

Hermann Sturm (Hg.)

Geste & Gewissen im Design



Von der Moral der Gegenstände zur Inszenierung der Moral?

Siegfried Maser

Aus: Geste & Gewissen im Design, Hrg.: Hermann Sturm, Köln, 1997, S. 98 - 110.

Am 3. Juli 1987 wurde im Bauhaus - Archiv in Berlin, präsentiert von der Firma OLIVETTI, eine Ausstellung eröffnet mit dem Titel: **Die Moral der Gegenstände - Hochschule für Gestaltung Ulm 1953 - 1968.**"

Auf der Einladungskarte war zu lesen: „Mit der Ausstellung „Die Moral der Gegenstände - Ulmer Hochschule für Gestaltung 1953 - 1968“ im Bauhaus - Archiv, Berlin, wird erstmalig in einer umfassenden Präsentation eine der einflußreichsten Institutionen der jüngeren Kulturgeschichte dokumentiert, deren Wirken bis in unsere Gegenwart die Entwicklung in Graphik, Design, Architektur und damit Wirtschaft und Gesellschaft beeinflußt.“ Die Zeitschrift *Schöner Wohnen* (Heft 7/87) berichtete damals mit der Überschrift: „Gute Form aus Ulm - Erfolgsstory einer Pleite“ (S. 130 ff.).

Zur **Ausstellung** erschien ein umfassender **Katalog** mit demselben Titel: *Die Moral der Gegenstände* (Verlag Wilhelm Ernst & Sohn, Berlin 1987). In einem der Vorworte, von Herbert LINDINGER über „Ulm: Legende und lebendige Idee“, lesen wir (S. 10): „Verwegen scheint das Vorhaben (nämlich die hfg durch diese Ausstellung ins rechte Licht zu rücken !) angesichts der heute herrschenden Kurzatmigkeit der Ideen und Dinge, des Hedonismus, des sozialen Differenzierungskultes, der vielbeachteten „ins“ und „outs“, der Überbetonung der Gefühlswelt und der Verfemung des Funktionalismus, eine Institution wiederzuentdecken, die von einem neuen Menschen träumte, von einem eher spartanischen Lebensstil und von einem Understatement der Dinge, die ihn umgeben, das Wahre in ihnen suchend, die Moralität, die einer eher puritanischen Ästhetik huldigte und der Vernunft das Wort redete.“

Hierbei werden zwei sich widersprechende Welten, oder besser **Weltanschauungen** gegenübergestellt - dazwischen hat wohl ein „Paradigmenwechsel“ stattgefunden! - in denen Ideen und Dinge, eine Vernunft und viele Gefühle, Wahrheit und Moral, Ästhetik, Ethik und Logik und anderes eine Rolle spielen. **BILD 1** versucht eine tabellarische Gegenüberstellung.

Die **Ethik** - unser heutiges Thema, denn es geht ja um unser Wissen von gut und schlecht und um unser gutes oder schlechtes **Gewissen** - wird dabei zwar nicht explizite genannt, aber sie kommt über den Begriff der Moral implizite ins Gespräch: Und diese Moral wird dabei mit der „Wahrheit der Dinge“ identifiziert! Dies würde aber einerseits bedeuten, daß Logik und Ethik miteinander verschmelzen: Was wahr und vernünftig ist, das ist auch moralisch ! Diese

hfg ulm
(1953 - 1968)



"heute"
(1987)

- **Prinzip: Rationalismus**
pro: Vernunft
contra: Gefühl(-sduselei)
 - Spartanischer Lebensstil
eine puritanische Ästhetik
(Überbetonung der Vernunftswelt)
 - Vernünftige, langlebige
Produkte und Konzepte
 - Traum von neuen Menschen:
Vernünftig und moralisch!
 - Wahrheit = Moralität
 - Ziel: Aufbau einer neuen Kultur
- **Prinzip Hedonismus**
pro: Gefühle
contra: Funktionalismus
 - Sozialer Differenzierungskult
vielfältige lifestyles
(Überbetonung der Gefühlswelt)
 - Kurzatmige Dinge und Ideen
 - Mensch = individuell, orginell,
selbstentfaltend
 - Wahrheit = "anything goes" (Marketing)
 - Ziel: Angebote kultureller Vielfalt

BILD 1: DIE MORAL DER GEGENSTÄNDE (hfg ulm 1953 - 1968)

Maxime ist aber sicherlich der Diskussion bedürftig, denn unser alltägliches Leben zeigt uns genügend Gegenbeispiele in der Politik, in der Arbeitswelt, in der Freizeit, in der Wohnwelt, im Verkehr u.a.: **Wahrheit = Moral** ist doch eine sehr fragwürdige These ! Und andererseits würde damit die Frage: „pro oder contra funktionalistische Einstellung?“ zu einer ausschließlich **ethischen Frage**. Auch dies ist sicherlich diskussionsbedürftig. Und überhaupt, was heißt denn „Moral der Gegenstände“ ? Es gibt zwar gute und schlechte Schuhe, aber keine wahren oder falschen Schuhe und keine moralischen oder unmoralischen Schuhe. Moralisch oder unmoralisch sind wir Menschen bei dem, was wir tun, nicht die Dinge, die wir dazu gebrauchen. Nicht das Messer, sondern der Mörder und seine Mordtat sind unmoralisch, ungerecht, böse, schlecht etc. Moralische oder unmoralische Charaktere agieren auf der Theaterbühne, das Bühnenbild oder die Requisiten können solches Agieren im Höchstfall erleichtern oder erschweren oder sie spielen dabei überhaupt keine Rolle! Die Ziele und Zwecke sind möglicherweise moralisch oder unmoralisch, nicht aber die Mittel, um solche Zwecke zu erfüllen.

Ethik und Design betrifft somit primär die Designer und die Designerinnen und das, was sie tun und lassen; erst sekundär, falls überhaupt, die von ihnen hervorgebrachten Produkte. Das Thema ist also nicht die Moral der Gegenstände, sondern die **Moral der Designer / innen**; ihre persönliche, ihre individuelle Ethik und Moral oder ihre gemeinsame Berufsethik oder beides.

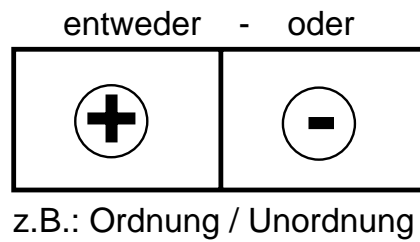
Heute (1997 !) reden wir viel von tatsächlich gemachten und von bloß gedachten „**Schnittstellen**“ (logisch: entweder - oder ! strikte Trennung), die wir dann als Orte von **Wechselwirkungen** verstehen (logisch: sowohl als auch !) und in **Homöostasen** umdenken (vgl. **BILD 2**): Im Spannungsbogen zwischen Gegensätzlichem (z.B. rational / emotional, individuell / gesellschaftlich, geordnet / chaotisch u.a.) laufen Prozesse ab, die sich aufgrund unserer einen Entscheidungen um ein persönliches Gleichgewicht einpendeln: Spannung - Entspannung - neue Spannung - neue... Solche Prozesse können von außen über das „Angebot der Möglichkeiten“ und / oder von innen her beeinflusst, gesteuert und geregelt werden: Autopoiesis in interaktiven, komplexen und chaotischen Situationen. **Selbstentwicklung**, persönliche Selbstentfaltung des Menschen durch **Selbstinszenierung** in einer beispielweise

- **Risikogesellschaft** (Ulrich BECK, 1986) oder in einer
- **Erlebnisgesellschaft** (Gerhard SCHULZE, 1992) oder in einer
- **Sinngesellschaft** (Norbert BOLZ, 1997)

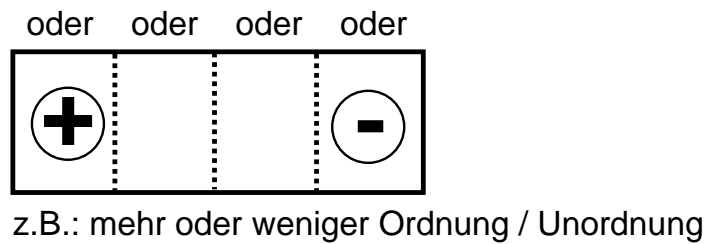
sind die heutigen Zukunftsvisionen. Von „**Sinn!**“ aber zur „**Gesinnung**“ ist bekanntlich kein weiter Weg und das heißt, die These / Gesinnung von der „Moral der Gegenstände“ wird sich bald verwandeln in eine **These / Gesinnung von der „Inszenierung von Moral“**, möglicherweise mit Hilfe von Design (Requisiten!) oder gar allein durch Design? Dies erinnert sehr an viele enttäuschte Hoffnungen und Ideologien der sog. **Ästhetischen Erziehung**: Ich will zeigen, das ist falsch!

