

## **Autonomie in der Kunst – Funktionalität im Design: Wie geht beides zusammen?**

### I. Einleitung

Es gibt einen Gegensatz, den bislang noch keine Diskussion um Kunst und Design wirklich überwinden konnte: Kunst muss es irgendwie mit *Autonomie* zu tun haben, Design mit *Funktionalität*. Egal wie methodisch differenziert man sich der Sache nähert, egal wie historisch informiert man nach Überschneidungen schaut, an jener Unterscheidung lässt sich nicht rütteln. Selbst eine Postmoderne, die sich der Dekonstruktion aller eingespielten Grundsätze verschrieben hatte, konnte daran nichts ändern. Kunst braucht Autonomie, um ein letztes Stück Distanz zur Welt zu wahren. Das gilt auch noch dann, wenn Kunst seit den 1960er Jahren mehr und mehr zur Intervention wird und knietief in praktische Gemengelagen eindringt. Irgendein Stück Eigenständigkeit muss bleiben, damit Kunst noch leisten kann, was sie in der Moderne immer schon leisten muss: widerständig zu sein gegenüber eingespielten gesellschaftlichen Verhältnissen. Von Kant über Adorno bis zu Nicolas Bourriaud ist und bleibt man sich darin einig.

Umgekehrt kommt Design nicht ohne Rücksicht auf Funktionalität aus. Eine in den 1980er Jahren festgestellte ‚Ästhetisierung der Lebenswelt‘ (Rüdiger Bubner) hätte es nicht gegeben, wenn Alltagsgegenstände nicht künstlerisch aufgewertet worden wären, und dies in ganz erheblichem Maße und scheinbar grenzenlosem Umfang. Irgendwann erschien noch das unbedeutendste Produkt durchgestaltet. Dennoch stießen die Designmaßnahmen an Grenzen. Immer noch mussten Alltagsgegenstände – irgendwie – nutzbar bleiben. Selbst Philipp Starcks Zitronenpresse durfte dementsprechend kritisiert werden, weil es doch so schwierig ist, damit tatsächlich Zitronen zu pressen. Alle Vieldeutigkeit in der äußeren Gestalt und der ästhetischen Anmutung sank in sich zusammen, sobald die Gretchenfrage gestellt wurde, wozu das Designstück denn am Ende gut sei.

So verlockend es erscheint, die Diskussion derart weiterzuführen und es noch einmal zu versuchen mit postmodern-kritischer Annäherung – darum soll es hier nicht gehen. Eine neue Lebenswirklichkeit tut sich auf, und sie ist von der Art, die bisherige Debatte endlich überholt erscheinen zu lassen. Das hat damit zu tun, dass sich unsere Produktwelt seit der Jahrtausendwende auf eine ziemlich radikale Weise verändert hat. Um es einleitend gleich zuzuspitzen: die äußere Gestaltung scheint fast vollständig an Wert und Bedeutung zu verlieren, wo Gegenstände in irgendeiner Form vernetzt erscheinen. Eine Reduktion von Formen und Farben setzt ein, wie man sie bislang in der Designgeschichte noch nicht erlebt

hat, am offensichtlichsten im neuen Einheitslook von Smartphones und Tablets, Desktops und Fernsehern; nachvollziehbar aber ebenso gut bei Staubsaugern der neuen Generation, das heißt den autonom agierenden Geräten, bei den Entwürfen für autonom fahrende Autos, von Straßenbahnen und Zügen und noch so vielem mehr bis hin zu Möbeln, wie sie heute etwa IKEA schon in maximal reduzierter Formensprache konzipiert als Gegenstände der Zukunft.

Wenn man so will, dann gibt es heute schon – und künftig noch viel mehr – die äußerlichen Merkmale gar nicht mehr, die bislang noch den Streit um Sinn und Zweck von Kunst und Design befeuerten. Schmerzlich bewusst wird das Ästhetikern vom alten Schlag, die nun ihre Felle schwinden sehen. Nachvollziehbar wird die Rhetorik verschärft, sobald sich der bisherige Gegenstand der Kritik anschickt, der philosophischen Nachfrage zu entziehen. Byung Chul Han liefert dazu ein schönes Beispiel. Nicht mehr nur wird von ihm eine klassische Komplizenschaft zwischen Markt und Design unterstellt, wie man es von Theodor W. Adorno, Fritz Haug und Viktor Papanek kennt; man muss jetzt soweit gehen, eine Anbietung ans zahlende Publikum festzustellen, die nichts weniger als pornografisch genannt werden darf – Herbert Marcuse war mit dem erotischen Konsumismus seines eindimensionalen Menschen schon einmal in eine ähnliche Richtung unterwegs. Die reduzierten Formen der genannten smarten Gegenstände interpretiert Han dementsprechend als eine Form von Entblößung, die keineswegs nichtssagend, sondern vielsagend sein will, in dem Sinn: ich gebe mich für alles und jeden her. Das Apple-Design, in dem Han die Tendenz vorbildlich umgesetzt sieht, bekommt so etwas Kalifornisches, dem man als Kontinentaler besser kritisch gegenübersteht, erst recht so, wenn das „Brazilian Waxing“<sup>1</sup> als vergleichbare Form menschlicher Selbstentblößung hinzu assoziiert wird. Und zutiefst fragwürdig muss die festgestellte Tendenz im Design erscheinen, wenn auch noch die zeitgenössische Kunst dem Trend zur neuen Nacktheit nachgibt. Jeff Koons erscheint in der Rolle eines kulturellen Zuhälters, indem er die glatten Formen seiner Luftballonpudel und Lebkuchenherzen neben lebensseht anmutenden Aktdarstellungen platziert.

