

Bruno Latour

EIN VORSICHTIGER PROMETHEUS?

Einige Schritte hin zu einer Philosophie des Designs, unter besonderer Berücksichtigung von Peter Sloterdijk

In meiner Jugend bedeutete das Wort »Design« – aus dem Englischen ins Französische importiert – nicht mehr als das, was wir inzwischen im Französischen »relooking« nennen – ein gutes englisches Wort, das es leider im Englischen nicht gibt. »Relooking« bedeutet, einem Ding – einem Stuhl, einem Messer, einem Auto, einer Verpackung, einer Lampe, einem Innenraum –, das zu plump, zu streng oder zu kahl wäre, wenn es seiner bloßen Funktion überlassen bliebe, ein neues und besseres Aussehen (look) oder Äußeres zu geben. Mit Hilfe von »Design« in dieser alten und eingeschränkten Bedeutung ließ sich der effiziente, aber doch irgendwie langweilige Ausdruck von Ingenieuren und Geschäftsleuten beheben bzw. »wieder gutmachen«. Design entstand, indem man die Erzeugnisse dieser beiden Berufsgruppen mit einer Form-Fassade versah, mit einer oberflächlichen, äußeren Eigenschaft, die hinsichtlich Geschmack und Mode einen Unterschied machen konnte. Auch wenn man Design sehr bewundern konnte, wurde es stets nur als ein Bestandteil einer Alternative verstanden: *nicht nur* auf die Funktion zu achten, *sondern auch* auf das Design. Diese Dichotomie galt selbst dann noch, wenn das beste Design eines war, das sich nach guter modernistischer Mode (wie im »Funktionalismus«) der Funktion so weit wie möglich annäherte. »Design« wurde stets in diesem Gleichgewicht von »nicht nur..., sondern auch...« verstanden. Es war, als gäbe es in Wirklichkeit zwei sehr unterschiedliche Weisen, einen Gegenstand zu erfassen: zum einen über seine innere, wesenhafte Materialität, zum anderen über seine äußeren, eher ästhetischen oder »symbolischen« Eigenschaften.

Ich weiß, dass dies eine sehr dürftige Wiedergabe dessen ist, was »Design« inzwischen heißt – ich bin mir auch bewusst, dass die französische Verwendung des Wortes sehr viel eingeschränkter ist als die skandinavische oder die englische. Dennoch möchte ich diese Definition aus meiner Jugend als Grundlinie nehmen, um die außerordentliche Karriere des Design-Begriffs auszuloten. Von einer Oberflächeneigenschaft in den Händen eines »nicht so wichtigen« Berufsstandes, der im Zuständigkeitsbereich von »sehr viel ernsthafteren« Fachleuten (Ingenieuren, Wissenschaftlern, Geschäftsleuten) Eigenschaften

hinzufügte, hat sich Design kontinuierlich ausgebreitet bzw. weiterentwickelt, so dass es in zunehmendem Maße für das eigentliche Wesen der Produktion von Bedeutung ist. Mehr noch, von den Details alltäglicher Objekte wurde Design ausgeweitet auf Städte, Landschaften, Nationen, Kulturen, Körper, Gene und, wie ich darlegen werde, auf die Natur selbst – die es dringend nötig hat, *re-design* zu werden. Es ist so, als wäre die Bedeutung des Wortes in »Begriffsumfang« und »Extension« gewachsen, um in der Sprache der Logiker zu sprechen. Zunächst ist es im Begriffsumfang gewachsen – es hat mehr und mehr Elemente dessen, was ein Ding ist, »geschluckt«. Jeder, der heute ein iPhone benutzt, weiß, dass es absurd wäre, das, was daran design wurde, von dem unterscheiden zu wollen, was daran geplant, berechnet, gruppiert, arrangiert, zusammengefasst, verpackt, definiert, projiziert, gebastelt, disponiert, programmiert usw. wurde. Damit kann »designen« gleichermaßen eines von diesen Verben oder alle bedeuten. Zweitens ist der extensionale Anwendungsbereich des Wortes gewachsen – Design lässt sich auf immer größere Produktionsgefüge anwenden. Das Spektrum der Dinge, die design werden können, ist sehr viel breiter geworden und lässt sich nicht mehr auf eine Liste von Gebrauchs- oder sogar nur Luxusgütern beschränken.

Für die Erweiterung von Begriffsumfang und Anwendungsbereich des Ausdrucks »Design« interessiere ich mich nicht deshalb, weil ich eine genauere praktische Kenntnis von Design hätte – noch weniger weiß ich über seine Geschichte, und ich hoffe, dass die Historiker dieses Begriffs mir nicht allzu stark widersprechen werden. Sondern ich sehe in dieser Ausweitung das faszinierende Zeichen einer Veränderung in der Art und Weise, wie wir generell mit Objekten und Handlung umgehen. Wenn es stimmt, dass wir, wie ich behauptet habe, nie modern gewesen sind, und wenn es, als Konsequenz daraus, ebenfalls stimmt, dass aus »unabänderlichen, neutralen Tatsachen« (*matters of fact*) mittlerweile »uns angehende Sachen« (*matters of concern*) geworden sind, dann liegt eine entsprechende Logik in der folgenden Beobachtung: die typisch modernistische Wasserscheide zwischen Materialität auf der einen Seite und Design auf der anderen löst sich langsam auf. Je mehr Objekte zu Dingen gemacht werden – das heißt, je mehr neutrale Tatsachen in uns angehende Sachen umgewandelt werden – desto mehr werden aus ihnen Design-Objekte durch und durch.

Wenn es stimmt, dass die gegenwärtige historische Situation durch einen vollständigen Bruch zwischen zwei großen alternativen Narrativen definiert ist – zwischen dem einen von Emanzipation, Loslösung, Modernisierung, Entwicklung und Beherrschung, und dem vollkommen verschiedenen anderen von Bindung, Zuwendung, Verwicklung, Abhängigkeit und Fürsorge –, dann könnte das kleine Wörtchen »Design« einen entscheidenden Prüfstein darstel-

len, um herauszufinden, wohin wir unterwegs sind und wie gut oder schlecht es dem Modernismus (und dem Postmodernismus) ergangen ist. Um es provokanter zu formulieren: ich möchte behaupten, dass Design einer der Begriffe ist, die das Wort »Revolution« ersetzt haben! Wenn man sagt, dass alles designt und redesignt werden muss (einschließlich der Natur), dann ist etwas impliziert wie: weder wird es revolutioniert noch modernisiert werden. Für mich ist das Wort Design ein kleiner »Tracer«, dessen Ausbreitung beweisen könnte, wie sehr wir aufgehört haben zu glauben, dass wir modern gewesen sind. Mit anderen Worten: Je mehr wir uns selbst als Designer verstehen, desto weniger verstehen wir uns als Modernisierer.

