

Heike Raap

## Von Überzeugungen und Zweifeln

Orientierung als Gegenstand der Designlehre



*Bibliographische Angabe:*

*„Von Überzeugungen und Zweifeln – Orientierung als Gegenstand der Designlehre“ in: „Design & Bildung“, Bd. 2, S. 14ff, Hrsg. June H. Park, kopaed verlagsgmbh, München 2018, ISBN 978-3-86736-488-1*



## Von Überzeugungen und Zweifeln – Orientierung als Gegenstand der Designlehre

HEIKE RAAP

*Das Bearbeiten gestalterischer Aufgabenstellungen erfordert Orientierung. Es gibt unzählige Richtungen, in die man sich wenden könnte – doch wo findet sich der Polarstern, der beim Navigieren hilft? Der Artikel beginnt mit grundsätzlichen Überlegungen zum Gefüge, in welchem sich Designer bewegen, um sich dann der Didaktik zuzuwenden: Wie kann man Studierende unterstützen, sich ein belastbares Orientierungsvermögen zu erarbeiten?*



Illustration: Heike Raap

### Gewichtiges zu Beginn

Designer<sup>1</sup> können nicht im Prinzipiellen verweilen: Gestaltungsprobleme zu lösen, bedeutet, sich dem Konkreten zuzuwenden. Die Herausforderung beginnt bereits mit der Beschreibung des Problems: Der Versuch, ein Problem zu verstehen, ist ein interpretativer Akt. Es hängt vom Problemlöser ab – seinem Wissen und seinen Werten –, in welchen Kontext er das Problem setzt und in welche Richtung er sich aufmacht, um das Problem zu lösen. Die Erkenntnis, dass es unzählige Interpretationen und somit unzählige Lösungswege für ein Problem gibt, führt naturgemäß zu Unsicherheiten.<sup>2</sup> Es stellen sich Fragen nach der

Bestimmung des Standorts und der Festsetzung der Zielrichtung.

Im Umgang mit diesen Unsicherheiten ist ein faktisches Wissen um Material, Technologie und Verfahren nur bedingt hilfreich: Es kann zwar die Frage nach dem, was wir tun *könnten*, beantworten, nicht aber die Frage nach dem, was wir tun *sollten*. Um letztere Frage zu beantworten, braucht es eine andere Art von Wissen, nämlich die Art, die es dem Designer ermöglicht, für sich Maßstäbe zu finden, an denen er sein Handeln orientieren kann.

Diese Orientierung des eigenen Handelns hat nicht nur individuelle Bedeutung, sondern ebenso unmittelbare Auswirkung auf das be-

<sup>1</sup> Wenn in diesem Artikel von Designern die Rede ist, sind immer jene gemeint, die sich als Teil eines kooperativen Prozesses verstehen und die sich in Problemsituationen anderer eindenken, um stimmige Lösungen zu finden. Jenen Designern, die ihre Arbeit in erster Linie als individuelle, künstlerische Äußerungsform betrachten, fällt keine Rolle zu.

<sup>2</sup> Interessant ist in diesem Zusammenhang die *Definiton der Situation* nach William Isaac Thomas. Sie wird beschrieben von Hans-Joachim Schubert in: Schubert; Joas; Wenzel; Knöbl 2010, 79 und 83 ff.

rufliche Wirken. Sie ist die Basis für ein selbstbewusstes Auftreten, welches man benötigt, um als Designer konstruktiv mit anderen Disziplinen zusammenarbeiten zu können, seine Interessen und die des Designs zu vertreten, kurzum verantwortungsvoll seinen Teil zu Entscheidungsfindungen beizutragen (*checks and balances*).

Es stellt sich also die Frage, wie man Studierende bei der Entwicklung eines Orientierungsvermögens unterstützen kann. Der Artikel stellt ein Nachdenken über das Thema *Orientierung* dar, zum einen hinsichtlich des prinzipiellen Gefüges, in dem sich Designer bewegen, zum anderen beziehungsweise auf die Vermittlung als Studieninhalt. Die Beispiele entstammen der persönlichen Lehrerfahrung.

### Der Designer als Handelnder

Das Handeln des Designers ist immer auf die Zukunft gerichtet. Durch sein Handeln, sein Tun oder Unterlassen, hat er Anteil daran, wie die Welt von morgen aussehen wird. Er beeinflusst durch seine Entscheidungen etwa die Wertschätzung und Bindung von Ressourcen oder das soziale Miteinander von Menschen. Es gibt keine neutrale Position, keine Spielwiese, auf der er konsequenzlos herumtollen könnte. Der Designer ist im ursprünglichen Wortsinn Täter, ob es ihm gefällt oder nicht. Durch sein Handeln ist er faktisch kulturprägend – ganz gleich, inwieweit er reflektiert oder unreflektiert handelt.

