

# Animismus im Design

*Eine Analyse animistischer Ansätze in  
der Gestaltung technologischer  
Produkte und Prozesse*

HKB MAD FS20, Colloquium 1

29. Mai 2020, Adrian Demleitner

Eine neue Sorgepraxis um technologische Produkte und Prozesse ist unumgänglich. Wir leben in einer von Technologie vermittelten Welt, sind aber nach wie vor der Auffassung, dass wir Technologie lediglich gestalten und gebrauchen. Wir haben kein Verständnis davon, wie fest diese nicht nur uns, sondern auch unsere Welt und unsere Möglichkeit in der Welt zu sein formt. Ein animistischer Ansatz in der Gestaltung von Technologie könnte Potentiale beherbergen, neue Wege im Umgang und dem Zusammenleben mit zeitgenössischer Technologie und ihren Problemen zu finden. Ich möchte im vorliegenden Forschungsvorhaben darum folgenden Fragen nachgehen.

***Wie wird unser Zugang zu technologischen Produkten und Prozessen durch animistische Ansätze in deren Gestaltung verändert?***

**Inwieweit kann Animismus in Design einen nachhaltigeren Umgang zu Technologie mit sich bringen? Was sind mögliche positive sowohl auch negative Auswirkungen eines solchen Ansatzes?**

Das vorliegende Forschungsvorhaben stellt die Hypothese auf, dass ein Animismus in seinem Kern das Nicht-Menschliche und dessen Komplexitäten zugänglich macht, sowie zu einem gesteigerten Respekt im Umgang mit den Dingen führen kann. Dieses Potential, soweit vorhanden und übertragbar, möchte sich das Projekt zu Nutzen machen.

## ***Problematik***

Unser heutiges Verständnis sowie die Handhabung technologischer Produkte und Prozesse führt zu gesellschaftlichen und ökologischen Problemen: von der Ausbeutung indigener Gemeinschaften und Arbeitskräfte und der mutwilligen Zerstörung ganzer Landschaften zur Gewinnung der Rohmaterialien über die Endlagerung bei der Verbrennung von Elektroschrott zurückgelassene und hochgiftige Schlacke sowie dem steigenden globalen Energieverbrauch.

Im Diskurs über Design werden diese Probleme der globalen Industrialisierung schon früh benannt: immer wieder haben Designer versucht den Konsum der Menschen zu verändern um diese Probleme anzugehen, sei es durch Qualität (die gute Form), DIY (Whole Earth Catalogue, Papanek), Entschleunigung (Slow Move-

ment) oder humanistische Idealen (Human-Centered Design). Zeitgenössischer Technologie-Konsum scheint sich diesen Diskursen zu entziehen. Mit Ausnahme weniger Produkte (FairPhone) oder Praktiken (Low-Tech, Closing-World Initiative) werden die Problematiken der Technologien ignoriert.

Den dominanten Theorien ist gemein, dass sie Design nach wie vor als Problemlösungsansatz verstehen (vgl. "Human-Centered Design" 2020) und damit bereits ein modernes Bild vorgeben, welches die Pluralität der Welt (Escobar etc.) ausser Acht lässt. Durch die Kritik und Einführung neuer Denkweisen in den Designdiskurs stellt sich somit auch die Frage nach der Aktualität und Relevanz der modernen Dogmen in der Gestaltung technologischer Prozesse und Produkte.

## Animismus

Seit geraumer Zeit ist eine wachsende Auseinandersetzung in Sozialanthropologie und Philosophie mit dem Konzept des Animismus festzustellen, was an einer Zunahme von Publikationen ersichtlich ist. Diese repositionieren Animismus als epistemologisches Konzept. Aus einer anthropologischen Kategorie, um die Glaubensform indigener Gesellschaften zu beschreiben wird ein grundlegendere Form die Welt zu verstehen (vgl. Guth 2014). Dieses Forschungsprojekt bezieht sich auf die Verwendung von Animismus als anthropologisches Konzept und nicht auf eine spezifische Ausformung einer indigenen Gemeinschaft.

In neuen Untersuchungen wird der Animismus als relationale Epistemologie gehandelt (vgl. Bird-David 2002) und kann dem Posthumanismus zugeschrieben werden. Dieser möchte humanistische Werte nicht abschaffen. Viel eher geht es in diesem darum eine ernsthafte Diskussion darüber führen, was es heisst Mensch zu sein, in einer durch und durch

technologisierten Welt mit Hilfe von aktualisierten Theorien aus den Biowissenschaften, der Anthropologie und Philosophie. Der Begriff Animismus vereint unterschiedliche Bedeutungen und Definitionen; Ihnen ist gemeinsam, das in einem Animismus den Dingen mehr zugesprochen wird, als nur passive Objekte zu sein. Sie werden durch epistemologische und poetische Handgriffe zu lebenden, beseelten oder handelnden Dingen. Anders ausgedrückt, zu Subjekten.