FÜNF VORTEILE DES BEGRIFFS »DESIGN«

Ich werde mir erlauben, dieses seltsame Argument im Folgenden auszuarbeiten – sehr dürftig, das gebe ich zu –, wobei ich mich auf die verschiedenen Untertöne des Wortes »Design« stütze. Es sind die Schwächen dieses vagen Begriffs, die mich in der Annahme bestärken, dass wir darin ein deutliches Symptom für die grundlegende Veränderung in unserer kollektiven Definition von Handlung erblicken können. Der erste Teil dieses Beitrags wird darin bestehen, fünf sukzessive Konnotationen des Designbegriffs durchzugehen. Im zweiten werde ich eine Einführung in Peter Sloterdijks Philosophie des Designs geben. Und schließlich werde ich eine kurze Schlussfolgerung dazu formulieren, wie wir Dinge *zusammenziehen*¹, das heißt designen.

Als Konzept impliziert Design eine Demut, die dem Wort »Konstruktion« oder »Bauen« abzugehen scheint. Da seine historischen Wurzeln eine bloße Zugabe zur »wirklichen« Brauchbarkeit, robusten Materialität und Funktionalität alltäglicher Objekte anzeigen, liegt stets eine gewisse *Bescheidenheit* darin, wenn man beansprucht, etwas neu zu designen. In Design steckt nichts Grundlegendes. Wenn man sagt, man plane, etwas zu designen, geht man anscheinend nicht dasselbe Risiko auf Hybris ein, wie wenn man sagt, man wolle etwas aufbauen. Hätte man in der Vergangenheit Prometheus einem anderen Helden als Designer vorgestellt, so hätte ihn das gewiss verstimmt. Folglich ist die Ausweitung des Wortes »Design« ein Anzeichen – selbstverständlich ein schwaches – für das, was man eine post-prometheische Handlungstheorie nennen könnte. Diese Handlungstheorie bildet sich genau in dem Moment heraus – eine wirklich interessante Tatsache –, von dem an jedes einzelne Ding,

1 Vgl. Bruno Latour: »Drawing Things Together«. In: Michael Lynch, Steve Woolgar (Hg.), *Representation in Scientific Activity*. Cambridge/Mass. 1990, 19–68 (dt.: »Drawing Things Together. Die Macht

der unveränderlich mobilen Elemente«. In: Andréa Belliger, David J. Krieger [Hg.], *ANThology*. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie. Bielefeld 2006, 259–307).

jedes Detail unserer alltäglichen Existenz, von der Produktionsweise unserer Nahrungsmittel bis zu unserer Art zu reisen, Autos oder Häuser zu bauen, Kühe zu klonen etc. nun ja... redesigned wird. Genau in dem Moment, von dem an die Dimensionen der anstehenden Aufgaben durch die verschiedenen ökologischen Krisen phantastisch vergrößert worden sind, wird das öffentliche Bewusstsein von einem nicht- oder post-prometheischen Sinn dafür eingenommen, was es bedeutet, zu handeln.

Eine zweite und vielleicht noch wichtigere Implikation von Design liegt in der *Aufmerksamkeit für Details*, die im heroischen, anmaßenden prometheischen Traum von Handlung vollständig fehlt: »Gehe vorwärts, breche radikal mit der Vergangenheit und überlasse die Konsequenzen sich selbst!« Das war der alte Weg – bauen, konstruieren, zerstören, radikal überholen: »Nach mir die Sintflut!« Aber so ist man nie an ein Design-Projekt herangegangen. Schon mit der Definition von Design-Fertigkeiten war stets eine unglaubliche Aufmerksamkeit für das Detail verknüpft. Und »Fertigkeiten« ist ja ein Begriff, der ebenfalls mit Design verbunden ist, so wie Design auch mit den Wörtern »Kunst« und »Handwerk« verknüpft wird. Neben Bescheidenheit gibt es als zweites also einen Sinn für die Bedeutung von Geschicklichkeit und Kunstfertigkeit sowie eine obsessive Aufmerksamkeit fürs Detail, die eine wichtige Konnotation von Design ausmachen. Das ist deshalb erwähnenswert, weil es undenkbar war, diese Merkmale von Design mit der revolutionären und modernisierenden Dynamik der jüngeren Vergangenheit zu verbinden. Im Gegenteil, neben Kunstfertigkeit und Geschicklichkeit war eine eingehende Aufmerksamkeit fürs Detail genau das, was reaktionär zu sein schien, denn eine solche Aufmerksamkeit hätte ja den rasanten Lauf des Fortschritts nur verlangsamen können. Das sich ausweitende Konzept von Design zeigt eine tiefgehende Verschiebung in unserem Gefühlshaushalt an, die sich genau in dem Moment ereignet, von dem an die Skala dessen, was überarbeitet oder neu gemacht werden muss, unendlich viel größer geworden ist – kein politischer Revolutionär, der die kapitalistische Produktionsweise in Frage stellte, zog je in Betracht, das Erdklima zu redesignen. Auch was es bedeutet, etwas zu »machen«, ist tiefgreifend modifiziert worden. Diese Modifizierung geht so tief, dass Dinge nicht länger »gemacht« oder »fabriziert« werden, sondern sorgfältig und, wenn ich den Ausdruck verwenden darf, vorsorglich »designed« werden. Es ist, als hätten wir die Ingenieurstradition mit dem Vorsorgeprinzip zu kombinieren; es ist, als hätten wir uns Prometheus vorzustellen, wie er das Feuer vorsichtig aus dem Himmel stiehlt! Klar ist jedenfalls, dass in diesem historischen Augenblick zwei vollkommen fremde Gruppen von Leidenschaften – das heißt fremd im modernistischen Ethos – miteinander kombiniert und versöhnt werden müssen.

Als dritte Konnotation des Wortes Design erscheint mir wichtig, dass die Aufgabe unzweifelhaft um *Bedeutung* kreist, wenn man das Design irgendeines Artefakts analysiert – sei es die symbolische, die kommerzielle oder eine andere Bedeutung. Design bietet sich für Interpretation an; es ist dafür geschaffen, in der Sprache der Zeichen interpretiert zu werden. Im Design liegt stets, wie die Franzosen sagen, *un dessin* (ein Plan, eine Absicht) oder auf Italienisch, *disegno*. In seiner schwächsten Form fügte das Design zwar dem, was rohe Materie und Effizienz war, nur oberflächlich Bedeutung hinzu. Doch indem es in mehr und mehr Ebenen des Objekts eindrang, führte es eine neue Aufmerksamkeit für Bedeutung mit sich. Wo immer man an etwas als *designed* denkt, bringt man alle Werkzeuge, Kenntnisse und Kunstfertigkeiten der Interpretation in die Analyse dieses Dings ein. Daher ist es sehr wichtig, dass wir erleben, wie tiefgehend unsere alltägliche Umgebung, unsere allgewöhnlichsten Artefakte als *designed* betrachtet werden. Wenn man über Artefakte in Begriffen von Design nachdenkt, begreift man sie immer weniger als modernistische Objekte, sondern zusehends als »Dinge«. Um meine Sprache zu verwenden: Artefakte werden begreiflich als komplexe Versammlungen widersprüchlicher Sachverhalte – ich erinnere daran, dass dies die etymologische Bedeutung des Wortes »Ding« im Deutschen wie auch in anderen europäischen Sprachen ist (z. B. *thing* im Englischen).² Wenn man Dinge als gut oder schlecht *designed* ansieht, dann erscheinen sie nicht länger als unabänderliche Tatsachen. In dem Maße, in dem sich ihre Erscheinung als unabänderliche Tatsachen abschwächt, wird ihr Platz unter den vielen veränderbaren Dingen, die uns angehen, um die wir uns kümmern müssen, gestärkt.