### Vom Tun und Unterlassen

Designer treffen Entscheidungen, die sie verantworten müssen. Manche von ihnen mögen denken, sie könnten sich der Verantwortung entziehen, indem sie bestimmte Entscheidungen nicht treffen. Aber die Idee, man könne sich dann guten Gewissens zurücklehnen, trägt nicht. Denn: Man kann genau genommen nicht nicht-entscheiden.

Grob formuliert lässt sich das Handeln in zwei Handlungsformen unterteilen. Einerseits gibt es das *Tun*, vielfach auch als *aktives Handeln* bezeichnet, und diesem gegenüber steht das *Unterlassen*. Das Verständnis des Unterlassens als Handlung, lässt sich in der Lehre gut mit dem Straftatbestand der *Unterlassenen Hilfeleistung* illustrieren. Würde dieses Unterlassen nicht als Handlung verstanden, könnte man niemanden deswegen belangen. Thomas von Aquin betrachtete im 13. Jahrhundert die Thematik des Tuns und Unterlassens unter dem Aspekt der Einwirkung des Willens: „In unserer Gewalt aber steht es, thä-

tig zu sein und nicht thätig zu sein, zu wollen und nicht zu wollen. Wie also Thätigsein und Wollen etwas Freiwilliges ist, so auch Nichtthätigsein und Nichtwollen.“<sup>3</sup> Beim Unterlassen verzichtet also jemand auf das Eingreifen in einen Prozess, obwohl er die Möglichkeit dazu hätte.

Im Designprozess werden Entscheidungen getroffen: Wenn man diese nicht selbst aktiv trifft, billigt man, dass es ein anderer tut. Zudem sind bei Designprozessen die Entscheidungsbefugnisse selten klar abgegrenzt. Betrachtet man Entscheidungsspielräume als eine gestaltbare Variable, stellt sich die Frage, welche Verantwortung der individuelle Designer in welchem Bereich zu tragen bereit ist oder – die wagemutigere Variante –, welche Verantwortung er nicht zu tragen bereit ist. Insgesamt gilt es, ein Bewusstsein für Entscheidungssituationen und Entscheidungsbereitschaft – im besten Fall Entscheidungsfreude – zu entwickeln.

### Das Lustvolle und Lästige an Designproblemen

Problem ist nicht gleich Problem. Es gibt Probleme, die sind verhältnismäßig einfach zu bearbeiten, beispielsweise das Lösen einer mathematischen Gleichung. In der Aufgabe sind alle Informationen enthalten, die der Problemlöser benötigt, um mit seiner Arbeit zu beginnen. Er kann sich theoretisch in einen abgeschlossenen Raum zurückziehen und nach einiger Zeit mit der Lösung wieder hinauskommen. Die Beurteilungskriterien sind anerkannt und andere Fachkundige können einwandfrei überprüfen, ob es sich um eine richtige Lösung handelt. Diese Art von Problemen ist eine von zwei Problemarten, die Horst Rittel und Melvin Webber in ihrer Forschungsarbeit Anfang der 1970er differenzierten. Rittel und Webber betitelten sie aussagekräftig als *tame problems*, ihnen gegenüber stehen die weniger zahmen Probleme, die *wicked problems*.<sup>4</sup>

Gestaltungsprobleme gehören zu den *wicked problems*. Rittel und Webber beschreiben diese anhand von zehn Merkmalen, deren Ausführung im Einzelnen hier zu weit führen würde. Zusammenfassend sei nur gesagt, dass Designer es bei *wicked problems* mit schlecht definierten, unübersichtlichen Problemen zu tun haben, die oftmals auf individuellen Beschlüssen beruhen. Es gibt weder objektive Beurteilungskriterien noch vorgegebene, anerkannte Lösungswege. Die Bearbeitung von *wicked problems* bedeutet, sich mit Interpre-

<sup>3</sup>Thomas von Aquin: *Summa Theologica*, Prima Pars Secundae Partis, Quaestio 6, 3. Artikel.

<sup>4</sup>Näheres zur Unterscheidung von *tame problems* und *wicked problems* siehe: Rittel; Webber 1992, 13 ff.

tationen und Vermutungen auseinanderzusetzen und diese zu argumentieren, und zwar sowohl hinsichtlich der Ursachen eines Problems als auch hinsichtlich der Beschreibung von wünschenswerten Zielen. Designer haben in diesen Fällen die Lust oder die Last, mit Unschärfe zu arbeiten.<sup>5</sup>

*Wicked problems* mit ihren hohen interpretativen und argumentativen Anforderungen bieten Designern auf der einen Seite jede Menge Freiraum in der Bearbeitung eines Problems, gleichzeitig verwehren sie ihnen aber die Befriedigung, jemals objektiv überprüfbar zu wissen, etwas *richtig* gemacht zu haben. Gerade dem unsicheren und selbstkritischen Studienanfänger macht dieser Umstand teilweise schwer zu schaffen, während sich das andere Extrem scheuklappenblind ins Entwurfsgetümmel stürzt.

