

Alexander Grau

# Das Porträt: Daniel Martin Feige



© Privat

Prof. Dr. Daniel Martin Feige ist Philosoph. Doch zum Studium der Philosophie kam er über den Umweg des Jazz. Nachdem ihm die Anforderungen eines Studiums als Jazzpianist am Sweelinck-Konservatorium von Amsterdam auf Dauer zu einseitig gewesen waren, wechselte er zur Theorie und begann ein Studium der Philosophie, der Neueren Deutschen Literaturwissenschaft und Psychologie in Gießen. Nach seiner Promotion in Frankfurt am Main ging er an die Freie Universität Berlin und dann an die Staatliche Akademie der Bildenden Künste Stuttgart, wo er seit zwei Jahren eine Professur für Philosophie und Ästhetik innehat. In seiner Forschung hat sich Daniel Martin Feige mit der Philosophie des Jazz, des Designs und der Ästhetik von Computerspielen befasst. Im kommenden Jahr erscheint von ihm eine grundlegende Arbeit zur philosophischen Anthropologie. Zudem arbeitet er an einer Philosophie des Horrors.

„Ich wollte als Schüler Berufsmusiker werden, das war für mich relativ klar“, erzählt Daniel Martin Feige. „In der Schule habe ich fünf Jahre nichts anderes gemacht, als den ganzen Tag Klavier zu spielen und Kompositionslehre zu studieren“. Folgerichtig begann Feige nach seinem Abitur ein Studium als Jazzpianist am Sweelinck-Konservatorium von Amsterdam. Doch die Anforderungen eines Instrumentenstudiums sind mitunter sehr mechanisch. „Wenn man Klavier studiert, egal ob Jazz oder klassisch, sitzt man zwölf Stunden am Tag am Instrument.“ Aber den halben Tag in einer Übungskammer eingeschlossen zu sein, habe ihn auf Dauer nicht zufriedengestellt. Zudem habe ihm der Austausch gefehlt: „Anders als etwa in der neuen Musik ist der Jazz eine musikalische Praxis, die nicht so stark vom Diskurs lebt oder davon, sich darüber zu verständigen, was man da tut“, erinnert er sich. Angesichts der Anforderungen des Klavierstudiums sei es auch unmöglich gewesen, nebenbei anderen Interessen nachzugehen. Nach einem Jahr in Amsterdam beschloss Feige daher, sich der Theorie zuzuwenden. 1999 ging er für das Studium der Philosophie, der Neueren Deutschen Literaturwissenschaft und Psychologie nach Gießen.

„Meine Frage war damals, ob ich Physik oder Philosophie studiere. Und die ersten Jahre meines Philosophiestudiums habe ich in weiten Teilen bei Physikern gesessen. Für Gießen hatte ich mich ganz bewusst entschieden – wegen Philosophen wie Bernulf Kanitscheider beispielsweise, der sich damals viel mit der Chaostheorie und den Grundlagen moderner Physik beschäftigt hat.“ Entsprechend arbeitete Feige sich zu Beginn seines Studiums vor allem in die Wissenschaftstheorie ein.

In Gießen lernte er auch Martin Seel kennen, der damals einen Lehrstuhl an der Justus-Liebig-Universität innehatte und sich intensiv mit Fragen der Ästhetik beschäftigte. „Ich musste feststellen“, so Feige, „dass es Menschen gibt, die nicht aus der Kunstpraxis kommen, aber viel besser darüber reden können als Leute aus der Praxis.“

### Philosophie des Jazz

Im Jahr 2005 folgte Feige Martin Seel an die Johann Wolfgang Goethe-Universität Frankfurt und wurde dort mit seiner Arbeit *Kunst als Selbstverständigung* promoviert, in der er mithilfe einer aktualisierten Lesart von Hegels Ästhetik versucht, Kunstwerke als Medien zu begreifen, mit denen wir ein Verständnis von uns selbst gewinnen. „Ich hatte mich damals ausführlich mit den Debatten in der zeitgenössischen analytischen Ästhetik befasst, mit Arthur C. Danto etwa, Dominic McIver Lopes oder Noël Carroll. Und auch wenn diese Autoren meiner Meinung nach nicht recht haben: Von der Gründlichkeit ihrer Argumentation kann man aber sehr viel lernen.“

