

Beseelte Dinge – Design aus der Perspektive des Animismus (#BookReview, german)

Der Titel kommt als vermeintliches Oxymoron daher. Seele und Ding? Das will nicht recht zusammen passen. Seele, das steht für Lebendiges, verweist auf den Bereich der Psyche, des Geistigen oder der Magie. Sie ist mit rationalen Mitteln nicht zu fassen, und schon gar nicht erst für die Wissenschaft greifbar. Dinge hingegen gelten als konkret, als haptisch und materiell. Im Gegensatz zum seelischen ist das dinghafte greif- und somit auch begreifbar.

Dass Dinge jedoch auch aktiv in unsere Handlungsprozesse eingreifen und dass vieles von dem, was wir glauben zu sein, mit der Welt des Gegenständlichen verknüpft ist, wird nicht erst seit Bruno Latour's *Akteur-Netzwerk-Theorie* heiß diskutiert. Als Jean Piaget sich in seiner entwicklungspsychologischen Forschung mit dem Thema „Animismus“ beschäftigt, ist er vor allem an der damit verbundenen Vorstellung einer „beseelten Dingwelt“ interessiert. Für Kinder im präoperationalen Stadium (zweites bis siebtes Lebensjahr) ist diese Vorstellung ganz selbstverständlich. Sie nehmen an, dass (eigentlich ja unbelebte) Dinge lebendig sind, und schreiben ihnen menschliche Eigenschaften zu.

Wann immer sich Forschung und Wissenschaft freilich mit dem Seelenbegriff auseinandersetzen, laufen sie stets auch Gefahr, schnell ins Esoterische abzudriften. Jedoch im zunehmenden Verlauf der technologischen Entwicklungen und gerade auch im Angesicht der fortschreitenden Digitalisierung gewinnt der Seelenbegriff in Bezug auf die Dingwelt wieder an Bedeutung. Und sei es als Repräsentant des Unbeschreibbaren, des nicht Fassbaren, dem zugleich eine Handlungsfähigkeit inne zu wohnen scheint.

Wie aber nun diesen beseelten Dingen auf den Grund gehen? Die Anatomen des 15. Jahrhunderts trennten auf der Suche nach dem sogenannten Seelenorgan leblose Menschenkörper auf, legten Organe frei und seziierten Gehirne. Jedoch vergeblich. Mit rein wissenschaftlichen Mitteln ließ und lässt sich die Seele und deren Verbindung zum menschlichen Leib nicht lokalisieren.

Zu Beginn des 21. Jahrhunderts stellt sich eine ähnliche Herausforderung: „Durch die zunehmende Vernetzung von Artefakten im sogenannten Internet der Dinge entstehen technologische Umwelten, die nur relational und nicht von Endgeräten aus begriffen werden können. Das Internet der Dinge ist durch Emergenz, Interdependenz und untereinander kommunizierende Artefakte bestimmt. Damit erinnert es an das seit der Antike bestehende Konzept einer Weltseele. Gemeint ist die Vorstellung eines beseelten Kosmos, in dem alles mit allem verbunden ist.“ (Dörrenbacher/Plüm S.11/12) Und tatsächlich scheinen im *Internet of Things* die Dinge – ähnlich wie Bestandteile eines lebendigen, evolutionären, miteinander verwobenen Organismus – eigenaktiv und autonom, also unabhängig vom Menschen zu existieren.

Das wirft Fragen auf. Wo verlaufen die Grenzlinien zwischen Mensch und Artefakt? Worin genau unterscheiden sie sich? Und worin bestehen ihre Gemeinsamkeiten? Die Suche nach Antworten stellt uns vor ganz neue, ethische, politische und nicht zuletzt gestalterische Herausforderungen. „Von der Angst vor einem Kontrollverlust über die Dinge, über die Sorge der Aufgabe menschlicher Subjektivität, bis hin zu der Frage, ob Artefakte rechtlich- moralisch verantwortet werden können“. (ebd.)