### Unterschiedliche Arten von Wissen

Wer gestaltet, der handelt. Laut gängigen Definitionen ist Handeln eine zielgerichtete, von Motiven geleitete Tätigkeit, ein bewusstes Tun oder Unterlassen. Handeln beinhaltet ein Urteilen, gefolgt von einer Entscheidung. Der Designer sieht sich in seiner Arbeit mit verschiedenen Fragen konfrontiert, die unterschiedliche Arten von Wissen antasten.

Horst Rittel und Werner Kunz benennen beispielsweise Anfang der 1970er vier Wissensarten: das *faktische Wissen*, das *erklärende Wissen*, das *instrumentelle Wissen* und das *deontische Wissen*. Letzteres beschreiben sie als ein Wissen „von dem, was der Fall sein sollte oder werden sollte“.<sup>6</sup> Es sind deontische Fragestellungen, die im Mittelpunkt stehen, wenn in diesem Artikel der Begriff der Orientierung verwendet wird. Der Philosoph Jürgen Mittelstrass prägte im Kontext der Geisteswissenschaften den eingängigen Begriff des *Orientierungswissens*, den er in Abgrenzung zum Begriff des *Verfügungswissens* verwendet. Ich zitiere: „Unter Verfügungswissen sei hier ein positives Wissen um Ursachen, Wirkungen und Mittel verstanden, unter Orientierungswissen ein regulatives Wissen um (begründete) Ziele und Zwecke.“<sup>7</sup> Er führt weiter aus, dass Orientierungswissen alleine nicht ausreicht, es würde ferner ein *Orientierungskönnen* benötigt. Dieses sei etwas Konkretes „etwas, das man kann, das man tut, nicht etwas, das man weiß“.<sup>8</sup> In der griechischen Antike wird man diesbezüglich in der *Nikomachischen Ethik* von Aristoteles fündig. Aristoteles hätte von *Klugheit* (*phronesis*) gesprochen, wenn er

die Fähigkeit meinte, sich in einem Feld zu orientieren und zu Lösungen zu gelangen, in dem es keine zwingenden Gesetzmäßigkeiten gibt. Die Klugheit ist für ihn praktisch und ihre Basis sind Erfahrung und Übung. Er unterscheidet sie von der Wissenschaft dadurch, dass die Klugheit nicht weiß, sondern „sucht und überlegt, da ja das Überlegen ein Suchen ist“.<sup>9</sup> Ist das nicht grandios? Diese Aussage ist weit über 2.000 Jahre alt und beschreibt eine der grundlegenden Handlungsweisen im Design.

Die Bearbeitung von Designproblemen erfordert verschiedenartiges Wissen. Für Designer ist es angebracht, die Art des jeweils erforderlichen Wissens identifizieren zu können, um die geeigneten Mittel in der Bearbeitung eines Problems zu wählen: Es ist beispielsweise schlichtweg unnützlich, allein in die Werkzeugkiste des faktischen Wissens zu greifen, wenn es um die Beantwortung ethischer Fragen geht. Wie man die einzelnen Wissensbereiche tituliert, ist zweitrangig, wichtig ist es, ein Gespür für die unterschiedlichen Qualitäten der verschiedenen Wissensarten zu entwickeln.<sup>10</sup>

### Von Befindlichkeitsäußerungen zur kritischen Auseinandersetzung

Die Fähigkeit, auf beruflicher Ebene sein Handeln zu orientieren und deontische Fragestellungen bearbeiten zu können, ist nicht selbstverständlich. Zwar werden Diskussionen, etwa zum Thema Wertmaßstäbe im Design, oft hoch emotional und engagiert geführt, lassen aber inhaltlichen Tiefgang und Klarheit vermissen. Dies schränkt die Möglichkeiten ein, Einsichten und Erkenntnisse aus der Auseinandersetzung zu gewinnen.

Die Ursachen hierfür liegen selten in einem mangelnden Wollen der Studierenden, sondern in einem Unvermögen. Zum Teil fehlt es ihnen an Übung, Dinge stringent zu durchdenken, zum anderen mangelt es ihnen an nützlichen Fachbegriffen und grundlegendem Wissen zu Theorien und Denkmodellen. Manches Wissen, welches man zur Bearbeitung deontischer Fragestellungen benötigt, findet man in der Disziplin des Designs, oftmals stammt es jedoch aus fremden Disziplinen, wie beispielsweise der Philosophie oder der Psychologie. Damit dieses fremde Wissen für Designstudierende verwertbar wird, braucht es eine Adaption, die seine Relevanz für das Design und den konkreten Praxisbezug verdeutlicht.