In eine solche Richtung geht die Debatte, wenn man in der gewohnten Form weiter kritisch sein will. Man muss den Mangel an äußerlicher Handhabe mit grellen Projektionen und exotischen Phantasien überspielen. Auf lange Sicht darf man sich freilich nicht zu schade sein, im selben kritischen Licht wahrgenommen zu werden wie die Gegenstände, auf die man moralisch empört hindeutet. Die anschauliche Kritik einer Produkt-Pornographie ist selbst noch pornographisch, das lässt sich kaum vermeiden. Und was bleibt, wenn sich die

---

<sup>1</sup> Byung Chul Han, Die Errettung des Schönen, Frankfurt am Main 2015, S. 1.

aufgehübschte Aufregung wieder legt? Im Grunde nur die Einsicht, dass man gelehrt spekuliert und zuletzt frei assoziiert.

Aussichtsreicher erscheint es, sich den neuen Gegebenheiten erst einmal sachlich zu stellen. Das heißt nachzuvollziehen, was es mit der Reduktion der äußeren Formgebung überhaupt auf sich hat, woher sie kommt, was ihre Beweggründe sind. Und anschließend weiter zu fragen, was daraus folgt. Liegt es doch nahe, dass die absehbare Uniformierung im Äußerlichen nicht geschehen kann, ohne dass ein damit einhergehender Mangel an Gestaltung kompensiert wird: im Innenleben der Dinge wie unserer Köpfe, die damit immer mehr und immer intensiver vernetzt erscheinen. Und anschließend an diesen Befund kann man überlegen, ob nicht in einer derart vernetzten Produkt- und Menschenwelt das Verhältnis von Kunst und Design noch einmal ganz neu veranlagt werden muss. Könnte es doch sein, dass die bisherigen Ausschlussmechanismus längst nicht mehr greifen, wenn künftig etwas Ästhetisch-Kontemplatives in vielen konkreten Anwendungen mitschwingt, einfach deshalb, weil eine virtuelle Ausgestaltung zwangsläufig etwas Künstlerisches hat – Stichwort ‚enhanced reality‘; und umgekehrt etwas Funktionales und Orientierendes auch noch in mancher zweckfreien Anwendung enthalten sein will, Stichwort ‚gamification‘. Endlich ist zu fragen, wie es dann noch um die bislang übliche Rollenverteilung steht. Bleibt die Kunst die Agentin der Emanzipation, das Design Handlanger des Marketings? Wird Kunst nicht fähig zur dauernden Application, Design kreativ in ungeahnten Formen? Oder erübrigt sich die Frage sogar am Ende, sobald wir uns auf Plattformen bewegen, auf denen Maximen des ‚sharing‘ und ‚caring‘ vor den Imperativen durchdesignter Selbstdarstellung zur Anwendung kommen? Mit anderen Worten und abschließend: dreht sich die Debatte um eine Autonomie der Kunst und eine Zweckgebundenheit des Designs künftig nicht um ganze andere gesellschaftliche Achsen, und zwar solche, die quer stehen zur bisherigen Zuordnung?

## II. Vorgeschichte des Problems

Zuerst also zur Vorgeschichte der angesprochenen Ernüchterung einer äußeren Formgebung. Angesichts der begrenzten Vortragszeit sollen nur grobe Leitlinien nachgezogen werden, und zwar reichlich konventionell, gerne zugegeben. Denn die zu diskutierenden Thesen sollen ja später noch etwas Raum bekommen. Es wird demnach davon ausgegangen, dass Kunst und Design etwa ab der Mitte des 19. Jahrhunderts getrennte Wege gehen. Wie es die ersten Kritiker des Designs verstehen, entsteht die Disziplin aus einer Verlegenheit: die industriellen

Produkte, allen voran die neuen Massenprodukte, sind ästhetisch nicht mehr auf dem Niveau der früheren handwerklichen Gegenstände. Für alle offensichtlich wird das spätestens mit der ersten Weltausstellung in London 1851. Deren Kurator, Owen Jones, legt schon ein Jahr nach Ende der Schau ein Handbuch vor, wie eine künftige Farbgebung aussehen müsste, damit es irgendwie besser wird<sup>2</sup>. Der Initiator der Ausstellung, Henry Cole, kauft fragwürdige Designblüten auf und stellt sie in einem ‚Chamber of Horrors‘<sup>3</sup> zusammen. Sie werden Teil einer Sammlung des *South Kensington Museums*, das später zum *Victoria and Albert Museum* werden wird. Gottfried Semper macht im Anschluss an die Weltausstellung „Vorschläge zur Anregung eines nationalen Kunstgefühls“<sup>4</sup>, um sich für die Konkurrenz auch in Deutschland zu rüsten. Eine Grundvorstellung der Gründerväter ist es demnach, dass Design kunstvolle Hüllen liefert für technisch nüchterne Produkte.

Die erste Zäsur im Zuge noch derselben Fragestellung kommt mit dem Ornamentstreit der Jahrhundertwende. Künstlerische Hüllen dürfen nicht mehr aufgesetzte Verzierungen sein, sie müssen, wie es die Gründer des Bauhauses später wahrhaben wollen, sich ganz eng an das technische Wesen der Sache anschmiegen. Kunst glänzt als Design darin, die technischen Möglichkeiten des Materials ansehnlich auszureizen.

