

»ASSISTENTEN, AVATARE, ATMOSPHEREN
Perspektiven des Animismus in Medienwissenschaft und Medienkunst«

Transdisziplinäre Konferenz

24.–26. Januar 2024

Fakultät Medien, Bauhaus-Universität Weimar

Organisiert von Jenny Brockmann, Henning Schmidgen und Mathias Schönher
www.uni-weimar.de/animismus-maschinismus

ABSTRACTS

in zeitlicher Reihenfolge

Elisabeth von Samsonow

Akademie der bildenden Künste Wien

e.vonsamsonow@akbild.ac.at

»Der geisternde Geist – ein Strukturmerkmal. Wie die Kybernetik der philosophischen Geisteslehre ein Ende bereitet und einen ambient Geist einführt und hypostasiert.«

Eine ganze Reihe von Autoren, die sich im Übrigen kannten und bei den Macy-Konferenzen in Kalifornien zusammengesessen sind, affirmiert, daß man die Natur des Geistes und der Erkenntnis glücklicherweise endlich im 20. Jahrhundert beschreiben konnte. Die Autoren stammen aus beiden wichtigen Lagern, aus dem der Bio-Kybernetik und dem technologischen der Informationskybernetik. Was ist da passiert? Man würde doch sagen, daß die Philosophie auf Fragen des Geistes spezialisiert ist und sich die längste Zeit mit ihm beschäftigt hat. Wieso ist das alles plötzlich Makulatur? Gregory Bateson gibt für den Geist – im besten Einvernehmen mit John Lovelock und John von Neumann – nur noch eine Liste von »wesentlichen Minimalanforderungen« an, die schließlich »an vielen Stellen« erfüllt würden und aufträten. Der Geist wird im großen Stil umverteilt und das, was der Philosophie Selbstreflexion und Bewusstsein gewesen war, zu Momenten in Regelkreisen. Damit ist der Geist eher wieder das, was er in vormoderner Zeit war, ein Merkmal für Komplexität, die die Selbstaufzeichnung braucht. Er wird formal zu Antwort, Regung und Lebenszeichen, und genauer betrachtet, beginnt er tatsächlich beim Thermostat. Der neue Animismus ist also kein folkloristischer, subjektivistischer Zug in der Medienwelt, sondern ist wissenschaftlich durch der Kybernetik anhängige Modellbildungen durchgesetzt und implementiert.

Das Problem dabei ist allerdings, daß dieser Geist-Abfluss sich unmittelbar auf die philosophische (Selbst)Einschätzung auswirkt, was an der außerordentlich dünnen philosophischen Diskussion zur AI symptomatisch wird. Die so schnelle und maximale Geitzuschreibung an die AI ist eine logische Folge der Verlagerung und Verteilung von Geist, die noch nicht in ihrem ganzen Umfang gesehen werden.

Mathias Schönher

Bauhaus-Universität Weimar
mathias.schoenher@uni-weimar.de

»Handlungsmacht und Rezeptivität. Deleuze und Guattaris Animismus.«

In der gegenwärtigen Debatte um das Anthropozän gilt die Überwindung der Dichotomie von Natur und Kultur und die daran geknüpfte Dezentrierung des Menschen als Leitfaden auf der Suche nach Existenzweisen, die der massiven Zerstörung der Ökosysteme der Erde Rechnung tragen. Dabei gewinnen Positionen, die einen Neuen Animismus ins Auge fassen, zunehmend an Relevanz. Allerdings geht aus der Debatte bislang nicht hervor, wodurch sich dieser grundlegend von anderen aktuellen Strömungen wie etwa der Akteur-Netzwerk-Theorie und dem Neuen Materialismus unterscheiden sollte. Ein Hauptgrund dafür scheint zu sein, dass »Animismus« zumeist als Synonym für »verteilte Handlungsmacht« verstanden wird. Vor diesem Hintergrund wende ich mich in meinem Vortrag der Spätphilosophie von Gilles Deleuze und Félix Guattari zu, die einem neu gefassten Animismus eine präzise Bedeutung zu geben vermag. Diese Bedeutung erhält er dadurch, dass er gerade nicht mit einer verteilten Handlungsmacht gleichgesetzt wird, sondern viel eher mit einer verteilten Rezeptivität. So lässt sich der Neue Animismus mit Deleuze und Guattari auch gegen die kybernetische Perspektive, die den Menschen ihrerseits in einem »Natur-Kultur-Kontinuum« mit verteilter Handlungsmacht verortet, in Stellung bringen.