Denn soviel scheint klar: Von den Dingen selbst geht immer auch eine machtähnlicher Handlungsdruck aus, der mitunter schon in ihrem Herstellungsverfahren eingeschrieben ist. „Dinge bestimmen Haltungen, Vorstellungen, Gebrauchsweisen oder Gewohnheiten. Sie tun etwas, während man etwas mit ihnen tut“ (S.16)

Dass wir es also keineswegs mit einem passivem Werkzeug zu tun haben, scheint häufig weder den Nutzer/innen, noch den Gestalter/innen dieser Dinge bewusst zu sein. Sollte es aber.

Den Dingen auf den Grund zu gehen, ihre sozialen Funktionen und die mit ihnen einhergehenden Rollenbilder genauer zu inspizieren, könnte Aufgabe einer „Autopsie der Dinge“ (S. 153) sein, die nicht die menschliche Anatomie sezziert, sondern die dingliche zu verstehen versucht.

In ihrem Sammelband greifen Dörrenbächer und Plüm Kontroversen über die Handlungsfähigkeit von Dingen aus sozial- und kulturwissenschaftlichen Perspektiven auf und konfrontieren sie mit solchen der Designtheorie und -forschung. Denn die Frage, inwiefern ein Ding als beseelt verstanden werden kann, ist nicht zuletzt eine Gestaltungsfrage. Ist Beseeltheit gestaltbar oder vielmehr eine situative Erscheinung, die ereignisbezogen im Handeln zwischen Mensch und Artefakt entsteht? Fragen, die sich aus Perspektiven untersuchen und adressieren lassen.

Hartmut Böhme etwa spricht von einem „kulturellen Mechanismus“ als tradierten Handlungselementen, die diese Magie der Dinge überhaupt erst hervorrufen. Andreas Muxel ist aus der Perspektive der Medienkunst und des Interaction Designs vor allem an der Unberechenbarkeit und Widerständigkeit der Dinge interessiert, denen er einen häufig produktiven Effekt zuspricht.

Bei alledem wird auch deutlich: Eine Forschung nach der Seele der Dinge kann nicht über, sondern muss vielmehr in direkter Interaktion mit Dingen stattfinden. Denn ähnlich wie schon die Anatomen des 15. Jahrhunderts durch ihre Eingriffe in den menschlichen Körper keine Objektivierung der Seele erzielen konnten, muss die Annäherung an das nicht greifbare der Dingwelten womöglich gerade eben auf der subjektiven Ebene passieren.

Design und eine mit ihm einhergehende Forschung bietet sich hier unweigerlich als Medium an, in dem Fragen nach einer beseelten Umgangsweise mit Unbelebtem, im Unterschied zu anderen Disziplinen, zumindest angefasst werden können. Und vielleicht kommt es dabei ja einer neuen Form von Animismus, einem Techno-Animismus auf die Schliche.

Tom Bieling, Dezember 2016



Judith Dörrenbacher, Kerstin Plüm (Hg.)

Beseelte Dinge. Design aus der Perspektive des Animismus

Transcript Verlag ISBN 978-3-8376-3558-4

168 Seiten, 26.99 EUR

© 2016: Tom Bieling, DESIGNABILITIES Design Research Journal

Authors retain the rights to their articles, which are published by DESIGNABILITIES Design Research Journal with their permission. Any use of these materials provide proper citation to the author and DESIGNABILITIES.

Citation Information:

Bieling, Tom (2016): Judith Dörrenbächer / Kerstin Plüm (Hg.) Beseelte Dinge – Design aus der Perspektive des Animismus (#BookReview); DESIGNABILITIES Design Research Journal, December 5, 2016. <https://designabilities.wordpress.com/2016/12/04/beseelte-dinge-design-aus-der-perspektive-des-animismus-bookreview-german/>