

# **Beseelte Dinge – selige Designer? Spiegelungen gesellschaftlicher und philosophischer Debatten in den Designwissenschaften.**

Manja Unger-Büttner

*Wenn der Computer „spinnt“ und das Smartphone den „Geist aufgibt“ mag dies Ausdruck von archaischen Denkmustern sein, die den Dingen eine Seele zu schreiben. Dass sich diese Denkmuster nicht nur auf begriffliche Metaphern reduzieren lassen, wird deutlich, wenn unsere Umgebungen tatsächlich immer smarter werden und Technologien zunehmend autonom agieren. Die damit einhergehenden Diskurse um eine Handlungsmacht der Dinge führen jüngst auch verstärkt dazu, über die Rechte (und Pflichten) von Automaten und Maschinen zu diskutieren. Als Gedankenspiel kann dies durchaus inspirierend sein. Dass dabei schnell auch Kernprinzipien zum menschlichen Selbstverständnis über Verantwortung in Frage gestellt werden, kann zweifellos kritisch beäugt werden. Manja Unger-Büttner über die Fallstricke eines neu aufkeimenden Animismus.*

Kurz vor Jahresende 2016 ist dann auch noch „postfaktisch“ zum deutschen Wort des Jahres gewählt worden. Die Prämierung von „post-truth“ zum internationalen Wort des Jahres hat den deutschen Sprachgelehrten scheinbar nicht genügt, um das Länderübergreifende, ja fast schon erschreckend global Anmutende an diesem Bezug zum Emotionalen und persönlichen Glauben in der Bildung der öffentlichen Meinung zu verdeutlichen.

Interessant ist, dass zunehmend auch design-reflektierende Publikationen und Theorien bewusst oder unbewusst gesamtgesellschaftliche Entwicklungen zu spiegeln vermögen. So scheint es jedenfalls mit dem Erscheinen eines Buches mit dem Titel *Beseelte Dinge – Design aus der Perspektive des Animismus* im Herbst des vergangenen Jahres. Man könnte sogar sagen, dass das fast gleichlautende Symposium, das 2015 dieser Aufsatzsammlung vorangegangen war, den größeren öffentlichen Debatten zum Postfaktischen zeitlich noch zuvorgekommen ist. Für mich zeigen derartige Verbindungen zu aktuellen, sozial und politisch wahrnehmbaren Tendenzen, dass designtheoretische Überlegungen im Alltag angekommen sind – da, wo die Produkte des Designs schon länger ihren Platz haben oder beanspruchen. Aus meiner Perspektive eine sehr begrüßenswerte Entwicklung.

Die Frage ist nur, ob es in diesem Fall beim Spiegeln bleibt, oder ob das Forschungsthema *Beseelte Dinge* selbst als Beispiel für das gelten könnte, was derzeit so modisch als „postfaktisch“ bezeichnet wird. So erfahren wir z. B. bereits in der Einführung in das schöne graue Buch, dass das Paradox beseelter Dinge im 19. und 20. Jahrhundert gerade unter der *Dominanz stark verwissenschaftlichter* Positionen innerhalb der westlichen Welt Beachtung gefunden habe (Dörrenbacher/Plüm, S. 9). Schon diese historische Herleitung bringt zumindest eine Parallele ins Bild, die eine aufregend gesellschaftlich orientierte Begründung für das erneute Interesse am Thema vermeintlich beseelter Dinge abgeben könnte.

Gerade die „Verwissenschaftlichung der Welt“ (z. B. Strohschneider, S. 3 – [PDF](#)) wird auch heute häufig als ein Ausgangspunkt für das „falsche Schlagwort vom ‚postfaktischen Zeitalter‘“ genannt (ebd. S. 5). Peter Strohschneider, Präsident der Deutschen Forschungsgemeinschaft, betonte in seiner Neujahrsansprache 2017, dass andererseits präzise unterschieden werden müsse „zwischen wissenschaftlicher Erkenntnis dessen, was der Fall *ist* einerseits, und andererseits dem gesellschaftlichen Diskurs über das, was der Fall *sein soll*.“ Zudem gelte es vor allem im akademischen Studium, „sich durch die Welt und das, was andere über die Welt wissen, produktiv irritieren zu lassen.“ (Ebd. S. 6) Was, Anderes, tun Designer, die sich einem neuen Thema widmen? Also wie sich nun positionieren?