Die **Ethik** befaßt sich mit dem, was wir Menschen wollen und machen, sie ist also ein Teil der sog. **praktischen Philosophie**, im Gegensatz etwa zur Logik (dem Organon des Denkens) oder zur Ästhetik (der Lehre von den sinnlichen

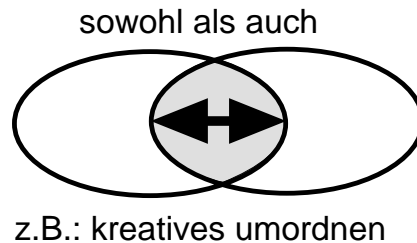
(a) Statisch, geschlossen, linear ("Schnittstelle"):



(b) Statisch, offen, perforiert / graduell:



(c) Dynamisch, geschlossen, zirkulär ("Wechselwirkung"):



(d) Dynamisch, offen, zirkulär (Homöostase):

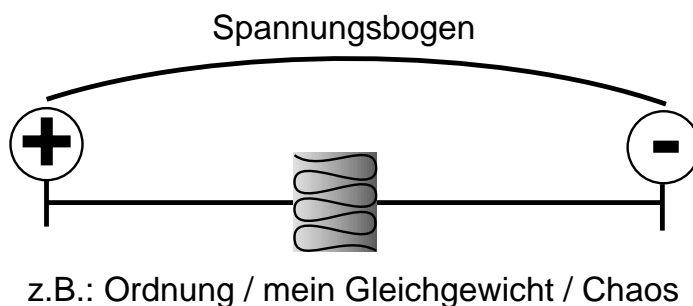


BILD 2: WIR DENKEN UNS ALLES ALS "SYSTEM" !

Wahrnehmungen): Ethisch / unethisch, sittlich / unsittlich, moralisch / unmoralisch, gut / schlecht, gerecht / ungerecht, verantwortlich / unverantwortlich u.a. beziehen sich jeweils auf **menschliche Handlungen**, seien diese nun Einzelaktivitäten oder solche, die wir regelmäßig praktizieren, nämlich nach gewissen expliziten oder impliziten moralischen Regeln oder Maximen, entsprechend vorhandener Sitten und Gebräuche in einer Gesellschaft.

Für solche verbindliche, moralische Regeln und Maximen übrigens erwarten wir von der **Ethik** verbindliche Grundlagen, Leitlinien, Richtlinien, Orientierungen, Prinzipien, welche die **Sitten** und das Benehmen der Menschen, also deren Zusammenleben regeln. Konkret erwarten wir von der Ethik Lebenshilfe in Form von **Geboten** und **Verboten**: Was sollen wir tun? Was müssen wir lassen? Gibt es dafür objektive, also für alle Menschen verbindliche, universelle Ursachen? Gibt es objektive, ewig gültige, also absolute **Werte**? Oder gibt es nur **Regeln**, die wir selbst beliebig **vereinbaren** können und die nur deshalb allgemeine Gültigkeit und damit Richtigkeit besitzen, weil wir sie vereinbart haben? Gibt es Bedingungen, die solche Reglementierungen zu berücksichtigen haben oder ist unsere **Freiheit** darin grenzenlos? Und wenn es solche Regeln gibt, wer sorgt sich und wie für die daraus ableitbaren **Rechte** und **Pflichten**? Wer sorgt für den **äußeren Zwang** ihrer täglichen, praktischen Umsetzung? Und brauchen solche Regeln nicht zusätzlich eine subjektive, freiwillige, **innere Zustimmung** von uns allen? Subjektive Überzeugung? Persönlichen Glauben? Individuelle Moralität?

Das **Ziel** aller moralischen Gesetze, aller ethischen Regeln ist stets die Etablierung und Erhaltung einer **gesellschaftlichen Ordnung**, eines geordneten Zusammenlebens der Menschen. Das jeweils Gebotene und Verbotene bestimmt das normale und anormale Verhalten in einer Gesellschaft, also ihre Sitten und Gebräuche. **Fakten** sind, wie sie sind. **Verhalten** können wir uns so oder so oder so. Menschliches Verhalten, also auch **Normen** (normales Verhalten), haben daher **Geschichte**: Normen sind wesentlich kulturell, gesellschaftlich, symbolisch bestimmt, weniger natürlich und damit universell. Claude LEVISTRAUSS bemerkt: Kultur führt dort Ordnungen ein, wo es keine gibt! Und Ordnung ist für unser Leben was das Bad für unsere Wohnung.

Ethik und Design hat sich daher mit den Grundlagen, den Leitlinien, den Orientierungen und den Prinzipien zu befassen, welche die Sitten und das Benehmen der Designer/innen in ihrem beruflichen Leben regeln: **Berufsethik** - als Teil des beruflichen Selbstverständnisses und damit als Teil einer Berufspolitik - ist so natürlich stets eingebunden in die allgemeine Lebensethik, in die Sitten und Moralvorstellungen der Gesellschaft, denen die Designer ihre Dienstleistungen anbieten und der sie selbst angehören. Berufsethik ist ferner abhängig von Geschichte und dient der jeweiligen Etablierung und Erhaltung einer berufsständischen Ordnung. Auch, ja gerade bei normativen Erkenntnissen sind „**Erkenntnis und Interesse**“ (Jürgen HABERMAS, 1968) unzertrennlich miteinander verflochten: Wir teilen die Gesellschaft auf in gute und schlechte Menschen und aufteilen tun stets die Guten! Das ist auch bei Designern so.

Wichtig ist: **Ethik hat die Designer/innen als tätige Menschen zum Thema, nicht das Design als Ergebnis ihrer Arbeit.** Thema ist ihr menschliches, speziell ihr berufliches Verhalten; dieses kann moralisch oder unmoralisch sein! Ferner kann das Ergebnis ihrer Arbeit, also das Design, moralisches Verhalten der Benutzer erleichtern oder erschweren, provozieren oder verhindern (vgl. z.B. Gewalt und Pornografie im Internet).

Ethik hat **Geschichte** und damit Entwicklung : Einige **Exempel** sollen dies veranschaulichen, die grundlegenden Begriffsbildungen zur Ethik wurden bereits von der griechischen Philosophie entwickelt.

PLATON (vgl. **BILD 3**) beispielsweise versteht unter **Ethos** die in einer geltenden Lebensordnung herrschenden Sitten, die in ihrem Wesen durch die menschlichen **Tugenden** bestimmt sind. Vier Haupttugenden werden von ihm konstatiert: Selbstbeherrschung, Tapferkeit, Weisheit und als oberste Tugend (in der Hierarchie!) die **Gerechtigkeit**. Die Tugenden - und damit auch die Untugenden oder Laster wie Zügellosigkeit, Feigheit, Dummheit und Ungerechtigkeit - werden als Eigenschaften des inneren Menschen, seines geistigen Habitus, gesehen, sie bilden seinen **Charakter**, seine **Gesinnung**. Bestimmte Tugenden taugen in einer arbeitsteiligen Gesellschaft zur Ausübung besonderer Berufe (Berufsethik) beim Zusammenleben der Menschen: Bauern und Handwerker sollen vor allem selbstbeherrscht und besonnen sein, Krieger und Beamte sollen bei der Abwehr von Feinden und bei der Wahrung von Gesetzen zusätzlich mutig und tapfer sein, Regierende sollen zusätzlich weise sein, Könige sollen schließlich zusätzlich gerecht sein. Aus der Rangordnung der Tugenden folgert er eine **Rangordnung** in der Gesellschaft. Die Rangordnung der Tugenden selbst folgt aus einer (natürlichen!) Rangordnung der „Seelenteile“ Begierde, Wille und Verstand. Eine solche **Gesinnungsethik** leitet ihre Gesetzmäßigkeiten aus dem „Wesen“, aus der „Idee“ des Menschen ab, sie ist also idealistisch (platonisch!) und beansprucht daher universelle, ewige und allgemeine, absolute Verbindlichkeit. Die oberste Tugend der Gerechtigkeit wird bekanntlich im **Design** häufig verwendet, ich erinnere an Materialgerechtigkeit, an Herstellungsgerechtigkeit, an Bedürfnisgerechtigkeit, an Funktionsgerechtigkeit, an Marktgerechtigkeit u.a.

Für ARISTOTELES (vgl. **BILD 4**) ist der Mensch primär ein politisches Wesen: homo politicus. Neben den platonischen, allgemein menschlichen Tugenden ergänzt er daher weitere **politische Tugenden**: Freigebigkeit, Sanftmut, Freizügigkeit, Ehrgeiz, Edelmut, Mitgefühl, Schamgefühl u.a.

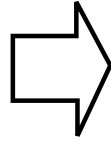
Das **Christentum** ergänzt bzw. ordnet die Tugenden um nach **sozialen Gesichtspunkten**: **Mitmenschliche Tugenden** sind Nächstenliebe, Wahrhaftigkeit, Aufrichtigkeit, Treue, Vertrauen, Demut, Hingabe. Die obersten, wichtigsten **theologischen Tugenden** sind schließlich Glaube, Liebe und Hoffnung. Letztere sind auf Gott gerichtet und nur durch seine Gnade in tägliche Praxis umsetzbar (Transzendenz).