Die Transformation von Objekten in Zeichen wurde stark beschleunigt durch die Ausbreitung der Computer. Es ist offenkundig, dass die Digitalisierung viel dazu beigetragen hat, die Semiotik bis ins Zentrum der Objektivität hinein auszuweiten: Wenn nahezu jede Eigenschaft digitalisierter Artefakte in Code und Software »geschrieben« ist, braucht man sich nicht zu wundern, dass die Hermeneutik tiefer und tiefer in die Definition der Materialität eingedrungen ist. Für Galilei war das Buch der Natur in mathematischen Begriffen geschrieben, wodurch sich das Reich der Interpretation und der Exegese gewaltig ausdehnte; doch die heutige Ausdehnung ist noch weitaus größer, da mehr und mehr Elemente in unserer Umgebung nicht nur metaphorisch, sondern buchstäblich in mathematischen (oder zumindest Computer-) Begriffen geschrieben sind. Obwohl die alte Dichotomie zwischen Form und Funktion bei einem Hammer, einer Lokomotive oder einem Stuhl noch annähernd auf-

² Vgl. Bruno Latour: *Von der Realpolitik zur Dingpolitik oder Wie man Dinge öffentlich macht*. Berlin 2005.

rechterhalten werden kann, wird sie doch, auf z.B. ein Mobiltelefon angewandt, zunehmend lächerlich. Wo soll man die Grenze ziehen zwischen Form und Funktion? Ein solches Artefakt besteht von oben bis unten aus Schrift! Doch dies gilt nicht nur für computerisierte Artefakte und Gadgets. Es gilt ebenso für die gute alte Materialität: Was sind Nano- oder Biotechnologien anderes als die Ausdehnung von Design auf eine andere Ebene? Wer individuelle Atome dazu bringen kann, die Buchstaben »IBM« zu schreiben, wer Copyright-Kennzeichen in DNA implantieren kann oder wer Nano-Autos ersinnen kann, deren vier Räder »um die Wette fahren«, dürfte sich gewiss als Designer verstehen. Auch hier wieder wird die Materie immer inniger von Bedeutung – oder vielmehr von umstrittener Bedeutung – absorbiert.

Als vierten Vorteil sehe ich im Wort »Design« – zusätzlich zu seiner Bescheidenheit, seiner Aufmerksamkeit fürs Detail und dem stets zu ihm gehörenden semiotischen Geschick –, dass es ein Prozess ist, der nie bei Null anfängt: designen heißt immer *redesignen*. Stets ist bereits etwas da, das als Gegebenheit, als Sachverhalt, als Problem existiert. Design ist eine nachfolgende Aufgabe, um dieses Etwas lebendiger, kommerzieller, verwendbarer, benutzerfreundlicher, annehmbarer, nachhaltiger und so weiter zu machen, je nach den Anforderungen, denen das Projekt genügen soll. Mit anderen Worten, es liegt im Design immer etwas *Abhelfendes*. Dies ist der Vorteil des Merkmals »nicht nur... sondern auch...«, obgleich ich es vorhin kritisiert habe. Diese Aufspaltung ist selbstverständlich eine Schwäche – es gibt stets die Versuchung, Design als nachträglichen Einfall zu sehen, als sekundäre Aufgabe, als eine weniger ernsthafte Aufgabe im Vergleich zu der des Ingenieurbüros, der Geschäftsabteilung oder der Wissenschaft –, doch darin liegt ebenso ein gewaltiger Vorteil, verglichen mit dem Gedanken der Schöpfung. Design ist nie Schöpfung aus dem Nichts. Es ist amüsant, dass die Kreationisten in Amerika das Wort »intelligent design« mehr oder weniger als Ersatz für »Schöpfergott« verwenden. Sie scheinen nicht den enormen Abgrund zu bemerken, der zwischen »schöpfen« und »designen« liegt. Die intelligenten Designer starten nie mit einer *tabula rasa*. Gott als Designer ist in Wirklichkeit ein Redesigner von etwas anderem, das bereits da war – und dies trifft noch mehr auf seinen Sohn und den Geist zu, die beide gesandt wurden, um zu erlösen, was zunächst einmal verpfuscht war. Wenn die Menschheit »nach dem Bilde Gottes geschaffen (oder hätte ich sagen sollen designt?) wurde«, dann sollte sie lernen, dass Dinge nie geschaffen, sondern eher sorgfältig und bescheiden redesignt werden. In diesem Sinne verstehe ich das Wort Design als einen klaren Ersatz für Revolution und Modernisierung. Dies auch deshalb, weil Design stets etwas leicht Oberflächliches hat, etwas klar und ausdrücklich Transitorisches, etwas mit der Mode und so mit Veränderungen in Moden Verknüpftes, etwas mit Geschmäckern Verbun-

denes und daher auch irgendwie Relatives. Design ist das Gegengift gegen Grundlegung, Kolonisierung, Errichtung oder den Bruch mit der Vergangenheit. Es ist ein Gegengift gegen Hybris und die Suche nach absoluter Gewissheit, ein Gegenmittel gegen radikale Abschiede und absolute Neuanfänge.

Als fünfter und entscheidender Vorteil des Design-Begriffs lässt sich anführen, dass er notwendig eine *ethische Dimension* beinhaltet, die verbunden ist mit der offensichtlichen Frage nach *gutem versus schlechtem Design*. Im modernistischen Stil waren diese Güte und diese Schlechtigkeit Eigenschaften, die Tatsachen auf keinen Fall besitzen konnten. Tatsachen konnten nur still da sein, unabänderlich und in weiter Entfernung von jedem normativen Urteil. Ja, ihr ganzer Zweck bestand darin, die Tatsache/Wert-Unterscheidung überhaupt erst zu ermöglichen: »Wir sind da, ob es euch gefällt oder nicht«. Aber es ist leicht zu verstehen, dass man mit der Aussage, etwas sei »designt« worden, die Frage nicht nur autorisiert, sondern geradezu erzwingt, ob es gut oder schlecht designt worden ist. Die Ausweitung des Designs auf die innere Begriffsbestimmung der Dinge bringt nicht nur Bedeutung und Hermeneutik mit sich, sondern auch Moral. Genauer: Es ist, als würden Materialität und Moralität schließlich verschmelzen. Dies ist sehr wichtig, denn sobald man beginnt, nicht nur Städte, Landschaften, Naturparks und Gesellschaft zu designen, sondern auch Gene, Gehirne und Chips, darf man keinem Designer mehr erlauben, sich hinter dem alten Schutzschild der Tatsachen zu verstecken. Kein Designer wird beanspruchen dürfen: »Ich stelle nur fest, was existiert« oder »Ich ziehe bloß die Konsequenzen aus den Naturgesetzen« oder »Ich errechne bloß die Summe«. Wenn Design derart ausgeweitet wird, dass es überall relevant ist, ziehen sich Designer ebenfalls den Mantel der Moral an. Auf diese Schlussfolgerung werde ich zurückkommen; hier genügt es zu sagen, dass diese dem Design inhärente normative Dimension eine gute Handhabe bietet, um die Frage des Designs auf die Politik zu erweitern. Eine Politik der Tatsachen und Objekte erschien stets weithergeholt, eine Politik designter Dinge und strittiger Sachverhalte ist dagegen irgendwie selbstverständlicher. Wenn Dinge Versammlungen sind, wie Heidegger sie zu definieren pflegte, dann ist es nur ein kurzer Weg zu der Betrachtungsweise, alle Dinge als Resultat einer Aktivität anzusehen, die in Skandinavien »kollaboratives Design« genannt wird. Diese Aktivität ist in Wirklichkeit die treffendste Definition einer Politik der uns angehenden Dinge, denn alle Designs sind »kollaborative« Designs – selbst wenn in einigen Fällen die »Mitarbeiter« überhaupt nicht sichtbar, willkommen oder willens zur Beteiligung sind.