Folgende Inhalte haben sich bewährt, um ein Verständnis für deontische Fragestellungen zu vermitteln und einen Beitrag zur Orientie-

<sup>5</sup> Zum Arbeiten mit Unschärfe siehe: Raap, Heike: „Wachsames Torkeln: Von dem Arbeiten mit unscharfen Zielen und dem Erkennen des Funkelns am Wegesrand“ in: Linke; Kranke; Wölfel; Krzywinski 2012, 245 ff.

<sup>6</sup> Rittel; Kunz 1992, 151 ff.

<sup>7</sup> Mittelstrass 1994, 37.

<sup>8</sup> Mittelstrass 1989, 22.

<sup>9</sup> Aristoteles; Rolfe 1911, Sechstes Buch, Zehntes Kapitel.

<sup>10</sup> Im Rahmen dieses Artikels wird das *deontische Wissen* von anderen Wissensarten abgegrenzt, welche hier der Einfachheit halber unter dem Begriff *faktisches Wissen* zusammengefasst werden.

rung zu leisten: Eigenheiten des designerischen Handelns (Aufgaben und Umfeld), Aspekte des Urteilens und Entscheidens, Grundpositionen der Ethik, die Betrachtung von Werten, die Bedeutsamkeit von Integrität, die Rolle der Moral im Design sowie eine differenzierte Betrachtung des Begriffs der Verantwortung.

Als Sozialform bietet sich die Gruppenarbeit an, da sie bereits auf die spätere berufliche Zusammenarbeit in Teams vorbereitet. Die Lernmethoden sind dialogisch, kooperativ und handlungsorientiert. Um es konkret zu benennen: Aspekte des Orientierens können anhand von aktuellen Studienprojekten oder Fallbeispielen erörtert werden. Zur anschaulichen Erkundung von Handlungsalternativen bieten sich zudem pädagogische Rollenspiele an. Mit diesen können etwa Gespräche zwischen Designer und Auftraggeber oder zwischen Mitgliedern eines interdisziplinären Teams durchgespielt und analysiert werden. Ferner ist es eine amüsante Übung, Firmenleitbilder zu analysieren und zu versuchen, diese mit Inhalt zu füllen.

Ein Hauptaugenmerk liegt auf der Ausdrucksfähigkeit der Studierenden. Nur wenn sie ihre Standpunkte, ihre Überzeugungen und Zweifel für andere verständlich in Worte kleiden können, haben sie die Chance, eine kritische und konstruktive Auseinandersetzung zu führen. Alexander von Humboldt lud 1828 im Rahmen einer Konferenz Hunderte von Wissenschaftlern nach Berlin ein, brachte sie in kleinen fachübergreifenden Gruppen zusammen und forderte sie auf, nicht *zueinander*, sondern *miteinander* zu sprechen. Humboldt formulierte in der Begrüßungsrede, eine „Entschleierung der Wahrheit ist ohne Divergenz der Meinungen nicht denkbar.“<sup>11</sup> Die Idee, die dahintersteckt, ist die, dass das Betrachten einer These aus verschiedenen Blickwinkeln hilft, diese zu beurteilen, sie zu schärfen oder sie verwerfen. Dieser Gedanke findet sich ebenfalls in den Schriften Karl Poppers, wenn er vom *kritischen Pluralismus* schreibt.<sup>12</sup> Humboldt sprach im Kontext der Naturwissenschaften und des faktischen Wissens, aber der Gedanke liegt nahe, dass sich die Bedeutung der Divergenz auf den Bereich des deontischen Wissens übertragen lässt. Daher sehe ich die zentrale Aufgabe des Lehrenden darin, die Studierenden zu befähigen, ihre diffusen oder nur latent vorhandenen Vorstellungen in eine kommunizierbare Haltung zu überführen, damit diese zum Gegenstand der Reflexion werden kann.

