

## 0. Introduzione

Me ne sono reso conto alla festa di inaugurazione del convegno *Networks of Design...* Mi stavo sforzando di comprendere fino a che punto la parola “design” si era estesa, quando sono stato invitato a visitare una mostra intitolata *Re-imagining Cornwall!* Ero consapevole che le aziende dovessero essere reingnerizzate, gli ecosistemi rinaturati, le città ripianificate, le aree dimesse rivitalizzate, i quartieri rigenerati, le piattaforme politiche riscritte, gli interni ridecorati e i layout delle riviste ridisegnati. La mostra sulla Cornovaglia mi confermava che ero sulla strada giusta: se intere province possono essere riprogettate<sup>2</sup>, allora il termine “design” non ha più limiti.

Quando ero giovane la parola “design” (importata in francese dall’inglese) aveva come significato niente più di ciò che oggi in francese chiamiamo “*relooking*” (una bella parola inglese che purtroppo in inglese non esiste). In francese “fare il *relooking*” vuol dire dare un nuovo e miglior *look* o forma a qualcosa: una sedia, un coltello, una macchina, un packaging, una lampada, degli interni – cose che altrimenti resterebbero troppo sgraziate, troppo rigide o troppo spoglie, se lasciate solamente alla loro nuda funzione.

Il design, con questo significato vecchio e limitato, era un modo per rimediare alle efficaci ma alquanto piatte competenze di ingegneri e contabili. Il design si manifestava attraverso un accenno di forma che veniva dato alle creazioni di ingegneri e contabili: qualche elemento superficiale che poteva fare la differenza in base al gusto o alla moda. Nonostante il design potesse essere altamente ammirato, era sempre assunto come uno dei due termini interni ad una dicotomia: guarda *non solo* alla funzione, *ma anche* al design. Questa dicotomia restava valida anche nel caso in cui si considerasse che il miglior design fosse quello che, secondo la visione modernista – come accadeva col “funzionalismo” –, si avvicinava il più possibile alla funzione. Il design è sempre stato confinato all’interno di questo equilibrio tra il “non solo” e il “ma anche”, come se ci fossero effettivamente due differenti modi di cogliere un oggetto: l’uno attraverso la sua intrinseca materialità, l’altro attraverso il suo aspetto estetico o simbolico.

So che questo è un modo molto arido di rendere ciò che oggi voi intendete con design (sono ben conscio del fatto che l’uso della parola “design” in francese è molto più limitato del suo uso nella lingua inglese o nelle lingue scandinave). A ogni modo, desidero utilizzare questa definizione di “design”, presa dalla mia giovinezza, come punto d’origine a partire dal quale rilevare la straordinaria carriera di questo termine. Da un ambito marginale nelle mani di una professione non troppo seria che aggiungeva elementi all’ambito di competenza di professionisti molto più serie (ingegneri, scienziati, contabili), il design si è esteso in modo costante fino ad avere sempre più rilevanza per la sostanza effettiva della produzione. Di più: il design dai dettagli degli oggetti



## Un Prometeo cauto? Primi passi verso una filosofia del design<sup>1</sup>

Bruno Latour

quotidiani si è esteso alle città, ai paesaggi, alle nazioni, alle culture, ai corpi, ai geni e, come argomenterò, alla natura stessa – che ha un grande bisogno di essere riprogettata. È come se il significato della parola “design” fosse aumentato sia in ciò che i logici di Port Royal chiamavano “comprensione”, sia in ciò che essi chiamavano “estensione”. Innanzitutto, esso è cresciuto in comprensione: il design ha fagocitato sempre più elementi riguardo ciò che costituisce una cosa. Oggi, chiunque possieda un i-Phone sa che sarebbe assurdo distinguere ciò che è design da ciò che è stato pianificato, calcolato, impostato, organizzato, imballato, confezionato, delineato, prefigurato, bricolato, programmato, disposto e così via. D’ora in poi, “design”, può significare uno qualunque di questi verbi. In secondo luogo, il significato della parola “design” è cresciuto in estensione: essa è applicabile ad assemblaggi sempre più grandi e la gamma di cose che possono essere sottoposte a progettazione è molto più ampia di un limitato elenco di beni ordinari o di lusso.

