

Rezension zu

Judith Dörrenbächer/Kerstin Plüm (Hg.): Beseelte Dinge. Design aus Perspektive des Animismus.

Bielefeld: transcript 2016. ISBN 978-3-8376-3558-4. 168 S. Preis: € 29,99.

von **Marcel Behn**

Der 2016 erschienene Sammelband *Beseelte Dinge. Design aus Perspektive des Animismus* dokumentiert das gleichnamige Symposium am Fachbereich Design der Hochschule Niederrhein vom 10. Juli 2015. Dieser interdisziplinär ausgerichtete, schwerpunktmäßig design-orientierte Band umfasst Beiträge von Designer_innen sowie Kultur- und Designwissenschaftler_innen, die sich mit Phänomenen, Gestaltungsmöglichkeiten, Reflexionspotenzialen und Herausforderungen dinglicher 'Beseeltheit' auseinandersetzen.

Dass animistische Vorstellungen einer beseelten Dingwelt mitnichten irrationale Phantastereien darstellen, da sie selbst den hochtechnologischen Geräten von heute eingeschrieben sind, skizziert Judith Dörrenbächer in ihrer reich annotierten *Einführung*. Gerade nämlich die durch solche Geräte ermöglichten Immersions- und Interaktionserfahrungen lassen die vermeintlich kategorialen Differenzen beseelt/unbeseelt oder Mensch/Ding diffus werden. Vor diesem Hintergrund und von der Annahme einer "formative[n]", ihre Gebrauchsweisen bestimmenden "Macht" (S. 16) der Dinge ausgehend, setzen sich die Designforschung und -wissenschaft mit der Gestaltbarkeit und Handlungsfähigkeit interaktiver Objekte auseinander. Mit eben den Problemen und Potenzialen dieser Gestaltbarkeit und Handlungsfähigkeit befassen sich auch die Einzelbeiträge dieses Bandes, für die Dörrenbächer je prägnante s bereitstellt.



Dass es dem dualistischen Weltbild, das die Unterscheidbarkeit von Mensch und Ding postuliert und allein ersterem Handlungsfähigkeit zuspricht, an Konsistenz mangelt, argumentiert Hartmut Böhme zu Beginn seines mit rhetorischer Verve verfassten Beitrags *Agency, Performativität und Magie der Dinge* philosophie- und kulturhistorisch. Sein Interesse gilt dem Aspekt der Agency der Dinge, für die er den Begriff der Magie (im Sinne von Eigenaktivität) ins Feld führt. Die Schattenseiten dinghafter Agency sieht Böhme zumindest in "ästhetischer Evidenz" (S. 28) in Émile Zolas Roman *Au Bonheur des Dames*, Franz Kafkas Tagebuch-Schrift *Konvolut 1920* und Herbert J. Wimmers Buch *Nervenlauf. Die Tücke der Objekte* verschiedenartig bezeugt. Als positive Verkörperung dinghafter Magie in konkreter Evidenz hingegen betrachtet er das Automobil, das, weit über seine eigentliche Funktion hinaus, eine "komplexe soziokulturelle Figuration" (S. 45) von Sehnsüchten

und Aneignungen innerhalb unserer performativen Konsumgesellschaft darstellt. Vom Automobil abstrahierend plädiert Böhme emphatisch für die Untrennbarkeit und Gleichwertigkeit der Funktionen und Bedeutungen von Dingen.

Andreas Muxel reflektiert in *Der Aufstand der Dinge* über die Widerständigkeit des Materials und deren Potenzial für die Designforschung. Sein Fokus richtet sich zunächst auf die Gestaltbarkeit der Wechselwirkungen zwischen dem programmierbaren Verhalten und der stofflichen Erscheinung technischer Geräte. Hierzu stellt er "hybride Dinge" (S. 57) aus der Designforschung vor – u.a. reaktive Metallfolien und programmierbare Textilien –, die diese Wechselwirkungen in Form von Bewegung sichtbar machen. Über die Gestaltung solcher Artefakte hinaus interessiert Muxel aber auch das Design ganzer Handlungsnetzwerke zwischen Dingen und ihrer Umwelt, für welches er Agustina Andreolettis "künstliches Ökosystem" (S. 66) *Ultima Materia* exemplarisch anführt. Muxels interaktionsgestalterischer Ansatz, der eine "Co-Kreation mit den Dingen" (S. 68) vorsieht, gründet dabei auf der Maxime, dass hybride Dinge bzw. Handlungsnetzwerke nicht aus einem rationalistischen Anspruch auf Beherrschbarkeit des Materials heraus zu entwickeln sind, da erst in der experimentellen Entdeckung der Widerständigkeit des Materials Potenziale für dessen Gestaltung sichtbar werden.