Das aufstrebende Bürgertum der **Neuzeit** proklamiert als oberste Tugenden: Ordnung, Sparsamkeit, Reinlichkeit, Fleiß, Arbeitsamkeit, Fairneß. Die Französö-

ETHOS: Charakter / Gesinnung

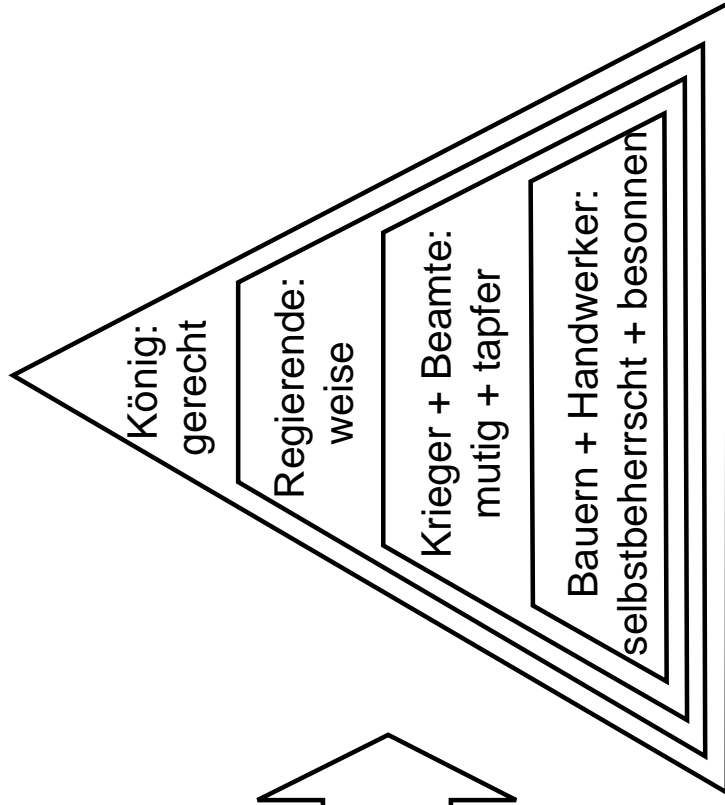
TUGENDEN (≠ Laster):

- 4. Gerechtigkeit (≠ ungerecht)
- 3. Weisheit (≠ dumm)
- 2. Tapferkeit (≠ feige)
- 1. Selbstbeherrschung (≠ zügellos)



SEELENTEILE:

- 3. Verstand : denken
- 2. Wille : wollen
- 1. Gefühle : begehren



GESELLSCHAFTLICHE RANGORDNUNG

BILD 3: GESINNUNGS - ETHIK (PLATON)

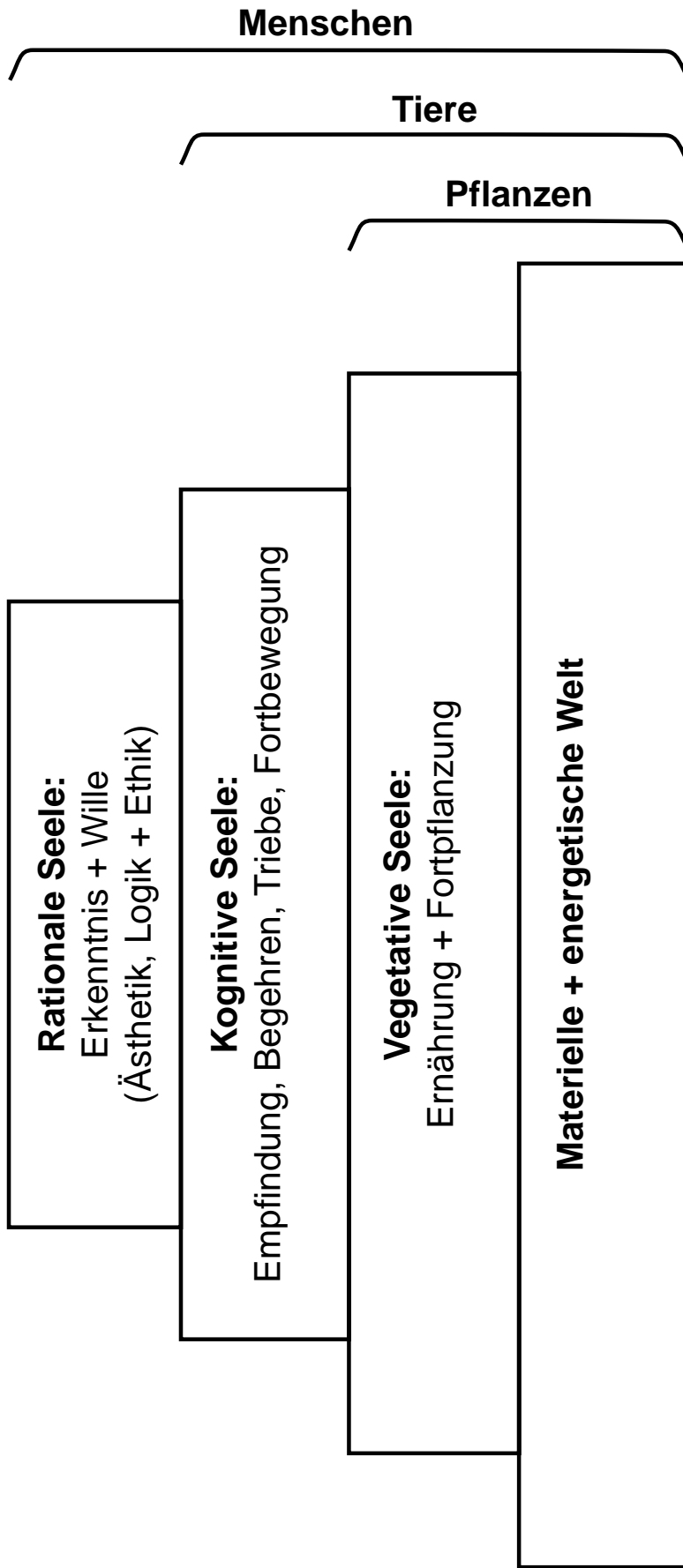


BILD 4: ENTELECHIE (ARISTOTELES): Entwicklung von Organismen (Schichtenmodell)

sische Revolution fordert Freiheit, Gleichheit, Brüderlichkeit; die Französische Verfassung Freiheit, Eigentum, Sicherheit und Widerstand gegen Unterdrückung. Das kommunistische Manifest fordert Solidarität, Vaterlandsliebe, Leistungsstreben, Friedensliebe u.a. GANDHI fordert Gewaltlosigkeit, die Vereinten Nationen Menschenrechte.

Soweit einige Beispiele zu den Problemen und Begrifflichkeiten der Ethik: Gibt es in diesem Durcheinander zahlloser Proklamationen unserer Menschheitsgeschichte Entwicklungsgesetzmäßigkeiten? Können diese Systeme, welche jeweils das **gesellschaftliche Zusammenleben** ordnen wollen, selbst geordnet werden? Gibt es Regeln zur Aufstellung von Regeln für das Spiel menschlichen Zusammenlebens? Die vielen aktuellen Diskussionen um Ethik wecken solche Hoffnungen. Und manche scheinen das Problem auch schon gelöst zu haben, nämlich durch **Umfragen**: „Man kann ethische Werte also angemessen definieren und sich hoffentlich auf sie einigen, wenn man sie zeitgemäß umschreibt. Da wären dann **dauerhafte Werte**: Freiheit, Menschenrechte und persönliche Verantwortlichkeit, Familie, Gleichberechtigung von Mann und Frau, Mitgefühl für die Alten und Behinderten, Achtung anderer, Toleranz, Achtung von Leben und Frieden und die Suche nach der Wahrheit“ (SPIEGEL Spezial: Bericht des Club of Rome 1991). Um schließlich dieses „definieren können“ auch in die Tat umzusetzen, werden eine Ethik der Natur, eine Ethik des Lebens, eine Ethik der Entwicklung, eine Ethik des Geldes, eine Ethik des Bildes und eine Ethik der Solidarität gefordert. Diese **Ethiken** (pluralistische Gesellschaft!) - sobald ihre „angemessenen Definitionen“ vorliegen - könnten sicherlich einen Rahmen abstecken für eine zu entwickelnde Berufsethik, auch für Designer. Das klingt wie: Es gibt viel zu tun, warten wir's ab! Aber für solches Warten ist jedoch keine Zeit. Ethisch, moralisch, weise, gerecht, verantwortlich - gleichgültig wie wir es nennen: Wir sind nicht nur verantwortlich für das, was wir tun, sondern auch für das, was wir unterlassen! So bleibt nur, daß wir unseren eigenen Verstand benutzen, wie es I. KANT bei seiner Beantwortung der Frage: Was ist Aufklärung? (1784) gefordert hat: Sapere aude! Habe den Mut, dich deines eigenen Verstandes zu bedienen! Beherzigen wir das, als **kategorischen Imperativ**.

Am Beispiel der **Verantwortung** - heute zweifellos eine zentrale Kategorie in der Ethik seit Hans JONAS (1979) - will ich daher exemplarisch aufzeigen, wie sich inhaltliche Thematik, erklärte Zielsetzungen und verwendbare Methoden im Laufe der Geschichte verändert haben und was wir für die Zukunft tun können.

Verantwortung ist ein Phänomen, das mit uns **Menschen** zusammenhängt. In der Welt der **Tiere** sprechen wir nicht von Verantwortung: Wenn beispielsweise die großen Tiere die kleinen und die starken Tiere die schwachen auffressen, so sprechen wir von Naturgesetzen, von Selbsterhaltungstrieb, nicht von Verantwortung. Auch in der Welt der **Pflanzen** gibt es keine Verantwortung: Ein Giftpilz beispielsweise ist für seine Giftigkeit nicht verantwortlich. Und schließlich macht es auch in der toten Welt bloßer **Materie und Energie** keinen Sinn, von Verantwortung zu sprechen: Für physikalische oder chemische oder andere Tatsachen und Prozesse ist niemand und nichts verantwortlich (vgl. **BILD 4**).