La ragione per cui sono interessato alla crescita in comprensione e in estensione del termine “design” non dipende da una conoscenza accurata delle pratiche di design – le mie conoscenze sono addirittura minori per quel che riguarda la storia del design e spero che i molti storici del concetto di “design” che sono tra voi non mi contraddicano troppo. Tuttavia, assumo tale aumento come un appassionante indicatore del cambiamento più generale del modo in cui noi ci rapportiamo agli oggetti e all’agire.

Se è vero, come asserisco, che non siamo mai stati moderni e se, dunque, è conseguentemente vero che “materie di fatto” (*matters of fact*) sono divenute “materie in questione” (*matters of concern*)<sup>3</sup>, allora nella constatazione che segue c’è una logica: la dicotomia tipicamente modernista tra materialità, da un lato, e design, dall’altro, si sta lentamente dissolvendo. Più gli oggetti si trasforma-

no in cose, cioè più le “materie di fatto” si trasformano in “materie in questione”, più esse divengono sempre più profondamente oggetti di design.

Se è vero che l'attuale situazione storica è caratterizzata da un completo scollamento tra due grandi narrazioni alternative – una di emancipazione, distacco, modernizzazione, progresso e dominio; l'altra, completamente differente, di attaccamento, precauzione, interconnessione, dipendenza e cura – allora la piccola parola “design” potrebbe servire come una cartina al tornasole molto importante per rilevare dove ci stiamo dirigendo e quanto il modernismo (e anche il post-modernismo) se la è cavata. Per metterla in modo più provocatorio, direi che “design” è uno dei termini che ha sostituito la parola “rivoluzione”. Affermare che ogni cosa deve essere progettata e riprogettata – inclusa la natura – implica che non verrà né rivoluzionata, né modernizzata. Per me la parola “design” è un piccolo rivelatore la cui estensione può offrire prova di quanto abbiamo smesso di credere di essere moderni. In altre parole, più ci pensiamo come designer, meno ci pensiamo come modernizzatori.

È a partire da questa prospettiva filosofica e antropologica sul design che mi rivolgo a questa platea stasera. Mi arrischio, dunque, ad articolare tale strana tesi fondata – non certo molto saldamente – sulle varie sfumature della parola “design”. È la debolezza di questo concetto vago che mi corrobora nel credere che esso può essere assunto come un evidente sintomo di un'inversione di rotta riguardo la concezione che noi collettivamente abbiamo di azione. Nella prima parte di questo intervento passerò in rassegna cinque connotazioni del concetto di design. Nella seconda proporrò un'introduzione alla filosofia di Peter Sloterdijk. Infine, concluderò brevemente facendo riferimento a come *rin/tracciare* le cose (*to draw things together*)<sup>4</sup> – a come fare, cioè, del design.

### 1. Cinque vantaggi del concetto di “design”

In quanto concetto, “design” sottende un'umiltà che sembra assente nella parola “costruire” o “edificare”. Per via della sua storia in quanto mera aggiunta ai “reali” aspetti tecnici, alla dura materialità e alle funzioni degli oggetti quotidiani, c'è sempre una certa modestia nell'affermare di voler riprogettare qualcosa da capo. Il concetto di design non presuppone niente di fondativo. Mi sembra che dire che si prevede di progettare qualcosa non contiene gli stessi rischi di *hybris* presenti nel dire che si costruisce qualcosa.