In der Einführung zum Buch *Beseelte Dinge* werden vorerst allein technologische Entwicklungstendenzen wie Miniaturisierung und Komplexität als Ausgangspunkte dafür herangezogen, dass den Dingen heute „etwas Unsichtbares aber Aktives – etwas Seelenartiges“ anhafte (Dörrenbacher/Plüm,

S. 10). Dies wiederum müsse „designwissenschaftlich thematisiert und etwa durch die Gestaltung von Szenarien, Handlungsfeldern und offenen Experimenten zur Diskussion gestellt“ werden (ebd. S. 16).

Als Philosophin schätze ich die explorative Blickrichtung von Design, Designforschung und -wissenschaften sehr – in diesem Fall fehlen aus meiner Sicht vorgelagerte Überlegungen. Wie kommt es z. B. gerade jetzt zu diesem neuen Interesse am Animismus? Welche Rolle bei der Entwicklung *hin* zu diesem Interesse könnte das Design bisher gespielt haben (und dabei zähle ich gestalterisch wirksame Entscheidungen, wie z. B. Roboter immer und immer wieder menschenähnlich zu gestalten, auch zum Design)? Und falls Design eine wirkliche Rolle spielt (Stichwort Designer Fallacy): Ist es überhaupt wünschenswert, Nutzer durch Gestaltungsentscheidungen zum Animismus gegenüber Gegenständen zu leiten und warum? Kann, darf man das im Design wirklich experimentell angehen, oder liefe damit die moralisch immer noch zu diskutierende Personifizierungsmaschinerie nicht direkt weiter?

Dass aus der hier vorausgesetzten „Grenzverwischung zwischen beseelt und unbeseelt“ tatsächlich „zahlreiche neue ethische, politische und (...) gestalterische Herausforderungen“ hervorgehen würden, sollte vielleicht vorerst noch in Frage gestellt bleiben, bis eine Seele in Dingen oder auch Netzwerken nachgewiesen wird. Eine „attraktive Theoriealternative“ dazu, einen Beschreibungsansatz aus produktiv-kritischer Perspektive, liefert Georg Kneer in seinem Beitrag zur Aufsatzsammlung (Dörrenbächer/Plüm, S. 135-151). Trotzdem scheint das Thema des Buches an sich – eben die Annahme einer Seele von Dingen – bereits sozial und moralisch brisante Themen zu tangieren. Aber seit seinem Erscheinen frage ich mich, ob die Designwissenschaften diese übergeordnete ethische Problematik überhaupt erfassen oder bearbeiten können müssen.

Vielleicht sind das ja doch eher philosophische, ethische Probleme, die von den entsprechenden Wissenschaftszweigen bearbeitet werden müssten? Nicht ohne Grund verortet sich *Beseelte Dinge* ja selbst innerhalb größerer Überlegungen zum Neuen Materialismus, zwischen Wissenschaftsphilosophie und Medienwissenschaften und erwähnt die Versuche der Geistes- und Kulturwissenschaften in nicht-anthropozentrischem Denken, die z. B. von Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT), Objektorientierter Ontologie (OOO) oder Agentiellem Realismus repräsentiert werden (S. 12, 14).

Aber es bleibt der Gestaltungsaspekt. Und der sollte freilich im Design diskutiert werden, möglichst mit Blick auf die Ethik (vielleicht könnte man hier

tatsächlich mal direkt von *Designethik* sprechen, obwohl ich selber diese Wortkombination eher zu verhindern versuche...). Gestaltungsentscheidungen scheinen an der genannten Grenzverwischung zwischen vermeintlich „beseelt und unbeseelt“ mitgewirkt zu haben, nicht allein die technologische Entwicklung. Nutzerfreundlichkeit scheint heute eher so verstanden zu werden, dass zugrundeliegende rational-kognitive Prozesse und formale Strukturen von Maschinen bzw. auch Menschen „möglichst gut“ verborgen werden sollen. Stattdessen liege die Betonung auf einem möglichst attraktiven Interface mit festen Funktionen, betonte z. B. die Technik- und Medientheoretikerin Jutta Weber: „Während der Maschine folglich ein höherer Autonomiegrad zugesprochen wird, verliert der Mensch zunehmend an Kontroll- und ergo an Nutzungsmöglichkeiten.“ (Weber, 53)

Die These, dass also ein *sozialer* Zugang von Nutzern zu Maschinen einem *rational-kognitiven* vorzuziehen ist, die sich spätestens seit 1996 auf Byron Reeves und Clifford Nass (*The Media Equation*) stützt, ist nach Jutta Weber (zumindest bis 2010) nicht direkt überprüft worden. Es habe viele Untersuchungen gegeben, in denen die Nutzerfreundlichkeit einer spezifischen Maschine getestet wurde, aber nicht, ob die *gleichen* Funktionen über ein *anderes* Mensch-Maschine-Modell ebenso funktionieren würden. Unhinterfragt setzte man auf natürlichsprachliche Kommunikation und Emotionalität, um eine soziale und emotionale Interaktion z. B. in der Personal Service-Robotik zu etablieren. Ob Funktionalitäts- und Nutzenaspekte, die aus solchen Versuchen hervorgehen, überhaupt das wichtigste Maß abgeben sollten, ist eine weitere Frage.