In ihrem theoretisch fundierten Aufsatz *Design zwischen Anthropomorphismus und Animismus. Mimesis als relationale Designpraxis* befragt Judith Dörrenbächer "das wachsende Interesse" von Designprojekten "an experimentellen Formen der Subjektivierung von Nicht-Menschen auf Ursachen, Potenziale und Grenzen" (S. 72) hin. Die Ursache liegt ihr zufolge in einer Paradoxie westlicher Epistemologie begründet. Während nämlich der Objektivitätsanspruch der modernen Wissenschaft die Trennung von Subjekt und Objekt voraussetzt, bringt der durch sie ermöglichte technologische Fortschritt Dinge hervor, die diese Trennung unterwandern. Auf alternative subjekt- und erkenntnistheoretische Positionen, mithilfe derer diese Paradoxie umgangen werden könnte,

macht die jüngere ethnologische Forschung unter dem Begriff des

'Neuen Animismus' aufmerksam: Als eine, verschiedenen Kulturen gemeinsame, Praxis stellt dabei die Mimesis als kontrollierte, differenzfokussierende, empathische Einfühlungstechnik dar. Dörrenbächer veranschaulicht anhand dreier Fallbeispiele aus dem Bereich Design, wie diese kulturelle Praxis einerseits angewendet wird, um auf performative Weise die Interdependenz zwischen Menschen und Dingen auf ihre moralischen, politischen und ökologischen Implikationen hin zu befragen, und wo die Anwendung dieser Praxis andererseits die Grenzen einer unumgänglich anthropozentrischen Perspektive aufzeigt.

Ihren anspruchsvollen Aufsatz *Immanente Relationen. Von der Handlungsmacht der Dinge zur nicht-repräsentationalistischen Kunst und relationalem Design* leitet Susanne Witzgall mit einer Problematisierung netzwerktheoretischer Ansätze ein, die jeweils entweder Dinge oder Netzwerke als ontogenetisch vorgängig betrachten. Diesen Ansätzen stellt sie zwei sich in ihren Grundgedanken ähnelnde Modelle entgegen: Das des Philosophen Brian Massumi, demzufolge Dinge und Netzwerke gleichermaßen als Effekte seins-immanenter Relationen zu verstehen sind, und das der Physikerin Karen Barad, demzufolge jegliche Phänomene sich erst in dynamischer "Intraaktion" untereinander als solche konstituieren. Ausgehend hiervon betrachtet Witzgall Relationen bzw. "Intraaktionen" als "Voraussetzung und Ursprungsort [...] der 'Handlungsmacht' der Dinge und Menschen" (S. 103), wobei sie Handlungsmacht als Attribut mit Abstufungen betrachtet, je nach Grad der in der jeweiligen Handlung zum Ausdruck kommenden Intentionalität. Nach den gesellschaftspolitischen Konsequenzen und ethischen Bedingungen einer solcherart konzipierten relational-intentionalen Handlungsmacht fragend, schlägt die Autorin mit Bezug auf Rosi Braidotti vor, diese könnten im "offene[n] Experiment der [...] Verschränkungen von Menschlichem und Nichtmenschlichen" (S. 106) erprobt werden. Als paradigmatisches offenes Experiment betrachtet Witzgall die Arbeit der zeitgenössischen

Künstlerin Nora Schultz, in welcher Dinge weniger weltabbildend-repräsentationalistisch denn werkerzeugend-bedeutungsgenerierend wirken. Hiervon abstrahierend optiert Witzgall für eine "Designpraxis, die sich ihrer direkten materiellen Involvierungen mit der Welt bewusst ist und ihre 'Intraaktionen' mit einer Vielzahl menschlicher und nichtmenschlicher Akteur_innen offenlegt" (S. 114), statt ihre Erzeugnisse als "funktionale und kulturelle Symbolträger" (S. 114) zu behandeln.