Presentare Prometeo a qualche altro eroe del passato come “designer” lo avrebbe fatto senza dubbio arrabbiare. Sicché, l'estensione della parola “design” è un indicatore – sicuramente debole – di ciò che si potrebbe chiamare una teoria dell'azione post-prometeica. Tale teoria dell'azione è emersa proprio nel momento – e questo è il suo aspetto interessante – in cui ogni singola cosa, ogni dettaglio della nostra esistenza quotidiana, dal modo in cui produciamo cibo, al modo in cui viaggiamo,

al modo in cui costruiamo automobili o case, al modo in cui cloniamo mucche, ecc. deve essere riprogettato. È proprio nel momento in cui le dimensioni del compito da svolgere sono state incredibilmente amplificate dalle varie crisi ecologiche che un non-post-prometeico senso di ciò che vuol dire agire sta conquistando la coscienza collettiva.

Una seconda, e probabilmente più importante, implicazione del concetto di “design” riguarda l'attenzione ai *dettagli*, completamente assente dal sogno d'azione eroico, prometeico e pieno di *hybris*. “Avanti! Rompi radicalmente con il passato e le conseguenze si prenderanno cura di loro stesse!”. Questo era il vecchio modo di pensare: distruggere, costruire, edificare, rifare radicalmente – “*après moi le déluge*!”. Ma questo non è mai stato il modo di impostare un progetto di design. Tra le abilità presupposte dal design vi è l'attenzione maniacale per i dettagli. E lo stesso concetto di abilità è connesso al concetto di “design”, allo stesso modo in cui il design è legato alle parole “*art*” e “*craft*”. Oltre alla modestia, dunque, tra le connotazioni a cui la parola design rinvia vi sono l'abilità, la maestria e l'ossessiva attenzione ai dettagli. La ragione per la quale questo è un punto che vale la pena sottolineare è che tali aspetti del design non sarebbero potuti essere messi in relazione con le esigenze rivoluzionarie e modernizzatrici del recente passato. Al contrario, un'accurata attenzione ai dettagli, alla destrezza e alla perizia era proprio ciò che sembrava reazionario, dato che tutto ciò non avrebbe fatto altro che rallentare la celere marcia verso il progresso. L'estensione del concetto di design segna un profondo cambiamento della nostra costituzione emotiva: proprio nel momento in cui la scala di ciò che deve essere rifatto è divenuta infinitamente grande – nessun rivoluzionario votato ad abbattere il sistema capitalistico di produzione ha mai considerato di dover riprogettare il clima del pianeta –, il significato di “fare” qualcosa si è profondamente modificato. Il cambiamento è così grande che le cose non sono più “fatte” o “fabbricate” ma, piuttosto, accuratamente progettate e, se posso usare il termine, cautamente progettate. È come se si fosse dovuto mettere insieme la tradizione ingegneristica con il principio di precauzione; è come se si fosse dovuto immaginare Prometeo che ruba il fuoco dall'Olimpo in modo cauto! È evidente che, in questa specifica congiuntura storica, due insiemi di passioni estranei tra loro – estranei per l'*ethos* moderno – devono essere combinati e riconciliati.

La terza connotazione associata alla parola “design” che mi sembra assai rilevante, riguarda il fatto che quando si analizza il design di un qualche artefatto, l'analisi riguarda inevitabilmente la significazione – sia essa simbolica, commerciale o altro. Il design si dispone all'interpretazione; è fatto per essere interpretato nel linguaggio dei segni. Nel design c'è sempre, come si direbbe in francese, un *dessein*, o in italiano, un *disegno*, uno scopo. Chiaramente il design, nella sua forma più

debole, aggiungeva solo un significato superficiale a ciò che era materia brutta ed efficienza. Ma nel momento in cui si è infiltrato sempre più profondamente negli oggetti, esso ha portato con sé una nuova attenzione alla significazione. Ogni qualvolta si pensa a qualcosa che viene progettato, si mobilitano tutti gli strumenti, le competenze e le abilità dell'interpretazione per l'analisi di quel qualcosa. È, quindi, assai importante rilevare l'ampiezza con cui il nostro ambiente quotidiano, i nostri più comuni artefatti sono detti essere "di design". Pensare agli artefatti in termini di design significa concepirli sempre meno come *oggetti* modernisti e pensarli sempre più come *cose*. Utilizzando il mio linguaggio, gli artefatti stanno diventando concepibili come complessi assemblaggi di questioni contraddittorie – ricordo che questo è il significato etimologico della parola "cosa", *thing*, in inglese, così come in altre lingue europee (Latour 2005). Nel momento in cui le cose sono prese in considerazione per verificare se sono ben o male progettate, allora esse non appaiono più come "materie di fatto". E così, dal momento che il loro apparire come "materie di fatto" si indebolisce, il loro posto tra le molte "materie in questione" che sono discusse si rafforza.