Mit Blick auf die anthropomorphe, menschenähnliche Gestaltung von Robotern macht Weber klar, dass durch die Implementierung von sogenannten Emotionen eine soziale und emotionale Intelligenz der Artefakte glaubwürdig zu machen versucht werde. Damit setze man nicht auf das *analytische Vermögen* der Nutzer, sondern auf deren *Immersion* – also Involvierung – in eine emotional aufgeladene Situation (Weber, 54). Die bis heute vielfach thematisierte Stereotypisierung durch die (doppelt interpretative) Übertragung sozialer und psychischer Mechanismen auf Technik soll hier nur am Rande erwähnt werden.

Während wir also jahrelang gelernt haben, uns auf die Annahme zu verlassen, der Mensch könne mit Maschinen oder Mensch-Maschine-Schnittstellen komplexer technischer Systeme besser umgehen, wenn Ingenieure und Designer sich in der Gestaltung der Interaktion auf vermeintlich soziale und emotionale, „natürliche“, Mechanismen konzentrieren (ebd.) – fällt uns als Beobachtern heute auf, dass eine „schwindende Begreifbarkeit“ ganz neue

„Beziehungen“ schafft, die Nutzer mit den Dingen eingehen. So nachzulesen in *Beseelte Dinge* (vgl. S. 11).

Parallel dazu wird im Einführungskapitel des Buches festgestellt, dass durch die Vernetzung von Artefakten im *Internet der Dinge* Umwelten entstünden, „die nur relational und nicht von Endgeräten aus begriffen werden können“ (S. 11) – und direkt nach dieser interessanten Feststellung von etwas Kommunikativem, Interdependenten zwischen den Artefakten wird auch schon der Begriff der *Weltseele* bemüht. Eventuell könnte man auch vorerst beim Begriff des *Relationalen* selbst bleiben, ohne sich auf den Seelen-Begriff stützen zu müssen – der zwei Seiten zuvor noch als etwas mit rationalen Mitteln nicht Fassbares bezeichnet wurde.

„Das *Post*-faktum ist ein *Anti*-faktum, es kommt nicht *nach* der Tatsache, sondern steht ihr *entgegen*“, schrieb Stefan Schmidt Anfang Januar in der ZEIT. Solche alternativen Überlegungen (nicht Fakten! ;-) zum Begriff des Postfaktischen eröffnen weitere Deutungshorizonte. So können sie z. B. doch eine gewisse Gleichzeitigkeit sichtbar machen. Wenn überhaupt, dann existieren heute das Anti-Faktische und das Faktische parallel, möchte man sagen. Das gäbe jedenfalls Anlass zur Hoffnung.

Mit Blick auf die Technik könnte man nun fragen, ob die Gestaltung von Mensch-Maschine-Interaktionen in der letzten Zeit nicht auch ins Anti-Faktische abgedriftet ist. Und besonders treffend betont Hartmut Böhme in seinem Aufsatz zum Buch *Beseelte Dinge*, dass technische Funktion und semiotische Aufladung nicht entgegengesetzt werden sollten. Reizvoll ist auch Böhmes dezenter Hinweis auf Martin Heideggers Dichotomie von Vorhandenheit und Zuhandenheit im Rahmen einer Beobachtung, wie sie ähnlich auch bei Reeves und Nass Ausgangspunkt ihrer Theorie war: „Wenn Störungen im geschmeidigen Nutzen der Dinge auftreten, dann wird das, je nach Einstellung, als ein agonal-widerborstiges oder auch aufmüpfiges, passiv widerständiges Verhalten der Dinge interpretiert.“ (Dörrenbächer/Plüm, S. 27)