2009 ging Feige als Wissenschaftlicher Mitarbeiter an den Sonderforschungsbereich „Ästhetische Erfahrung im Zeichen der Entgrenzung der Künste“ der Freien Universität Berlin. Während der Berliner Zeit erschien auch seine viel beachtete Arbeit *Philosophie des Jazz*. Darin versucht Feige zu zeigen, dass Jazz und klassische europäische Kunstmusik näher bei-

sammen sind, als gemeinhin angenommen wird. Beide, auch der Jazz, seien in einen Traditionsrahmen gestellt, der Begriffe wie Interpretation oder Improvisation erst möglich mache. Auch der Werkbegriff beider Musiktraditionen liege nicht so weit auseinander, wie häufig betont. Vielmehr lasse sich auch etwas darüber lernen, was es heißt, musikalische Werke der klassischen Musik zu spielen, wenn man verstehe, wie Improvisationen funktionieren. „Die ungesicherte Natur der Improvisation im Jazz“, erläutert Feige, „gilt auch für die Interpretation der Werke klassischer Musik. Denn in den Partituren stecken nicht selbst die Interpretationen.“

Musik ist für Feige dabei etwas, was das rein Sinnliche übersteigt. „Musik fordert unsere begrifflichen Fähigkeiten.“ Allerdings stoßen diese an ihre Grenzen. Insgesamt, so der Philosoph, sei Kunst etwas, das zwar begrifflich gefasst werden könne, aber in diesem Reflexionsprozess nicht völlig aufgehe. „Ich glaube, dass Künste etwas artikulieren, was anders nicht artikuliert werden kann.“

## »Ich glaube, dass Künste etwas artikulieren, was anders nicht artikuliert werden kann.«

Der Reiz der Musik gegenüber anderen Künsten liege darin, dass in ihren Verkörperungen dieser problematische Charakter von Kunst besonders deutlich werde. In einer Symphonie etwa habe man es mit Formen zu tun, die man nicht begrifflich fassen oder übersetzen könne. Zwar habe auch ein Roman oder ein Gemälde einen Bedeutungsüberschuss, der sprachlich nicht einzuholen sei, genau diese Verschllossenheit der Kunst für den begrifflichen Zugang werde aber an der Musik besonders deutlich. „Das ist der einfache Grund dafür, dass sich die Philosophie mit der Musik immer besonders schwergetan hat.“

Was ein Kunstwerk ausmache, ein Gemälde ebenso wie einen Roman oder eine Symphonie, sei die Form, nicht ein bloß sinnliches Material. Damit verweise ein Kunstwerk nicht nur auf sein Material, sondern bringe, im Sinne Adornos, das zur Sprache, was in der Gesellschaft nicht zur Sprache komme.

Feige vertritt dementsprechend einen explizit nicht relativistischen Kunstbegriff. Nicht jeder Popsong, nicht jedes Spiel, nicht jedes Foto sei Kunst. „Das bedeutet allerdings nicht, dass ich derjenige bin, der das letztendlich zu beurteilen hat.“ Der Kunstbegriff sei letztlich ein Produkt der Verständigung und des gesellschaftlichen Austauschs und entsprechend dynamisch.

## »Man muss nicht jedes Computerspiel zum Kunstwerk erklären.«

### Philosophie der Computerspiele

„Leitmotiv meines Arbeitens in der Ästhetik“, erklärt Daniel Martin Feige, „ist es immer, zu schauen, ob man nicht durch einen Blick auf vermeintliche Randbereiche neue Antworten auf zentrale ästhetische Fragen bekommt.“ Jazz sei nach wie vor eine schwierige Kunst, die stellenweise immer noch auf Vorbehalte treffe, aber von der sich vieles für überkommene und unkontroverse Arten von Musik lernen lasse. Eine vergleichbare Herangehensweise führte Feige zu der Beschäftigung mit Computerspielen. Auch diese würden zumeist – ähnlich dem Jazz – als ästhetisch potenziell minderwertiger als andere Gegenstände und vor allem als randständig und andersartig als andere ästhetische Phänomene wahrgenommen, ähnelten diesen aber dennoch.

„Mein Buch über Computerspiele“, so Feige, „war somit der Versuch zu zeigen, dass diese Spiele ein interessantes, ernst zu nehmendes, neues ästhetisches Phänomen sind, das uns viel sagen kann. Es ist aber auch eine Untersuchung darüber, wie sich unsere ästhetischen Grundlagen verändern, wenn man durch ein neues Medium auf sie schaut.“

Denn kein Medium unterstehe einer eigenen, geschlossenen Logik, sondern stehe im Austausch mit anderen Medien: Musik sei bildlich durchsetzt, Literatur könne einen visuellen Charakter haben, Filme einen poetischen. Das Computerspiel habe daher zunächst nichts genuin Eigenständiges, auch die Interaktion nicht, sondern sei ein neues Medium im Spannungsfeld anderer Medien.

