

## Beseelte Dinge

Design aus Perspektive des Animismus

Bearbeitet von  
Judith Dörrenbächer, Kerstin Plüm

1. Auflage 2016. Taschenbuch. 168 S. Paperback

ISBN 978 3 8376 3558 4

Format (B x L): 14,8 x 22,5 cm

Gewicht: 270 g

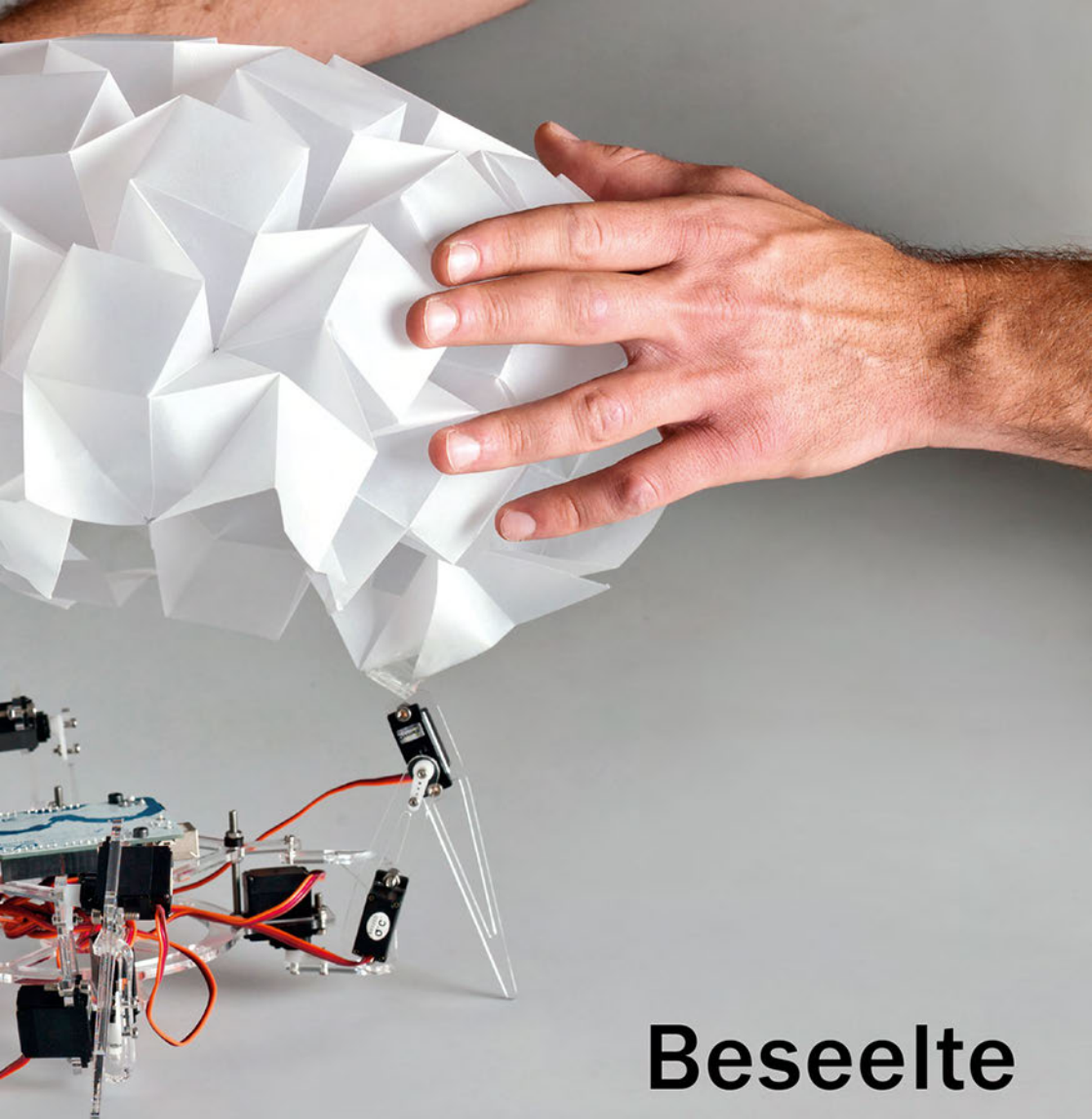
Weitere Fachgebiete > Kunst, Architektur, Design > Design: Allgemeines & Geschichte

schnell und portofrei erhältlich bei

The logo for beck-shop.de features the text 'beck-shop.de' in a bold, red, sans-serif font. Above the 'i' in 'shop' are three red dots of increasing size. Below the main text, 'DIE FACHBUCHHANDLUNG' is written in a smaller, red, all-caps, sans-serif font.

**beck-shop.de**  
DIE FACHBUCHHANDLUNG

Die Online-Fachbuchhandlung [beck-shop.de](http://beck-shop.de) ist spezialisiert auf Fachbücher, insbesondere Recht, Steuern und Wirtschaft. Im Sortiment finden Sie alle Medien (Bücher, Zeitschriften, CDs, eBooks, etc.) aller Verlage. Ergänzt wird das Programm durch Services wie Neuerscheinungsdienst oder Zusammenstellungen von Büchern zu Sonderpreisen. Der Shop führt mehr als 8 Millionen Produkte.



# Beseelte Dinge

**Design aus Perspektive  
des Animismus**

Judith Dörrenbächer,  
Kerstin Plüm (Hg.)

**[transcript]** Design

# Inhalt

---

## **Vorwort**

Kerstin Plüm | 7

## **Beseelte Dinge. Design aus Perspektive des Animismus**

Zur Einführung

Judith Dörrenbächer | 9

## **Agency, Performativität und Magie der Dinge**

Hartmut Böhme | 25

## **Der Aufstand der Dinge**

Andreas Muxel | 51

## **Design zwischen Anthropomorphismus und Animismus**

Mimesis als relationale Designpraxis

Judith Dörrenbächer | 71

## **Immanente Relationen**

Von der Handlungsmacht der Dinge zur

nicht-repräsentationalistischen Kunst und relationalem Design

Susanne Witzgall | 97

## **Acting Things**

Oder kann die Gestaltungsdisziplin von

den performativen Künsten lernen?