*Interpretation* – in diesem Zusammenhang ist sie eine Leistung seitens des Menschen. Ganz ähnlich der Begriff der *Relation*. Auch diese nehmen Menschen wahr, im Umgang mit und in ihrem Bezug zu den Dingen. Und so könnte ein reflektierter Animismus, oder noch besser eine Weiterentwicklung daraus, vielleicht tatsächlich dazu dienen, solche Relationen und deren Grenzen zu verhandeln, um Judith Dörrenbächers vielseitige Forschung vor allem zum Neuen Animismus endlich einmal lobend zu erwähnen (S. 13). Der Animismus als „relationale Praxis“ (S. 77) kann zu aufregenden neuen Denk- und auch Design-

Ansätzen führen. Ebenso die Bemerkung Dörrenbächers, dass in diesen neuen Überlegungen zum Animismus die Seele etwas ist, das nicht an irgendetwas ‚an sich‘ gebunden wäre. Die Seele ist etwas, das *zwischen* Wesen passiert (ebd.).

Dieses Relationale spielt auch in der aktuellen Technikphilosophie und -ethik (z. B. Coeckelbergh 2014 – [PDF](#)) sowie im Denken des Transhumanismus und des Posthumanismus eine wachsende Rolle. Neuere Überlegungen, selbst in der Politik, hinsichtlich einer Zusprennung von Rechten an technische Objekte wie z. B. Roboter erscheinen schnell als logische Konsequenz. ([Vgl. Hern 2017](#))

So scheint sich ein Netz zu bilden, das sich in den bis zu diesem Punkt moralisch sehr interessanten, weil weltzugewandten, nicht mehr begrenzt anthropozentrischen Überlegungen zum Relationalen, zwischen allen beteiligten Entitäten – Menschen, Tieren, Dingen – bildlich aufspannt. Und dieses Netz aus Beziehungen erscheint ganz leicht, weil es auf vielen ‚Schultern‘ getragen wird. Beim Thema Verantwortung allerdings droht es mit seinem ganzen Gewicht allein auf die Menschen zurück zu rutschen. Denn wohl nur bei ihnen nehmen wir, bis heute jedenfalls, etwas an, das wir gemeinhin Gewissen nennen. Oder um mit Vilém Flusser zu gehen: „Verantwortung ist der Entschluß, anderen Menschen gegenüber Antwort zu stehen.“ (Flusser, S. 41) Und dabei möchte ich die ‚anderen‘ betont wissen, nicht nur die ‚Menschen‘. Hannah Arendt zieht diesen Raum von Rede und Antwort grundlegend tief in den Einzelnen zurück, ins sokratische ‚eme emauto‘ – ‚Ich, der ich Einer bin‘: „Wenn ich Unrecht tue, bin ich dazu verdammt, in unerträglicher Intimität mit einem Unrechttuenden zusammenzuleben; ich kann ihn nie loswerden.“ (Arendt, S. 70)

Verantwortung und Ethik finden in *Beseelte Dinge* u.a. im Aufsatz von Susanne Witzgall Erwähnung: „die Anderen“ gehen uns etwas an, wir tragen „für diese Anderen eine Mitverantwortung.“ Wie jedoch ein ethisches Handeln und Wollen zu realisieren wäre, das diese Mitverantwortung explizit in Rechnung stellt, das sei zu diskutieren, intuitiv zu praktizieren, aber auch intentional zu entscheiden. Witzgall plädiert für eine „Differenzierung von Handlungsmacht“. (vgl. Dörrenbächer/Plüm, S. 103). Neben Alf Hornborgs These, dass durch die Unterdrückung der Verbundenheit mit unserer Umwelt und die Trennung von ihr erst eine Abwendung von moralischer Verantwortung möglich wurde, erwähnt Judith Dörrenbächer in ihrem Beitrag, sich in Beziehung zu setzen erfordere auch, Unterschiede zu fokussieren (Hornborg, S. 58, Dörrenbächer/Plüm, S. 74, 80).

Durch Unterschiede entstehen Vielfalt, Spannungen und Beziehungen – und durch dies alles auch Identitäten. Wie viele andere Literaten, hat auch Arno

Schmidt, der „Zuchtmeister der flauschigen Rede“ die Beziehung mit Gegenständen thematisiert und das in einer spielerisch-reflektierten Weise, die ich schon fast eine *Kunst, Unterschiede zu machen*, nennen würde:

„(wenn sich eine briefklammer derart sperrt, das soll man achten). (Oder «ehren»? Nee, ehren nich. Aber achtn.)“ (s. Rauschenbach 1999)