Erhard Schüttpelz

Universität Siegen
schuettpelz@medienwissenschaft.uni-siegen.de

»Die Welt ist anthropomorph, aber der Mensch ist nicht anthropomorph, und das kann man Animismus nennen.«

Angelika Seppi

Bauhaus-Universität Weimar
angelika.seppi@uni-weimar.de

»Un/körperliche Transformationen: Medien, Technik, Magie im Anthropozän.«

Ausgehend vom Begriff der un/körperlichen Transformationen, den Deleuze und Guattari in *Tausend Plateaus* entwickeln, nimmt sich der Vortrag die Formel »Animismus heute« unter drei Perspektiven vor: erstens mit Blick auf die Frage des Animismus selbst und seine Definition und Diskussion innerhalb der vergleichenden Anthropologie; zweitens mit Blick auf einen Bestimmungsversuch des Anthro-, Kapitalo- oder Technozäns im Zeichen

einer umfassenden techno-medialen Umstrukturierung der Umweltbeziehungen; und drittens in der Zusammenführung der beiden angezeigten Perspektiven im Spannungsverhältnis zwischen kosmologischem Pluralismus einerseits und einer techno-ökonomisch forcierten Globalisierung des *western way of worlding* andererseits.

Anselm Franke

Zürcher Hochschule der Künste

anselm.franke@zhdk.ch

»Eine historisch-politische Einordnung des Animismus-Diskurses als kuratorische Kritik.«

Angela Melitopoulos

melitopoulos@googlemail.com

»Machinic Animism.«

In der audio-visuellen Recherche *Assemblages* (2010) und *The Life of Particles* (2012), die ich zusammen mit Maurizio Lazzarato realisierte, werden Félix Guattaris Perspektiven zu nicht-westlichen, animistischen Subjektivierungsprozessen verfolgt. Seine zahlreichen Reisen nach Brasilien und Japan in den 80er Jahren verfolgten zwei sehr unterschiedliche Geographien, um seine Intuitionen und Denken zu kosmologischer Agenturen in nicht-monotheistischen Gesellschaften als zukunftsweisende Prozesse zu untersuchen. Unser Interesse galt der Frage, ob die sozialen Gefüge, die durch animistische Kosmologien in Okinawa, Japan und Brasilien geprägt sind, Widerstände gegen koloniale Herrschafts-Maschinen wirksam machen können, um die tief eingelassenen Subjektivierungsprozesse im World Integrated Capitalism hinter sich zu lassen.

Der Vortrag verweist auf die im Jahre 2022 re-editierten Recherchematerialien (u.a. mit Barbara Glowczewski, Eduardo Viveiros de Castro und Suely Rolnik), welche die Perspektiven eines maschinischen Animismus vertiefen, durch welche Konnektivität und Maschine als eine medien-technische Beziehung zum Außen begriffen werden kann. Subjektivität, so Guattari, distribuiert sich in unterschiedlichen Graden über die Natur, die Maschine, den Kosmos, das Soziale oder die Ökonomie hinweg.

Sie verzweigt, multipliziert und distribuiert sich ununterbrochen außerhalb vorhersehbarer Logiken und bringt Allianzen mit nicht menschlichen Vektoren hervor, durch deren Kontextualisierung mono-logistische Denkverfahren samt ihrer Dualismen und Trennungverfahren (Körper-Geist, Natur-Kultur, Innen-Außen) überschritten werden.

Der Vortrag skizziert medien-technische Verfahren als prozess-basierte Ausdrucksmaschinen, die eine permanente Erneuerung eines Gefüges mit der Fähigkeit ausspricht a-signifikante Singularitäten willkommen zu heißen und seine transversalen Öffnungen zur Außenwelt zu adjustieren.

Dieses Denken verbindet sich mit Auffassungen der Geo-Psychiatrie, mit Überlegungen zur Konnektivität und Gedächtnis der time-based media und mit visuellen Ideen indigener Kosmologien, die in meinen aktuellen Recherchen *Matri Linear B* über die Revisionen des Sehens von Landschaft den Horizont und die Grenze unserer Wissensgeschichte bilden.