La trasformazione degli oggetti in segni è stata fortemente accelerata dalla diffusione dei computer. È evidente che la digitalizzazione ha fatto molto per estendere la semiotica al cuore dell'oggettività: quando quasi ogni caratteristica dell'artefatto digitale è trascritta in codici e software, non desta meraviglia il fatto che l'ermeneutica sia filtrata sempre più in profondità all'interno della definizione stessa di materialità. Se il libro della natura di Galileo era scritto in termini matematici, prodigiosamente estendendo così il dominio dell'interpretazione e dell'esegesi, questa estensione risulta anche più valida oggi dato che sempre più aspetti del nostro ambiente sono letteralmente, e non metaforicamente, trascritti in termini matematici – per lo meno nei computer.

Per quanto la vecchia dicotomia tra funzione e forma può essere vagamente mantenuta per un martello, una locomotiva o una sedia, è ridicolo applicarla ad un telefono cellulare. Dove porresti la distinzione tra forma e funzione? L'artefatto è costituito interamente di scrittura! Ma ciò non vale solo per artefatti e gadget informatici. Vale anche per la vecchia evidente materialità: cosa sono le nano- e le bio-tecnologie se non l'estensione del design a un altro livello? Coloro che possono far scrivere ai singoli atomi le stringa "IBM", coloro che impiantano marchi di copyright nel DNA o coloro che inventano nano-automobili che "gareggiano" su quattro ruote, si considerano certamente dei designer. Anche in questo caso la materia è risucchiata nella significazione o, meglio, in significazioni in conflitto, in modo sempre più profondo.

Il quarto vantaggio che scorgo nella parola "design" – oltre alla modestia, l'attenzione ai dettagli e le competenze semiotiche che sempre mobilita – riguarda il fatto che essa non si riferisce mai a un processo che

comincia da zero: progettare è sempre un riprogettare. C'è sempre qualcosa che esiste come dato, come una questione, come un problema. Il design è un compito che viene successivamente per rendere qualcosa più attraente, più commerciale, più usabile, più userfriendly, più accettabile, più sostenibile e così via, in relazione ai vari vincoli a cui il progetto deve adeguarsi. In altre parole, vi è sempre un aspetto di rimediazione nel design. Questo è il vantaggio del "non solo/ma anche" che ho precedentemente criticato. Tale dicotomia è una debolezza, evidentemente – c'è sempre il rischio di vedere il design come un ripensamento, come un compito secondario, come un compito meno serio di quelli realizzati dalla ingegneria, dall'economia e dalla scienza – ma è anche un immenso vantaggio, se comparato all'idea di creazione. Progettare non è mai un creare *ex-nihilo*. È curioso che i creazionisti americani usino la locuzione "*intelligent design*" come rozzo sostituto di "dio creatore"; non sembra che si rendano conto dell'enorme abisso che c'è tra creare e progettare. I designer più intelligenti non partono mai da una *tabula rasa*. Il "dio designer" è in effetti un re-designer di qualcos'altro che era già lì – e questo è anche più vero per il Figlio e per lo Spirito Santo, i quali sono stati mandati entrambi per redimere ciò che si era precedentemente rovinato. Se l'umanità è stata creata – o avrei dovuto dire progettata? – a "immagine di dio", allora anche i creazionisti dovrebbero capire che le cose non sono mai create ma, piuttosto, accuratamente e modestamente riprogettate. È sulla base di questa idea che considero la diffusione della parola "design" come una chiara alternativa alle parole "rivoluzione" e "modernizzazione". Penso questo anche in relazione al fatto nel design c'è sempre qualcosa di leggermente superficiale, qualcosa di chiaramente ed esplicitamente transitorio, qualcosa di legato alla moda e, dunque, al passare delle mode, qualcosa di legato ai gusti e, dunque, qualcosa di relativo. Il design è un antidoto alla *hybris* e alla ricerca di certezze assolute, di principi assoluti e di rotture radicali.