Verantwortung ist also ein Phänomen, das mit uns Menschen zusammenhängt. Wir Menschen werden geboren, unser Leben beginnt mit **Erlebnissen**. Wir nehmen die Welt um uns herum wahr, wir lernen schmecken, tasten, sehen, hören und riechen. So verinnerlichen wir Schritt für Schritt die Welt, wir machen uns ein inneres Bild von der äußeren Welt. Aus unseren erlebten, singulären **Wahrnehmungen** entstehen dann in uns **Erfahrungen**, weil wir nämlich unsere Erlebnisse miteinander vergleichen nach Gemeinsamkeiten und Unterschieden. Warum? Weil wir uns mit den so entstehenden Wahrnehmungsmustern, mit solchen Erfahrungsmustern, mit solchen Ordnungsmustern schneller und besser in unserer Welt zurechtfinden (**ökonomisches Prinzip**). So wird uns das Neue zum Bekannten, das Fremde zum Vertrauten, das Ungewisse zur Gewißheit. Eines Tages bemerken wir, daß alle diese unsere Erfahrungen in uns miteinander zusammenhängen. Wir erkennen Ursachen und Wirkungen, Verträglichkeiten und Widersprüchlichkeiten. Aus bloßen Erfahrungen werden so **Erkenntnisse** und wir lernen, solche Erkenntnisse sprachlich zu formulieren, um **Kommunikation**, um zwischenmenschliche Verständigung zu ermöglichen und zu verwirklichen. Auf der Grundlage solcher Erkenntnisse beginnen wir schließlich, durch gezielte **Handlungen** die Welt um uns selbst zu verändern, wir verwandeln die vorgefundene Natur in Zivilisation und Kultur. Dabei verändern wir uns selbst: Wir lernen selbständig zu leben, wir nehmen unser Leben selbst in die Hand. Aus bloßer **Existenz** wird **Essenz** (Jean Paul SARTRE, 1946), aus ursprünglicher Passivität wird Aktivität, aus Abhängigkeit wird Unabhängigkeit, aus Fremdbestimmung wird Mit- und Selbstbestimmung, aus Erkenntnis wird **Selbsterkenntnis**, wird **Identität**. Aus bloßen Individuen werden verantwortliche Persönlichkeiten, aus ursprünglichen Marionetten werden wir zu Puppenspielern und -spielerinnen. Wir werden erwachsen, unabhängig, emanzipiert, **verantwortungsbewußt** und andere werden von uns abhängig. Wir erkennen, daß wir als Persönlichkeit stets Teil eines größeren Ganzen, stets Teil einer umfassenden Gesellschaft sind: Aus Isolation wird Integration, aus Eigensinn wird Gemeinsinn, aus Verantwortung wird **Mitverantwortung**. Wir werden älter und älter, brauchen wieder die Hilfe unserer Mitmenschen, verlieren unsere Selbständigkeit, unsere Unabhängigkeit, andere werden für uns verantwortlich, wir werden wieder zum bloßen Organismus und schließlich sterben wir: Individuelles Leben ist vergänglich, Sein ist Zeit (Martin HEIDEGGER, 1927), nur das Lebendige als Ganzes bleibt (**ökologisches Prinzip**), als Prozess, als ständige Veränderung, in die wir Menschen zeitweilig gezielt eingreifen, um diese Veränderungen zu unseren Gunsten zu gestalten. Das ist die **Kunst** des Lebens: Leben **ist** eine Kunst. Und diejenige Kunst, die sich nützlich macht, heißt heute **Design** (Hans WICHMANN, 1985).

Verantwortung ist also ein Phänomen, das mit uns Menschen zusammenhängt, und zwar so, daß wir irgendwie in Verantwortung „hineinwachsen“. **Wachstumsprozesse** haben aber stets einen Anfang und i.a. auch stets ein Ende, sonst sprechen wir von Wachstumsideologie. Versuchen wir uns zunächst zu erinnern, wie wir selbst in solche Verantwortung hineingewachsen sind, an unsere persönlichen Erlebnisse, Wahrnehmungen, Erfahrungen, Erkenntnisse, an unser verantwortungsvolles Handeln. Haben wir Verantwortung selbst aktiv übernommen? Vielleicht sogar freiwillig? Wurde uns Verant-

wortung von außen übertragen? Eventuell sogar aufgezwungen? Ist Verantwortung etwas Positives oder etwas Negatives, etwas Angenehmes oder etwas Unangenehmes, eine Lust oder eine Last? Gibt es Entlastung? Worin besteht das Wesen der Verantwortung? Worin bestehen ihre Ursachen? Kann man mir Verantwortung abnehmen, wegnehmen? Kann ich sie abgeben? Wofür bin ich verantwortlich? Wozu? Gegenüber wem oder was? Was bedeutet gemeinsame Verantwortung und damit Mit-Verantwortung? Ist Verantwortung teilbar? Ist sie deligierbar? Ist sie zeitlich begrenzt? **Ist Verantwortung inszenierbar?**

Viele **Fragen** tun sich gleichzeitig auf, und wir ahnen zurecht, daß alle diese Fragen und damit auch alle Antworten miteinander zusammenhängen. Wo also beginnen? Am besten mitten drin: **Wofür** sind wir verantwortlich?

„Wir sind nicht nur verantwortlich für das, was wir tun, sondern auch für das, was wir nicht tun.“ Diese Lebensweisheit wird uns sowohl von LAOTSE, als auch von MOLIERE überliefert. Verantwortung steht danach jedenfalls im Zusammenhang mit dem, was wir tun bzw. nicht tun, also mit unserem **Handeln** und Verhalten, mit unserer **Lebenspraxis**, mit unserer Lebensweise, und zwar sowohl im privaten als auch im beruflichen Bereich.

Ein wenig verwunderlich ist es daher schon, daß wir im Zentrum des Wortes „Verantwortung“ das Wort „Antwort“ finden (Ähnliches gilt übrigens auch für das englische responsibility oder für das französische responsabilité und für weitere Sprachen): Denn Antworten geben wir auf Fragen, und Fragen und Antworten gehören in den Bereich der Sprache, d.h. sie gehören eher zum menschlichen **Denken** und damit der **Theorie** an, als dem menschlichen Handeln und damit der **Praxis**. Verantwortlich sind wir demnach für das, was wir denken bzw. nicht denken, für unsere Erfahrungen, Erkenntnisse und Überzeugungen, für unsere private und berufliche Lebensauffassung, für unsere **Lebenstheorie**, für unser Weltbild, für unsere Weltanschauung, für unser Berufsbild, also für unsere Identität, für unsere Persönlichkeit.

Vermutlich enthalten **beide** Auffassungen etwas Richtiges. Denn in den von uns erlebten Beispielen, an die wir uns erinnern - es sind übrigens vorwiegend Erlebnisse, bei denen etwas schief gelaufen ist, und wo wir dann zur **Rechenschaft** gezogen wurden - wurden wir sowohl für **gedachte** Fehler, als auch für **gemachte** Fehler verantwortlich gemacht und zur Rechenschaft gezogen. Wir Menschen sind eben denkende **und** handelnde Lebewesen und beides ist wichtig im Leben und zum Leben. Manchmal brauchen wir die **errettende Tat** (Handwerker - Modell), manchmal das **erlösende Wort** (Schauspieler - Modell).

Dabei bemerken wir natürlich auch sofort, daß menschliches Denken und Handeln nicht nebeneinanderher, nicht parallel und voneinander unabhängig geschieht, sondern daß es **Wechselwirkungen** gibt zwischen beiden: Wir denken **voraus**, bevor wir etwas machen und wir denken **nach**, wenn wir etwas gemacht haben. Denken und Handeln, Theorie und Praxis beeinflussen sich wechselseitig: Theorie ohne Praxis ist leer, Praxis ohne Theorie ist blind (MASER, 1976).

Im Kontext **gestalterischer Prozesse** erinnert man sich hierbei gerne an ARISTOTELES (vgl. **BILD 5**): Nach seiner Auffassung ist der Mensch zunächst ein denkendes und ein handelndes Wesen.

Die höchste Qualität, die menschliches Denken hervorbringen kann, ist die **Wissenschaft**, d.h. die Erkenntnis der Ordnung der Dinge im Kosmos. Ihr Qualitätsmaßstab ist die **Logik**, also die Werte des Wahren und des Falschen.

Die höchste Qualität, die menschliches Handeln hervorbringen kann, ist die **Politik**, d.h. die Ordnung des Zusammenlebens der Menschen im Staat. Ihr Qualitätsmaßstab ist die **Ethik**, also die Werte des Guten und des Bösen.

Danach erkennt auch Aristoteles, daß es einen Überlappungsbereich gibt zwischen menschlichem Denken und Handeln, nämlich alle „die etwas herstellenden Tätigkeiten“. Er nennt sie **poiesis**, wir nennen es **gestalten**. Die höchste Qualität, die menschliche Poiesis hervorbringen kann, ist die **Kunst**. Ihr Qualitätsmaßstab ist die **Ästhetik**, also die Werte des Schönen und Häßlichen, bzw. des Vollkommenen und Unvollkommenen. Dem Denken verdankt die Kunst dabei die **Kreativität**, sie ist eine Begabung. Vom Handeln erlangt die Kunst die **Meisterschaft**, diese ist erlernbar durch Übung: Übung macht den Meister!

