# Colloquium I - Paper

## Argumentationslinie

* Derzeitiger Stand der Handhabung von Technologie führt zu Umweltzerstörung und ist nicht nachhaltig. Meine Hypothese ist, dass … was der Hypothese nach mit derzeitigen Design-Praxen zusammenhängt und
* Die dominierenden Ansätze in der Gestaltung technologischer Prozesse und Produkte seit der Moderne (von Produktdesign bis HCD) fokussieren auf … externalisiert das nicht-menschliche in seiner Berücksichtigung und reduzieren es auf passive Materialien
* [Hypothese] Ein animistischer Ansatz ermöglicht das nicht-menschliche und die damit verbundenen Komplexitäten zu integrieren und nahbar zu machen, sowie ein Bewusstsein für die verbundenen Komplexitäten zu schaffen
* Ich möchte herausfinden … das story-making um die Dinge im Mittelpunkt, mit einem Fokus darauf, was der Animismus anders macht als eine vom Kapitalismus getriebene Auffassung
* Analyse von Design, Designmethoden auf ihre Fähigkeit, eine posthumane Wertigkeit zu vermitteln
* Was wird untersucht: Differenz zwischen animistischem und kapitalistischen Narrativen für Objekte und deren Auswirkungen auf die Nachhaltigkeit des Designs technologischer Artefakte (Nachhaltigkeit in Bezug auf die Praxis von Erwerb, Sorge und Entsorgung - nicht in Bezug auf verwendete Materialien)
* Wie wird es untersucht: Integration kontemporärer Ansätze aus Anthropologie und Philosophie, praxisorientierte Forschung anhand der Entwicklung von Design-Tools welche die Beziehungsfähigkeit (in Anwender\*innen sowohl Designern) untersuchen
* Was wird dabei generiert: neue Ansätze für Design für einen nachhaltigeren Umgang mit Technologien, aktualisierte Theorie für Design, prototypische Tools für die Design-Forschung
* Relevanz?! Kann eine Einführung eines solchen Ansatzes nicht auch von den Fragen die durch Corona an die Gesellschaft herangetragen werden profitieren? Mir geht’s nicht darum hier mitsurfen zu wollen, aber durchaus um eine Reflexion der derzeitigen Situation und der gesellschaftlichen Änderungen die sie mit sich bringt.

## Text

**Forschungsstand:**

Unser heutiges Verständnis und Handhabung von Unterhaltungs-Technologien führt zu gesellschaftlichen und ökologischen Problemen: von der Ausbeutung indigener Völker und Arbeitskräfte und der mutwilligen Zerstörung ganzer Landschaften zur Gewinnung der Rohmaterialien, bis zur Endlagerung und bei der Verbrennung zurückgelasse und hochgiftige Schlacke bei ihrer …. Im Diskurs über Design werden diese Probleme der globalen Industrialisierung schon früh benannt: immer wieder haben Designer Wege versucht den Konsum der Menschen zu verändern um diese Probleme zu lösen, sei es durch Qualität (gute Form), DIY (Whole Earth Catalogue, Papanek etc.), Entschleunigung (Slow Movement) oder humanistische Idealen (HCD). Doch durch die Digitalisierung der Technologien scheinen sich diese Diskussionen verändert zu haben: Ausser einem kurzen Höhenflug des Faiphones diskutiert kaum noch jemand über die Auswirkungen unseres Technologie-Konsums. Statt auf die Natur, fokussieren die dominanten Theorien im Diskurs auf den priviligierte Menschen –hauptsächlich als Nutzer (User Centered Design) oder Konsumenten – jedoch nicht auf die Produzenten oder diejenigen, die die Scheisse hinterher aufräumen müssen. Es ist daher fragwürdig wieviel Humanismus tatsächlich im Human-centered design steckt, wenn ein Grossteil der Menschen von diesem Ansatz ausgeschlossen wird. Ausserdem fragwürdig ist das Menschenbild das hier propagiert wird, dass scheinbvar und ganz im Sinne der Moderne ohne Natur auszukommen scheint. Allen gemein ist, dass sie Design nach wie vor als Problemlösungsansatz verstehen (vgl. [https://en.wikipedia.org/wiki/Human-centered\_design#Critiques](https://en.wikipedia.org/wiki/Human-centered_design" \l "Critiques)) und damit bereits ein modernes Bild vorgeben, welches die Pluralität der Welt (Escobar etc.) ausser Acht lässt. [Und schon bist Du im jetzt]. Durch die Kritik [SDN Beyond Change] 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.