Judith Dörrenbächer

Universität Siegen

judith.doerrenbaecher@uni-siegen.de

»Post-anthropozentrisch Gestalten. Über animistische Praktiken im Design.«

Designer*innen stehen gegenwärtig vor der Herausforderung, technische Artefakte zu gestalten, die in der Interaktion nicht mehr als Werkzeug, sondern vielmehr als Gegenüber erscheinen. Menschen sprechen und kooperieren mit der oft menschenähnlichen Technik, sie delegieren Aufgaben an sie oder gehen emotionale Beziehungen mit ihr ein. Im Gestaltungsprozess sehen sich Designer*innen mit ethischen Bedenken konfrontiert: Werden Nutzende von ihren Doppelgängern geblendet, manipuliert oder letztlich gar ersetzt? Was bedeutet es, angesichts unserer eigenen technischen Schöpfungen, Mensch zu sein? Wie lässt sich kritische Distanz zu den Artefakten herstellen und wie können wir unsere Beziehung zu ihnen kontrollieren?

Um Verständnis über die Chancen und Risiken der neuartigen Beziehungen zu erlangen, wenden Designforschende Methoden an, die an animistische Praktiken erinnern. Judith Dörrenbächer wirft in ihrem Beitrag einen Blick auf anthropologische Positionen des »Neuen Animismus« (u.a. »Relationale Epistemologie«, »Perspektivischer Multinaturalismus«), leitet vier animistische Praktiken ab (Dividieren, Subjektivieren, Imitieren, Humorisieren) und zeigt, wie diese auch in Designprozessen Anwendung finden.

Deutlich wird, ein auf diesen Praktiken basierender Techno-Animismus im Design ist kein naives, irrationales Unterfangen, das Unterschiede zwischen Mensch und Technik verwischt. Im Gegenteil, relationale, animistische Praktiken können Designer*innen verhelfen, das Verhältnis zwischen Mensch und Technik zu verstehen und zu verhandeln. Sie ermöglichen es, sich in einem post-anthropozentrischen Designprozess dem technischen Gegenüber zu nähern und dennoch eine kritische Distanz zu wahren.

Volker Bernhard und Ephraim Schott

Bauhaus-Universität Weimar

volker.bernhard@uni-weimar.de; ephraim.schott@uni-weimar.de

»Beredete Tische und swingende Teppiche: Immersiver Wissenszugang am Beispiel des Gropiuszimmers.«

Partizipative Präsentation im VR-Lab der Professur »Virtuelle Realität und Visualisierung«

Wir betreten einen immersiven Wissensraum, in dem wir durch die Interaktion mit Gegenständen und Assistenten lernen, den wir uns alleine oder gemeinsam mit global zugeschalteten Freund:innen erschließen: das ist die Vision, die das interdisziplinäre Forschungsprojekt »MetaReal: Immersiver Wissenszugang, kollaborative Exploration und intelligentes Retrieval in einer digitalen Weltkopie« in VR und AR explorativ umzusetzen sucht. Als Fallbeispiel dient das berühmte Gropiuszimmer, erste ganzheitliche Raumkonzeption der Moderne und zugleich eine der wenigen manifesten Spuren, die das Bauhaus in Weimar hinterlassen konnte. Nach einer kurzen Einführung zum Animismus in Architektur und Interieur laden wir die Konferenzteilnehmer:innen ein, aktuelle Entwicklungen des Projekts selbst virtuell zu erkunden und Stärken, Hindernisse und animistische Elemente des Projekts zu erörtern.