Doch auch der Animismus bringt Probleme mit sich. Nebst einer Vermengung von Bedeutungen, welche Schwierigkeiten für ein Verständnis mit sich trägt, hat der Begriff weiterhin eine koloniale Vergangenheit, welche kritisch reflektiert werden muss. Trotz dieser Unzulänglichkeiten, sind überraschenderweise die Potentiale des Animismus für das Design jedoch nahezu unerforscht. Ein animistischer Ansatz kann neue Wege für Design-Forschung und damit auch für Design-Praxen eröffnen.



*In Hari-Kuyō, dem Nadeln-Andachtsfest, werden als beseelt geglaubte Nadeln in einem Bestattungssituational dem Recycling zugeführt. Bild 2017 nanapi inc*

*“Animism had  
endowed things  
with souls;  
industrialism  
makes souls into  
things.”*

*- Max Horkheimer and Theodor Adorno*

## Relevanz

Wie wir die Dinge in und durch Design betrachten, gestalten und untersuchen, eröffnet neue Möglichkeiten für In-der-Welt-Sein (vgl. Willis 2006, 80). Ausgehend von oben besprochener Hypothese könnte ein animistischer Ansatz dem Umgang mit Technologie und deren Probleme zudienlich sein.

**“Any sufficiently advanced technology is indistinguishable from magic.” - Arthur C. Clarke**

Aus Sicht der Anwender ist das Problem der Umweltzerstörung durch die Produktion, dem Recycling und der Kurzlebigkeit der Geräte nachvollziehbar, macht betroffen, aber auch hilflos. Ein Verständnis für die Komplexitäten aus welchen die Probleme entstehen sowie eine starke Bindung zum Objekt führen dazu, sich bewusster mit Herstellern und Geräten sowie deren Nachhaltigkeit auseinander zu setzen und so politischen Druck auszuüben sowie eine nachhaltigere Sorgepraxis für Geräte zu entwickeln.

Auf wissenschaftlicher Ebene möchte das Forschungsvorhaben zu einer aktualisierten Theoriebildung in Design beitragen, indem Hypothesen, Begriffe und Differenzen aus Forschungstendenzen in Studien des Anthropozän (Sozialanthropologie), dem Posthumanismus und der Ontologischen Wende (Philosophie) sowie dem Neuen Materialismus (Feminist Materialism) untersucht, transferiert und allenfalls neu formuliert werden.

## Forschungsdesign

Das Narrativ einer Technologie bestimmt oft die Wertigkeit und den Umgang gegenüber dieser. So ist in der Unterhaltungselektronik zum Beispiel das Narrativ der Innovation eine treibende Kraft im Konsum von Smartphones. Die Bedeutung von Narrativen heben auch Dunne und Raby in ihrem Ansatz zu Spekulativem Design hervor (vgl. Dunne and Raby 2013), indem sie darauf hinweisen, dass alternative Narrative den Status Quo kritisieren und Wege vorwärts aufzeigen können.

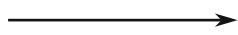
Ein Beleben von Dingen ist, zumindest in unserer westlichen Kultur, ein wichtiger Bestandteil von Geschichten. Die vorchristlichen Mythen der Schweiz sind randvoll mit Dingen welche belebt, sprechend oder handlungsfähig sind. Moderner ist Disneys Animationsfilm *The Sorcerer's Apprentice*, basierend auf Goethes Zauberlehrling, in welchem ein angehender Zauberer Dinge zum Leben erweckt und damit ein Fiasko veranstaltet.

In diesem Ansatz möchte das Forschungsvorhaben untersuchen wie animistische Narrative rund um Technologie entwickelt und eingesetzt werden können. Im Fokus stehen vor allem Konzepte lebender, beseelter oder handlungsfähiger technologischer Produkte und Prozesse.

Für die Entwicklung dieser Narrative wird folgendes Vorgehen vorgeschlagen. In einer ersten Phase werden Inputs generiert, welche in einer zweiten Phase zu Narrativen ausgebaut werden. In einer dritten Phase werden diese in verschiedenen Szenarios getestet. In den drei Phasen kommen jeweils andere Methoden zum Zuge.