Es lässt sich zusammenfassen, Der Stand der Forschungsmethodiken in der Design-Forschung wird den heutigen Problematiken in Bezug auf die planetaren Auswirkungen von Design nicht gerecht. D

**Fragestellung:**

~~Ein Entschleunigung des Konsums kann hier unterstützend wirken.~~

~~Dieses Forschungsvorhaben geht der Frage nach ob alternatives~~ *~~story-making~~*~~(Dunne and Raby 2013, 88) den Konsumenten jene Wertigkeit und Ethik vermitteln können, welche die Komplexität erfordert.~~

Seit geraumer Zeit ist ein wachsendes Interesse Auseinandersetzungen in Anthropologie und Philosophie am Konzept des Animismus festzustellen, was an einer Zunahme von Publikationen und ersichtlich ist. 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 rhetorische und poetische Handgriffe zu handelnden Subjekten. Animismus als metaphorisches Konzept ermöglicht das Erfassen und Bearbeiten der wachsenden Komplexitäten der uns umgebenden Technologien, von Unterhaltungselektronik hin zu diversen Algorithmen. Der Animismus bedient sich epistemologischer und poetischer Handgriffe um mit Dingen in Beziehung zu treten, diese so nahbar zu gestalten und von einer rein utilitarischen Ontologie zu lösen – durch Narration werden aus Verbrauchsgegenständen Mehr-als-Dinge, mit welchen emotionale Bindungen einzugehen einfacher ist. Dies führt zu einer nachhaltigeren Beziehung zum Objekt, was wiederum neo-kapitalistische Prozesse des Kaufens, Verschleissens und Wegwerfens unterbricht. Das Konzept kann so dazu dienen, neue Wege im Umgang mit den Problemstellen solcher Technologien zu finden, insbesondere deren Teilhabe an der Umweltzerstörung. Weiterhin birgt dieser Ansatz Potentialle im Umgang mit *intelligenter* Technologie wie künstlichen Intelligenzen, deren ontologische Einordnung derzeit schwer fällt(“What Does ‘Posthuman Design’ Actually Mean?” 2019).

Ein animistischer Ansatz kann so gesehen dem Posthumanismus zugeschrieben werden. Dieser möchte *menschliche 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. Ein animistischer Ansatz verfolgt weiter auch nicht das Ziel eine spirituelle Bewegung zu gründen, welche an beseelte Bäume glaubt. Innerhalb des Posthumanismus positioniert, geht es in einem neuen Animismus darum, die Welt relational zu verstehen, auch in Verbindung zu sich selbst und so eine Vorstellung des Menschen an die neuen gegebenheiten anzupassen.

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 sind jedoch nahezu unerforscht. Ein animistischer Ansatz kann neue Wege für Design-Forschung und damit auch für Design-Praxen eröffnen. Wie wir die Dinge in und durch Design betrachten, gestalten und untersuchen eröffnet neue Möglichkeiten für *In-der-Welt-Sein*(Willis 2006, 80). Ein Animismus als Epistemologie oder *story-making*(Dunne and Raby 2013, 88) erreicht die Verschiebung der Wertigkeit gegenüber dem Materiellen durch eine Vermittlung bestimmter Bilder. Doch, Wie können animistische Ansätze auf die Gestaltung technologischer Produkte und Prozesse übertragen werden? Bringt der Animismuswirklich den Wie kann eine animistische Werte- und Weltsicht in eine gesunde Beziehung zu Technologie führen? Und, was sind weitere mögliche positive und negative Auswirkungen?

Erste Ansätze sind in Forschungsprojekten zu Produkt Design und Smarter Elektronik erkennbar (Leube 2016, @marenkoAnimisticDesignHow2016). Es fehlen jedoch Auseinandersetzungen und scharfe Umrisse bezüglich des Konzeptes Animismus und dessen Eigenschaften. Es fehlt eine Integration neuer animistischer Konzepte wie sie in den Neuen Materialismus oder Mehr-als-Mensch Diskursen zu finden sind, wie zum Beispiel die Zuschreibung von Handlungsfähigkeit (Agency). Die erwähnten Forschungs-Projekte bewegen sich im Bereich des spekulativen Designs und verfehlen es, eine angewandte Kritik des gegenwärtigen Zustandes zu formulieren. Die beiden erwähnten Projekte reduzierten den Animismus auf die reine Animation der Objekte, wärend dieses Forschungsvorhaben hier vor allem narrative [narrativ ist keine nützliche Begrifflichkeit] Komponenten im Focus hat.