Il quinto e decisivo vantaggio del concetto di design è che esso sottende necessariamente la dimensione etica che è connessa con l'ovvia questione del *buon* o *cattivo design*. All'interno dell'impostazione modernista tale bontà o cattiveria erano qualità che le "materie di fatto" non potevano possedere; si supponeva che le esse stessero lì, indiscutibili ed estranee a ogni giudizio normativo. La situazione era tale che l'intera funzione delle "materie di fatto" era quella di rendere la distinzione tra fatti e valori possibile. "Siamo lì che ti piaccia o no". Diversamente è facile comprendere che quando dici che qualcosa è stato progettato, non solo siete autorizzati, ma siete obbligati a chiedervi se è stato progettato bene o male. La diffusione del design sino a ciò che definisce internamente le cose, porta con se non solo la significazione e l'ermeneutica, ma anche la moralità. Più precisamente è come se materia e morale stiano finalmente per fondersi insieme. Ciò è di enorme rile-

vanza dato che se cominci a riprogettare città, paesaggi, parchi naturali, società, così come geni, cervelli e chip, nessun designer potrà permettersi di nascondersi dietro la vecchia protezione delle “materie di fatto”. Nessun designer potrà rivendicare: “Sto solo constatando ciò che esiste” o “Sto semplicemente traendo le conseguenze delle leggi della natura” o “La matematica non è un’opinione”. Grazie all’estensione del design che lo porta a divenire rilevante in ogni ambito, i designer si rivestono anch’essi del mantello della moralità. Tornerò su tale questione nelle conclusioni, per il momento è sufficiente dire che questa dimensione normativa, intrinseca al design, offre un buon appiglio grazie al quale è possibile estendere la questione del design alla politica. Una politica delle “materie di fatto” e degli oggetti è sempre sembrata alquanto forzata; una politica di cose e questioni progettate è in qualche modo più accettabile. Se le cose o, piuttosto, “das Dinge”, sono assemblamenti, raduni, come Martin Heidegger le definiva, allora il passo da qui alla considerazione che tutte le cose sono il risultato di ciò che in Scandinavia è chiamata “design partecipativo” è breve. Tale attività di design partecipativo è infatti l’effettiva definizione della politica delle “materie in questione”, dato che tutti i progetti di design sono progetti partecipativi, anche se in alcuni casi i partecipanti non sono tutti visibili, benvenuti e attivamente partecipi.

Una breve parentesi sulle nostre due discipline: quando, circa quaranta anni fa, i ricercatori di *science and technology studies* (STS) iniziarono a operare una revisione della vecchia tradizione materialista anch’essi tendevano a trasformare oggetti in progetti; anch’essi portarono la significazione in quelli che erano stati considerati meri “vincoli materiali”; anch’essi contestarono la dicotomia forma/funzione; anch’essi trasformarono le “materie di fatto” in complesse e contraddittorie assemblee di umani e non umani in conflitto; anch’essi dimostrarono che “gli artefatti hanno una politica” e che un parlamento delle cose può essere istituito. Ma, a causa della parola “costruzione” – usata specialmente nella nefasta locuzione “costruzione sociale” – anch’essi sono stati scissi dalla dicotomia modernista tra sociale-simbolico-soggettivo-vivo e ciò che è materiale-reale-oggettivo-fattuale. Non ha importanza quanti sforzi sono stati fatti per sfuggire alla trappola che la costituzione moderna aveva approntato sul sentiero della ricerca empirica, gli STS ci cascavano sempre dentro<sup>5</sup>. La trappola si è rivelata quasi impossibile da sfuggire; impossibile sfuggirle finché si sarebbe rimasti ufficialmente moderni. Ciò che, dunque, mi interessa nella diffusione del concetto di design è che la stupefacente trasformazione a cui è andato incontro è la stessa a cui è andato incontro il mio campo di studi, gli STS che, fino ad alcuni anni fa, erano solo un piccolo sotto-insieme delle scienze sociali – ahimè troppo sociali – e che ora ha trovato il sostegno di un movimento molto più grande. Ciò che era una rivendicazione alquanto forzata ed evidentemente