Judith Seng | 119

## **Beseelte Gegenstände oder intentionale Systeme?**

Ein Beitrag zur Handlungsfähigkeit der Dinge

Georg Kneer | 135

## **Autopsie der Dinge**

Dokumentation eines Workshops

Pina Dietsche und Judith Dörrenbächer | 153

## **Autorinnen und Autoren | 163**

# **Beseelte Dinge.**

## **Design aus Perspektive des Animismus**

Zur Einführung

---

*Judith Dörrenbächer*

Das Phänomen »Beseelter Dinge« scheint auf den ersten Blick paradox. So gilt die Seele als Metapher für das Leben. Dinge dagegen sind leblos. Je nach Diskurs und Kontext wird die Seele nicht nur mit Lebendigkeit in Verbindung gebracht, sondern verweist außerdem auf Psychisches, Geistiges oder Magisches. Unabhängig des großen Deutungsspielraumes haftet der Seele grundsätzlich etwas Unsichtbares, Unbegreifbares und Übernatürliches an. Sie entzieht sich dem identifizierenden Zugriff der modernen Wissenschaft und ist mit rationalen Mitteln nicht zu fassen. Dinge hingegen gelten dem wissenschaftlichen Verständnis nach als anschaulich, handfest und untersuchbar.

Das Paradox beseelter Dinge erfuhr gerade zu einer Zeit besonderes Interesse, als die moderne aufgeklärte und wissenschaftliche Haltung in der westlichen Welt zu dominieren begann. So beschäftigten sich im 19. und frühen 20. Jahrhundert Wissenschaftler der Ethnologie, Anthropologie und Psychologie erstmalig mit einem Phänomen, dass sie Animismus nannten.<sup>1</sup> Gemeint war die Vorstellung einer beseelten Dingwelt

---

**1** | Der Begriff Animismus geht auf Edward B. Tylor zurück, der ihn 1871 in seinem Werk »Primitive Culture« einführte. Vgl. Tylor, Edward Burnett: Die Anfänge der Cultur. Untersuchungen über die Entwicklung der Mythologie, Philosophie, Religion, Kunst und Sitte. Band I+II, Hildesheim: Olms 2005 (zuerst 1871). In der Psychologie wurde der Animismus unter anderem von Sigmund Freud und später von Jean Piaget thematisiert. Vgl. Freud, Sigmund: Totem und Tabu. Einige Übereinstimmungen im Seelenleben der Wilden und der Neurotiker, Hamburg: Fischer

oder ein beseelendes Verhalten unbelebter Phänomene. Zugeschrieben wurde Animismus Kindern, sogenannten »primitiven Völkern« und geistig nicht zurechnungsfähigen Menschen. Auch heute noch gilt es als unreif, naiv, esoterisch oder gar krankhaft, Unbelebtes als beseelt zu erachten. Der unscharfe Begriff der Seele wird schnell als unwissenschaftlich abgetan. Wenn er fern der Wissenschaften verwendet wird, ist er meist nur dem Menschen vorbehalten.

Aber insbesondere vor dem Hintergrund der aktuellen technologischen Entwicklung fällt auf, dass den Dingen doch etwas Unsichtbares aber Aktives – etwas Seelenähnliches – inne wohnt. Physisch und mental fassen und begreifen wir technologische Dinge immer seltener. Sie werden durch Miniaturisierung und Komplexität ähnlich unfassbar, wie uns die substanzlose Seele erscheint.<sup>2</sup> Die schwindende Begreifbarkeit schafft ganz neue Beziehungen, die wir mit den Dingen eingehen. Während wir ihre Oberflächen streicheln, betippen und wischen, entsteht eine neue eigenartige Nähe. Eine direkte Korrelation zwischen Nutzeraktion und Systemreaktion etwa, beispielsweise bei Smartphones und Tablets, schafft ein vermeintliches Verschmelzungsmoment zwischen Mensch und Ding. Es entsteht ein Zustand, der an das sogenannte magische Denken erinnert, das Jean Piaget bei kleinen Kindern identifizierte, die nicht zwischen dem inneren Selbst und der äußeren Welt unterscheiden können.<sup>3</sup> Wenn Nutzer sich darüber hinaus über Gesten aus der Ferne mit Dingen in Verbindung setzen, schwindet die körperlich erfahrbare Wider- und Gegenüberständigkeit der Dinge gänzlich und wandelt sich

---

1940 (zuerst 1913); Piaget, Jean: Das Weltbild des Kindes, Stuttgart: Klett-Cotta 2015 (zuerst 1926).

**2** | Dass materielle Körper schrumpfen und kaum mehr Auskunft über ihr Innenleben geben, zeichnete sich schon im 20. Jh. ab. Vilém Flusser etwa thematisierte in den 1990er Jahren die Miniaturisierung und Zunahme sogenannter »Undinge«, die den Nutzern »unbegreiflich« seien und in denen sie selbst »handlos« würden. Vgl. Flusser, Vilém: Dinge und Undinge, Phänomenologische Skizzen, München: Carl Hanser 1993. Gert Selle stellt bezüglich der Miniaturisierung für die Designforschung fest: »Wir sind gewohnt, das Gestaltete ansehen und anfassen zu können, um es zu untersuchen. Mit fortschreitender Digitalisierung funktioniert unser ›Begreifen‹ nicht mehr und beginnt das Unbegriffene uns zu irritieren.« Vgl. Selle, Gert: »Design from the Cloud«, in: form 261 (2015), S. 86.