Poiesis, als eine etwas hervorbringende, also **gestalterische Tätigkeit**, kann für uns Menschen nützliche Dinge hervorbringen, er spricht dann von **nützlichen Künsten**: Baukunst, Heilkunst, Kochkunst u.a. Für die Umweltgestaltung und -planung gilt natürlich dasselbe: Die Gestaltung einer Stadt, eines Gebäudes (Architektur), eines Autos (Industrial Design), eines Orientierungssystems (Kommunikationsdesign) ist eine nützliche Kunst. Solche Gestaltung braucht nämlich Begründung: Warum? Logik und Wissenschaft. Solche Gestaltung verfolgt Absichten: Wozu? Ethik und Politik. Solche Gestaltung ist poiesis: Was? Kreativität und Übung. Solche Gestaltung ist Praxis: Wie? Methode und Handlung (Arbeit!). Solche Gestaltung ist durch Arbeit in Form gebrachter Inhalt: **In - Formation!** Gestaltung wird so zur **Tat - Sache**, d.h. zur Tat, die eine Sache zur Folge hat oder zur Sache, der Taten vorausgegangen sind. Jene Künste übrigens, die schließlich Dinge hervorbringen ohne einen solchen praktischen Nutzen - wir würden heute sagen: just for fun - nennt ARISTOTELES die - „**freien**“ Künste.

Wofür also sind wir verantwortlich? Menschen, die ihr Leben und das von anderen Menschen gestalten, mitgestalten (privat oder beruflich), sind für diese Arbeit, sind für dieses Tun verantwortlich, eingeschlossen sind dabei die jeweiligen Begründungen und die jeweiligen Absichten, die diesem Handeln zugrunde liegen. Solch rationales, selbständiges Handeln setzt „erwachsene“, setzt mündige, setzt autonome, setzt freie Menschen voraus. Verantwortung wird so an **konkrete Arbeit** gebunden und damit an konkrete, individuelle Personen, an denkende (Begründung und Absicht) und handelnde **Einzelpersonlichkeiten**: **Ich** bin für **mein** Denken und für **mein** Handeln verantwortlich! Verantwortung ist also **konkrete, persönliche Verantwortung**.

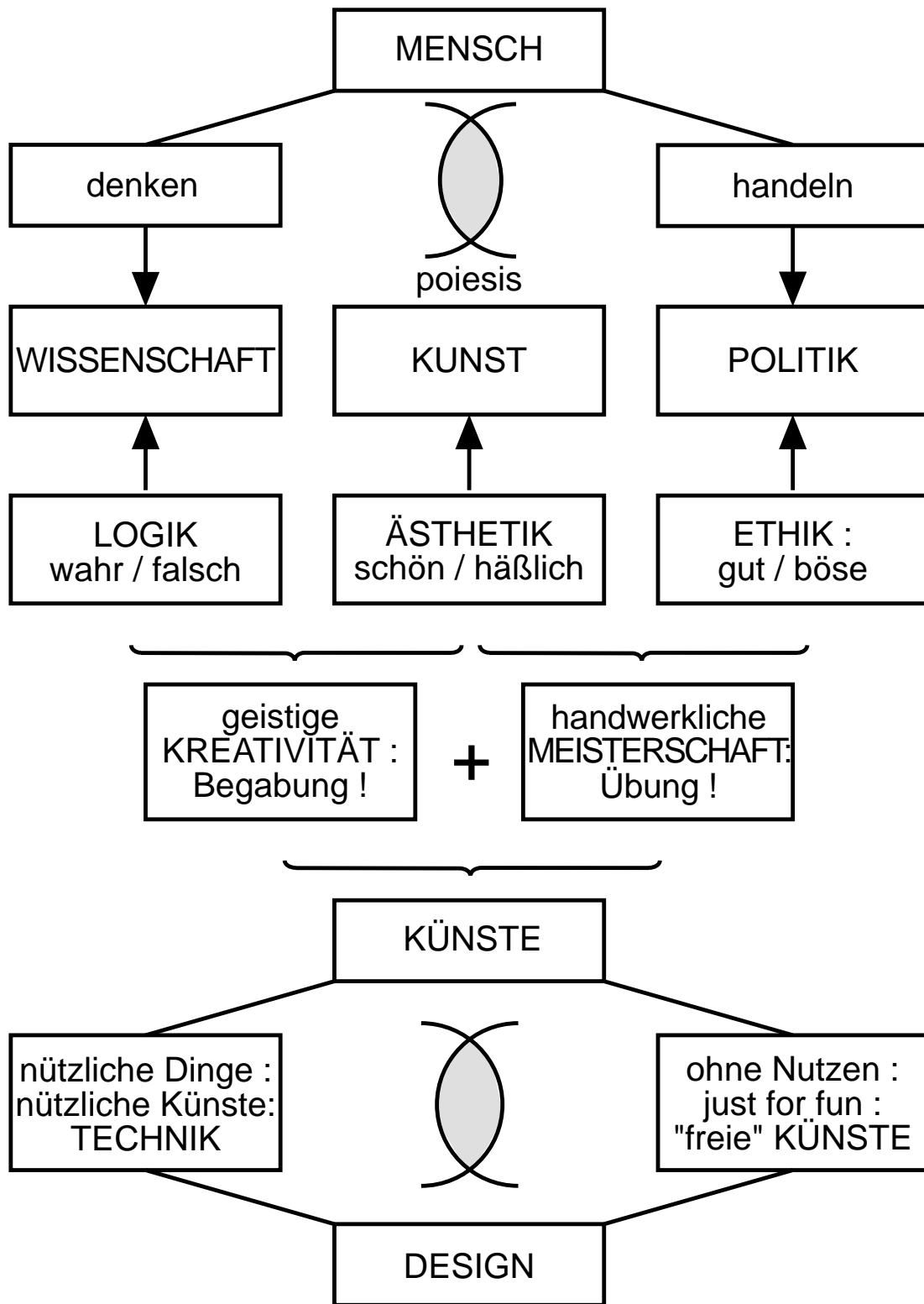


BILD 5 : DESIGN / ARCHITEKTUR ALS TAT - SACHE

(nach "ARISTOTELES")

Tatsachen, die wir auf diese Weise gegenwärtig hervorbringen, sind stets historisch bedingt und in die Zukunft gerichtet. Unsere Arbeit basiert daher stets auf Erkenntnissen über Vorhandenes und hat daher immer auch **zukünftige Folgen** und unsere Verantwortung erstreckt sich bekanntlich nicht nur auf die Gegenwart, auf die Tatzeit, sondern auch auf die Zukunft, auf die zukünftigen Folgen unserer Taten. Zukunft aber ist stets offen. Niemals wissen wir mit Sicherheit, was uns die Zukunft bringt, und in unserer schnellebigen Zeit wissen wir - trotz Zukunftsforschung und wissenschaftlicher Prognostik - immer weniger darüber (SOKRATES: Ich weiß, daß ich nichts weiß!). Daraus folgt, daß unser mögliches Wissen über die **Folgen unserer Gestaltungsarbeit** prinzipiell und faktisch sehr begrenzt ist. **Unwissenheit** hat aber Unsicherheit zur Folge. **Unsicherheit** bedeutet **Risiko**. Begriffe wie „Rest-Risiko“ sollen uns zwar Glauben machen, daß es sich um kleine Risiken handelt, doch wir wissen zu gut, daß das Gegenteil der Fall ist. Nicht nur die kleinen und unwichtigen Dinge im Leben gehen heute schief, sondern immer mehr auch die großen: Ich erinnere an den Zusammenbruch ganzer politischer und wirtschaftlicher Systeme, an das Ozonloch, an Tschernobyl, an das Waldsterben oder an die längst nicht mehr konjunkturelle sondern strukturelle Arbeitslosigkeit und anderes mehr. Generelle, ganzheitliche, übergreifende und langfristige **Perspektiven** für die Zukunft gehen mehr und mehr verloren. Bisherige zufällige Katastrophen scheinen sich zu zukünftigen systematischen Katastrophen zu entwickeln. Das sollten wir verhindern!

Traditionelle Ideen, Prinzipien, Leitlinien, Leitbilder, **Paradigmen** scheinen ihre „Leitungsfunktion“, ihre in die Zukunft gerichtete Entwicklungskraft und Führungsfunktion verloren zu haben. Solche Leitlinien sind stets eingebunden in das jeweilige Selbstverständnis von Design. Überfliegen wir in großer Höhe daher unsere **Geschichte** der letzten hundert Jahre (vgl. **BILD 6**), so sehen wir, daß

- die Kunsthandwerker, für die „gestalten = Material in Form bringen“ bedeutet, ihre Berufsethik durch die Maximen der **Materialgerechtigkeit** und der **Herstellungsgerechtigkeit** bestimmen, ihr Paradigma ist das „Meisterstück“. Die Künstler beanspruchen zusätzlich eine Art **Zeit-(geist-)gerechtigkeit** im zeitgemäßen = ästhetischen Sinne, ihr Paradigma ist das „Gesamtkunstwerk“;
- die Produktgestalter am Bauhaus ergänzen die **Funktionsgerechtigkeit** (Funktionalismus), ihr Paradigma ist die „perfekt funktionierende und komplette Maschine“;
- die Industrial Designer in Ulm ergänzen die **Bedienungsgerechtigkeit**, ferner die **Marktgerechtigkeit** des Marketings, **zielgruppengerechte** (meist im ökonomischen Sinne!) Produkte, ferner die **bedürfnisgerechte** Produktgestaltung, die sich an den „wahren menschlichen Bedürfnissen“ orientiert;
- die Systemdesigner ergänzen z.B. die **umweltgerechte**, ökologisch-orientierte Produktgestaltung;