Das Buch sei mit der Intention entstanden, das Computerspiel als ästhetisches und kunstfähiges Medium ernst zu nehmen. Inzwischen sei dieser Versuch unumstritten. Die Herausforderung bestehe nunmehr darin, es sich nicht zu einfach zu machen und das Medium zu adeln. Computerspiele seien nicht an sich Kunst, es gebe aber Computerspiele, die man ernsthaft im Kunstkontext diskutieren könne. „Würde ich heute das Buch noch einmal schreiben, würde ich andere Akzente setzen und deutlicher betonen, dass viele Computerspiele auch stark ideologisch sein können. Man muss nicht jedes Computerspiel zum Kunstwerk erklären.“

Angesichts seines theoretischen Interesses ist es nicht verwunderlich, dass Feige selbst über Spielerfahrung verfügt: „Ich gehöre zu der Generation, die damit aufgewachsen ist“, erzählt der Wissenschaftler. „Ich habe da viele Sachen erlebt, die mich geärgert haben, aber auch Dinge, die ich ästhetisch unglaublich faszinierend fand, wie im Film oder in der Literatur auch.“

Feiges persönliches Lieblingsspiel ist *Jagged Alliance 2*, „ein Strategiespiel wie eine 80er-Jahre Actionfilmfantasie, die auf Schach trifft.“ Begeistert haben ihn auch die Spiele des Entwicklungsstudios Looking Glass wie die *System Shock*-Reihe. Von den kleineren Formaten hat ihn vor allem *Kentucky Route Zero* begeistert, „ein sehr bedeutsames Spiel“, wie Feige betont. „Der Witz von *Kentucky Route Zero* liegt nicht nur darin, dass es sehr narrativ ist und man nicht gewinnen und verlieren kann, sondern vor allem darin, dass es die Grenzen des Mediums in die Realität überschreitet. So kommt in dem Spiel etwa ein Theaterstück vor, das die Macher des Spiels als Stück eines fiktiven Autors tatsächlich veröffentlicht haben. In diesem Sinne ist das Spiel sehr selbstreflexiv.“

Fragwürdig an Spielen sei weniger die Gewalt, sondern die häufig implantierte Glücksspiellogik, die die Spieler immer wieder dazu anhielten, Zeit und Geld zu investieren. Die Gewalt sei unter ethischen Gesichtspunkten nicht das Problem, denn diese würde, wenn überhaupt, Gewalthandlungen eben nur darstellen. Was den ästhetischen Aspekt solcher Spiele angehe, so seien diese, gerade aufgrund ihrer Bewegung und ihrer überzogenen Gewalt, popkulturell bedeutsam, das mache sie aber noch nicht automatisch zu einem Kunstwerk. „Ich bin mir nicht sicher, ob *Quake* ein Kunstwerk ist. Auch *Tetris* nicht. Das zu behaupten, ist eine überzogene Reaktion von Game-Studies-Forschern. Nicht alles, was Spaß macht und erfolgreich ist, muss man in die Kunst eingemeinden.“ Dazu gehöre auch, dass nicht jedes Spiel unter die Meinungsfreiheit falle, denn genauso, wie es gewaltverherrlichende Schriften oder Filme gebe, genauso gebe es ohne Zweifel gewaltverherrlichende Spiele, über deren Indizierung ein ernsthafter Diskurs stattfinden müsse.

### Philosophie des Designs

Noch einmal vollkommen neu und anders stellt sich die Frage nach der Kunst im Zusammenhang mit Design. Auch hier beharrt Daniel Martin Feige auf einem nicht relativistischen Kunstbegriff und hebt zunächst einmal das Design von der Kunst ab. Nur weil ein Designerstück wie Dieter Rams' Schneewittchensarg im Museum stehe, sei es noch keine Kunst, sondern eben ein wichtiges oder epochemachendes Stück Design. „Ein zentraler Unterschied zwischen Design und Kunst ist, dass man sich bei Kunstwerken fragen kann, was das sein soll und wo es anfängt oder aufhört.“ Design hingegen sei zu etwas gut und dabei zumeist im Sinne von Lucius Burckhardt eben unsichtbar. Das heiße, es erfülle seinen Zweck und seine Funktion und falle erst dann auf, wenn es nicht mehr funktioniert.

„Der zentrale Gedanke meines Buches über die Philosophie des Designs ist daher“, so Feige weiter, „dass wir die Begriffe, die wir aus der ästhetischen Tradition haben – interessenloses Wohlgefallen, Zweckmäßigkeit ohne Zweck usw. –, nicht einfach auf Design anwenden können.“ Design sei zwar ästhetisch, funktioniere aber anders als die Kunst – gerade, weil es sich hier um funktionale Gegenstände handle.