Das vorliegende Forschungsprojekt möchte die Begrifflichkeiten und das Verständnis des Animismus besser umreissen und der Design-Forschung so eine Ausgangslage für neue Methodiken zur Verfügung zu stellen. Im Mittelpunkt steht die prototypische Analyse und Kritik gängiger unterhaltungs-technologischer Artefakte, sowie deren Neuformulierung innerhalb eines animistischen Ansatzes. Anhand dieser Use Cases möchte das Projekt Ansätze animistischer Design-Forschung aufzeigen und dabei auf das Potenzial eines solchen Vorgehens hinweisen können.

## relevanz

Eine neue Sorgepraxis um technologische Artefakte ist unumgänglich. Wir leben in einer von Technologie vermittelten Welt sind aber nach wie vor der Auffassung, dass wir Technologie gestalten und gebrauchen. Wir haben kein Verständis davon, wie fest techznologische Produkte und Prozesse nicht nur uns, sondern auch unsere Welt gestaltet. Es besteht das Potential dieses Verständnis von Agency und Komplexität vom Animismus auf das Design übertragen zu können. Die Geschichten welche um ein Objekt herum existieren, tragen massgeblich dazu bei wie dieses Ding erachtet und behandelt wird. Ein animistischer Ansatz kann diese Beziehung durch Narrative mit mehr emotionaler Bindung aufladen. Wenn ich ein Objekt nicht nur als passive Materie, sondern als etwas lebendiges/beseeltes/handlungsfähiges erkenne, wird sich die Praxis gegenüber den Objekten als gesamtes verändern. Auf diese Weise …

Auf wissenschaftlicher Ebene … Das Forschungsvorhaben trägt weiterhin zu einer aktualisierten Theoriebildung in Design bei, indem Hypothesen, Begriffe und Differenzen aus Forschungstendenzen in Studien des Anthropozän (Anthropologie), dem Posthumanismus und der Ontologischen Wende (Philosophie) sowie dem Neuen Materialismus (Feminist Studies) untersucht, transferiert und allenfalls neu formuliert werden. Das im Projekt neu generierte theoretische Wissen ist sowohl für die Designforschung als auch für die Wissenschafts- und Technologiestudien (STS, science and technology studies) relevant, indem interdisziplinäre Rückstände aufgeholt und Lücken geschlossen werden.

Es wird angestrebt Forschungsergebnisse in relevanten Journalen zu publizieren (She Ji, Design Issues, HAU). Das Forschungsvorhaben wird so einem Publikum vorgestellt, welches nebst einer Affinität für Design auch andere Disziplinen im Fokus hat. Weiterhin ist eine aktive Teilnahme an Konferenzen angedacht, durch Vorträge sowie Workshops.

## Ausserwissenschaftliche Bedeutsamkeit

Die Relevanz der Forschung wird anhand der Nachhaltigkeit von Design in Bezug auf Technologie überprüft und leistet so einen gesellschaftlichen Beitrag.

Ein vielleicht unerwartetes Beispiel an Potentialität verbirgt sich im öffnen und zugänglich machen technologischer Artefakte. *The Toaster Project* des Designers Thomas Thwaites machte es sich zur Aufgabe, einen Toaster von Grund auf, also der Schürfung der Rohmaterialien, selbst zu produzieren. In diesem Akt wurde aus einem Ding, welches sehr günstig zu erwerben ist, ein unglaublich komplexes, teures und emotional aufgeladenes Objekt(“The Toaster Project” n.d.). In eine ähnliche Richtung geht der Ansatz von Emit Snake-Beings, welcher aufzeigt wie die Rohmaterial der DIY Elektronikszene, Elektronik-Bauteile und Weggeworfenes, einem Techno-Anismistischen Ansatz für Technologien folgen, indem die Qualitäten der *lebendigen Materie*(Bennett 2009) als aktive Komponente des Handelns sowie einer Neusituierung des Menschen in Bezug auf die materielle Umwelt anerkennt(Snake-Beings 2018). Eine Forschungsarbeit zur Gestaltung von Phone-Repairshops in Washington kommt weiterhin zum Schluss, dass die Begegnung mit dem geöffneten Produkt für die Kund\*innen weitaus emotionaler ist, als wenn die Reparaturarbeit nicht vor deren Augen stattfindet(Bell et al. 2018).

## Methodisches Vorgehen

Den vorangegangen Punkten entsprechend wird ein methodischen Vorgehen wie folgt angestrebt.

### Phase/WP I - Grundlagenforschung

#### Literatur- und Theorieforschung

Die erste Phase dient der Grundlagenforschung, aus dem reichen Fundus an gegenwärtigen Theorien in den voran erwähnten Disziplinen sollen die dem Projekt am ehesten entsprechenden zusammen getragen werden. Sie diesen dem Projekt als theoretisches Rückgrat an welchem sich auch Faktoren der Beurteilung eventueller Resultate ablesen lassen.

