken. »Es gibt Berufe, die mehr Schaden anrichten als der des Industriedesigners, aber viele sind es nicht. Verlogener ist wahrscheinlich nur noch ein Beruf: Werbung zu machen, die Menschen davon überzeugen, dass sie Dinge kaufen müssen, die sie nicht brauchen, um Geld [auszugeben], das sie nicht haben, damit sie andere beeindrucken, denen das egal ist – das ist vermutlich der schlimmste Beruf, den es heute gibt. Die industrielle Formgebung braut eine Mischung aus billigen Idioten zusammen, die von den Werbeleuten verhökert werden. [...] Früher [...] musste man, wenn man gerne Menschen umbrachte, noch General werden, ein Kohlekraftwerk kaufen oder Kernphysik studieren. Heute kann durch industrielle Formgebung Mord auf Basis der Massenproduktion erfolgen.« (Papanek 2009 [1971], S. 7)