**3** | Vgl. J. Piaget: Weltbild des Kindes, S. 255-256.

zu einer vermeintlich magischen Beziehung. Bei Interaktion, die rein auf der Anwesenheit des ›Nutzers‹, also unbewusst und über Sensorik funktioniert, wird immer undeutlicher, wo das Eigene aufhört und das Fremde beginnt und wer/was hier wen/was lenkt und steuert.<sup>4</sup>

Die zunehmende Lern- und Entscheidungsfähigkeit von technologischen Artefakten irritiert auf einer weiteren Ebene die Grenzen zwischen beseeltem Menschen und unbeseeltem Ding. Kühlschränke, die Einkäufe organisieren, Krankenbetten, die über medizinische Maßnahmen entscheiden und Autos, die Reiseziele antizipieren und eigenständig ansteuern, erinnern nicht nur an Science Fiction, sondern erzeugen außerdem Verhaltensweisen, die wir längst überwunden zu haben glaubten: eine beseelende Umgangsweise mit den Dingen. Es wird nicht mehr nur *über* Telefone kommuniziert, sondern direkt *mit* ihnen. Nutzer treten mit Dingen in einen Dialog und gehen emotionale Beziehungen mit ihnen ein.<sup>5</sup>

Nicht nur die einzelnen technologischen Dinge, sondern auch die gegenwärtigen technoökologischen Infrastrukturen irritieren die alte Vorstellung einer passiven Dingwelt.<sup>6</sup> 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.<sup>7</sup> Damit erinnert es an das seit der Antike bestehende Konzept einer Weltseele.

---

**4** | Vgl. Kaerlein, Timo: »Die Welt als Interface. Über gestenbasierte Interaktionen mit vernetzten Objekten«, in: Florian Sprenger/Christoph Engemann (Hg.), Internet der Dinge. Über smarte Objekte, intelligente Umgebungen und die technische Durchdringung der Welt, Bielefeld: transcript 2015, S. 137-159.

**5** | Das Phänomen emotionaler Verbundenheit mit einer künstlichen Intelligenz trieb der Regisseur Spike Jonze in dem Film »Her« auf die Spitze. Hier verliebt sich der Protagonist Theodore Twombly in ein anthropomorphes Betriebssystem.

**6** | Die Kombination von Vernetzung und Neuverteilung von Rechenkraft veranlasste den Medienwissenschaftler Erich Hörl dazu, die gegenwärtige Sinnkultur als eine allgemein-ökologische zu beschreiben. Vgl. Hörl, Erich: »Die technologische Bedingung. Zur Einführung«, in: Erich Hörl (Hg.), Die technologische Bedingung. Beiträge zur Beschreibung der technischen Welt, Berlin: Suhrkamp 2011, S. S.32.

**7** | Zum Internet der Dinge vgl. Sprenger, Florian/Engemann, Christoph (Hg.): Internet der Dinge. Über smarte Objekte, intelligente Umgebungen und die technische Durchdringung der Welt. Bielefeld: transcript 2015.

Gemeint ist die Vorstellung eines beseelten Kosmos, in dem alles mit allem verbunden ist.<sup>8</sup> Und tatsächlich scheinen im Internet der Dinge die Dinge – ähnlich wie Bestandteile eines lebendigen, zusammenhängenden Organismus – eigenaktiv und unabhängig vom Menschen zu existieren.

Durch diesen Wandel der Dingwelt und die scheinbare Grenzverwischung zwischen beseelt und unbeseelt, entstehen zahlreiche neue ethische, politische und selbstverständlich auch 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<sup>9</sup> – es bestehen Unklarheiten über Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen Mensch und Artefakt und Grenzziehungen bedürfen neuer Diskussion.

Vor dem Hintergrund dieser anskizzierten technologischen Entwicklungen, aber womöglich auch bedingt durch globale sozioökologische Komplexitäten, wird seit einigen Jahren in den Geistes- und Kulturwissenschaften der Versuch nicht-anthropozentrischen Denkens populär. Theorien wie die Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT), die Objektorientierte Ontologie (OOO) oder der Agentielle Realismus stellen in diesem Zusammenhang prominente und kontrovers diskutierte Ansätze dar. Sie schlagen Konzepte vor, die ohne die moderne Vorstellung eines autonomen Menschen auszukommen versuchen.

In diesem Zusammenhang erfährt auch der Animismus erneute Aufmerksamkeit. In der Anthropologie und Ethnologie etwa kommen seit den späten 1980er Jahren neue Studien auf.<sup>10</sup> Diese verhandeln unter der

---

**8** | Vgl. Zachhuber, Johannes: »Weltseele«, in: Joachim Ritter/Karlfried Gründer/Gottfried Gabriel (Hg.), *Historisches Wörterbuch der Philosophie*. Band 12, Basel: Schwabe 2004, S. 516-521.

**9** | So wird sogar aus juristischer Perspektive diskutiert, inwiefern Maschinen als verantwortungsfähig erachtet werden können. Vgl. Matthias, Andreas: *Automaten als Träger von Rechten*, Berlin: Logos 2010.