#### Qualitative Forschungsmethodiken, Interviews

Ein weiterer wichtiger Bestandteil werden Interviews mit Usern sowie Industrie- und Produktedesigner sein um ein Verstädnis davon zu erlangen, wie ontologische Wertigkeiten in Design einfliessen und von Design auch wiedergegeben werden.

### Phase/WP 2 - Immaterielles

Die in der ersten Phase erarbeiteten Grundlagen werden hier auf die Probe gestellt. In Versuchsanordnungen werden in A-B Settings die emotionale Bindung der User zu einem fiktiven Produkt untersucht.

#### Rollenspiele

Angelegt an *Pen-&-Paper-Rollenspiel* (nicht Theater), werden Partizipandinnen kurze Sequenzen fiktiver Geschichten erleben und mitgestalten. Die Möglichkeit der Mitgestaltung von Persona und Handlung ist förderlich für die Ausdrucksfähigkeit und so besonders aufschlussreich, wenn die emotionale Bindung im Mittelpunkt steht.

#### Storytelling

Andere Formate des Storytellings werden dem klassischen Interview gegenüber gestellt. Die informelle, persönlichere Basis gibt einem anderen Vokabular Raum.

* Anna Tsings List-Making als Akt des gemeinsamen *Welt-Machens*, in diesem Fall für ein Verständnis der Komplexität von Technologie
* Mythologische Geschichtenerzählung rund um Technologie (What-Ifs)

### Phase/WP 3 - Materielles

In der dritte Phase sollen Ergebnisse aus den vorangegangenen ihren Weg ins Physische Finden.

#### DIY, Repair-Cafes, Elektroschrott

In Workshops rund um das Thema elektronischer Bestandteile wird erforscht, wie die Begegnung mit diesen das Bewusstsein gegenüber dem eigentlich Objekt verändert. Es werden dazu Repair-Cafés sowie Workshops zum Thema Elektroschrott besucht und deren Partizipanden und Veranstalter\*innen interviewt.

#### Prototypen

In einer Versuchsanordnung sollen ausgesuchte technologische Artefakte neu gestaltet werden. Industrie- und Produktedesigner bekommen den Auftrag aufgrund bestimmter Kritiken und animistischer Narrative, ein Objekt zu redesignen. Diese neuen Objekte diesen als spekulative Diskussions-Stücke für Gesprächsrunden mit Usern.

### Phase/WP 4 - Evaluation

In der letzten Phase werden die Resultate zusammen gebracht und zur Diskussion gebracht. Unter anderem soll das Forschungsvorhaben dabei auf seine ethischen Auswirkungen untersucht werden, da die Veränderung von Weltanschauungen in Usern nicht unproblematisch sein kann. Weiterhin sollen die Resultate aufgearbeitet und veröffentlicht werden.

**Stand der eigenen Forschung**

## …

## Bibliografie

Bell, Joshua A., Joel Kuipers, Jacqueline Hazen, Amanda Kemble, and Briel Kobak. 2018. “The Materiality of Cell Phone Repair: Re-Making Commodities in Washington, DC.” *Anthropological Quarterly* 91 (2): 603–33. <https://doi.org/10.1353/anq.2018.0028>.

Bennett, Jane. 2009. *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things*. Duke University Press. <https://doi.org/10.1215/9780822391623>.

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

Leube, Michael. 2016. “It’s Alive an Empirical Study on Animism and Animacy in Product Design,” September. <https://www.academia.edu/34321111/Its_Alive_An_Empirical_Study_on_Animism_and_Animacy_in_Product_Design>.

Marenko, Betti, and Philip van Allen. 2016. “Animistic Design: How to Reimagine Digital Interaction Between the Human and the Nonhuman.” *Digital Creativity* 27 (1): 52–70. <https://doi.org/10.1080/14626268.2016.1145127>.

Snake-Beings, Emit. 2018. “Maker Culture and DiY Technologies: Re-Functioning as a Techno-Animist Practice.” *Continuum* 32 (2): 121–36. <https://doi.org/10.1080/10304312.2017.1318825>.

“The Toaster Project.” n.d. Accessed May 16, 2020. <http://www.thetoasterproject.org/page2.htm>.

Thomas Wendt. 16:15:39 UTC. “Decentering Design or a Critique of Human Centered Design.” Design. <https://www.slideshare.net/ThomasMWendt/decentering-design-or-a-critique-of-human-centered-design>.

“What Does ‘Posthuman Design’ Actually Mean?” 2019. *Eye on Design* (blog). March 11, 2019. <https://eyeondesign.aiga.org/what-does-posthuman-design-actually-mean/>.

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