Jenny Brockmann

Bauhaus-Universität Weimar

jenny.brockmann@uni-weimar.de

»Atmospheric Algorithms.«

Diskursive Performance und Installation im Experimentierraum des bauhaus.medien.bühnen Labors

Im elektronischen Zeitalter von KI, ChatGPT und IoT werden Informationen zu einer neuen Art von Umwelt und bilden so etwas wie eine uns umgebende Atmosphäre. Das Projekt »Atmospheric Algorithms« erkundet, was eine Atmosphäre bedeutet, welche dem Menschen inneren und äußeren Merkmale eine Stimmung erzeugen und wie der Mensch diese sowohl selber prägt als auch von ihnen im Interagieren mit Menschlichem und nicht-Menschlichem, geprägt wird. Hierbei werden die Mittel der künstlerischen Forschung genutzt, um der algorithmischen Struktur von bereits existierenden oder neu-entstehenden Atmosphären nachzuspüren und um nachzuvollziehen, wie einzelne Atmosphären gebaut und codiert sind. Welche Parameter prägen die Atmosphären und welche Systeme können durch Simulation die Sinne täuschen bzw. die Wahrnehmung alterieren? Dabei kommen unterschiedliche Medien zum Einsatz um multimodale und multiperspektivische Erfahrung zu ermöglichen. Das gemeinsame Lernen und Forschen steht hier im Vordergrund.

Ruth Anderwald und Leonhard Grond

Universität für angewandte Kunst Wien

contact@anderwald-grond.at

»On Certain Groundlessness. Voices of Dizziness.«

Performativer Vortrag im Rahmen der Sound-Installation »On Certain Groundlessness« von Ruth Anderwald und Leonhard Grond und Sergio Edelsztein im hybriden Lernetelier

Conceptualised as an unpredictable movement or the sensation of such movement, dizziness alters the relation between soma and its spatial, social, sensory and atmospheric surroundings. Tracing dizziness from its physiological basis of the inner ear, this performative lecture centres on dizziness' multimodal impact in terms of »sense« – as sensory input (through the vestibular system) influencing our experience of emotion, orientation, sense of self and others, as well the emergence of epistemes, as in »sense«-making and memory-making. As states of dizziness can be experienced in such diverse conditions and expressions, it may appear to be atmospheric. But more connect the two notions. Dizziness occurs situationally, conditionally, and temporarily, creating a temporary suspension of the given and wont. In this manner, the impact of dizziness can be read in terms of volatile atmospheres. Emerging as both an experiential, as well as a differential category it shows its affinity to atmosphere.

The performative lecture is set in the installation setting of an accessible notebook. This notebook made of cushions allows for the social atmosphere of dizziness and its materialisation to be expressed; it is developed to grant leeway to the atmosphere, emerging emotions, thinking, somatic movements, and relations to gravity to materialise.

Patrick Urs Riechert und Elena Vogman

Staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe bzw. Bauhaus-Universität Weimar

patrickurs.riechert@googlemail.com; elena.vogman@uni-weimar.de

»Machinic Extimacy: Subjectivity and New Forms of Extractivism.«

This talk discusses Jacques Lacan's concept of »extimacy« (*extimité*) confronting it with the machinic understanding of subjectivity theorised by Félix Guattari. Lacan's inversion of »intimacy« through the prefix »ex« reveals an outside within the heart of psychic interiority and its automatisms. »Extimacy says that the intimate is *Other*—like a foreign body, a parasite.« In his polemic dialogue with Lacan, Guattari developed a theory of a machine as an intersection between bodily, social, technological and psychic realms while experimentally implementing technical objects in his psychoanalytic treatment of psychosis at La Borde. Drawing on »machinic extimacy,« we will analyze a new development in contemporary digital infrastructure: the rise of ›instruct-‹ language models and their tenuous simulacra of psychic interiority, which derives both from the expropriation of the internet's general intellect and moreover specifically from the heavily outsourced work behind the technique of »reinforcement learning from human feedback.« Addressing the »position of desire in the infrastructure,« what does the »social attitude vis-à-vis machines« (Guattari & Deleuze) suggest about subjectification today?

Moritz Hiller

Bauhaus-Universität Weimar

moritz.hiller@uni-weimar.de

»Es gibt keine Sprachmodelle. ›Animismus‹ als Strategie.«

Thema meines Beitrags sind die *Large Language Models*, die spätestens mit *ChatGPT* zum bestimmenden Thema in Feuilletons, Hochschulplanungsstäben und globalen Wirtschaftsunternehmungen geworden sind. Denn ihre Textproduktion heizt mal affirmative, mal kritische Diskussionen darüber an, ob solchen Systemen Künstlicher Intelligenz Kreativität, Erfahrung und Bewusstsein zugeschrieben werden müssen; Qualitäten also, die traditionellerweise ›Den Menschen‹ auszeichneten. Das ist umso bemerkenswerter, als diese sogenannten Sprachmodelle nicht mehr (aber auch nicht weniger) leisten als eine Bestimmung der statistischen Verteilung einzelner Zeichenfolgen in dem schriftlichen Textkorpus, das dem Modell als Input diene.