**10** | Philippe Descola gilt als einer der ersten, der den Animismus neu und nicht denunzierend betrachtete. Vgl. Descola, Philippe: »Societies of nature and the nature of society«, in: Adam Kuper (Hg.), *Conceptualizing Society*, London/NY: Routledge 1991, S. 107-126. Auf seine Revision folgten zahlreiche weitere anthropologische Untersuchungen. Vgl. u.a. Bird-David, Nurit: »Animismus«

Bezeichnung Neuer Animismus amoderne Weltbilder, die nicht auf der kategorischen Objekt-Subjekt-Trennung basieren. Der Animismus wird hier nicht mehr als Abjekt zur Abgrenzung von Anderen oder als Irrglaube verstanden, sondern als andersartige Ontologie, die auf lernbaren Praktiken basiert. Praktiken oder Aktionsformen indigener Völker, die die Theoriker des Neuen Animismus identifizieren, dienen der Verhandlung von Relationen und Grenzen in einer Welt, die potenziell aus unzähligen unterschiedlichen Subjekten besteht. Die Studien des Neuen Animismus nehmen den Animismus insofern ernst, als sie einen gleichberechtigten Dialog zwischen westlichen und indigenen Ontologien anstreben. Der Animismus wird aber nicht im Sinne des Kulturrelativismus einfach nur akzeptiert, sondern als ein provokant anderer Ansatz erachtet, der unser (post)modernes Denken tatsächlich wandeln kann.<sup>11</sup> Dabei werden die Weltbilder anderer Kulturen allerdings auch nicht als richtig glorifiziert. Es geht nicht darum, den Animismus in irgendeiner Form wieder einzuführen. Dies ist aus Perspektive des Neuen Animismus sowieso unmöglich, da Animismus in jeder Gesellschaft existiert und nie nicht existierte und grundsätzlich nicht nicht existieren kann. Anselm Franke, der vor wenigen Jahren mittels einer prominenten Ausstellungsserie den Animismus aus kunstwissenschaftlicher Perspektive beleuchtete,<sup>12</sup>

---

*revisited: Personenkonzept, Umwelt und relationale Epistemologie*«, in: Albers/Franke, Animismus. Revisionen der Moderne (2012), S. 19-52; Hornborg, Alf: »Animismus, Fetischismus und Objektivismus als Strategien der Welt(v)erkenntnis«, in: Albers/Franke, Animismus. Revisionen der Moderne (2012), S. 55-64; Ingold, Tim: *The perception of the environment. Essays on Livelihood, Dwelling & Skill*, London/NY: Routledge 2000; Viveiros de Castro, Eduardo: »Perspektiventausch. Die Verwandlung von Objekten zu Subjekten in indianischen Ontologien«, in: Albers/Franke, Animismus. Revisionen der Moderne (2012), S. 73-93; Willerslev, Rane: *Soul Hunters. Hunting, Animism, and Personhood among the Siberian Yukaghirs*, Berkeley: University of California Press 2007.

**11** | Vgl. R. Willerslev: *Soul Hunters*, S. 183-184.

**12** | Frankes mehrteilige Ausstellungsprojekt zum Animismus wurde u.a. in Antwerpen (2010), Bern (2010), Wien (2011-2012) und Berlin (2012) gezeigt und von mehreren Publikationen begleitet. Vgl. Franke, Anselm: *Animism. Volume I.*, Berlin: Sternberg Press 2010; Folie, Sabine/Franke, Anselm (Hg.): *Animismus. Moderne hinter den Spiegeln*, Köln: Walther König 2011. Albers, Irene/Franke, Anselm (Hg.): *Animismus. Revisionen der Moderne*, Zürich: Diaphanes 2012.



stellt in diesem Zusammenhang fest: »Es gibt keine animistischen und nicht-animistischen Gesellschaften, und es kann sie auch nicht geben. Es gibt nur verschiedene Arten der Organisation von Differenzen und des Umgangs mit Grenzen, die wiederum verschiedene Arten der Kanalisierung des Animismus und des Umgangs mit dem Ausgeschlossenen und nicht Äußerungsberechtigten nach sich ziehen.«<sup>13</sup>

Der Begriff Animismus wird und wurde nicht nur in der Anthropologie neu thematisiert, sondern findet gegenwärtig auch in der Wissenschaftsphilosophie und der Feminismusdebatte verstärkte Aufmerksamkeit. In den Medienwissenschaften wird Animismus schon seit einigen Jahren als Phantasma und Phänomen technologischer Umwelten untersucht.<sup>14</sup> Hier wird erörtert, inwiefern gegenwärtig eine Art »Techno-Animismus« Einzug hält.<sup>15</sup> Verwandt mit der medienwissenschaftlichen Auseinandersetzung, finden Theorien zum Animismus auch in den Designwissenschaften und in der Designforschung erste Beachtung – schließlich ist das Design zunehmend mit der Konzeption und Gestaltung der schon erwähnten quasi-beseelten Dinge und Umwelten kon-

---

**13** | Franke, Anselm: »Jenseits der Wiederkehr des Verdrängten«, in: Folie/Franke, Animismus. Moderne hinter den Spiegeln (2011), S. 26.

**14** | Zur mediengeschichtlichen Perspektive vgl. Hörl, Erich: Die heiligen Kanäle. Über die archaische Illusion der Kommunikation, Zürich/Berlin: diaphanes 2005. Für eine Auseinandersetzung mit Magie, Übernatürlichem und Okkultismus im Zusammenhang mit Technologie vgl. Gell, Alfred: »The Technology of Enchantment and the Enchantment of Technology«, in: Jeremy Coote/Anthony Sclton (Hg.), Anthropology, Art, and Aesthetics, Oxford: Univ. Press 1992, S. 40-63; Thacker, Eugene: »Vermittlung und Antivermittlung«, in: Erich Hörl (Hg.), Die technologische Bedingung. Beiträge zur Beschreibung der technischen Welt, Berlin: Suhrkamp 2011, S. 306-332. Für eine Auseinandersetzung mit der Agency von Medien und einer Verknüpfung von Ethnologie und Medienwissenschaften vgl. auch Schüttpehl, Erhard/Thielmann, Tristan (Hg.): Akteur-Medien-Theorie. Bielefeld: transcript 2013. Im Zusammenhang des Aufkommens von RFID spricht außerdem Hayles über »animistic environments«. Vgl. Hayles, Katherine: »RFID: Human Agency and Meaning in Information-Intensive Environments«, in: Jörgen Schäfer/Peter Gendolla (Hg.), Beyond the Screen, Bielefeld: transcript 2010, S. 98.