Noch einen Schritt weiter geht die Nachkriegsentwicklung der 1950er Jahre. Bekanntlich verbietet sich die HfG Ulm als Nachfolgeinstitution des Bauhauses eine jede künstlerische Überhöhung guter Gestaltung. Schön ist jetzt, was einfach und perfekt gestaltet funktioniert. In der Nachfolge dieser Gedankenlinie verortet sich schließlich das Apple Design, das dem erwähnten Gegenwartskritiker in seiner mattpolierten Nacktheit zuletzt so anrühlich erscheint. Design als kunstvolle Hülle schrumpft im Zuge dieser Entwicklung immer mehr zusammen und verschmilzt schließlich ganz mit dem technischen Gegenstand. Die von Han schief beäugten Oberflächen aus Blöcken gebürsteten Aluminiums bestätigen die radikale Reduktion solchen Verhüllungsdenkens auch materiell.

Die Kunst nähert sich daran anschließend demselben Befund, nur aus entgegengesetzter Stoßrichtung. Nicht wird Kunst auf technisches Design reduziert, sondern umgekehrt Technik zur Kunst promoviert. Das erste Mal, dass eine vergleichbare Schubumkehr der Gestaltung gelingt, ist mit der Neuen Sachlichkeit der ausgehenden 1920er Jahre benannt. Technik ist in einem neuen Stadium der Komplexität und zugleich der ästhetischen Formbarkeit

---

<sup>2</sup> Owen Jones, *An Attempt to Define the Principles which regulate the Employment of Color in Decorative Arts*, London 1852.

<sup>3</sup> Vgl. Christopher Frayling, *Henry Cole and the Chamber of Horrors: The Curious Origins of the Victoria and Albert Museum*, London 2010.

<sup>4</sup> Gottfried Semper, *Wissenschaft, Industrie und Kunst, Vorschläge zur Anregung eines nationalen Kunstgefühls* (1851), Mainz und Berlin 1966, S. 37.

angekommen. Sie kann damit als staunenswerte Funktion kunstvoll inszeniert werden. Die Faszination für die Stromlinie von Flugzeugen und Autos, die organische Metaphorik von Motoren und Turbinen, die Animierung großtechnischer Anlagen wie Stauwehre und Autobahnen: all das erscheint jetzt als das Ergebnis einer hochtechnisierten Selbstgestaltung. Das zweite Mal, dass Technik selbst zum Kunstprodukt wird, ereignet sich in den späten 1950er Jahren. Wie Roland Barthes es versteht, ist das Plastik als neuer Werkstoff dafür verantwortlich<sup>5</sup>. Selbst ein technisches Produkt, setzt es von nun an der designerischen Gestaltung keinerlei Eigengrenzen mehr, kann es doch zu allem und jeden geformt werden, ganz nach künstlerischen Vorgaben. Industrieprodukte erscheinen jetzt in Formen, als seien sie direkt von einem Künstlerhimmel gefallen, wie etwa die DS von Citroën. Parallel zur vollkommen freien Hüllengestaltung entwickelt sich eine neue Freiheit bei der Ausgestaltung der Funktionalität technischer Geräte. Mit dem aufkommenden Computerzeitalter wird absehbar, dass die Informatik zum Plastik in Sachen Performanz wird. Das Eckige und Sperrige von Technik wird damit auch ‚innerlich‘ reduziert, solange und so grundlegend, bis die Unterschiede zu menschlichem Normalverhalten schwinden. Zwar suchen analytische Philosophen immer noch händeringend nach uneinholbaren Vorsprüngen des Menschen gegenüber den Maschinen, jeder von uns spürt aber, dass die Auseinandersetzung wohl nicht mehr lange sinnvoll weitergeführt werden kann. Zu rasant sind die Fortschritte der KI auf allen Gebieten. Zumindest in der intellektuellen Vorausschau sind wir demnach an dem Punkt angekommen, an dem wir einer intelligenten Technik alles zutrauen. Oder wie es Han kritisch wendet: dass wir auch noch ein menschlicheres Entgegenkommen zuletzt als quasi-erotische Anbiederung verstehen sollen.

### III. Aktuelle Umstellungen

Zur kulturkritischen Klage über äußerliche Gestaltverluste soll im Folgenden eine Gegenrechnung aufgemacht werden. Ausgegangen wird von der These, dass die Ecken und Kanten der Dinge – das, was sie charakteristisch und auch widerständig macht – nicht einfach verschwunden sind, sondern sich konsequent in den Innenraum der Geräte zurückgezogen haben. Innere Werte treten dann an die Stelle äußerer Sichtbarkeiten. Und nachzufragen ist, ob sich in dem Zusammenhang nicht unser Umgang mit den Dingen in entscheidender Weise verändert hat. Entscheidend jedenfalls dafür, dass uns nicht mehr ein Konsum- und Fetischverhältnis nachgesagt wird, wenn wir von ansprechendem Design eingenommen

---

<sup>5</sup> Roland Barthes, „Plastik“, in: ders., Mythen des Alltags, Frankfurt am Main 2010, S. 223-225.

werden, und dass wir damit auch nicht gleich Abstriche an Autonomie hinnehmen müssen, zu der uns Kunstgegenstände moralisch verpflichten. Autonomie und Zweckbindung, müsste nicht beides auf ganz neue Weise wahrgenommen werden und auf neue Weise ins Spiel kommen?