Die darum so irreführende Rede von *Sprachmodellen*, die eine Unterscheidung von gesprochener und geschriebener Sprache ganz bewusst unterschlägt, legitimiert die Vorstellung noch, dass die Textproduktion solcher Maschinen immer schon menschliche Rede, oder kurz: Menschlichkeit approximiert. Die Reduktion einer schriftlichen Zeichenpraxis, die nicht einfach menschlich ist, auf eine nachgerade idealistische Menschlichkeit sowie das zwanghafte Diskussionskarussell über die Produkte dieser Schreibpraxis – ob sie Wahrheits- und Bedeutungskriterien erfüllen oder die Textgenres ausgerechnet der Geistes- und Sozialwissenschaften bedrohen würden –, sie alle lenken nur von den Einsätzen, Exklusionen und Effekten dieser historisch neuen Art des Schreibens ab.

Der Beitrag soll darum zunächst zeigen, dass diese spezifische Variante eines (wie ihn das Konferenzprogramm nennt) »Techno-Animismus«, der technische Systeme im Namen ›Des Menschen‹ mit ›Seelen‹ und ›Persönlichkeiten‹ ausstaffiert, Strategie hat. Im zweiten Schritt sollen Entstehung und Ziel dieser Strategie anhand einer historischen These näher eingeordnet werden.

Matteo Pasquinelli

Ca' Foscari University of Venice

matteo.pasquinelli@unive.it

»Organism, Machine, Language, Model: The Constitution of the Artificial Mind between Animism and Formalism.«

The paradigms of Organism, Machine and Language have traced a combined genealogy that has influenced the evolution of information technology, cybernetics and artificial intelligence since the beginning of the 20th century. These three paradigms, often implicitly deployed as paradigms of the social constitution, have also played a key role in the transformation of philosophy, psychoanalysis, anthropology and political economy (similarly, in 1966, Michel Foucault suggested that three main epistemes of modernity are Life, Labour and Language). The belief that a Machine can be designed like an Organism gave rise to cybernetics. From another perspective, the digital computer was the first paradigmatic synthesis of Language and Machine (which, incidentally, also inspired Jacques Lacan's sketch of the *machinic unconscious*, in the wake of Claude Levi-Strauss's structuralist anthropology). One could read an artificial neural network as a self-organising computing machine, which is today the central structure of Large Language Models. In today's AI models, and in the belief that they are »alive« and »sentient«, one eventually discerns the confluence of Organism, Machine and Language as socio-technical paradigms.

Henning Schmidgen

Bauhaus-Universität Weimar

henning.schmidgen@uni-weimar.de

»Maschinenwesen. Simondons Animismus.«

Ein wesentliches Merkmal der Technikphilosophie von Gilbert Simondon besteht darin, das Individuum in radikaler Weise auf seine Genese zu beziehen. Als »Werdenseinheit« betrachtet kann auch das technische Objekt als Individuum erscheinen. Tatsächlich beobachtet Simondon den Prozess der Individuation nicht nur an Menschen und Tieren, sondern zum einen auch an gesellschaftlichen Gruppen, zum anderen aber an festen Körpern, Substanzen, Rohmaterialien – und eben an technischen Objekten. Diese Verallgemeinerung des Individualitätsbegriffs lässt sich als Ausdruck einer animistischen Perspektive begreifen. Demzufolge ist es nicht (oder nicht nur) die Anrufung eines ursprünglich »magischen« Weltbezugs, die Simondons Philosophie für die Diskussion des Techno-Animismus interessant werden lässt. Die Bedeutung dieser Philosophie liegt vielmehr im Entwurf einer übergreifenden Naturphilosophie, die der Begegnung mit dem technischen Objekt als einer Art Lebewesen, einem »Maschinenwesen« Raum gibt. Die Frage ist nur, ob eine so gefasste Naturphilosophie auch dazu geeignet ist, kritische Perspektiven auf das heutige Verhältnis von Technik und Gesellschaft zu entwerfen.