**15** | Der Begriff »Techno-Animismus« wurde von dem Kulturkritiker Erik Davis geprägt. Vgl. Davis, Erik: TechGnosis. Myth, Magic, and Mysticism in the Age of Information, Berkeley: North Atlantic Books 2015 (zuerst 1994).

frontiert. Designwissenschaftler identifizieren ein partnerschaftliches, beseelendes Nutzerverhalten gegenüber technologischen Artefakten.<sup>16</sup> Außerdem beschäftigen sich Designforscher mit Animismus im Sinne von Animiertheit. Ziel dieser Auseinandersetzung ist die Analyse und Entwicklung interaktiver, quasi-intelligenter, technologischer Artefakte. Es wird beispielsweise erforscht, wie sich Technologie gestalterisch animieren lässt, um damit intuitive Interaktionen zu optimieren.<sup>17</sup> Darüber hinaus bestehen designtheoretische Ansätze, die sich im Sinne des anthropologischen Neuen Animismus mit Relationalität, Verwobenheit, Eigendynamik materieller Phänomene und Beseelung durch Handlung beschäftigen.<sup>18</sup> Hier sind nicht die technologischen Dinge »an sich«

---

**16** | Die Designausstellung »Talk to Me« (MoMA), kuratiert von Paola Antonelli, zeigt aus gestalterischer Perspektive Dinge, die mit Nutzern und anderen Dingen sprechen, schreiben, Entscheidungen fällen und damit lebendig erscheinen. Vgl. Antonelli, Paola (Hg.): *Talk to me. Design and Communication between People and Objects*, New York: Museum of Modern Art 2011. Brenda Laurel beschäftigt sich mit Pervasive Computing und Animismus und versteht »Designed Animism« als Möglichkeit menschliche Unverbundenheit mit der Welt zu überwinden. Laurel, Brenda: »Designed Animism«, in: Thomas Binder/Jonas Löwgren/Lone Malmberg (Hg.), *(Re)searching the digital Bauhaus*, London: Springer 2009, S. 252-274.

**17** | Animismus wird in diesem Fall meist als Metapher oder Projektion verstanden, was an alte Animismustheorien des 19. Jh. erinnert und von den Positionen des Neuen Animismus deutlich abgelehnt wird. So wird etwa beschrieben, wie Dinge aufgrund ihrer rational nicht erfassbaren Komplexität fälschlicherweise beseelt würden und Technologie somit wirke, »als ob« sie beseelt sei. Vgl. u.a. Kuniavsky, Mike: »Animist User Expectations in a Ubicomp World. A position paper for »Lost in Ambient Intelligence«, 2007; Allen, Philip van/Mcveigh-Schultz, Joshua: »AniThings: Animism and Heterogeneous Multiplicity«, in: CHI 13 Conference on Human Factors in Computing Systems Paris, France, April 27 - May 02, New York: ACM 2013, S. 2247-2256.

**18** | Betti Marenko macht anthropologische Theorien für die Designwissenschaft und zur Beschreibung von Interaction Design fruchtbar. Sie zeigt auf, dass Beseeltheit nicht etwas ist, was Dinge haben, sondern in der Interaktion entsteht. Vgl. Marenko, Betti: »Neo-Animism and Design. A New Paradigm in Object Theory«, in: *Design and Culture* 6 (2014), S. 219-241. Zur gestalterischen Perspektive auf die gegenwärtige Neubewertung von Materialität als eigendynamischer Akteur vgl. Witzgall, Susanne/Stakemeier, Kerstin (Hg.): *Macht des Materials/Politik der*

Fokus der Überlegung, sondern komplexe Gefüge ganz unterschiedlicher, auch analoger Entitäten. Diese Ansätze bauen auf der Überlegung auf, dass die Technologisierung der Dingwelt offensichtlich macht, was auch bei nicht-technologisierten Dingen gilt: Wir hantieren nicht mit passivem Werkzeug. Von allen Dingen geht auch eine formative Macht aus. Dinge bestimmen Haltungen, Vorstellungen, Gebrauchsweisen oder Gewohnheiten. Sie tun etwas, während man etwas mit ihnen tut, auch wenn wir als Gestalter ihnen ihre Aktivität selten zugestehen. In jenen design-erischen und designtheoretischen Ansätzen, die auch in diesem Band dominieren, werden Kontroversen über Handlungsfähigkeit und Agency von Dingen aus den Kultur- und Sozialwissenschaften aufgegriffen, designwissenschaftlich thematisiert und etwa durch die Gestaltung von Szenarien, Handlungsfeldern und offenen Experimenten zur Diskussion gestellt.

Der vorliegende Sammelband »Beseelte Dinge – Design aus Perspektive des Animismus« ist Ergebnis der gleichnamigen Tagung, die am 10.07.2015 am Fachbereich Design der Hochschule Niederrhein in Krefeld stattfand. Selbstverständlich verfolgt die Publikation nicht das Ziel einer Einführung und erhebt ebenso wenig den Anspruch, einen repräsentativen Überblick über die Theorien des Animismus, Neuen Animismus oder Techno-Animismus zu geben. Wie die Überlegungen der Autoren zeigen, schafft der Begriff der Beseeltheit hingegen eine produktive Unschärfe. Die heterogenen Beiträge bilden die Vielfalt der Untersuchungs- und Ansatzmöglichkeiten zum Phänomen der Beseeltheit für das Design ab und sind als Forschungseinblicke in Theorie und Praxis zu verstehen.