DESIGN

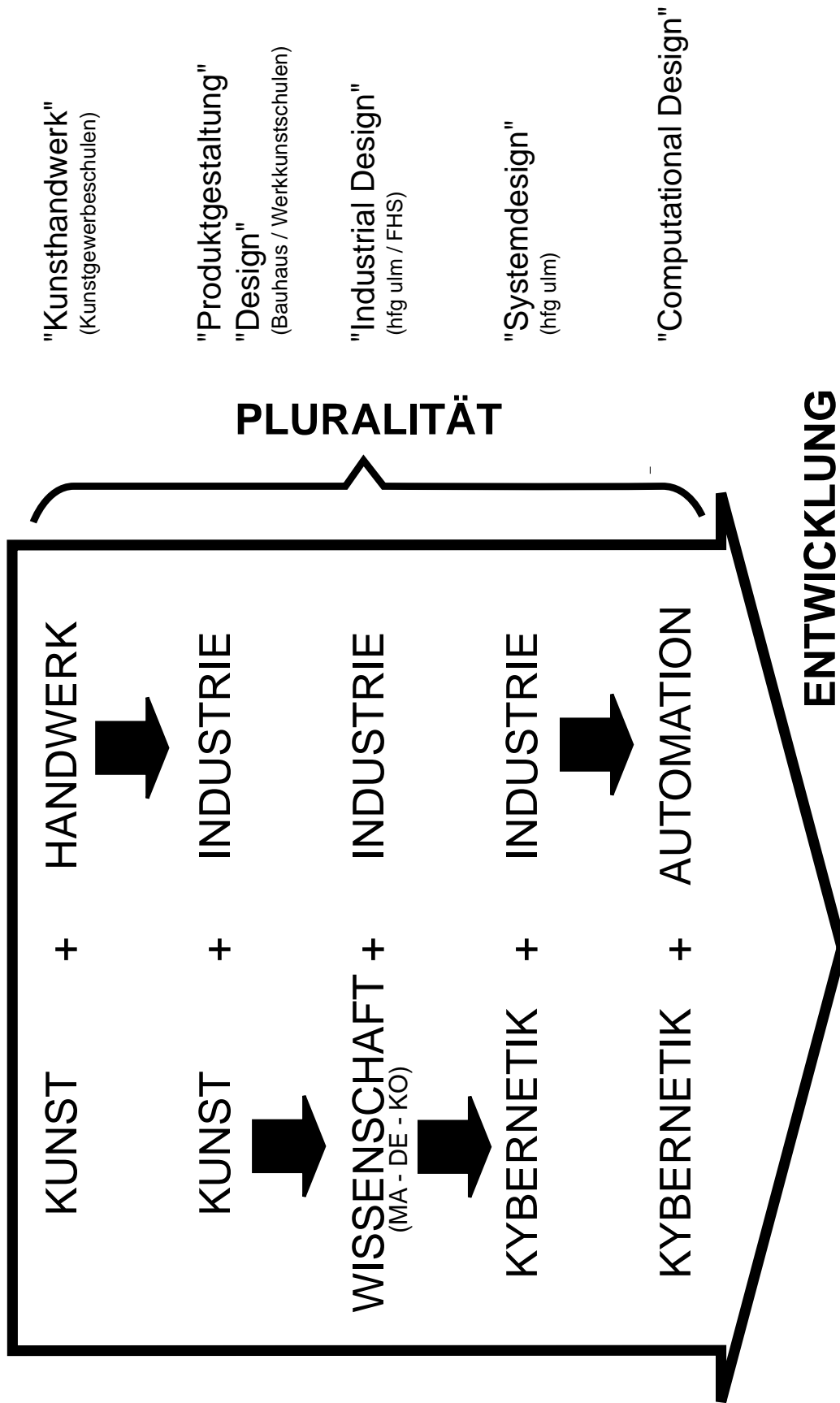


BILD 6: SELBSTVERSTÄNDNIS IM DESIGN

- die Computational Designer ergänzen heute die **Kommunikationsgerechtigkeit** (kognitive Ergonomie) und anderes mehr.

Es ist interessant, daß auch im Gestaltungsbereich bei der Artikulation solcher Leitideen meistens der Begriff der „Gerechtigkeit“, also ein eigentlicher Begriff der Ethik genutzt wird: Es geht eher um **Vor - Bild** (Ethik) als um **Vor - Schein** (Ästhetik), vgl. dazu Ernst BLOCH (1974). Trotzdem haben all diese Leitlinien ihre Funktion als **Prinzip** verloren, nämlich einerseits Grund für alles Folgende zu sein und andererseits selbst keinen weiteren Grund zu haben. Der Traum von der Gestaltung einer besseren Welt ist zum Alptraum geworden. Für viele wird die Verantwortung zur **Last**. Sie wird hin und her geschoben, man spricht von Aufbruch und Umbruch und mancher wünscht sich, den befürchteten Abbruch und Zerbruch nicht mehr verantworten zu müssen. Worin liegen die **Gründe**? Sind es fehlende Kreativität und damit mangelnde Vorstellungen und fehlende Ideen über eine geglückte Zukunft von Design überhaupt? Besteht ein Mangel an Leitideen, an Leitprinzipien, an Leitbildern? Sind es fehlende Meisterschaft und damit zunehmendes Unvermögen und zunehmende Unfähigkeit, Umwelt praktisch zu gestalten? Besteht ein Mangel an praktikablen Verfahren? Oder fehlen nur die materiellen und finanziellen Mittel, die für gestalterische Arbeit nun einmal erforderlich sind?

Je nach unseren Antworten, verlagern wir die Verantwortung vom einen zum anderen. Wir sprechen von gemeinsamer Verantwortung, von **Mit-Verantwortung**, von Haupt-Verantwortung, von Gesamtverantwortung, von Teilverantwortung und anderem. Damit erhält unser Thema aber eine neue Qualität: Zunächst haben wir Verantwortung im Zusammenhang mit konkreter Arbeit einzelner Personen gesehen: Jeder Designer ist für **sein** Denken und Handeln verantwortlich. Es ging um konkrete und persönliche Verantwortung. Jetzt geht es um konkrete, aber gemeinsame, um **konkrete, kollektive Verantwortung**.

Wenn die Gestaltungsaufgaben, die wir lösen sollen oder wollen, größer und größer werden, so beginnen wir, die anfallende Arbeit aufzuteilen: **Arbeits- teilung** und -aufteilung an mehrere Personen. Dies setzt **Planung**, Organisation und Kontrollierbarkeit voraus. Die Planung selbst versteht sich dabei übrigens als Brücke vom Denken zum Handeln: Sie formuliert Handlungsanweisungen auf der Grundlage möglichst gesicherter und möglichst umfassender Erkenntnisse.

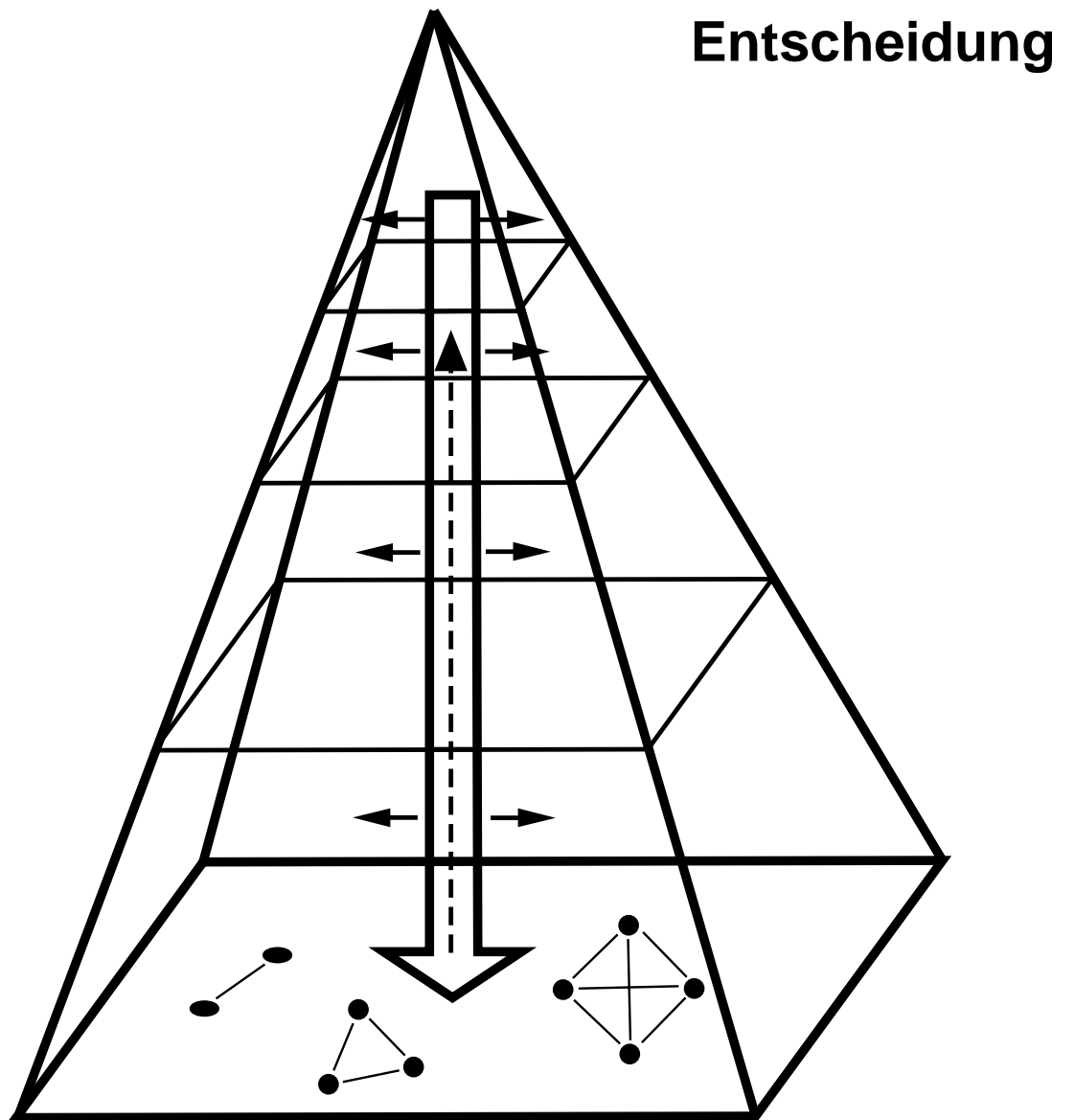
Der zentrale Begriff in allen Planungsmodellen ist der Begriff der **Entscheidung**. Kein Wunder also, daß bei einer solchen Arbeitsteilung die **Verantwortung** im engen Zusammenhang mit der Entscheidung steht. Oft werden solche Entscheidungen **gemeinsam** getroffen, von mehreren Beteiligten, von Entscheidungsgremien, eventuell sogar von den vielen Betroffenen selbst: Mitbestimmung, partizipatorische Planungs- und Entscheidungsmodelle, Selbstbestimmung. Gemeinsame Entscheidungen führen dann zu gemeinsamer Verantwortung, mit-entscheiden führt zur **Mit-Verantwortung**. Wie werden nun solche kollektiven Entscheidungsprozesse organisiert? Wie werden sie **inszeniert**?