In der kritischen Auseinandersetzung, die ich anstrebe, liegt die Betonung auf Klarheit,

es geht keineswegs um Haarspalterei oder Rabulistik. Ich teile die Meinung Karl Poppers, dass Klarheit „ein intellektueller Wert an sich“ ist, Genauigkeit und Präzision es aber nicht sind.<sup>13</sup> Man muss Dinge nicht bis ins Letzte definieren – eine logisches Ende der Definitionskette ist ohnehin nicht gegeben –, um sie sinnstiftend und klärend einzusetzen. Dies entspräche meines Erachtens auch nicht der Art von Problemen, mit denen wir es als Designer zu tun haben und unserem Arbeiten mit Unschärfe. Schon Aristoteles forderte eine *angepasste Genauigkeit*. In seiner Nikomachischen Ethik schreibt er: „Darin zeigt sich der Kenner, daß man in den einzelnen Gebieten, je den Grad von Genauigkeit verlangt, den die Natur der Sache zuläßt, [...]“<sup>14</sup>

## Von Überzeugungen und Zweifeln

Ein kurzer Seitengedanke zum Titel dieses Artikels. In der Regel werden Gefühle des Zweifels als etwas Unangenehmes empfunden, ein Zustand, in dem man nicht verharren möchte. In diesem Sinne regen sie einen an, zu forschen und gegebenenfalls zu Überzeugungen zu gelangen. Überzeugungen wiederum leiten unsere Wünsche und Handlungen – bis einem die nächsten Zweifel kommen.<sup>15</sup> So gesehen sind also sowohl Zweifel als auch Überzeugungen positiv zu beurteilen. Problematisch wird es jedoch, wenn man sich in die Extreme versteigt: Wenn die Zweifel überhand nehmen oder wenn man Überzeugung mit Wahrheit verwechselt und sich unkritisch in ihr einrichtet. Dann verlieren sowohl Zweifel als auch Überzeugungen ihre motivierende und anregende Wirkung.

## Kostprobe zum Inhalt: Moral und Ethik

Im Alltag werden die Begriffe Moral und Ethik oft synonym gebraucht, ohne dass dies zu offensichtlichen Kommunikationsproblemen führt. Bewegen wir uns im Kontext des gestalterischen Denkens und Handelns aus Sicht der Designer, liegen die Dinge anders. Unterscheidet man hier nicht klar zwischen diesen beiden Begriffen, stößt man schnell auf Widersprüche. Diese legen nicht nur dem eigenen Denken Steine in den Weg, sondern behindern zudem den Austausch über den Themenkomplex der Werte.

Die folgenden Definitionen von Moral und Ethik haben sich in der Lehre als praktikabel und konstruktiv erwiesen, indem sie zu mehr Klarheit in den Auseinandersetzungen geführt haben:

<sup>11</sup> Die Begebenheit um Alexander von Humboldt wird näher beschrieben in: Wulf 2016, 249f. Zitat: Wulf 2016, 250.

<sup>12</sup> Siehe Popper: „Duldsamkeit und intellektuelle Verantwortung (gestohlen von Xenophanes und von Voltaire)“, 1981, in: Derselbe 1995, 217.

<sup>13</sup> Popper: „Über die sogenannten Quellen der Erkenntnis“, 1979, in: Derselbe 1995, 63.

<sup>14</sup> Aristoteles; Rolfes 1911, Erstes Buch, Erstes Kapitel.

<sup>15</sup> Ein empfehlenswerter Text zum Thema stammt aus dem Jahre 1877 von Charles Sanders Peirce: „Die Festlegung einer Überzeugung“, in: Martens 1975, 61.

### **Moral (faktisch)**

Die Moral umfasst und beschreibt im ursprünglichen Sinne faktische Handlungsmuster, Konventionen und Regeln von Individuen, Gruppen oder Kulturen. Sie prägt Erwartungshaltungen an das Handeln und bestimmt, was als angemessen und richtig angesehen wird.

### **Ethik (forschend)**

Ethik ist die auf Aristoteles zurückgehende Bezeichnung für eine philosophische Disziplin, die über die Sinnhaftigkeit der Moral nachdenkt. Die ethische Frage lautet also nicht *Wie wird gehandelt?*, sondern *Wie sollte man handeln?*.

Im Design werden Fragen gestellt, die sich mit der Zukunft befassen. *Was soll überhaupt sein? Wie soll etwas sein?* Die Moral umfasst jedoch das Faktische, also einen Ist-Zustand. Sie ist im Jetzt verankert und kann daher nur Antwort auf die Frage geben, was aktuell als angemessen und richtig angesehen wird. Durch das gestalterische Handeln, also indem Designer Lösungsvorschläge für die Zukunft entwickeln und realisieren, verändern sie das Gewohnte und die Grenzen dessen, was akzeptiert wird. Designer benötigen also ein gutes Gespür für die bestehende Moral, um einzuschätzen, was ein akzeptables Produkt ist. Darüber hinaus müssen sie sich aber der Verantwortung bewusst sein, dass sie die zukünftige Moral prägen.