**Hartmut Böhme** macht aus kulturwissenschaftlicher Perspektive deutlich, dass der Animismus kein Phänomen ist, das man in fremden Kulturen erforschen müsste. Seine literarischen Beispiele und Alltagsbeobachtungen zeigen: Beseelte und magische Dinge sind Teil der westlichen Kultur. Böhme thematisiert Dinge, die sich entziehen, Widerstand

---

Materialität, Zürich/Berlin: diaphanes 2014. Eine direkte Verknüpfung zwischen Neuem Animismus und gestalterischem Schaffen, stellt außerdem der Anthropologe Tim Ingold her, indem er Erkenntnisse aus seiner ethnografischen Feldforschung für die Design- und Kunstwissenschaften fruchtbar macht. Vgl. Ingold, Tim: *Making. Anthropology, archaeology, art and architecture*, Oxford: Routledge 2013.

leisten, ihre Nutzer demütigen oder sich selbstständig machen. In den von ihm vorgestellten Gedankenspielen wird die menschliche Abhängigkeit und Bedingung von Dingen offensichtlich. Böhme interessiert darüber hinaus insbesondere das Magische der Dinge. In diesem Zusammenhang kommt er auch auf die Ware und den Fetisch als »magische Attraktoren« zu sprechen. Paradoxerweise seien Konsumenten heute »desillusioniert und illusioniert zugleich«. Sie hätten den Schein der Ware längst enthüllt und seien ihm doch verfallen. Böhme verweist hier nicht nur explizit auf die Rolle von Designern als Konstrukteure des Magischen, sondern auch auf die beseelende Kraft von Handlungen, er nennt diese im Fall der Ware »consuming acts«. Die Magie der Dinge, so eine Hauptthese Böhmes, muss durch Aktionen immer wieder erhalten und erneuert werden. Sie ist ein konstruierter »kultureller Mechanismus« und doch keine reine Illusion.

Den Medienkünstler und Professor für Interaction Design **Andreas Muxel** interessiert das materielle Eigenleben der Dinge und dessen Bedeutung für den Gestaltungsprozess in einer digital-analogen Welt. Sein Beitrag basiert insbesondere auf der Auseinandersetzung mit gestalterischen Arbeiten, die er mit seinen Studierenden entwickelte. Mit ihnen untersuchte er etwa, wie sich Kommunikationsformen zwischen Mensch und Maschine neu gestalten lassen. Dabei interessierte die Frage, wie Inhalte, die für den Nutzer gar nicht oder nur rational verständlich sind – etwa die binäre Logik digitaler Informationen – physisch und emotional erfahrbar werden können. In den studentischen Arbeiten werden nicht nur immaterielle Prozesse materiell, sondern erscheinen Artefakte außerdem lebendig und beseelt. Doch Muxel nimmt Abstand von der Idee, dass Designer Dingen auf autoritäre Weise Leben einhauchen könnten. Immer wieder drehen sich seine Überlegungen um Fragen nach Kontrolle und Kontrollverlust. Ist das Programmieren von Dingen eine Form anthropozentrischer Machtausübung? Doch gerade weil gegenwärtig nicht mehr nur Maschinen, sondern bereits Materialien selbst programmierbar sind, sei eine Berücksichtigung der immanenten Eigenschaften des Materials fundamental, so Muxel. Statt Material als passives Vehikel im menschbestimmten Gestaltungsprozess anzusehen, plädiert er für offene Experimente und »Co-Kreation« mit Material. Gerade Hingabe und Kontrollverlust im analogen Raum und Aufmerksamkeit auf Widerständigkeit und Unberechenbarkeit der Dinge, schaffen eine produktive Haltung für das Interaction Design.

**Judith Dörrenbächer** identifiziert in gegenwärtigen Designprojekten und -workshops zahlreiche Versuche der experimentellen Empathie mit nicht-menschlichen Entitäten. Naturphänomene aber auch technologische Artefakte werden versuchsweise subjektiviert. Dörrenbächer fragt nach den Ursachen, Potenzialen aber auch Grenzen derartig irrationaler Ansätze. Ihre Auseinandersetzung mit Theorien des Neuen Animismus zeigt auf, dass es im Animismus nicht darum geht, an eine menschenähnliche Seele der Dinge zu glauben. Vielmehr wird eine Form des Wissens durch Subjektivierung praktiziert. Explizit die von Rane Willerslev erforschte animistische Praxis »Mimesis« lässt darauf schließen, dass der Perspektivwechsel im empathischen Einfühlen und Nachahmen nicht nur eine verbindende, sondern auch eine trennende Funktion besitzt. Mit Blick auf die animierte und anthropomorphe Dingwelt, die uns zunehmend umgibt, könnte die Nachahmung, so die Überlegung, als Strategie der Abgrenzung dienen, die es uns außerdem ermöglicht, Dinge moralisch ansprechbar zu machen. Dörrenbächer begreift ihren Beitrag als Auftakt für eine weiterführende Forschung und schließt ihn mit Thesen, die zu einer anschließenden designwissenschaftlichen Auseinandersetzung aufrufen.

**Susanne Witzgall** geht der Frage nach, wie in einer Welt verteilter Handlungsfähigkeit, verantwortungsvolles menschliches Handeln gedacht und praktiziert werden kann. Sie thematisiert damit eine Frage, die gerade für das Design, das schließlich immer auch unter ethischen Gesichtspunkten bewertet wird, eine hohe Relevanz hat. Witzgalls Ansatz basiert auf einer Diskussion der Theorien und Paradoxien des sogenannten Neuen Materialismus und der Objektorientierten Ontologie. Sie argumentiert mit Karen Barad und Brian Massumi, dass nicht unabhängige Relata »äußere Relationen« hervorbringen, sondern »immanente Relationen« alles Sein und Werden der Welt bestimmen. Vor diesem Hintergrund kann alles als Akteur begriffen werden, was in einem Kraftfeld immanenter Relationen wirkt – also auch jedes Ding. Dieses Denken irritiert fundamental das moderne Konzept von selbstbestimmter, menschlicher Verantwortungsfähigkeit. Doch laut Barad bedeute der Verlust intentionaler Verantwortlichkeit nicht die Aufgabe derselben. Verantwortlichkeit sei zwar nicht frei wählbar aber gerade aus diesem Grund, bzw. da Menschen nur mit und durch andere Entitäten gemeinschaftlich existierten und Teil eines Kraftfeldes seien, bestünde grundsätzlich eine Mitverantwortung für Andere. Am Beispiel einer Arbeit der Künstlerin Nora Schulz ver-