Das Buch *Beseelte Dinge* zieht seine Stärke aus seinem vielfältigen Blick auf Praktiken, die aus verschiedenen Formen und Reflexionen des Animismus und des künstlerischen Experiments heraus beobachtet werden können. Genau hier ist die Aufsatzsammlung ein Buch für Gestalter, die neue Umgangsweisen und Relationen in die Welt bringen wollen – ganz abgesehen davon, welche alternativen Gestaltungsspielräume auch ein bewusstes Abwenden vom Anthropomorphismus und vom Kopierenwollen von Emotionen oder sozialen Mechanismen eröffnen könnte. So fordert Georg Kneer entsprechend „ideenreiche Designlösungen“ in der Konstruktion neuer Anzeige-, Bedien-, Kontroll- und Steuerungselemente sowie der Gestaltung komplexer Multiagentensysteme (Dörrenbächer/Plüm, S. 149). Ob die anregende Lektüre den Umweg über den Seelenbegriff in so direktem Zusammenhang mit dem Dingbegriff gebraucht hätte, sei also dahingestellt. Darin offenbart sie sich aber als Spiegelung ihrer Zeit.

***Manja Unger-Büttner\****, März 2017

## Referenzen

**Hannah Arendt:** *Über das Böse. Eine Vorlesung zu Fragen der Ethik. Aus dem Nachlass* herausgegeben von Jerome Kohn. Piper München 2006.

**Mark Coeckelbergh:** *The Moral Standing of Machines: Towards a Relational and Non-Cartesian Moral Hermeneutics.* Springer Science+Business Dordrecht 2013.

**Judith Dörrenbächer, Kerstin Plüm (Hg.):** *Beseelte Dinge. Design aus der Perspektive des Animismus.* Transcript Verlag 2016.

**Vilém Flusser:** *Vom Stand der Dinge. Eine kleine Philosophie des Design.* Steidl 1993.

**Alex Hern:** *Give robots 'personhood' status, EU committee argues.* *The Guardian*, 2017

**Alf Hornborg:** »Animismus, Fetischismus und Objektivismus als Strategien der Welt(v)erkenntnis«, in: Irene Albers/Anselm Franke: *Animismus. Revisionen der Moderne.* Diaphanes 2015, S. 55-64.

**Don Ihde:** *The Designer Fallacy and Technological Imagination;* in: Pieter Vermaas et al. (Ed.) *Philosophy and Design: From Engineering to Architecture;* Springer Netherlands, 2007.

**Bernd Rauschenbach (Hg.):** *Arno Schmidt & Design: Wenn sich eine Briefklammer derart sperrt, dass soll man achten.* Häußler 1999.

**Byron Reeves, Clifford Nass:** *The Media Equation – How People treat Computers, Television, and New Media like real People and Places;* The University of Chicago Press 1996.

**Stefan Schmitt:** *Post-was? Fakt you!;* in: *DIE ZEIT* Nr. 53/2016, 21. Dezember 2016

**Peter Strohschneider:** *Rede des Präsidenten der Deutschen Forschungsgemeinschaft, Professor Dr. Peter Strohschneider, anlässlich des Neujahrsempfangs der DFG Berlin, 16. Januar 2017 (PDF)*

**Jutta Weber:** *Neue Roboterträume. Über Wunsch und Wirklichkeit der Dienstleistungsrobotik.* In: *Museum Tinguely Basel: Roboterträume.* Kehrer Verlag 2010, S. 40-61.



-----  
\* Designerin, Philosophin, Literatur- und Kulturwissenschaftlerin (Dipl.-Des. (FH), M. A. phil.); Doktorandin und Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Technikphilosophie bei Prof. Dr. Dr. Bernhard Irrgang an der TU Dresden. Zuvor Studium des Integrierten Design an der Hochschule Anhalt in Dessau und Studium der Philosophie, Literatur- u. Kulturwissenschaften in Heidelberg u. Dresden. Seit 2007 Beschäftigung mit dem Thema Ethik im Design. Masterarbeit im Fach Philosophie an der TU Dresden, 2012 mit Auszeichnung. Seit 2013 Senior Associate Research Fellow am Intelligent Systems Research Laboratory der University of Reading/England. Gründungsmitglied des Networking Philosophy of Technologies e.V. (netphiltech). Mit an Board bei DESIGNABILITES seit 2017.

© 2017: Manja Unger-Büttner, 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 | [www.designabilities.org](http://www.designabilities.org)

**Citation Information:**

Unger-Büttner, Manja (2017): Beseelte Dinge – selige Designer? Spiegelungen gesellschaftlicher und philosophischer Debatten in den Designwissenschaften; DESIGNABILITIES Design Research Journal, (3) 2017. <https://designabilities.wordpress.com/2022/03/07/unger-buettner-mar2017/>