Die einfachste Art, solche Arbeitsgruppen bis hin zu ganzen Verwaltungen und Unternehmen zu strukturieren, ist die **hierarchische Ordnung**. An der Spitze der Pyramide (vgl. **BILD 7**) steht dabei der Leiter, darunter die Abteilungsleiter, darunter die Gruppenleiter, darunter usw. bis hin zu den Sachbearbeitern an der Basis. Die Gesamtstruktur ist vertikal organisiert (Dienstwege) und daher horizontal in Ebenen aufgeteilt, derart, daß nach unten der **Sachverstand** zunimmt und nach oben die **Verantwortung** zunimmt. Daran erkennen wir schon die typischen Probleme, die eine solche hierarchische Organisationsform mit sich bringt: Auf den unteren Ebenen werden nämlich faktisch Entscheidungen nicht nur vorbereitet, sondern - mit der Begründung mehr Sachverstand! - bereits inhaltlich entschieden, mindestens aber weitgehend vorentschieden. An die Stelle der Entscheidungsvorbereitung tritt bereits die **Vorentscheidung!** Die Verantwortung wird jedoch den oberen Ebenen übertragen, da diese nach Organisationsstruktur formal und rechtlich die Entscheidungsträger sind. Ein sichtbares Zeichen dafür sind die bekannten Paraphen - Girlanden in unseren Akten. Funktionieren kann dies aber nur bei gegenseitigem **Vertrauen**.

Vertrauen ist etwas, was sich zwischen Menschen nur langsam herausbildet, Vertrauen ist stets ein langwieriger Prozeß des ständigen Sich - Bewährens. Irrtümer, Denkfehler, Fehlentscheidungen, schlechte Ratschläge oder falsches Verhalten führen zu **Mißtrauen**. Vertrauen ist also etwas Kostbares, etwas Förderungswürdiges und in hierarchischen Organisationsstrukturen bedeutet das etwas Beförderungswürdiges: Bewährung führt zur **Beförderung** und damit zu zunehmender Verantwortung bei gleichzeitig zunehmender gesellschaftlicher Bedeutung und zunehmender finanzieller Belohnung. Insbesondere diese zusätzlichen Aspekte sind die wesentlichen **Motive**, Verantwortung zu übernehmen, in Verantwortung hineinzuwachsen.

Werden solche **Karrieremuster** im System nicht bereitgestellt, kann sich Vertrauen nicht bilden.

Bei der Organisation, bei der **Inszenierung** von Entscheidungsprozessen (inszeniert werden also Entscheidungsprozesse und nicht etwa die Moral !!!) müssen wir zweierlei bedenken: Einerseits muß der erforderliche Sachverstand adäquat eingebracht werden und andererseits müssen die persönlichen, die menschlichen, die emotionalen, die psychischen und die sozialen Aspekte berücksichtigt werden. Die letzteren Gesichtspunkte erhalten bei zusätzlicher **Demokratisierung** von Entscheidungsprozessen ein besonderes Gewicht und eine neue Qualität: Während in den traditionellen Karrieremustern Beförderungen in der Hierarchie vor allem auf fachlicher Befähigung und Leistung erfolgten, so treten bei demokratischen Wahlen vielmehr die allgemein menschlichen, insbesondere die **kommunikativen** Fähigkeiten in den Vordergrund. Sie entscheiden primär darüber, wer Entscheidungskompetenz erhält. Dies erklärt beispielsweise den wichtigen Stellenwert der **Medien** in der heutigen Politik. Der fehlende Sachverstand - der durchaus offen zugegeben wird - soll durch Einholen von **Expertenrat**, von wissenschaftlichen Gutachten im Nachhinein kompensiert werden. So hören wir das **vor** den Wahlen, **danach** geschieht dies allerdings selten.



Entscheidung

Sachverstand

Kommunikation

- Information / Instruktion
- unilateral / bilateral
- Prozeß / Dynamik
- Komplexität -> Technologie
- Vernetzung

BILD 7: PROBLEM - MANAGEMENT

Fehlender Sachverstand aber fördert Mißtrauen. Häufig wird die Arbeit dann auf das Formulieren von **Forderungen** verlegt, die durch Unterschriftsaktionen ihre Richtigkeit legitimieren sollen. Das Phänomen der Verantwortung, der persönlichen und gemeinsamen Verantwortung, wird dabei zwar noch häufig beschworen, praktisch aber belanglos, da kaum noch Taten folgen. Solches Verhalten kennen wir nicht nur aus der Politik (-Verdrossenheit!), sondern auch aus dem Design!

Um solche und andere Beispiele deutlich zu erkennen, um ihre Vor- und Nachteile klar herauszustellen, ihre Möglichkeiten und Grenzen zu erfahren, wurden im Bereich **experimenteller Planung** zahlreiche Modelle entwickelt, die alle unter der Kategorie **Planspiel** zusammengefaßt werden.

Bei der Konzeption von Spielen können wir typische **Rollen** definieren und beliebige **Szenarien** entwerfen, von der Arena über den Sportplatz bis zur Theaterbühne. Wir können den **Kampf** üben, der darauf hinzielt, den Gegner zu vernichten. Wir können **Planung** üben, die darauf hinzielt, den Gegner zu überlisten. Wir können **Kommunikation** üben, die darauf hinzielt, den Gegner zu überzeugen (vgl. dazu Anatol RAPOPORT, 1976). Die Ethik der Debatte - manche nennen es auch politische **Kultur** - sei das einzige Modell, das in einer demokratischen Gesellschaft Zukunft hat. Kommunikation aber setzt Partnerschaft voraus, Gleichwertigkeit. Hierarchische Strukturen, auch solche die über Sachkompetenz begründet werden, verlieren grundsätzlich ihre Gültigkeit: Bei Interessen gibt es keine Experten!

Spiele sind charakterisierbar durch **Spielregeln** und Regeln sind keine Gesetze: Regeln lassen Spielraum für gute und schlechte Spieler, für Spielverderber und Falschspieler, für Einzelspieler und Mannschaftsspieler, für Schiedsrichter und Trainer, für Regisseure und Souffleure, für Scheingefechte und Ablenkungsmanöver, für Männer und Frauen. Spielregeln schaffen Spielräume! Zum guten Spiel gehören Übung und Kreativität und so ist das Spiel nicht nur zur ästhetischen Erziehung fähig, sondern auch zur **politischen Erziehung**, d.h. zur Erziehung selbständiger, entscheidungsfähiger, kooperativer, solidarischer und verantwortungsbewußter Menschen. Solche aber sind notwendige Voraussetzung für das Funktionieren von **Demokratie**. Wir sprechen heute gerne von lebenslangem Lernen und das heißt dann auch, daß wir unsere Arbeit ebenfalls in dieser Weise zu organisieren haben, in der Industrie wird damit teilweise schon begonnen: **Wirtschaftsethik**.

Spielen bedeutet ständiges Entscheiden, bei jedem Zug. Spielräume sind Ausgangspunkt für mögliche Kreativität und für mögliche Fehler. Selbständige Entscheidungen führen dabei zur persönlichen Verantwortung. Kooperative, gemeinsame Entscheidungen führen zur Mitverantwortung. So lernen wir gewinnen und verlieren, so lernen wir die Bauformen und die Pathologie von Entscheidungsprozessen, so lernen wir den Umgang mit Strategie und Taktik. So wachsen wir in konkrete, kollektive Verantwortung hinein: „Immer strebe zum Ganzen, und kannst du selber kein Ganzes werden, als dienendes Glied schließ an ein Ganzes dich an“ (Friedrich SCHILLER: Epigramm, Pflicht für jeden!).