Von folgender Veränderung ist grundsätzlich auszugehen. Bisher hatten gestaltete Gegenstände eine Aufgabe der Vermittlung. Vermittelt wurde zwischen dem Benutzer bzw. Betrachter und einer Welt, in welche der Benutzer oder Betrachter hineinfinden sollte. Im Design geht man davon aus, dass es zu allererst funktionale Welten sind, die uns durch eine gegebene Gestaltung erschlossen werden. Ein Produkt ist demnach Teil eines technischen Zusammenhanges. Martin Heidegger hat das einst in *Sein und Zeit* in handwerklichen Kontexten nachvollzogen. So verweist ein Instrument wie etwa ein Hammer immer auch auf andere Utensilien und Materialien, wie etwa einen Nagel und ein Brett.

„Bewandtniszusammenhang“<sup>6</sup> nannte er das ganze praktische Umfeld, das sich aus der Koordination verschiedener – mit den Werkzeugen und Stoffen verbundenen – Tätigkeiten ergibt: wie Hämmern und Zusammenbauen. Wenn man so will und den Befund gedanklich aktualisiert, kann man die Gegenstände als Knotenpunkte in einem Netz von Tätigkeiten ansehen. Je nachdem, wie sie designt sind, können sie für verschiedene Dinge gut sein, und das besondere Funktionieren als Utensilien bahnt einen Weg möglicher Verwendung. Neben dem technischen Aspekt einer Vermittlung von Funktionen spielt Design auch eine Rolle bei der Erschließung unserer Konsumwelt. Je nach Gestaltung wird angezeigt, in welches Segment ein Produkt passt, welche Käufer in welchem Kontext angesprochen werden soll. Ist es die Welt des Luxus, zu der man Zugang bekommen soll, oder jene der Freizeit, oder jene des Designs als solchem? Und so weiter. Alles gut bekannt.

Und schließlich gibt es noch den Aspekt der Inszenierung eines Gegenstandes, den sich das Design mit der Kunst in gewisser Weise und bis zu einem gewissen Grade teilt. Dann steht in Frage, in welche ästhetische Welt man Eingang finden will. Frei nach Kant geht es dann darum, den Gegenstand als Stellvertreter einer vernünftigen und moralischen Weltgestaltung insgesamt anzusehen<sup>7</sup>. Andere Denker werten anders, mit Nietzsche, Bergson und Heidegger suchen wir Anschluss an eine Welt dramatischer Aufbrüche zu neuen Daseinsformen, mit Benjamin zu messianischer Umkehr und kultureller Vollendung, mit Adorno zur Ursprünglichkeit künstlerisch freier Weltaneignung, und so weiter, einmal mehr.

---

<sup>6</sup> Martin Heidegger, *Sein und Zeit*, (Martin Heidegger Gesamtausgabe, Bd. 2), Frankfurt am Main 2018, S. 483 und, 488.

<sup>7</sup> Immanuel Kant, *Kritik der Urteilskraft*, §§29 und 59.

Festzuhalten ist der Grundzug: es gibt Strukturen in der Welt, technisch-funktionaler Natur, ökonomischer Art und in moralisch-kreativer Form. Die Gegenstände der Gestaltung nehmen den einzelnen Menschen an die Hand und führen in ein in jene unterschiedlich strukturierten Welten. Einzelne Subjekte, um es abstrakter zu wiederholen, werden durch einzelne Objekte, die designten Gegenstände, in Netzwerke der sie umgebenden Welt eingewoben. Gegenstände als Knoten geben dann vor, in welche Richtungen Agenten oder Aktanten unterwegs sein können in rundum verknüpften Zusammenhängen, solche, die als bestehende vorausgesetzt werden müssen – dies noch als Formulierung nachgereicht, wenn eine Aktor-Netzwerk-Theorie im Hintergrund stehen soll.

Entscheidend für ein neues Verständnis von Design – und im Anschluss daran auch für die Rolle der Kunst – ist eine Umstellung im gegebenen Schema, die man sich weitreichender nicht vorstellen kann. Denn nun betrifft die Gestaltung nicht mehr wie bisher die Gegenstände als solche, ihre äußere Hülle, ihr klassisches ‚Display‘, das Zugänge zur Handhabung, zur Verwertung und zu einer ästhetischen Erhebung verschafft. Wie angenommen erscheinen die smarteren Gegenstände hüllenlos uniformiert und in den normalisierten Abmessungen von DIN-Normen. Nahezu nichts mehr ist äußerlich ablesbar, was die klassischen drei Hinsichten angeht, wenn wir in Verkaufsräume von dementsprechenden Produkten schauen.

Was nun an die Stelle des Gegenstandes tritt, des klassischen Designobjektes, ist der Zusammenhang selbst, in den die Gegenstände zuvor noch vermittelnd einführen sollten. Es sind nun die *Zugänge* zu einer Welt, die selbst zum Gegenstand der Gestaltung werden. Es ist die Art und Weise, wie wir mit anderen Dingen und anderen Menschen um uns herum in Kontakt treten, die Struktur, in der wir uns gegenseitig begegnen und wiederfinden. Aktuelle Beispiele sind etwa die Messangerdienste. Mit ihren jüngsten (technischen) Entwicklungen lenken sie nämlich auch den Blick darauf, wie unsere Kommunikation grundsätzlich angelegt ist. So macht es einen Unterschied, ob beispielsweise auf WhatsApp angezeigt wird, dass mein Gegenüber die Nachricht erhalten und auch gelesen hat – es verpflichtet mich eher zu einer Antwort als wenn ich nur Empfänger bin, aber nicht preisgebe, ob ich eine Nachricht zur Kenntnis genommen habe, wie es etwa beim Email-Verkehr möglich ist. Erst recht so, wenn angezeigt wird, dass ich bereits mit dem Formulieren einer Antwort beschäftigt bin. Es ist auch nicht dieselbe Kommunikation, wenn ich etwa Gesichtsausdrücke und zugehörige Stimmungslagen kommuniziere – wie es im iPhone X und Samsung Galaxy 9 möglich ist –, oder grundsätzlich ein Pokerface aufbehalte, wie es jede nur schriftliche Unterhaltung mit sich bringt. Veränderungen sind auch im Spiel, wenn ich mündliche Äußerungen automatisch