Zugleich sei das Design nicht einfach eine Folge der Funktion, sondern werde in diesem Sinne aus der Funktion erarbeitet. Alle Stühle seien letztlich zum Sitzen da, aber man könne nicht über das Design von Stühlen sprechen, ohne über die Geschichte des Sitzens zu reden, die Geschichte von Stühlen und letztlich sogar über ethische Fragen. „Gegenstände bestimmen unser tägliches Handeln und haben daher immer auch eine moralische oder sogar politische Komponente. In der Designdebatte drückt sich das seit geraumer Zeit in Begriffen wie Critical Design oder Social Design aus.“

## »Kunst, die die Welt verbessern will, wird zur Ideologie. Umgekehrt beim Design. Design, das die Welt nicht verbessern möchte, wird Ideologie.«

Design geht für Daniel Martin Feige somit über die reine Form hinaus und bündelt zahlreiche andere, auch soziale Aspekte. Das hat, zu Ende gedacht, Konsequenzen. Denn umgangssprachlich könnte man etwa argumentieren, dass es nicht nur schöne Waffen gibt, vom schönen Kampfflugzeug bis zum schönen Gewehr, sondern dass gerade diese Gegenstände häufig eine gelungene Verbindung von ästhetischer Form und Funktionalität darstellen. Feige hält dem entgegen: „Ein schönes Jagdflugzeug kann es geben, wenn man es nicht als Designgegenstand begreift, sondern als eine visuelle Konstellation, als reine Form. Aber Design fängt für mich da an, wo es eben nicht reine Form ist.“ Und selbst dann könne man noch sagen, ein Gegenstand erfülle seine Funktion auf eine paradigmatische Weise, etwa eine Waffe, die besonders gut in der Hand liege. „Doch an diesem Punkt“, insistiert Feige, „beginnt die Kritik eines zu sehr rein funktional begriffenen Designs. Es geht eben nicht nur um den Entwurf eines ästhetischen und funktionalen Gegenstandes, sondern meiner Meinung nach auch immer um die Legitimität der Zwecke, für die der Gegenstand gebraucht wird.“ Viele Designer würden es sich – ähnlich den Spieleentwicklern – hier zu leicht machen: in der Illusion, die Zwecke ihrer Entwürfe irgendwie im Griff zu haben.

Doch auch in einem viel unspektakulärerem Sinne hätten Designer eine ethische Verantwortung: „Man kann nicht nicht designen“, betont der Wissenschaftler. Zugleich aber bestehe das Problem der ästhetischen Aufdringlichkeit einzelner Gegenstände, aber auch ihr kommerzieller Überredungscharakter, da Design eben immer auch Marketing und Kaufappell sei. Das gelte nicht zuletzt auch für das Design von Medien oder Medienplattformen wie etwa Facebook, die ihre eigentliche Funktion geradezu verschleiern und damit antiemanzipatorisch seien.

„Allerdings gab es im Design auch immer Gegenbewegungen, Autoren wie etwa Victor Papanek und seine Tradition, die für ein Design plädiert, das offenlegt, was es tut und auch dafür verantwortlich ist.“ Auch hier greife natürlich wieder die Branding-Logik, da mit dem Gedanken der Nachhaltigkeit wiederum ein Verkaufsargument kommuniziert werde, aber das Anliegen selbst sei wichtig. Zentrale Zukunftsfragen wie etwa die Mobilität bekämen wir nicht ohne einen angemessenen Blick auf Designfragen in den Griff. „An zentralen Stellen werden Objekte gefragt sein, die expliziter machen, dass sie nicht reibungslos funktionieren, sondern die ihre Gemachtheit auch ausstellen.“

Es sei, so Feige weiter, nicht per se ausgemacht, dass Design immer ideologisch sei. Man könne auch über ein Design nachdenken, das nicht einfach nur schöne Hochglanzprodukte produziere. Auch hier liege gegebenenfalls ein Unterschied zur Kunst: „Kunst, die die Welt verbessern will, wird zur Ideologie. Umgekehrt beim Design. Design, das die Welt nicht verbessern möchte, wird Ideologie.“

Ein Beispiel für beeindruckendes und gelungenes Design sind für Feige die Entwürfe der Mailänder Gruppe Memphis: „Das ist nicht mein Lieblingsdesign, aber was ich an diesen Gegenständen großartig finde, ist, wie in ihnen die ganze Lebensform der 1980er-Jahre aufscheint. Man sieht geradezu die Videos von Duran Duran, die Kleidung. Das ist zeitgeschichtlich toll, das sind aber auch markant verdrehte Gegenstände.“

Im aktuellen Design seien hingegen die politischen, sozialen und ökologischen Faktoren bestimmend. Auch wenn der Begriff problematisch sei, sei Social Design momentan das wichtigste Thema. „Das Design ist sehr politisch geworden. Ich bin skeptisch, ob es diesen Anspruch einlösen kann, aber das ist eine zentrale Entwicklung der letzten Jahre.“



Dr. Alexander Grau arbeitet als freier Kultur- und Wissenschaftsjournalist u. a. für „Cicero“, „NZZ“ und den Deutschlandfunk.