deutlicht Witzgall wie Zusammengehörigkeiten zwischen Akteuren und die nicht-menschliche Perspektiven erprobt und erkundet werden können. Ihre Überlegungen zu diesem Modellexperiment überträgt Witzgall auf das Design. Ein »relationales Design«, so die Begriffsschöpfung von Witzgall, sei sich über die Involvierung mit dem eigenen Umfeld bewusst und mache sich offene Experimente zunutze, um auf deren Basis verantwortungsvolle Designentscheidungen treffen zu können.

Wie diese offenen Experimente für ein relationales Design funktionieren könnten, zeigen die praktischen Arbeiten der Designerin **Judith Seng**. Seng untersucht, welche Qualitäten der performativen Künste sich für das Design nutzbar machen lassen und kreiert für ihre Forschung Szenarien, in denen unterschiedliche menschliche und nicht-menschliche Akteure probeweise miteinander interagieren. Seng denkt den gestalterischen Produktionsprozess als Choreografie und initiiert ihn auf Bühnen. Für diesen Tagungsband beschreibt und analysiert sie ihre Arbeit »Acting Things«, die aus aufeinander aufbauenden Teilstücken besteht. Die Experimente verdeutlichen, wie Prozesse, Konflikte und Verhandlungen provoziert werden können und damit gestaltbar werden. In ihnen werden Grenzen, etwa zwischen Zuschauer und Akteur oder zwischen animiertem Material und animierendem Gestalter, irritiert und neu ausgehandelt. Die Rolle des Designers ähnelt bei der emergenten Prozessgestaltung der eines Gärtners, so Seng. Der Designer kann günstige Bedingungen schaffen, ist aber nicht in der Lage minutiös zu planen. Er muss mit einem Kontrollverlust umgehen lernen. Ähnlich wie Witzgall thematisiert auch Seng das Potenzial von Modellen und bezeichnet Experimente wie die ihren, als »dynamische Prototypen«. Diese Prototypen seien dadurch gekennzeichnet, dass sie dem Alltag enthoben und dennoch Teil desselben sind. Damit weist Seng auch indirekt auf ein Potenzial des Designs hin: Schließlich ist es fundamentaler Wesenszug des Designs im Realraum außerhalb von geschützten Kulturräumen wirksam zu werden.

**Georg Kneer** beschreibt die zunehmende technische Animiertheit der Dinge nicht nur als neue Herausforderung für die Designpraxis, sondern ebenso für die Designtheorie. Interagierende und intelligente Apparate provozierten die Suche nach neuen Leitsätzen für die Gestaltung. Kneer erachtet in diesem Zusammenhang die Ansätze des Neuen Animismus oder der Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT) allerdings nicht als hilfreich. In seinem Beitrag nimmt er vorerst eine scharfe Kritik an diesen Theorien vor, um anschließend den philosophischen Naturalismus als schlüssi-

geren anti-dualistischen Ansatz vorzustellen. Dem monistischen Konzept nach sei alles Existente – auch der Geist, auch die Kultur, auch der Mensch – Teil der Natur und in erster Linie auf gleiche Weise physikalisch zu begreifen. Darüber hinaus – Kneer argumentiert mit dem Philosophen Daniel Dennett – ließen sich bestimmte Entitäten auch aus intentionaler Perspektive erklären. Hier müsse ebenfalls nicht strikt zwischen menschlichen und nicht-menschlichen Wesen unterschieden werden. Denn nicht nur der Mensch sei ein Wesen mit Geist. Intelligentes Verhalten fände sich ebenso bei technischen Artefakten. Wichtig sei allerdings, diesen Geist nicht – wie es im Animismus passiere – als immaterielle Seele, sondern als ein »verkörpertes kognitives System« zu begreifen, so Kneer. Nur Wesen und Dingen mit einem komplexen und intelligenten Verhalten ließe sich sinnvoll Handlungsfähigkeit zuschreiben. Kneer kritisiert in diesem Zusammenhang den Handlungsbegriff der ANT, der, auf alle Wesen angewendet, nur eine kausale Wirkmächtigkeit meinen könne. Er argumentiert letztlich mit Dennett, dass sich nur sogenannten »intentionalen Systemen« gewinnbringend Wünsche und Überzeugungen zuschreiben ließen und leitet aus dessen naturalistischen Konzept den Designleitsatz »Form Follows Intention« ab.

Der Sammelband schließt mit der Dokumentation eines Workshops mit dem Namen »Autopsie der Dinge«, der mit Studierenden der Hochschule Niederrhein am Fachbereich Design stattfand und von Pina Dietzsche und Judith Dörrenbächer geleitet wurde. Während des Workshops machten sich Studierende, ähnlich wie es in der Renaissance bei der anatomischen Suche nach dem Seelenorgan geschah, in acht Experimenten auf die Suche nach einer Seele der Dinge. Die Ergebnisse des Workshops wurden während der Tagung in einer Ausstellung präsentiert und sind damit, wie jeder einzelne hier veröffentlichte Beitrag, Teil von »Beseelte Dinge – Design aus Perspektive des Animismus«.