verschriftlicht bekomme – die Sprache wird eine andere. Über die genannten Neuerungen hinaus, die morgen vermutlich entweder Standard geworden sind oder als Gimmick in Vergessenheit geraten, kann man sich in dem Zusammenhang vielleicht auch gleich allgemeiner verständigen – dahingehend, was Design jetzt bedeutet. Es meint grundsätzlich die Gestaltung der Verbindungswege, auf denen wir uns austauschen, wie und auf welchen Ebenen die Nachrichtenübermittlung stattfindet, mit welchen Möglichkeiten und Geschwindigkeiten der Reaktion, mit welcher Informationsfülle und -tiefe – man denke etwa an Unterschiede von Twitter zu Facebook zu Wikipedia zu einer (künftig vorhergesehenen) all-umfassenden Literaturanzeige.

Ein ebenso neues Verständnis von Design betrifft dann auch die Verbindungswege, auf denen wir nicht nur miteinander kommunizieren, sondern auch kooperieren. Prominentestes Beispiel sind heute noch die gemeinschaftlich gespielten Videogames, eine Übertragung auf alle Bereiche unserer Nicht-Freizeit-Welt steht uns aber auch schon längst vor Augen, sei es in der Wirtschaft, etwa an der Börse, sei es im Handel und besonders bei der Logistik, sei es in der Produktion und bei den selbstlernenden Robotern. Es gilt ja überhaupt: wo wir unterwegs sind, ‚interaktiv‘ zu werden auf digitaler Basis, werden neue Netze der Kooperation ausgeworfen, vom alltäglichen Straßenverkehr bis hin zur klassisch schönen Museums-Kunst.

#### IV. Folgerungen

Ausgegangen sind wir von einem äußerlichen Befund, kurz zusammengefasst: die gestalteten Gegenstände, vor allem die ‚smarten‘ bzw. vernetzten, werden in ihrer Anmutung einander immer ähnlicher, zugleich eintöniger und in der Formensprache extrem reduziert.

Kulturkritische Ansätze können darin einen Verlust erblicken. Die Dinge verlieren ihre Ecken und Kanten und damit ihre Widerständigkeit im Mainstream universeller Verwertung. Sie sind nicht mehr Stellvertreter und Ausblick auf eine – irgendwie – bessere Welt. Besonders schmerzlich in dem Zusammenhang wird der Umstand gewertet, dass auch die reinen Kunstgegenstände sich dem Trend zur charakterlichen Entblößung Dinge anschließen. Ein marktformiges Design kolonisiert so auch noch die freie autonome Gestaltung der hohen Kunst.

Angekommen sind wir dagegen bei einem innerlichen Befund: die gestalteten Gegenstände, vor allem die ‚smarten‘ und vernetzten, können womöglich die äußerlichen Verlust an Differenzierung kompensieren. Das geschieht dann, wenn schon nicht mehr ‚gegenständlich‘



designt wird, sondern eben die Smartness und die dazugehörige Netzanbindung an der Dinge. Was gestaltet wird, ist demnach eine Infrastruktur von Kommunikation und Kooperation, die Art und Weise, wie wir miteinander umgehen und aufeinander hören wollen. Als These: Netze, nicht Knoten werden gestaltet – oder noch einmal in der eingespielten Redeweise der Phänomenologie Heideggers: das *Sein* steht zur Disposition, nicht das *Seiende*.

Beide Befunde zusammengenommen stellt sich die strittige Angelegenheit damit in einem neuen Licht dar. Ob Design in die Abhängigkeit führt und Kunst in die Freiheit, kann nicht wie bisher mehr am Gegenstand diskutiert oder sogar entschieden werden. Man muss von den Äußerlichkeiten der Gestaltung absehen und sich zu den Innerlichkeiten ‚tiefer‘ liegender Verbindlichkeiten hinwenden. Es wird jetzt nicht mehr mit Stellvertretern gearbeitet, Design und Kunst sind nicht mehr Formen einer Verkörperung von was auch immer. Design und Kunst setzen vielmehr an den Strukturen selbst an, die unser Dasein bestimmen – um gleich noch einmal eine existentialistische Redeweise heranzuziehen. Die Nachfrage muss also lauten: Sind die Designgegenstände Zugänge zu Plattformen, auf denen wir uns selbst verwirklichen und Konzepte der Freiheit umsetzen? Oder locken sie uns auf Foren und zu Diensten, die uns doch wieder zu willigen Erfüllungsgehilfen von interessierten Dritten machen, im Zweifelsfall immer von Mächtigen und Profitorientierten?