Eine kleine Parenthese zu unseren beiden Disziplinen: Als die Wissenschafts- und Technikforscher in den *science and technology studies* (STS) vor etwa vierzig Jahren damit begannen, die alten materialistischen Traditionen

wieder aufzugreifen, machten auch sie sich daran, Objekte in Projekte umzuwandeln. Auch sie brachten Bedeutung in das, was als bloße »materielle Zwänge« definiert worden war, auch sie bestritten das »Form versus Funktions-Argument«, transformierten Tatsachen in komplexe und widersprüchliche Versammlungen konfligierender Menschen und Nicht-Menschen, auch sie demonstrierten, dass »Artefakte Politik machen« können und dass ein Parlament der Dinge versammelt werden konnte. Doch aufgrund des Wortes »Konstruktion« – hauptsächlich im infamen Ausdruck »soziale Konstruktion« – gerieten auch sie in einen Zwiespalt, geschuldet dem modernistischen Gegensatz zwischen dem, was sozial, symbolisch, subjektiv, erlebt war, und dem, was materiell, real, objektiv und faktisch war. Ganz gleich, wie sehr man sich anstrenge, um der Falle zu entgehen, die die modernistische Verfassung empirischen Untersuchungen in den Weg gelegt hatte, die Wissenschafts- und Technikforscher stolperten doch immer wieder in sie hinein. Wäre es besser ausgegangen, wenn wir von »sozialem Design« anstelle von »sozialer Konstruktion« gesprochen hätten? Ich bezweifle es. Es war nahezu unmöglich, der Falle auszuweichen. Das heißt, solange wir offiziell modern blieben. Interessant an der Ausweitung des Design-Konzepts ist für mich jedoch vor allem, dass es dieselben erstaunlichen Wandlungen durchgemacht hat wie mein eigenes Forschungsfeld. Während die Wissenschafts- und Technikforschung bis vor einigen Jahren nur ein sehr kleines Forschungsfeld unter sehr vielen anderen in den Sozialwissenschaften bildete (den ach so sozialen!), hat es nun die beachtliche Unterstützung einer sehr viel größeren Bewegung gewonnen. Was als weithergeholte und deutlich skandalöse Behauptung erschien, nämlich dass es keine Objekte, sondern nur Dinge und umstrittene Assemblagen gibt, wird nun schnell zum Common Sense. Alles, worin man früher harte, objektive, unabänderliche materielle Dynamiken gesehen hatte (man erinnere sich an den »unausweichlichen Gang des Fortschritts«, den »rasenden Lauf der Technik«), hat sich inzwischen in Luft aufgelöst. Ja, alles, was während der vier oder fünf bisherigen industriellen Revolutionen designt wurde, muss nun re-designt werden. Es ist die gleiche materielle Welt, aber sie muss nun neu gemacht, überarbeitet werden mit einer vollständig anderen Vorstellung von dem, was es heißt, etwas zu *machen*. Was verschwunden ist, ist Beherrschung – diese kuriose Idee einer Beherrschung, die sich weigerte, das Mysterium der nicht intendierten Folgen einzuschließen.

Natürlich könnte man in allen diesen Dimensionen von Design wie auch in der Entwicklung der *science and technology studies* ein klares Zeichen für die Postmoderne sehen, für eine friedliche und träge Preisgabe der Aufgaben des prometheischen Modernismus. Einige unverbesserliche Modernisten denken so, ich glaube jedoch nicht, dass es sich so verhält. Wie ich bereits deutlich ge-

macht habe, kommt die Bedeutungsausweitung des Wortes »Design« nicht zu einem Zeitpunkt, an dem weniger, sondern zu einer Zeit, in der mehr zu tun ist. Unendlich viel mehr, da das gesamte Lebensgefüge betroffen ist, aufgrund der ökologischen Krise. Was keine Revolution je in Betracht gezogen hatte, nämlich unser kollektives Leben auf der Erde zu erneuern, wird nun mit Einstellungen durchgeführt, die revolutionären und modernisierenden Einstellungen genau entgegengesetzt sind. Gerade dies macht den Zeitgeist so interessant. Letztlich hatte der Vorsitzende Mao recht: die Revolution muss immer wieder revolutioniert werden. Er sah allerdings nicht voraus, dass die neue »revolutionäre« Energie aus einer Reihe von Einstellungen geschöpft werden würde, die man selten in revolutionären Bewegungen antrifft: Bescheidenheit, Sorge, Vorsorge, Fertigkeiten, Kunstfertigkeit, Bedeutungen, Aufmerksamkeit für Details, achtsames Bewahren, Redesign, Artifizialität und stets sich verschiebende, vorübergehende Moden. Wir müssen radikal achtsam sein, oder achtsam radikal. In was für seltsamen Zeiten leben wir!

»DASEIN IST DESIGN«

Der erste Teil dieses Beitrags lässt sich am besten zusammenfassen, indem ich ein wunderbares Wortspiel von Henk Oosterling zitiere: »*Dasein ist Design*«. Oosterling ist ein Spezialist des Werkes von Peter Sloterdijk, dem großen deutschen Denker, dem ich mich nun zuwenden will, um diese kleine Meditation über die Philosophie des Designs fortzusetzen. Indem er ernst nahm, was Heidegger nur abstrakt mit *Dasein* gemeint hatte, hat Sloterdijk es geschafft, die westliche philosophische Tradition aus der Gabelung, der Bifurkation, herauszubringen, in die sie mit der Materialität geraten war – immer wieder, das heißt seit dem 17. Jahrhundert. Diese Ernsthaftigkeit gegenüber dem *Dasein* macht seine Philosophie so aufregend für Menschen, die mit Angeboten bombardiert werden, alles Mögliche neu zu designen, von Stühlen bis zum Klima. Daher können sie sich nicht mehr mit dem Gedanken zufriedengeben, dass es einerseits objektive materielle Zwänge gibt und andererseits symbolische, menschliche, subjektive.