# Projektphasen

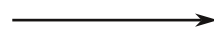
## **Inputs**



Ein Fokus liegt auf den bereits vorhandenen fragmentarischen Praxen oder Narrativen, welche als animistisch kategorisiert werden könnten, sowie dem Aufspüren potentieller Ansatzstellen.

- Teilnehmende Beobachtung
- Interviews
- Appreciative Inquiry

## **Design**



Die Ausarbeitung der Narrative wird in partizipativen Workshops gemacht.

- Make Tools
- Design Fiction
- Storytelling Workshop

## **Testing**

Beim Testing steht die Analyse veränderter Verhaltensweisen und Ansichten im Mittelpunkt.

- Rollenspiel
- Cultural Probes
- Longitudinale Studie
- ABA Testing

## **Stand der eigenen Forschung**

### **Literatur- und Theorieforschung**

Eine erste grobe Übersicht über die relevante Literatur konnte erarbeitet werden. Ziel dieser Übersicht war der Versuch einer Übersetzung philosophischer und anthropologischer Konzepte in die Design-Forschung, das Finden von Forschungsnischen welche zu besetzen sind sowie Referenzen an welche in der eigenen Forschung angeknüpft werden kann. Der Grundstock an Literatur wird in den kommenden Phasen nur wenig und sehr selektiv ausgebaut werden.

### **Interviews**

Es wurden insgesamt 6 Interviews durchgeführt mit dem Ziel ein besseres Verständnis zu entwickeln, was für eine Beziehung in Bezug auf Pflege und Werthaftigkeit die befragten Teilnehmer\*innen zu einem technologischen Artefakt haben.

### **Rollenspiel**

Ein erster Versuch bezüglich der Entwicklung eines animistischen Narratives wurde schon durchgeführt. Dazu wurde eine Teilnehmerin durch eine fiktive Geschichte geleitet und dabei ermutigt Handlung und Welt selbst zu beschreiben.

### **Teilnehmende Beobachtung**

Es wurden drei ein-stündige Sitzungen durchgeführt um den Einfluss eines technologischen Produktes auf die sozialen Beziehungen im öffentlich Raum zu untersuchen.

### **Cultural Probe**

Eine Cultural Probe wurde initiiert, musste jedoch aus technischen Schwierigkeiten abgebrochen werden.



# Zeitplan

## WP 1 - Feb. 2020 - Jun. 2020

- Literatur- und Theorieforschung
- Interviews
- Storytelling Workshop Tryout

## WP 2 - Aug. 2020 - Okt. 2020

- Aufbau Forschungssetup
- Organisation Workshops und Partizipanden

## WP 3 - Nov. 2020 - Jun. 2021

Methodischer Ablauf wie oben vorgeschlagen

## WP 4 - Aug. 2021 - Jan. 2022

- Evaluation
- Diskussion der Resultate



*Ein Shinto-Priester gibt in einem Bestattungsritual für Aibos, Roboter-Hunden, die letzte Weihe.*

*Bild 2015 wsj*

# Addendum

Weitere Informationen zum bisherigen Forschungsprozess sind auf dem Research Blog unter <https://thgie.ch/category/research-blog> zu finden. Passwort: *MAD*

Die Präsentation für das Colloquium 1 wird vertieft auf die Bereiche Animismus, Narrative sowie das Forschungsdesign eingehen.

Dank gebührt meinen Coaches Laura Coppens, Robert Lzicar und Luiza Prado de O. Martins welche mich in den letzten beiden Semestern durch den Prozess begleitet haben sowie meinen treuen Gegenleser\*innen Julia Geiser und Daniel Drognitz.

## Bibliografie

Bird-David, Nurit. 2002. "‘Animism’ Revisited: Personhood, Environment, and Relational Epistemology." *Current Anthropology* 40 (S1): S67–S91. <https://doi.org/10.1086/200061>.

Dunne, Anthony, and Fiona Raby. 2013. *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. Cambridge, Mass.; London: The MIT Press.

Guth, Christine M. E. 2014. "Theorizing the Hari Kuyō." *Design and Culture* 6 (2): 169–86. <https://doi.org/10.2752/175470814X14031924627068>.

"Human-Centered Design." 2020. In Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Human-centered\\_design&oldid=949871980](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Human-centered_design&oldid=949871980).

Willis, Anne-Marie. 2006. "Ontological Designing." *Design Philosophy Papers* 4 (2): 69–92. <https://doi.org/10.2752/144871306X13966268131514>.

### Typefaces

IBM Plex Sans  
IBM Plex Serif

### Software

Reference Management	<i>Zotero</i>
Outline, Writing	<i>Zettlr</i>
Layout and Finish	<i>Scribus</i>