Die Frage nach der Anmutung der Dinge ist damit auf einem ganz neuen ästhetischen Niveau zu diskutieren. Grundsätzlich werden nicht mehr einzelne Gegenstände gestaltet, sondern immer ganze Welten. Beispielgebend sind die Videospiele, die ohne eine einheitliche Gesamtgestaltung nicht bestehen können. Auch schon vor Augen hat man Formen von ‚enhanced reality‘: die aufwendig mit CAD-Verfahren ‚gebauten‘ Kulissen für Hollywood etwa müssen immer eine ganze Filmwelt charakterisieren, aber auch schon Navigationsgeräte folgen mit ihrer On-top-Projektion von Fassaden und Wegverläufen einheitlichen Gestaltungsvorgaben – immer mit Blick auf ein zu gestaltendes Ganzes. Es reicht auch schon das Eintauchen in Google-Maps-Darstellungen, wenn bei entsprechender Annäherung an die Gegenstände die Gebäude und ihre Belegung schematisch einheitlich präsentiert werden. Presst man das Argument ein wenig, könnte man sogar behaupten, es ist überhaupt nicht mehr die Einzeldarstellung von Äußerlichkeiten, sondern das gekonnte Zusammenstimmen aller Einzelgestaltungen, das den Design-Schlüssel zur jeweiligen Ästhetik abgibt. Erst recht in diese Richtung weiter argumentieren wird man, sobald es um ein funktionaleres Design geht, und besonders ein solches, das es mit Abläufen zu tun hat. Wie Menüseiten

grafisch gestaltet sind, welche Typen in der Schrift verwendet werden, welche Farben, Formen und Dimensionen, ist und bleibt sicher wichtig. Die eigentliche Frage nach der Qualität der Anmutung wird jedoch an anderer Stelle entschieden: nämlich dort, wo es mir gelingt, problemlos oder sogar elegant durch die Seitenfolgen und Menüschritte hindurch zu navigieren. Hakt es oder flutscht es, geht es zügig voran oder nur mit viel Konzentration und dem Ertragen lästiger Wiederholungen? Ein funktional ansprechendes Ablaufdesign bekommt so letztendlich Vorrang vor der statischen Ausgestaltung einzelner Seiteninhalte.

Mit einer neuen Sichtweise der Anmutung von Design verbunden ist dann auch eine neue Nachfrage nach den gesellschaftlichen Folgen. Kann Design künftig wie Kunst emanzipieren, oder bleibt es bei einer unaufhebbaren Trennung der Sphären in Sachen Autonomie? Soviel steht fest: der klassische Streit um die bisherige Zuordnung entfällt schon einmal. Es ist nicht mehr die Frage, ob ein bestimmtes *Objekt* als Gegenstand der Kunst oder des Designs zu betrachten ist. Daran machte man ja fest, wie mit den gesellschaftlichen Ansprüchen anzusetzen ist. Wie es Han noch diskutiert: gehört das Apple-Design in die Nachfolge von Bauhaus und hätte demnach auch Kunstqualitäten, oder entfaltet es darauf anspielend nur einen Pseudochic, wirkt also als Verkaufstrick? Umgekehrt entfällt auch die Nachfrage, ob ein gestaltungstechnisch ähnliches Kunstprodukt wie Jeff Koons Klone von Alltagsgegenständen in Wahrheit nicht Kitsch sind – und beides zusammen, Apple und Koons, zuletzt in die unterste Schublade der Kulturverkaufstechniken gehören.

## V. Neue Bewertungen

Wer jetzt wissen will, ob das neue ‚Web-Design‘ etwas mit Emanzipation zu tun hat, muss an den neugeschaffenen Netzwelten und Netzstrukturen selbst ansetzen. Es braucht keine Einzelgegenstände mehr, die dafür stehen, das komprehensiv ‚Welt-Design‘ kann jetzt an sich vorgenommen und kritisiert werden. Jedoch würde man sich sehr täuschen, wenn man glaubte, man hätte alle Zweideutigkeiten der Zuordnung damit auch schon beseitigt. Kommunikationsstrukturen lassen sich eben auch so oder betrachten: Twitter etwa erschien manchen zunächst wegen seines Verzichts auf Werbung als fortschrittlich und marktfern. Es sollte ja kein Geld damit verdient werden. Nachdem inzwischen die gesellschaftlichen Folgen des Kurznachrichtendienstes hineinreichen in die Veränderung unserer Parteienlandschaft und den Ausgang von wichtigen Wahlentscheidungen, kann auch der umgekehrte Eindruck entstehen: nichts scheint einem herrschaftsfreien Dialog so in die Quere zu kommen wie die

Kommunikation mit maximal 140 (oder inzwischen 280) Zeichen. Ähnlich gelagert ist das Beispiel Facebook: ist es das kalifornische Forum, auf dem, religiösen ‚communities‘ gleich, Menschen endlich zueinander finden, oder weben die Macher nur ein Freundschaftsmäntelchen um ein gigantisches Verkaufsobjekt herum? Wem das alles schon längst zu konventionell gefragt ist: wird die Google-Ur-Initiative, alles Wissen der Welt für alle Menschen auf der Welt zugänglich zu machen, ein Paradeprojekt der Aufklärung, oder gilt vielleicht das Gegenteil? Es könnte ja sein, dass es sich für Wissenschaftler und Verlage nicht mehr lohnt, akademische Bücher zu schreiben und zu verlegen. Man behält sein Wissen für sich, einfach deshalb, weil die im Kapitalismus fällige Anerkennung, das liebe Geld, ausbleibt. Motive beginnen sich zu vermischen und zu durchdringen, kurzfristig oder erst auf lange Sicht.