Sloterdijk hat schon sehr früh und sehr wörtlich die Ausweitung des Design-Begriffs nach Begriffsumfang und Anwendungsbereich übernommen. So wörtlich, dass er zum Rektor der *Staatlichen Hochschule für Gestaltung* (HfG) in Karlsruhe berufen worden ist – wobei *Gestaltung* hier für Design steht. Es handelt sich dabei um eine ungeheuer originelle Kunst-, Kunstfertigungs- und Philosophieeinrichtung – die übrigens in derselben umgebauten Fabrik untergebracht ist wie das *Zentrum für Kunst und Medientechnologie* (ZKM), der Ort, an dem ich die beiden Ausstellungen *Iconoclash* und *Making Things Public* kuratieren durfte.

Wenn wir sagen: »Dasein ist *In-der-Welt-Sein*«, gehen wir gewöhnlich sehr rasch über die kleine Präposition »in« hinweg. Nicht so Sloterdijk. »Wo ist dies Darin?«, fragt er, »Und in was?« Befinden wir uns in einem Raum? In einem klimatisierten Vorlesungsraum? Und wenn, welche Art von Luftpumpen und Energiequellen halten ihn instand? Sind wir draußen? Es gibt kein Draußen: Draußen ist ein anderes Innen mit einem anderen Klimaregler, einem anderen Thermostat, einer anderen Klimaanlage. Befinden wir uns in der Öffentlichkeit? Um Himmels willen, auch öffentliche Räume sind Räume! In dieser Hinsicht unterscheiden sie sich nicht von privaten Räumen. Sie sind bloß anders organisiert, mit anderen Architekturen versehen, mit anderen Eingangspunkten, anderen Überwachungssystemen, anderen Klanglandschaften. Wenn man versuchen würde, darüber zu philosophieren, was es heißt, »in die Welt geworfen zu sein«, ohne dass man die Art von Umhüllungen, in die die Menschen geworfen sind, genauer definiert, *buchstäblicher* definiert – Sloterdijk ist vor allem Literat in seiner Verwendung von Metaphern –, so wäre das, als stieße man einen Kosmonauten ohne Raumanzug in den Weltraum hinaus. Nackte Menschen sind genauso selten wie nackte Kosmonauten. Menschen definieren, heißt die Umhüllungen definieren, die Lebenserhaltungssysteme, die *Umwelt*, die es ihnen erlaubt, zu atmen. Genau das hat der Humanismus stets versäumt. Aus diesem Grund geriet Habermas so mit Sloterdijk in Streit: Nackte Menschen auf der einen Seite, voll ausgerüstete Menschen mit Lebenserhaltungssystemen auf der anderen – natürlich gab es keinen Weg für diese beiden deutschen Denker, miteinander übereinzukommen.

Ich hoffe, es wird langsam klar, weshalb Sloterdijk ein Philosoph des Designs ist: Genauso wie ein Raumanzug oder eine Raumstation vollständig artifiziell und sorgfältig designt sind, so sind es alle Hüllen, aus denen die fragile Lebenserhaltung der Menschen gebildet wird. Sloterdijk nennt sie »Sphären« und verwendet den Ausdruck »Sphärologie«, um sein Unternehmen zu bezeichnen. Menschen müssen mit unendlicher Vorsicht behandelt werden, angefangen beim (natürlichen oder künstlichen) Schoß, in dem sie heranwachsen – Sloterdijk definiert Philosophie als eine Art Geburtshilfe! –, bis hin zu dem Ort, wo sie überleben und sterben. An den erweiterten Metaphern, die Sloterdijk bis zum bitteren Ende einsetzt und ausreizt, ist am wichtigsten, dass sie genau das zu leisten beginnen, was ich im ersten Teil dieses Vortrags verlangt habe. Wie können wir die gänzlich verschiedenen Reihen von Gefühlen, Leidenschaften und Antrieben, die durch die beiden alternativen »großen Erzählungen« der Moderne ausgelöst werden, miteinander versöhnen – die der Emanzipation (die offizielle Geschichte) und die der Bindung (die verborgene Geschichte)? Wenn man seinen Raumanzug überprüft, bevor man die Raumfähre verlässt, ist man radikal vorsichtig und vorsichtig radikal. Es ist

einem schmerzlich bewusst, in welcher prekären Lage man sich befindet, und doch ist man gleichzeitig vollkommen bereit, bis ins Detail genau zu designen und künstlich zu konstruieren, was notwendig ist, um zu überleben. Während modernistische oder anti-modernistische Geschichtsphilosophien stets nur eine Erzählung betrachten – die des Fortschritts oder des Scheiterns des Fortschritts –, ist Sloterdijk der rare Denker, der zeigt, wie sich die Geschichten von Emanzipation und Bindung zu einer einzigen Geschichte zusammenziehen. Diese Vereinigung ist möglich, sofern man tiefgreifend modifiziert, was es heißt, »in der Welt« zu sein: Der Kosmonaut oder die Kosmonautin sind von der Schwerkraft emanzipiert, *weil* sie niemals auch nur für den Bruchteil einer Sekunde außerhalb ihrer Lebenserhaltungssysteme leben. Emanzipiert und gebunden zu sein, sind zwei Verkörperungen desselben Ereignisses, sofern man die Aufmerksamkeit darauf lenkt, wie gut oder schlecht artifizielle Atmosphären designt sein können.

Der Schlüsselbegriff, um die beiden Reihen von Leidenschaften miteinander zu vereinbaren und die befremdliche Rolle eines vorsichtigen Prometheus zu erfinden, ist der der *Explikation*. Explikation ist eine Konsequenz des Konzepts der Hüllen. Hülle ist ein Ausdruck, der sicher die Aufmerksamkeit von Architekten und Designern auf sich zieht: Wir sind umhüllt, eingewickelt, umgeben; wir sind nie draußen, es sei denn, wir hätten eine andere, fragilere, technologisch raffiniertere Hülle neu geschaffen. Wir bewegen uns von Hüllen zu Hüllen, von Falten zu Falten, nie von einer Privatsphäre zum »Großen Außen«.

Modernismus ist bei Sloterdijk nicht länger ein Begriff. Es ist ein Ort, ein Design, ein Stil. Der gesamte zweite Band der *Sphären* widmet sich einem sehr spezifischen Typ von Architektur: den Globen. Ein Modernist ist jemand, der unter einer riesigen Kuppel lebt und dementsprechend die Dinge sieht, als säße er unter einer gewaltigen Architektur, dem Globus der Wissenschaft, der Vernunft, der Politik. Für den Modernisten ist ein Humanist jemand, der ein Buch unter einer Lampe liest oder der gekleidet in eine Art von römischer Toga auf den Stufen eines riesigen Amphitheaters sitzt, unter dem Deckenfresko einer riesigen Kuppel, nur dass in der modernistischen Architektur die Lebenserhaltungssysteme, die zur nachhaltigen Erhaltung auch dieser Kuppel oder dieses Globus erforderlich sind, nicht expliziert wurden. Ein Modernist hält es für selbstverständlich, dass es stets Luft, Raum, Wasser, Wärme für die Entwicklung seines »globalen Gesichtspunkts« geben wird. Aber in der Globalisierung liegt nichts Globales. Global ist stets eine Menge Globalisierungsgerede, eine Menge heißer Luft. Und natürlich verlangt das Ausstoßen von heißer Luft ebenfalls irgendeinen Mechanismus, eine Pumpe, einen Föhn – einen designten Haarföhn! In der zweiten Hälfte des letzten Jahrhunderts ist nun der Modernismus genau in dem Maße verschwunden, in dem die Lebenserhal-