An dieser Stelle besteht die geeignete Gelegenheit, *Humes Gesetz* in die Diskussion einzubringen. David Hume, ein schottischer Philosoph, Ökonom und Historiker, hat in der ersten Hälfte des 18. Jahrhunderts auf einen logischen Fehlschluss hingewiesen: Humes Gesetz besagt, dass man aus einer deskriptiven Aussage nicht auf eine normative Aussage schließen kann.<sup>16</sup> In Alltagsworten bedeutet dies, dass man aus dem, wie etwas ist, nicht darauf schließen kann, wie etwas sein soll. In Diskussionen unter Mitgliedern eines Design-teams oder in Gesprächen mit Kunden sind solche Fehlschlüsse – oftmals unbewusst – nichts Ungewöhnliches und im Gesprächsfluss oft nicht leicht zu bemerken. Hier lohnt eine Sensibilisierung.

Anders als die Moral beschreibt die Ethik nicht das, was ist, sondern stellt die Frage, wie gehandelt werden soll. Wie soll ich als Designer Entscheidungen treffen?

Ethik fußt auf Überlegungen der Vernunft und vermag lediglich eine prinzipielle Orientierung zu bieten, die im konkreten Fall durch persönliche Erfahrungen und individuelle Haltungen ergänzt wird. Daher kann bei

ähnlicher Situationslage die gleiche zugrunde liegende ethische Einstellung bei unterschiedlichen Personen zu unterschiedlichen Entscheidungen führen. Diese Entscheidungen müssen zudem nicht im Einklang mit der gängigen Moral stehen.

Hinsichtlich der Klärung der eigenen Position und des konstruktiven Austausches im Rahmen des Studiums, ist vor allem die Erörterung und kritische Beleuchtung von zwei Grundpositionen der Ethik hilfreich: der deontologischen und der konsequenzialistischen.

### **Kostprobe zum Inhalt: Werte**

„Nowadays people know the price of everything and the value of nothing.“<sup>17</sup> Mit dieser Aussage zeigt Lord Henry in Oscar Wildes Roman *Das Bildnis des Dorian Gray* ein feines Gespür für unterschiedliche Wertbegriffe. Im Falle des Designers reicht ein Gespür jedoch nicht aus, um konstruktive Diskussionen um Standortbestimmung und Zielsetzung bei der Bearbeitung von *wicked problems* zu führen. In Diskussionen um Werte oder um Einstellungen zu Werten braucht es Klarheit, von welcher Art Wert im Einzelfall die Rede ist. Insbesondere bei der Arbeit in interdisziplinären Teams – mit ihren unterschiedlichen Perspektiven und Prägungen – kommt es ansonsten oft zu Reibungsverlusten in der Kommunikation. Es hat sich bewährt, die folgenden Wertbegriffe eingehender zu betrachten:

- Physikalischer Wert / Größenwert
- Ökonomischer Wert / Tauschwert / Preis
- Gebrauchswert / Grenznutzen
- Intrinsischer Wert
- Moralischer Wert
- Ethischer Wert

Wendet man sich der Frage zu, wie moralische und ethische Werte entstehen, so gibt es verschiedene Theorien. Beispielsweise wird diskutiert, ob Werte einfach vorhanden sind und nur entdeckt werden müssen, ob sie durch einen Automatismus entlang von Bedürfnissen entstehen, ob sie sich entwickeln und ihre Geltung durch gemeinschaftliche Aushandlung bekommen oder ob sie gar als Gegenreaktion entstehen, weil man die Werte eines anderen nicht zu den eigenen machen möchte.

Historisch betrachtet fällt auf, dass es zwei grundlegend unterschiedliche Arten im Umgang mit Werten gibt. Die eine ist eine statische. In diesem Fall scheint es, als würden einmal gefasste Werte als unumstößlich aufgefasst, als müsste man sie mit aller Macht bewahren und

<sup>16</sup> Humes Gesetz, im Original in seinem Werk *A Treatise of Human Nature* (1739/40) zu finden, wird anschaulich beschrieben in: Pfister 2015, 125.

<sup>17</sup> Wilde 2007, 118.

verteidigen. Gelingt dies nicht und wird dieser Wert von der Peergroup oder der Gesellschaft nicht mehr als gültig anerkannt, ist man als Vertreter dieses Wertes gescheitert. Vollends. Der andere Umgang mit Werten ist ein dynamischer, der Werte als Gegenstand eines Prozesses begreift. Bestehen Zweifel an der Gültigkeit eines Wertes, so können Weiterentwicklungen oder Alternativen zum Zuge kommen.