Wie vertrackt die gesellschaftliche Einschätzung eines Weltweiten Webdesigns ganz grundsätzlich sein kann, das lässt sich mit einem Blick zurück in die abendländische Mediengeschichte wenigstens noch kurz andeuten. Schon einmal nämlich schien in der Vergangenheit der Punkt erreicht, an dem sich durch neue „Aufschreibesysteme“<sup>8</sup>, wie Friedrich Kittler es sagen würde, auch die gesellschaftliche Selbstverständigung von Grund auf veränderte. Und schon damals ging es darum, dass der ästhetische Reiz der neuen Umgangsformen eine wahrhaftige Urteilsfindung behinderte oder sogar unmöglich machte. Man glaubte sogar, dass die Teilnehmenden in den neuen, künstlerisch aufgewerteten Konversationsforen zuletzt in eine Parallelwelt abdrifteten, mitten hinein in eine Scheinwelt, wie man sie sonst nur aus der Literatur kennt. Alle Dichter lügen, zu diesem folgenreichen Fazit verdichtet Platon im 10. Buch seiner *Politeia*<sup>9</sup> seine dementsprechenden Bedenken. Die Webdesigner nannten sich im alten Griechenland Sophisten, worin auch mit dem Wort ‚Sophia‘ ein Streben nach Wissen enthalten ist, wie Platon meint, aber eben auch ein Zug zur methodisch verfolgten Scharlatanerie. Wer neue Standards öffentlicher Verständigung setzt, die Möglichkeiten von Ein- und Widerspruch ansprechend formuliert und auf kunstvolle Weise vorbestimmt, der läuft Gefahr, am Ende womöglich auch das Gegenteil von dem hervorzubringen, was im ursprünglichen Anliegen einer möglichen Aufklärung anvisiert war. Kann schon sein, wie Platon meint, dass die Weisesten dabei auf der Strecke bleiben – und kann auch sein, dass es schon bald zu einer Tyrannei der ursprünglich Wohlmeinenden kommt.

---

<sup>8</sup> Friedrich Kittler, *Aufschreibesysteme 1800/1900*, München 2003.

<sup>9</sup> Vgl. Platon, *Politeia*, 600e 3-6.

## VI. Schlussüberlegung

Wem das alles noch zu abstrakt und profan klingt: es geht auch noch einfacher, übersichtlicher, dogmatischer – und deshalb vermutlich noch nicht einmal falsch. Man kann nämlich die bisherige Entwicklung in Sachen Design und Kunst auch weltanschaulich durchgehen, und dann stößt man unversehens auf alteingespielte Motive und Reflexe – was hier nichts anderes heißt, als dass diese zuletzt *religiöser* und *theologischer* Natur sein müssen. Und wir hätten es dann zu tun mit einem Prozess, der in einer *protestantischen* Wende weg von einer katholischen Bildkultur sein Vorbild hätte – wenn nicht sogar darin eine tieferliegende Motivation findet, wie es eine Weltverbesserungsrhetorik im Silicon Valley durchaus nahelegt.

Folgende Parallele zur Kirchengeschichte tut sich auf. Gestaltete Gegenstände im sakralen Raum: Schalen, Krüge, überhaupt die ganze Architektur, Madonnen, das Kreuz etc. – verdanken sie sich einer wahren religiösen Inspiration, oder stehen zuletzt sehr weltliche Antriebe und Gelüste im Hintergrund? Sind sie in der Lage, die Seele des Gläubigen zu erheben und einen Vorblick auf eine bessere Welt zu geben, wie es etwa Neuplatoniker im Hochmittelalter angesichts üppiger Vergoldungen mutmaßten – oder bringen sie durch ihre (immer noch) irdische Schönheit den Heilsuchenden konsequent auf Abwege? Letzteres mutmaßten bekanntlich Reformatoren wie Martin Luther angesichts der kunstsinnigen Ambitionen römischer Päpste.

Wer findet, dass (auch kirchlich) designte Gegenstände eine gewisse Zweideutigkeit in besagter Hinsicht niemals ablegen können – oder noch weiter geht in seiner Skepsis und alles Sakrale vom Profanen inzwischen kontaminiert sieht, ähnlich wie der anfangs genannte Kulturkritiker mit seinem Pornografievorwurf an Kunst und Design, der ebnet gedanklich auch schon den Weg für eine radikalere Lösung.

Was also tun, wenn alle ästhetische Wertschätzung von Dingen zum Götzendienst wird? Die Antwort hat zuletzt etwas mit Bildersturm zu tun: alle äußerliche Gestaltung wird radikal abgewertet, eine innerliche Verfassung der Dinge aufgewertet. Nicht mehr sind Gegenstände zur Vermittlung geeignet, sie stehen nicht mehr als Relaisstation zwischen Mensch und Gott (oder Götze). *Unmittelbar* muss vielmehr der Mensch mit dem Besseren in ihm in Kontakt kommen. Und *unmittelbar* muss der Mensch auch in Kontakt stehen zu allen anderen Menschen, die ebenfalls einen neuen und direkten Draht zur höheren Sphäre gefunden haben. Was die Kirche und ihre Ausstattung zuvor als ‚Ekklesia‘ im Sinne des ‚Herausrufens‘ der Gemeinde aus dem weltlichen Getriebe erreichen wollte, muss nun in der Art eines

Hineinhorchens in sich selbst neu entdeckt werden. Sich-Fügen in ein Heilsschema tritt an die Stelle von weltlichem Wirtschaften. Der Rückzug auf eine innere (oder virtuelle) Plattform wird wichtiger als alle äußere Zusammenkunft und Reliquienanbetung.