tungssysteme expliziter gemacht worden sind, eines nach dem anderen. Nach einer solchen Sichtweise bestehen ökologische Krisen in der langsamen und schmerzlichen Realisierung, dass es kein Außen mehr gibt. Das bedeutet, dass keines der für die Lebenserhaltung notwendigen Elemente für unabänderlich gegeben erachtet werden kann. Um unter einem riesigen aufgeblasenen Globus zu leben, braucht man eine starke Klimaanlage und starke Pumpen – damit er aufgeblasen bleibt. Ja, die Luft ist aus den modernistischen Globen herausgelassen worden wie aus den Luftschiffen *Zeppelin* oder *Hindenburg*.

Man sieht also: Dem, was in der Geschichte des Designs »moderner Stil« genannt wurde, sollte nun eine sehr viel tiefere Bedeutung gegeben werden und eine sehr viel längere Lebensspanne. Die Formen, in denen Dinge sich als Tatsachen präsentiert haben, sind nun sichtbar als *Stil* – ein Stil, der vor unseren Augen dabei ist, sich zu verändern. Die Ästhetik der Tatsachen ist stets genau das gewesen: eine historisch situierte Ästhetik, eine Weise, Gegenstände zu beleuchten, zu rahmen, zu präsentieren, den Blick der Betrachter zu situieren, die Interieurs zu designen, in denen sie präsentiert werden – und natürlich die Politik, mit der sie so fest verknüpft sind bzw. waren.³

Am Begriff der Explikation, am Falten von Hüllen in Hüllen finde ich so wichtig, dass sich damit Wissenschaft und Technologie wirksam wiedergewinnen lassen – indem man also vollständig modifiziert, was unter einem nachhaltigen artifiziellen Leben zu verstehen ist. In diesem Sinne ist Sloterdijk tatsächlich *der* Philosoph des Designs. Wenn ich weiter oben die fünf Gründe, weshalb der Designbegriff ein so wirksamer Ersatz für die Begriffe des Machens, Bauens und Konstruierens ist, korrekt definiert habe, könnte die Explikation uns helfen zu verstehen, dass es möglich ist, zu re-materialisieren, ohne dass wir mit dem Ausdruck »Materie« wieder das gesamte modernistische Gepäck der »Tatsachen« importieren. Genau das macht Sloterdijk. Mehr als er interessiert sich kein zeitgenössischer Philosoph für Materialität, für Ingenieurskunst, für Biotechnologie, für Design im engeren Sinn, für zeitgenössische Kunst und für Wissenschaft im allgemeineren Sinn. Doch wenn er sich mit Materialitäten beschäftigt, bestehen diese eben nicht in Tatsachen, die man in verschiedenen sozialen oder symbolischen Fragen als letztes Wort geltend machen könnte, um unabänderliche Naturnotwendigkeit zu dokumentieren. Sondern wenn er einem Ort Materialität hinzufügt, dann macht er eine weitere fragile Hülle explizit, in die wir sogar noch tiefer eingewickelt sind. Diese Verwicklungen sind ebenso relevant für Umhüllungen in der Biotechnologie wie in Raumstationen.

3 Vgl. Bruno Latour: *What is the Style of Matters of Concern?* Two Lectures on Empirical Philosophy. Broschüre des Department of

Philosophy Amsterdam, 2005 (im Internet verfügbar unter: www.bruno-latour.fr).

Aus genau diesem Grund konnte Habermas Sloterdijks Argument nicht akzeptieren. Für einen guten alten modernistischen Humanisten ist es gleichbedeutend mit Orwells Welt, mit Eugenik, wenn jemand über Lebenserhaltung zu sprechen anfängt, über die Bedingungen, die notwendig sind, um »Menschen aufzuziehen«, und über die Klimaanlage, die ihnen die Möglichkeit zu atmen sichert. Habermas entgeht jedoch völlig, dass Humanisten, wenn sie Menschen anklagen, »Menschen wie Objekte zu behandeln«, überhaupt nicht merken, dass sie selbst die *Objekte* unfair behandeln. Ein Humanist kann sich nicht vorstellen, dass Objekte *Dinge* sein können, dass unabänderliche Tatsachen umstrittene Sachen sein können, dass Wissenschaft und Technik als etwas anderes beschrieben werden können denn als langweilige Träger unbestreitbarer Notwendigkeiten, wie sie der Modernismus populär gemacht hat. Humanisten beschäftigen sich allein mit Menschen; alles Übrige ist für sie bloße Materialität oder kalte Objektivität. Aber Sloterdijk behandelt Menschen nicht als objektive Tatsachen, wie es eben die Humanisten tun. Sondern er behandelt sowohl Menschen als auch Nicht-Menschen als »Angelegenheiten von großer Wichtigkeit«, mit denen sorgsam umgegangen werden muss. Indem wir menschliche Lebenserhaltungssysteme als uns angehende Sachen behandeln, schichten wir Angelegenheit auf Angelegenheit; wir umhüllen, wir falten, wir betten Menschen in mehr und mehr Elemente ein, die sorgsam expliziert, geschützt, bewahrt und aufrechterhalten werden müssen – die Immunologie ist, nach Sloterdijk, die große Philosophie der Biologie.

Diese kleine Verschiebung in der Definition der Materie modifiziert alles. Sie erlaubt den Praktikern, alle Begriffe von Materialität und Artifizialität wiederzuverwenden, nachdem sie sie von den Restriktionen befreit hat, die ihnen durch den älteren Stil modernistischer Tatsachen aufgezwungen worden sind. Mit anderen Worten: Wir können uns der Wissenschaft und Technik bedienen, ohne die Naturalisierung einzubeziehen. Nicht nur ist die Natur als das große Außen des menschlichen Handelns verschwunden – inzwischen eine Alltagsweisheit –, nicht nur ist »natürlich« zum Synonym geworden für »sorgsam gehandhabt«, »geschickt inszeniert«, »künstlich aufrechterhalten«, »clever designt« – das gilt insbesondere für sogenannte »Natur«-Parks oder »biologische Lebensmittel« –, sondern ebenso wird die Idee obsolet, dass das Heranziehen des Wissens von Wissenschaftlern und Ingenieuren zur Beantwortung einer Frage notwendigerweise bedeutet, auf die unbezweifelbaren Gesetze der Natur zurückzugreifen. Wissenschaftler und Ingenieure einzubringen, wird schnell zu einer anderen Weise zu fragen: »Wie kann es besser redesignt werden?« Die stets mit Design assoziierten Elemente von Bastelei und Flickerei haben die Natur erobert. Oder vielmehr: Sie sind der Natur *inhä-*

rent, wenn wir Darwinsche Wege als eine clevere Form von Bastelei, von »intelligentem«, obgleich blindem »Design« verstehen.