Im Kontext der Designlehre behandle ich Werte, an denen Designer sich in der Beantwortung deontischer Fragestellungen orientieren können, als etwas, das der Vernunft zugänglich ist und das sich demzufolge auch wandeln kann. Es wird gemeinhin immer von Werten gesprochen, es lohnt aber, im Denken zu differenzieren: Es gibt sowohl einen Wert – etwa Umweltschutz –, als auch eine Einstellung zu diesem Wert, beide zusammen ergeben eine Zielvorstellung, einen Wertmaßstab. An diesen Wertmaßstäben kann man sein Handeln orientieren. Sobald der Designer Werte für sich als gültig anerkennt, entsteht aus ihnen eine Anspruchshaltung à la *Wenn das meine Werte sind, sollte ich konsequenterweise eher in dieser als in jener Weise agieren*. Aus dem Wollen erwächst ein Sollen, womit wir wieder bei der Beantwortung deontischer Fragestellungen angelangt sind.

Ein Beispiel aus der Lehre, beginnend mit einer Frage an Sie als Leser: Können Sie Ihr Umweltverständnis aus dem Stegreif in Worte fassen? Gerade junge Studierende des Design können dies meist nicht. Bespricht man jedoch mit ihnen unterschiedliche Umweltschauungen, etwa Anthropozentrismus und Ökozentrismus, werden Werte, die vielleicht schon latent vorhanden waren, bewusst überlegt und können zur orientierenden Grundlage ihres entwerferischen Handelns werden. Apropos: In solchen Diskussionen sind Anzeichen von Empörung ein gutes Indiz für das prinzipielle Vorhandensein von Werten. Sie sind eine Spur, der es zu folgen lohnt.

### **Von persönlicher Integrität und kooperativem Handeln**

Zunächst sei der Designer als Individuum betrachtet. Er kann sich fragen, ob die Art und Weise, wie er handelt, mit der Art und Weise

übereinstimmt, wie er handeln sollte. Es ist eine feine Frage, die selten eine schnelle Antwort bekommt, sondern bei den meisten Studierenden einen Reflektionsprozess in Gang setzt. Stimmen Werte und Handeln überein, verhält man sich integer – nicht integer zu sein hieße übrigens, korrumpierbar zu sein.

Die persönliche Integrität ist nicht nur eine Forderung des Humanismus, sondern bietet ganz praktische Vorteile, sowohl für die Gesellschaft als auch für die eigene Person. So lassen sich beispielsweise Entscheidungen stressfreier treffen, wenn man sich seiner Werte bewusst ist und auf eine Art persönlichen Kompass vertrauen kann: Man muss nicht in jeder Situation das ganz große Fass öffnen und seine eigene Position von Grund auf neu durchdenken. Ein anderer Vorteil besteht darin, dass aus einem wertebewussten und integren Verhalten eine Verlässlichkeit für andere erwächst. Selbstverständlich lassen sich Entscheidungen und Handlungsweisen nicht im Detail vorhersagen, aber der Charakter des Handelnden wird deutlich. Dies beeinflusst das Vertrauensverhältnis in beruflichen Beziehungen positiv. Ein weiterer Aspekt: Wertebewusstsein lässt die eigene Überzeugungskraft steigen und damit den Einfluss, den man auf das Geschehen hat.

Im Designkontext sehe ich ein reflektiertes, individuelles Handeln als Voraussetzung für ein verantwortungsbewusstes, kooperatives Handeln: Im Projektgeschäft treffen Menschen aus unterschiedlichen Disziplinen mit unterschiedlichen Interessen und Werten zusammen, die gemeinsam eine Zielvorstellung entwickeln müssen.<sup>18</sup> Es liegt in der Natur der *wicked problems*, dass es hierbei zu Zielkonflikten kommt, die ausgehandelt werden müssen, damit tragfähige Lösungen gefunden werden können. Das Feststellen und Auflösen von Zielkonflikten kann nur erfolgen, wenn die Differenzen deutlich werden. Daher meine Forderung an jeden Designer: Seine Verantwortung zu kennen, seine persönliche Sichtweise zu entwickeln, diese verständlich zu kommunizieren und aufgeschlossen die Sichtweisen anderer zu hinterfragen. Denn dies sind die Voraussetzungen, um seinen Teil zum Aushandeln der Zukunft beizutragen und sein Orientierungskönnen beständig weiterzuentwickeln.

<sup>18</sup> Der Nutzer ist in dem Sinne mitbedacht, dass seine Interessen von Projektbeteiligten vertreten werden oder er selbst Teil des Projektes ist (Stichwort: Partizipatives Design).



## Literatur

Aristoteles: *Nikomachische Ethik*, übersetzt von Dr. theol. Eugen Rolfes, Felix Meiner Verlag, Leipzig 1911.  
<http://gutenberg.spiegel.de/buch/nikomachische-ethik-2361/1> (abgerufen am 30.09.2017).