Noch einmal stellt sich eine moralische Anschlussfrage, wie sie hinsichtlich einer Bewertung des neuen ‚Webdesigns‘ grundsätzlich aufkam: kehrt die beklagte Zweideutigkeit von den Dingen und ihrer Schätzung als heilsbringend oder unheilverheißend nicht einfach auf anderer Ebene wieder? Sind es jetzt nicht die virtuell geebneten Plattformen und die Möglichkeit ihrer schematischen Vereinigung, die selbst zum Gegenstand von Skepsis und Kritik werden? Kann man der neuen Innerlichkeit trauen einfach nur deshalb, weil nun alles ohne den vormals geschätzten ästhetischen Glanz oder beklagten falschen Schein auskommt?

Klarerweise war das der Anspruch der Erneuerer, und nachvollziehbarer Weise wurde dieser Anspruch schon durch die bloße Konkurrenz der Sekten und christlichen Freundschaftsdienste bald in Frage gestellt. Die Geistesgeschichte belehrt auch darüber, dass im Zusammenhang solchen Wettbewerbs schon bald wieder Sichtbarkeit eine Rolle spielte. Über innere Überzeugungen hinaus brauchte es doch wieder äußere Evidenzen, um verunsicherten Seelen entgegenzukommen. Anzeichen über den Stand des eigenen Heilsstatus waren erwünscht, etwa im Calvinismus, und solche Anzeichen hatten dann doch wieder mit weltlichem Erfolg und der Zurschaustellung solchen Erfolgs zu tun. Derart zumindest rekonstruiert es Max Weber<sup>10</sup>. Und gut möglich, dass vergleichbare Motive immer noch mit im Spiel sind, wenn die Gründer von Diensten wie etwa Facebook gar keinen echten Widerspruch wahrnehmen wollen in ihrem wirtschaftlichen Erfolgsstreben und caritativen Grundmotiven. Je präsenter missionarische Hintergründe in der Entwicklung des Internets sind, umso intrikater sind die Wechselwirkungen mit der anfangs nachvollzogenen Kulturkritik. Kann also sein, dass die aktuellen Vorwürfe einer Durchkapitalisierung von Kunst und Design nur vorwegnehmen, was uns in ihrer virtuellen Erneuerung bald bevorsteht, wenn es nicht schon längst wieder Realität geworden ist.

\*\*\*

Manchmal geht es in der Geistesgeschichte zu wie auf hoher See. Großdebatten erscheinen wie Riesentanker, die sich kaum mehr aufhalten lassen, wenn sie einmal ein Zeit lang

---

<sup>10</sup> Vgl. Max Weber, Die protestantische Ethik und der Geist des Kapitalismus, Tübingen 2016.

unterwegs waren. Selbst wenn die Motoren abgestellt werden, kann der Eindruck entstehen, sie führen noch Jahrzehnte weiter auf vorgegebenem Kurs. Es kann also gut sein, dass es auch in der Kontroverse um Autonomie in der Kunst und Funktionalität im Design noch lange so weiter geht wie bisher. Zynisch genug meinte der Wissenschaftshistoriker Thomas S. Kuhn einmal, die Vertreter veralteter Standpunkte würden nicht mehr überzeugt, sie stürben irgendwann einfach aus<sup>11</sup>.

Gelingt jedoch der Paradigmenwechsel, wie man es mit Kuhn sagen würde, erscheint manches weniger kompliziert. Das Design der smarten Gegenstände wird ornamentlos, schlichter, übersichtlicher: das müsste nicht gleich als ein Zeichen des Niedergangs gewertet werden. Man bräuchte die ästhetische Reduktion der Formen nicht verdachtsmäßig aufzuladen und als eine extreme Maßnahme der Anbiederung zu verstehen – so als sei ein offener Verzicht auf Schmuck eine letzte Finte des Designs, um Konsumenten erst recht aus der erotischen Reserve zu locken.

Es genügt demgegenüber festzustellen, dass ein Verlust an Raffinesse in der Gestaltung ein Anzeichen dafür ist, dass das Äußere der Dinge gar nicht mehr so wichtig ist wie bisher. Man belässt es bei Formen, die allseits bekannt und akzeptiert sind und damit auch nicht mehr geeignet, irgendeinen Anstoß zu erregen. Man nimmt das als gegeben, was einigermaßen klassisch daherkommt. Urformen der Gestaltung wie Quadrat und Kreis und goldener Schnitt werden sichtlich bevorzugt. Anleihen bei antiken Schönheitsidealen sind nicht von der Hand zu weisen. Der Aufwand an Gestaltung überhaupt erscheint zurückgefahren auf einen Umfang und ein Maß, wie man es sonst nur in vormodernen – oder zumindest vorindustriellen – Zusammenhängen verwirklicht sieht.

Aus der Normalisierung der Formen auf eine Beruhigung der Debatte zu schließen, wäre jedoch ganz falsch. Gestritten wird weiter, aber eben nicht mehr über Äußerlichkeiten, sondern operierend am Nerv unserer Fragestellung. Also dort, wo sich die Frage nach der Autonomie des Menschen oder seiner Zweckbeziehungen ursprünglich entscheidet: an der Qualität unserer zwischenmenschlichen Beziehungen. Insofern Letztere technisch modelliert und somit handhabbar werden, werden sie auch zu Plattformen einer neuen Auseinandersetzung. Zur Debatte steht dabei nichts weniger als die Architektur von Kommunikation und Kooperation. Zu entscheiden gilt es zuletzt, ob man sich dabei auf labyrinthisch verschlungenen Wegen bewegt oder aber auf gleicher Augenhöhe begegnen kann. Um solche Formen der Aufklärung wird es in Zukunft gehen.

---

<sup>11</sup> Vgl. Thomas S. Kuhn, Die Struktur wissenschaftlicher Revolutionen, Frankfurt am Main 1976, S. 31 ff.