Es ist irgendwie verständlich, dass Sloterdijk mit dem Aufwerfen der Frage, wie Menschen »designt«, das heißt künstlich aufgezogen werden könnten, das alte Phantasma eugenischer Manipulationen heraufbeschworen hat. Doch sobald man sie einer näheren Überprüfung unterzieht, erweisen sich die Ähnlichkeiten zwischen diesen beiden Projekten als vollkommen oberflächlich. Ähnlich sind sie nur so, wie sich zwei Eisenbahnen in gleicher Weise vorwärtsbewegen können, obwohl sie sich gerade an einer Weiche befinden, die sie zu ganz verschiedenen Bestimmungsorten bringen wird. Habermas übersah die Weiche, die Abzweigung, die zu lokalisieren für uns so wichtig ist. Ja, Menschen müssen auf artifizielle Weise gemacht und neu gemacht werden, doch alles hängt davon ab, was man unter artifiziell und noch tiefliegender, was man unter »machen« versteht. Wir sind zu Prometheus und der Frage nach der Schöpfung zurückgekehrt. Sind wir fähig, der Gott des intelligenten Designs zu sein? Dies ist das Zentrum der Angelegenheit. Deshalb ist es so wichtig, von Design zu sprechen und nicht von Konstruktion, Schöpfung oder Herstellung. Etwas zu designen, wie ich es weiter oben zu verstehen gab, erlaubt uns, nicht nur die semiotische Frage nach der Bedeutung, sondern ebenso die normative Frage nach der Qualität des Designs zu stellen. Dies gilt für DNA-Manipulation, für Klimakontrolle, Apparate, Mode, Städte oder Naturlandschaften, die übrigens von Anfang bis Ende ein perfekter Fall von Design sind. Artifiziellität ist unser Schicksal, aber es bedeutet nicht, dass wir für immer die modernistische Definition eines Artefakts akzeptieren müssen, die darin eine Invasion von Tatsachen gegen den sanfteren Leib menschlicher Zerbrechlichkeit sieht. Um es noch einmal anders zu formulieren und auf eine andere, noch modischere Denklinie anzuspüren: Es liegt nicht notwendigerweise etwas Posthumanes im Umhüllen, Einfalten, Verhüllen von Menschen in ihrer Lebenserhaltung. Humanisten wie Posthumanisten scheinen über kein anderes Repertoire als das modernistische Idiom der unabänderlichen Tatsachen zu verfügen, wenn sie über Wissenschaft und Technik sprechen.

Die große Bedeutung von Sloterdijks Philosophie – und ich denke, auch das Hauptinteresse daran, wie Designer Dinge betrachten – besteht darin, dass sie ein anderes Idiom anbietet. Das Idiom von den uns angehenden Sachen reklamiert Materie, Sachen und Materialität und übersetzt sie in etwas, das sorgsam redesigngt werden kann und muss. Dies mag weit entfernt sein von der begrenzten Sicht der Humanisten darauf, was Menschen sind, aber es ist ebenso weit entfernt von den posthumanistischen Cyborg-Träumen. Klar ist, dass die kollektive Definition dessen, was künstliche Lebenserhaltungssysteme zu sein haben, zum Kernraum politisch orientierter Untersuchung wird. Von der Sze-

nographie der modernistischen Handlungstheorie bleibt nicht mehr viel übrig: keine männliche Hybris, keine Beherrschung, keine Berufung auf die Außenwelt, kein Traum vom Auswandern in einen Außen-Raum, der keinerlei Lebenserhaltungssystem erfordern würde; keine Natur, nicht die große Geste eines radikalen Abschieds – und doch bleibt immer die Notwendigkeit, alles noch einmal neu zu machen, in einer seltsamen Kombination von Bewahrung und Erneuerung, die es bislang in der kurzen Geschichte des Modernismus so nicht gab. Wird Prometheus vorsichtig genug sein, um den Planeten zu redesignen?

Ich hoffe, ich bin weder mit diesen Schritten hin zu einer Philosophie des Designs zu weit fehlgegangen – wenn, dann geschah es aus Nichtwissen – noch mit meiner Einführung von Sloterdijk als jemanden, der einen Hauptbeitrag zu dieser Philosophie geleistet hat. Ich möchte schließen, indem ich den Spezialisten der Geschichte des Designs eine Herausforderung vorschlage. Als ich weiter oben sagte, dass etwas inhärent Normatives im Design läge, aufgrund der zwangsläufigen Folgefrage: »Ist es gut oder schlecht designt?«, erwähnte ich ebenfalls, dass dies ein guter Ansatzpunkt wäre, um die politische Frage einzubringen. Wenn das gesamte Gewebe unserer irdischen Existenz bis ins Detail redesignt werden muss, wenn für jedes Detail die Frage nach gutem und schlechtem Design gestellt werden kann, wenn jeder Aspekt zu einer kontrovers diskutierten uns angehenden Sache geworden ist und nicht länger als unbestreitbare und unabänderliche Tatsache stabilisiert werden kann, dann sind wir offensichtlich dabei, ein vollkommen neues politisches Terrain zu betreten. Wie wir alle nur zu gut wissen, besteht der perverse Charakter von ökologischen Fragen darin, dass sie in alle möglichen konstraintuitiven Richtungen ausufern. Wahrscheinlich sprach der Heilige Paulus von Ökologie, als er sagte »Denn das Gute, das ich will, das tue ich nicht; sondern das Böse, das ich nicht will, das tue ich«. Politische Ökologie bringt reichlich politische Probleme mit sich; entsprechend dem wunderbaren, ziemlich paulinischen Zitat von de Gaulle: »Wenn aus dem Guten nur Gutes folgen würde und aus dem Schlechten nur Schlechtes, dann wäre Regieren eine ziemlich einfache Aufgabe: jeder Dorfpfarrer könnte es.«

Lassen sich mich die Frage des Designs stellen, buchstäblich im etymologischen Sinn von »zeichnen« oder vielmehr von »zusammenziehen« (drawing together). Wie können wir Sachen, die uns angehen, zusammenziehen, um politischen Auseinandersetzungen eine Übersicht oder zumindest eine Sicht der Schwierigkeiten anzubieten, in die wir uns jedes Mal verstricken, wenn wir die praktischen Details unserer materiellen Existenz verändern müssen? Wenn wir unsere Lichtquellen von Glühlampen auf Energiesparlampen umstellen, wenn wir unsere CO²-Bilanz ausgleichen, Windfarmen einführen, den Wolf

wieder in den Alpen ansiedeln oder Treibstoff auf Getreidebasis entwickeln, wissen wir, dass sich auf der Stelle eine Kontroverse entzündet, in der unsere besten Absichten möglicherweise den Weg zur Hölle ebnet. Und wir sind nicht länger in der Lage, die Kontroversen zu stoppen, indem wir unbestreitbare Tatsachen aussprechen, weil Tatsachen ständig bestritten werden. Immerhin, nicht intendierte Folgen sind jetzt in jedermanns Kopf, Prometheus macht sich auf das Schlimmste gefasst.