Betsch, Tilmann; Funke, Joachim; Plessner, Henning: *Denken – Urteilen, Entscheiden, Problemlösen*, Springer-Verlag, Berlin/Heidelberg/New York 2011.

Düwell, Markus, Hg.: *Handbuch der Ethik*, 3. aktualisierte Aufl., J. B. Metzler, Stuttgart/Weimar 2011.

Gerrig, Richard J.; Zimbardo, Philip G.: *Psychologie*, 18. aktualisierte Aufl., Pearson Deutschland, München 2008.

Joas, Hans: *Die Entstehung der Werte*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1999.

Linke, Mario; Kranke, Günter; Wölfel, Christian; Krzywinski, Jens, Hg.: *Entwerfen – Entwickeln – Erleben. Technisches Design in Forschung, Lehre und Praxis*, TUDpress Verlag der Wissenschaften, Dresden 2012

Martens, Ekkehard, Hg.: *Philosophie des Pragmatismus. Ausgewählte Texte von Ch. S. Peirce, W. James, F. C. S. Schiller, J. Dewey*, Reclam, Stuttgart 1975.

Mittelstrass, Jürgen: „Der unheimliche Ort der Geisteswissenschaften“, in: Engler, Ulrich, Hg.: *Zweites Stuttgarter Bildungsforum. Orientierungswissen versus Verfügungswissen: Die Rolle der Geisteswissenschaften in einer technologisch orientierten Gesellschaft*, Reden bei der Veranstaltung der Universität Stuttgart am 27. Juni 1994, S. 30–39. <https://elib.uni-stuttgart.de/bitstream/11682/5809/1/264.pdf> (abgerufen am 30.09.2017).

Mittelstrass, Jürgen: *Glanz und Elend der Geisteswissenschaften*, Oldenburger Universitätsreden 27, Bibliotheks- und Informationssystem der Universität Oldenburg, 1989. [http://www-a.ibit.uni-oldenburg.de/bisdoc\\_redirect/publikationen/bisverlag/unireden/ur27/dokument.pdf](http://www-a.ibit.uni-oldenburg.de/bisdoc_redirect/publikationen/bisverlag/unireden/ur27/dokument.pdf) (abgerufen am 30.09.2017).

Pfister, Jonas: *Philosophie – Ein Lehrbuch*, Reclam, Stuttgart 2011.

Pfister, Jonas: *Werkzeuge des Philosophierens*, 2. durchgesehene Aufl., Reclam, Stuttgart (12013) 2015.

Popper, Karl R.: *Auf der Suche nach einer besseren Welt*, 15. durchgesehene Aufl., Piper, München/Berlin (11984) 2015.

Popper, Karl R.: *Alles Leben ist Problemlösen. Über Erkenntnis, Geschichte und Politik*. 14. Aufl., Piper, München/Zürich (11994) 2010.

Rapp, Christof: *Aristoteles zur Einführung*, 4. vollständig überarbeitete Aufl., Junius, Hamburg (12001) 2012.

Rapp, Christof; Corcilus, Klaus: *Aristoteles Handbuch. Leben – Werk – Wirkung*, J. B. Metzler, Stuttgart/Weimar 2011.

Rittel, Horst W. J. ; Webber, Melvin M.: „Dilemmas in einer allgemeinen Theorie der Planung“, in: Rittel, Horst W. J., Vf.; Reuter, Wolf D. Hg.: *Planen, Entwerfen, Design*, Kohlhammer, Stuttgart/Berlin/Köln 1992, S. 13 ff.

Rittel, Horst W. J.; Kunz, Werner: „Der Ansatz der Informationswissenschaften“, in: Rittel, Horst W. J., Vf.; Reuter, Wolf D. Hg.: *Planen, Entwerfen, Design*, Kohlhammer, Stuttgart/Berlin/Köln 1992, S. 151 ff.

Schubert, Hans-Joachim; Joas, Hans; Wenzel, Harald; Knöbl, Wolfgang: *Pragmatismus zur Einführung*, Junius, Hamburg 2010.

Schweppenhäuser, Gerhard: *Grundbegriffe der Ethik zur Einführung*, Junius, Hamburg 2003.

Thomas von Aquin: *Summa Theologica*, Prima Pars Secundae Partis, Quaestio 6, 3. Artikel  
<http://www.unifr.ch/bkv/summa/kapitel127-3.htm-Wille££direkt> (abgerufen am 30.09.2017).

Wilde, Oscar: *The Picture of Dorian Gray – Das Bildnis des Dorian Gray*, Anaconda, Köln 2007.

Wright, Ronald: *Eine kurze Geschichte des Fortschritts*, Rowohlt, Hamburg 2006.

Wulf, Andrea: *Alexander von Humboldt und die Erfindung der Natur*, C. Bertelsmann, München 2016.