## LITERATUR

- Albers, Irene/Franke, Anselm (Hg.): Animismus. Revisionen der Moderne, Zürich: Diaphanes 2012.
- Allen, Philip van/Mcveigh-Schultz, Joshua: »AniThings: Animism and Heterogeneous Multiplicity«, in: CHI 13, Conference on Human Factors in Computing Systems Paris, France, April 27 – May 02, New York: ACM 2013, S. 2247-2256.
- Antonelli, Paola (Hg.): Talk to me. Design and Communication between People and Objects, New York: Museum of Modern Art 2011.
- Bird-David, Nurit: »Animismus« *revisited*: Personenkonzept, Umwelt und relationale Epistemologie«, in: Albers/Franke, Animismus. Revisionen der Moderne (2012), S. 19-52.
- Davis, Erik: TechGnosis. Myth, Magic, and Mysticism in the Age of Information, Berkeley: North Atlantic Books 2015 (zuerst 1994).
- Descola, Philippe: »Societies of nature and the nature of society«, in: Adam Kuper (Hg.), Conceptualizing Society, London/NY: Routledge 1991, S. 107-126.
- Flusser, Vilém: Dinge und Undinge. Phänomenologische Skizzen, München: Carl Hanser 1993.
- Franke, Anselm: Animismus. Volume I. Sternberg Press: Berlin 2010.
- Franke, Anselm: »Jenseits der Wiederkehr des Verdrängten«, in: Folie/Franke, Animismus. Moderne hinter den Spiegeln (2011), S. 19-36.
- Folie, Sabine/Franke, Anselm (Hg.): Animismus. Moderne hinter den Spiegeln, Köln: Walther König 2011.
- Freud, Sigmund: Totem und Tabu. Einige Übereinstimmungen im Seelenleben der Wilden und der Neurotiker, Hamburg: Fischer 1940 (zuerst 1913).
- Gell, Alfred: »The Technology of Enchatment and the Enchatment of Technology«, in: Jeremy Coote/Anthony Sehlton (Hg.), Anthropology, Art, and Aesthetics, Oxford: Univ. Press 1992, S. 40-63.
- Hayles, Katherine: »RFID: Human Agency and Meaning in Information-Intensive Environments«, in: Jörgen Schäfer/Peter Gendolla (Hg.), Beyond the Screen, Bielefeld: transcript 2010, S. 95-122.
- Hörl, Erich: Die heiligen Kanäle. Über die archaische Illusion der Kommunikation, Zürich/Berlin: diaphanes 2005.



- Hörl, Erich: »Die technologische Bedingung. Zur Einführung«, in: Erich Hörl (Hg.), *Die technologische Bedingung. Beiträge zur Beschreibung der technischen Welt*, Berlin: Suhrkamp 2011, S. 7-53.
- Hornborg, Alf: »Animismus, Fetischismus und Objektivismus als Strategien der Welt(v)erkenntnis«, in: Albers/Franke, *Animismus. Revisionen der Moderne* (2012), S. 55-64.
- Ingold, Tim: *The Perception of the Environment. Essays on Livelihood, Dwelling & Skill*, London/NY: Routledge 2000.
- Ingold, Tim: *Making. Anthropology, Archaeology, Art and Architecture*, Oxford: Routledge 2013.
- Kaerlein, Timo: »Die Welt als Interface. Über gestenbasierte Interaktionen mit vernetzten Objekten«, in: Florian Sprenger/Christoph Engemann (Hg.), *Internet der Dinge. Über smarte Objekte, intelligente Umgebungen und die technische Durchdringung der Welt*, Bielefeld: transcript 2015, S. 137-159.
- Kuniavsky, Mike: »Animist User Expectations in a Ubicomp World. A position paper for ›Lost in Ambient Intelligence‹«, 2007. [http://www.orangecone.com/kuniavsky\\_CHI2004\\_lost\\_in\\_AmI.pdf](http://www.orangecone.com/kuniavsky_CHI2004_lost_in_AmI.pdf) [aufgerufen: 22.4.2016]
- Laurel, Brenda: »Designed animism«, in: Thomas Binder/Jonas Löwgren/Lone Malmberg (Hg.), *(Re)searching the digital Bauhaus*, London: Springer 2009, S. 252-274.
- Marenko, Betti: »Neo-Animism and Design. A New Paradigm in Object Theory«, in: *Design and Culture* 6 (2014), S. 219-241.
- Matthias, Andreas: *Automaten als Träger von Rechten*, Berlin: Logos 2010.
- Piaget, Jean: *Das Weltbild des Kindes*, Stuttgart: Klett-Cotta 2015 (zuerst 1926).
- Schüttelpelz, Erhard/Thielmann, Tristan (Hg.): *Akteur-Medien-Theorie*, Bielefeld: transcript 2013.
- Selle, Gert: »Design from the Cloud«, in: *form* 261 (2015), S.86-98.
- Thacker, Eugene: »Vermittlung und Antvermittlung«, in: Erich Hörl (Hg.), *Die technologische Bedingung. Beiträge zur Beschreibung der technischen Welt*, Berlin: Suhrkamp 2011, S.306-332.
- Tylor, Edward Burnett: *Die Anfänge der Cultur. Untersuchungen über die Entwicklung der Mythologie, Philosophie, Religion, Kunst und Sitte. Band I+II*, Hildesheim: Olms 2005 (zuerst 1871).

- 
- Viveiros de Castro, Eduardo: »Zeno and the Art of Anthropology: Of Lies, Beliefs, Paradoxes, and Other Truths«, in: *Common Knowledge* 17 (2011), S. 128-145.
- Viveiros de Castro, Eduardo: »Perspektiventausch. Die Verwandlung von Objekten zu Subjekten in indianischen Ontologien«, in: Albers/Franke, Animismus. Revisionen der Moderne (2012), S. 73-93.
- Witzgall, Susanne/Stakemeier, Kerstin (Hg.): *Macht des Materials/Politik der Materialität*, Zürich/Berlin: diaphanes 2014.
- Willerslev, Rane: *Soul Hunters. Hunting, Animism, and Personhood among the Siberian Yukaghirs*, Berkeley: University of California Press 2007.