Hier nun die Herausforderung: In ihrer langen Geschichte hat die Designpraxis wunderbare Arbeit geleistet, um praktische Fertigkeiten zum Zeichnen von Objekten zu erfinden, angefangen bei Architekturzeichnungen über Maschinenbaupläne und verkleinerte Modelle bis hin zu Prototypen. Doch was in diesen wunderbaren Zeichnungen – hier Zeichnungen im wörtlichen Sinn genommen – stets gefehlt hat, ist ein Eindruck der Kontroversen und der vielen Akteure und Interessenvertreter, die mit diesen in die Welt kommen. Mit anderen Worten, *Sie* im Design wie *wir* in der Wissenschafts- und Technikforschung mögen noch so oft beteuern, dass Objekte stets Zusammenkünfte, »Versammlungen« in Heideggers Bedeutung des Wortes sind, *Dinge* oder *things*, und doch sind wir, vierhundert Jahre nach der Erfindung der perspektivischen Zeichnung, dreihundert Jahre nach der projektiven Geometrie, fünfzig Jahre nach der Entwicklung von CAD-Programmen noch immer ziemlich unfähig, das, was ein Ding in all seiner Komplexität ist, an einem Ort zusammenzuziehen, zusammenzuzeichnen, zu simulieren, zu materialisieren, annähernd wiederzugeben, vollständig im originalgetreuen Maßstab zu modellieren. Wir wissen, wie wir Objekte zeichnen, simulieren, materialisieren, wie wir sie heranzoomen und wegzoomen können; wir wissen, wie wir sie im dreidimensionalen Raum sich bewegen lassen können, wie wir sie durch die computerisierte, virtuelle *res extensa* schweben lassen können, wie wir sie mit einer großen Zahl von Datenpunkten markieren können etc. Und doch ist uns vollkommen bewusst, dass der *Raum*, in dem diese Objekte sich so mühelos bewegen zu können scheinen, der utopischste (oder a-topischste) aller Räume ist. Es sind dies die am wenigsten realistischen Zirkulationsräume, die man sich je ausgedacht hat. Es sind Räume, die noch nicht einmal damit, wie Architekten, Ingenieure, Designer ihre Entwürfe zeichnen und modifizieren, zusammenpassen und auch nicht damit, wie sie die Herstellung in der Fabrik anleiten oder verkleinerte Modelle manipulieren. Wir wissen, wie wir einen *Gegenstand* zeichnen können, aber wir haben keine Ahnung, wie es ist, ein *Ding* zu zeichnen. Ich bat einen der größten Technikhistoriker, mir zuzusenden, was er für seine beste Zeichnung der erstaunlich komplexen Geschichte der Mechanismen hielt, über die er so lange schon schrieb. Er sandte mir ein Gekritzelt, das ich nicht einmal meinen Erstsemester-Studenten als Beispiel dafür zeigen

würde, was ein Ding ist. Wie könnte man dieses Gekritzel mit der bequemen und mühelosen Weise vergleichen, in der Objekte durch den sogenannten »euclidischen Raum« einer CAD-Zeichnung schweben, oder mit der Weise, wie ich Falmouth, bevor ich dort ankomme, auf offensichtlich reibungslose Weise mit Google Earth besichtigen kann?

Wozu soll es gut sein, die Geschichte des Designs zu studieren, wenn nicht dazu, ein Schema für seine Zukunft zu liefern? Es spricht einiges dafür, dass die gesamte Geschichte des technischen Zeichnens und der wissenschaftlichen Visualisierungen in einem weiteren Sinn eine der hauptsächlichen Antriebskräfte für die Entwicklung von Wissenschaft und Technik in ihrer modernistischen Version gewesen ist. Es ist mehr als wahrscheinlich, dass dies ebenso für die Entwicklung von Wissenschaft und Technik gelten wird, nachdem diese von ihren modernistischen Beschränkungen befreit sind. Die Geschichte zeigt jedoch ebenfalls, dass wir noch längst nicht fähig sind, für Dinge, das heißt für uns angehende Sachen, einen visuellen, das heißt öffentlich inspizierbaren Raum bereitzustellen, der auch nur im Entferntesten so ergiebig wäre, so leicht handhabbar und so kodifiziert wie das, was vierhundert Jahre lang für als Tatsachen begriffene Objekte getan worden ist. Solange diese Lücke bleibt, wird es für das Design nicht möglich sein, den Modernismus aus seiner historischen Sackgasse herauszumanövrieren. Sich vorzustellen, dass eine politische Ökologie der Größenordnung, wie sie von allen Experten antizipiert wird, ohne neue innovative Werkzeuge verwirklicht werden kann, heißt, mit dem Feuer zu spielen. Neue Innovation wird absolut notwendig sein, wenn wir die konfligierenden Naturen all der Dinge, die designt werden müssen, adäquat repräsentieren wollen – ich verstehe das Verb »repräsentieren« hier in dem umfassendsten Sinn, nach dem künstlerische, wissenschaftliche und politische Repräsentationstechniken dazugehören.

Hier nun also die Frage, die ich den Designern gerne stellen möchte: Wo sind die Visualisierungswerkzeuge, mit denen sich die widersprüchliche und kontroverse Natur von uns angehenden Sachen repräsentieren lässt? Ein üblicher Fehler – ein sehr post-modernistischer – besteht darin zu glauben, dieses Ziel sei schon erreicht, sobald die »lineare«, »objektivierte« und »reifizierte« modernistische Sichtweise sich aufgelöst hat in vielfältige Gesichtspunkte und improvisierte heterogene Assemblagen. Es wird jedoch nirgendwo hinführen, die Tyrannei der modernistischen Sichtweise zu zerschlagen, denn wir sind nie modern gewesen. Wieder einmal werden Kritik, Dekonstruktion und Ikonoklasmus nicht ausreichen, um ein alternatives Design zu finden. Stattdessen werden Werkzeuge gebraucht, die erfassen, worin die verborgenen Praktiken modernistischer Innovationen stets bestanden haben: Objekte sind immer schon Projekte gewesen; Tatsachen immer schon uns angehende Sa-

chen. Die Werkzeuge, die wir brauchen, um diese verborgenen Praktiken zu erfassen, werden uns ebensoviel beibringen wie die alte Ästhetik der Tatsachen – und darüber hinaus noch sehr viel mehr. Ich sage es noch einmal klar und deutlich: Ich befürworte hier nicht ein anderes CAD-Design für Prometheus. Das, wofür ich eintrete, ist ein Mittel, um *Dinge* zusammenzuziehen – einschließlich Götter, Nicht-Menschen und Sterbliche. Warum sollte sich dies als unmögliche Aufgabe erweisen? Warum kann ein so wirksames visuelles Vokabular, wie es in der Vergangenheit von Künstlern, Ingenieuren, Designern, Philosophen, Handwerkern und Aktivisten für unabänderliche, unbestreitbare Tatsachen ersonnen worden ist, nicht ebenfalls ersonnen werden – ich zögere zu sagen: neu gestylt – für Sachen, die uns angehen?