Auf einen weiteren, wesentlichen Aspekt der Verantwortung möchte ich noch hinweisen: Wir haben gesehen, wie mit zunehmender **Größe** unserer Aufgaben sich individuelles in kollektives Handeln und Entscheiden veränderte und wie damit aus persönlicher Verantwortung gemeinsame Verantwortung und damit Mitverantwortung entstanden ist. Mit der Größe unserer Aufgaben ist aber auch die **Tragweite** und die **Reichweite** unserer Entscheidungen eminent gewachsen, und zwar so, daß wir diese kaum mehr übersehen können. Da aber Verantwortung auch solche Folgen unserer Entscheidungen mit einbezieht, entsteht eine zusätzliche Schwierigkeit: Die mangelhafte Vorhersehbarkeit der zukünftigen Folgen unserer Entscheidungen erleben wir als Rationalitätsverlust und damit als **Unbehagen**. Die Folge davon ist, daß wir dazu neigen, eher Vorhandenes zu bewahren und zu beschützen, als Entwicklung voranzutreiben. Hierauf hat insbesondere Hans JONAS hingewiesen in seinem **Prinzip Verantwortung**.

Gestaltung bedeutet immer auch **Zukunftsgestaltung** und unsere Zukunft ist immer vage und offen, sie ist stets abstrakt, und zwar umso mehr, je weiter sie entfernt ist und je weniger wir von ihr wissen. Dies aber bedeutet, daß sich bei langfristigen Entscheidungen mehr und mehr die **konkrete**, kollektive Verantwortung in eine **abstrakte, kollektive Verantwortung** verwandelt: Wir wissen nicht einmal mehr, wofür wir verantwortlich, wofür wir mitverantwortlich sind. Unsere erwünschten rationalen, expliziten, auf Sachverstand gegründeten Entscheidungsgrundlagen verschwinden im Illusionären, im Utopischen, im Impliziten. Die Ethik wird zum Problem und damit zu aller Thema!

Ich erinnere noch einmal an ARISTOTELES: Die höchste Qualität, die menschliche Gestaltungsarbeit hervorbringen kann, ist die **Kunst**. Ihr Qualitätsmaßstab ist die Vollkommenheit. Diese ist zwar niemals zu erreichen, aber stets anzustreben. Kreative Konfrontation wird gebraucht, nicht Apokalypsologie. Kunst gründet auf Kreativität und auf Meisterschaft, auf Begabung und auf Übung. Sie gründet auf engagierten, phantasievollen, kundigen, mutigen, entscheidungsfreudigen und verantwortungsbewußten **Persönlichkeiten**. Dies gilt, vielleicht sogar in besonderem Maße, für die Designer/innen, denn sie sind für viele ein Hoffnungsträger für eine bessere **Zukunft**. Da bleibt noch zu wünschen, daß die Designer die **Autonomie** besitzen, die solche Kunst notwendig voraussetzt.

Am Beispiel der **Verantwortung** haben wir gesehen, wie sich inhaltliche Thematik, erklärte Zielsetzungen und verwendbare Methoden im Laufe der geschichtlichen **Entwicklung** verändert haben, stets aber ist das ethische menschliche Handeln das Thema, nicht die Moral der Gegenstände.

Inhaltlich ist eine Entwicklung von der konkreten, persönlichen Verantwortung über die konkrete, kollektive zur abstrakten, kollektiven Verantwortung zu erkennen. Ähnliches könnte auch für die anderen ethischen Kategorien aufgezeigt werden: Für die Gerechtigkeit, für die Freiheit, für den Frieden, für die Solidarität, für die Ehrlichkeit, für die Nächstenliebe etc.

Die erklärte **Zielsetzung** besteht dabei jeweils in dem Wunsch, ja in der

Einsicht der Notwendigkeit, gesellschaftliches Miteinander der Menschen zu ordnen, zunächst im Kleinen, dann in der Stadt, dann im Staat, dann weltweit oder auch umgekehrt!

Methodisch erfolgte dies zunächst in hierarchisch strukturierten Gesellschaften (und Unternehmen!) durch strikte Gesetze und Pflichten, die meist transzendent oder transzendental begründet wurden: **Top-down - Phänomen**. Heute erfolgen solche Festlegungen eher durch Regeln, die durch Übereinkunft nach demokratischen Spielregeln konstituiert werden: Selbstregulierende Systeme, Autopoiese. Aus Fremdbestimmung wurde Mitbestimmung oder gar Selbstbestimmung in der Gesellschaft: Mehrheit ist Wahrheit!

So bleibt schließlich noch die Frage: Was können wir Designer/innen für die **Zukunft** tun? Die Beantwortung dieser Frage kann natürlich nach den obigen Erkenntnissen weder durch obligatorische, dogmatische Gesetze erfolgen, noch durch bloße Inszenierung von Erlebnisräumen, sondern nur durch empfohlene Regeln, durch **Leitsätze**, durch Imperative (!), durch Gebote / Verbote, durch Empfehlungen, denen zu folgen sich m.E. lohnt und die wir gemeinsam verabreden. Dabei ist die Reihenfolge dieser Leitsätze beliebig: Es ist gleichgültig, durch welche Tür man in diesen Zug steigt!

Fazit: Mögliche Leitsätze (vgl. BILD 8)
(für eine Berufs- und Ausbildungspraxis im Design)

(1) Für Gerechtigkeit und gegen Opfer:

Design als Dienstleistung für Wirtschaft und Gesellschaft ist eine spezifische Form von Warentausch: Daher soll grundsätzlich ein Gleichgewicht angestrebt werden zwischen Geben und Nehmen = **Minimalethik!** Opfer (insbesondere Selbstopfer!) sind zu vermeiden!

(2) Für Vernünftigkeit und gegen Ignoranz:

Für das erforderliche Abwägen zwischen Geben und Nehmen (speziell etwa Nutzen und Kosten) sind Erkenntnisse und Kenntnisse besser als Glauben und Aberglauben: Daher soll Beweisbares ernstgenommen und Unbewiesenes bezweifelt werden: **Konstruktive Skepsis!** Ignoranz, Esoterik und Okkultismus sind zu vermeiden!

Aber: Mit 20% unseres Wissens erledigen wir 80% unserer Aufgaben!

(3) Für Freiheit und gegen Gewalt:

Was du nicht willst, das man dir tu, das füg' auch keinem andern zu: Freiwillige Dienstleistungen für Freiheit und für Frieden und gegen Gewalt und gegen Unterdrückung: Für **Entscheidungsfreiheit** und für **Autonomie!**

(4) Für Toleranz und gegen Diskriminierung:

In Bewertungsfragen sollen wir bewußt und explizite Position beziehen aber gleichzeitig die Positionen anderer tolerieren, akzeptieren und respektieren! Animalisierung, Dämonisierung, Diskriminierung ist zu unterlassen! Dies gilt insbesondere im Design auch für die eigentlichen **Designqualitäten**: Die „Gute Form“ ist stets auch eine „gute“ Form!

(5) Für Verantwortung und gegen Gleichgültigkeit:

Für unser Denken und Handeln, für unsere Dienstleistungen sollen wir die Verantwortung und Mitverantwortung übernehmen. Dazu gehört auch die Korrektur von real existierendem Unsinn, sonst wächst der Schwindel ins Unermeßliche! Für Engagement und gegen Resignation: Das schafft wahre Autorität und **Identität!**

(6) Für Demokratie und gegen Unterdrückung:

Das freiwillige Zusammenleben der Menschen erfordert gegenseitige Zuneigung, Freundschaft, Brüderlichkeit, Solidarität: Gleiche Rechte für alle und gegenseitiges Vertrauen. Gleichberechtigung und Mitgefühl für Benachteiligte: **Menschenrechte!**

(7) Für Kommunikation und gegen Vereinsamung:

Information, Unterrichtung, Konsultation, Anhörung und Partizipation, Mitbestimmung sind notwendige Voraussetzungen zur **Motivation** für Mitmenschlichkeit. Sie regeln das geordnete Wechselspiel der Individuen im gesellschaftlichen Kontext: Vom Himmel suchen wir Trost, vom Mitmenschen **Beistand!**

(8) Für Hoffnung und gegen Hilflosigkeit:

„Große Menschen ändern große Dinge, kleine Menschen ändern kleine Dinge: Eines Tages wird die Hoffnung siegen über die Erfahrung“ (G.B. SHAW)! Dazu können wir Designer zahlreiche Beiträge leisten. Aber: Warnung vor Selbstüberschätzung und Selbstüberforderung!

(9) Für Optimismus und gegen Pessimismus:

Wir sollen Mut zu Optimismus haben, die an uns gestellten Aufgaben nach bestem Wissen und Gewissen zu lösen und nicht ständig unsere Probleme bloß konfliktisieren, verkrisen, skandalisieren, katastrophisieren und über den endgültigen Untergang des Abendlandes nachdenken.

(10) Nun gehet hin und inszeniert euer Handeln !

ETHIK

Pro:
Wir sollen ! (Gebote)

- Gerechtigkeit
- Vernünftigkeit
- Freiheit
- Toleranz
- Verantwortung
- Demokratie
- Kommunikation
- Hoffnung
- Optimismus

Contra:
Wir sollen nicht ! (Verbote)

- Opfer
- Ignoranz
- Gewalt
- Diskriminierung
- Flüchtigkeit
- Unterdrückung
- Vereinsamung
- Hilflosigkeit
- Pessimismus

Nun gehet hin und inszeniert euer Handeln !

BILD 8: FAZIT