In ihrem weniger theoretischen, dafür umso plastischer geschriebenen Essay *Acting Things. Oder kann die Gestaltungsdisziplin von den performativen Künsten lernen?* gibt die Designerin Judith Seng Auskunft über ihr eigenes künstlerisches Schaffen, das sich mit Fragen nach "neuen Formaten, Werkzeugen und Methoden der Gestaltung" befasst, "die in der Lage sind, materielle und immaterielle Akteure zu integrieren und in ihrem Zusammenspiel sichtbar und erfahrbar zu machen" (S. 119). Seng stellt fünf innerhalb der Projektserie *Acting Things* entstandene Produktionen vor, in denen das jeweils zu verarbeitende Material (wie etwa Holzleisten oder Wachs) "Handlungen in Form von Performances hervorruft, die wiederum das Material in Form bringen" (S. 119). In Beantwortung der im Titel ihres Beitrags gestellten Frage schlägt Seng vor, den theatralen Modus des So-Tuns-als-ob bei der "Gestaltung komplexer Interaktionen von Menschen, Objekten, Räumen und immateriellen Aspekten" (S. 133) anzuwenden. Solcherart Interaktionen oder "dynamische Prototypen" (S. 134) könnten dann, als "Neuinterpretation des Rituals" (S. 134) verstanden, Erfahrungsräume öffnen, in denen "kollektive Werte kontinuierlich aktualisiert" und "Praktiken und Formen gemeinsam neu verhandelt" (S. 134) würden.

Gewissermaßen eine Sonderstellung innerhalb des Bandes nimmt der Aufsatz *Beseelte Gegenstände oder intentionale Systeme? Ein Beitrag zur Handlungsfähigkeit der Dinge* von Georg Kneer ein, der begründete

Zweifel an der vermeintlichen Universalität des dualistischen Verständnisses der Moderne äußert (welches in den übrigen Beiträgen weitestgehend als gegeben vorausgesetzt wird). Konkret führt er drei Argumente gegen die Modernitätskritik nach Bruno Latour ins Feld: Erstens sei sie reduktionistisch, da sie die "Vielzahl an Theoriesprachen, Semantiken und Beobachtungsperspektiven" (S. 138) der Moderne negiere zugunsten einer "Einheitsfiktion" (S. 138) derselben als dualistisch strukturiertes Weltbild. Zweitens begehe sie einen "intellektualistischen Fehlschluss" (S. 139), da sie die Bedeutung der cartesianischen Trennung von Subjekt und Objekt für die "Anfertigung moderner Selbstbeschreibungen" (S. 139) überschätze. Und drittens unterlaufe ihr ein "fundamentalistische[r] Fehlschluss" (S. 140), weil sie "der philosophischen Frage nach der ontologischen Einteilung der Welt Vorrang vor allen anderen Fragen" (S. 140) einräume. Als Beispiel für ein weithin ignoriertes nicht-dualistisches Weltverständnis führt Kneer den Philosophischen Naturalismus an, demzufolge die Welt von "vielfachen Abstufungen, graduellen Übergängen und evolutionären Prozessen" (S. 141) durchzogen ist. Abschließend stellt Kneer ein überzeugendes alternatives Handlungsmodell vor, "das nicht allein Menschen als Handlungsakteure begreift, also nicht den Denkwängen des Dualismus folgt, sich aber umgekehrt auch nicht in den Fallstricken des Animismus verfängt: das Modell der Handlungsfähigkeit intentionaler Systeme" (S. 137).

Abgeschlossen wird diese Sammlung lesenswerter und differenzierter Beiträge – deren gemeinsamer (wenn auch nicht von den Herausgeberinnen als solcher diskutierter) Tenor das Interesse an performativen Strategien animistischen Designs zu sein scheint – mit einer als *Autopsie der Dinge* betitelten Bilddokumentation studentischer Arbeiten, die im Rahmen eines im Juni 2015 am Fachbereich Design der Hochschule Niederrhein gehaltenen Workshops entstanden sind.

Autor/innen-Biografie

Marcel Behn

studierte in Erlangen und Bern Englische Literaturwissenschaft und Theater-/Tanzwissenschaft. Er ist Doktorand am Institut für Theaterwissenschaft der Universität Bern und forscht dort im Rahmen des SNF-geförderten Forschungsprojekts *Offene Manipulation. Figurentheater als Movens spartenübergreifender Theater-, Tanz- und Musiktheaterforschung* zu Bühnenadaptionen von Heinrich von Kleists *Über das Marionettentheater*.