scandalosa, cioè che non vi sono oggetti ma solo cose e assemblaggi controversi, sta ora diventando senso comune. Tutte le cose che in precedenza erano concepite come forze oggettive, indiscutibili, materiali – vi ricordate “le magnifiche sorti e progressive”, “il calore bianco della tecnologia”?<sup>6</sup> – si è dissolto nell’aria. Sì, tutto ciò che è stato progettato durante le precedenti quattro o cinque rivoluzioni industriali deve essere riprogettato – inclusa la Cornovaglia. È lo stesso mondo materiale, ma ora deve essere rifatto grazie a una concezione completamente diversa di cosa vuol dire *fare* qualcosa. Ciò che si è perduto è il dominio: questa strana idea di dominio che rifiutava di prendere in considerazione i misteri delle conseguenze inattese.

È vero che tutte queste cinque dimensioni sottese al design, così come allo sviluppo degli STS, possono essere prese come evidenti segni del post-modernismo in quanto tranquilla e pigra abdicazione dei compiti del modernismo prometeico. Alcuni irriducibili modernisti la pensano così. Io, invece, non ritengo che le cose stiano in questo modo. Come precedentemente mostrato, la diffusione della parola “design” non avviene in un momento in cui c’è meno da fare, ma in cui c’è più da fare. Infinitamente di più, dato che è l’intero tessuto della vita a essere coinvolto dalla crisi ecologica. Ciò che nessuna rivoluzione ha mai contemplato e, cioè, il rifacimento della nostra vita collettiva sulla terra, deve essere realizzato con un atteggiamento opposto a quello modernista e rivoluzionario. Ciò rende l’attuale *Zeitgeist* così interessante. Il presidente Mao aveva, dopotutto, ragione: la rivoluzione deve essere sempre rivoluzionata. Ciò che non aveva anticipato è che la nuova energia rivoluzionaria verrà fornita dall’insieme di attitudini difficili da trovare nei movimenti rivoluzionari: modestia, cura, precauzione, abilità, maestria, significazione, attenzione ai dettagli, attenta preservazione, riprogettazione, artificialità e mode transitorie mai stabili. Dobbiamo essere cautamente radicali e radicalmente cauti. Che strani tempi che stiamo vivendo.

## 2. “Dasein ist Design”

Il modo migliore per riassumere la prima parte di questo intervento è citare un meraviglioso gioco di parole elaborato da Henk Oosterling: “*Dasein ist Design*”. Oosterling è uno studioso dell’opera di Peter Sloterdijk, il grande pensatore tedesco a proposito del quale indirizzerò il mio discorso al fine di continuare questa mia meditazione sulla filosofia del design. Prendendo seriamente in considerazione ciò che Heidegger aveva solo astrattamente inteso con *Dasein* (esser-ci), Sloterdijk si è impegnato a allontanare la tradizione filosofica occidentale dal modo dualistico in cui ha sempre trattato la materialità (sempre vuol dire dal 1600). Questa serietà riguardo il *Dasein* è ciò che rende la sua filosofia così eccitante per persone come voi che sono bombardate da offerte di riprogettazione di qualunque cosa, dalle sedie al clima. Voi non potete più crogiolarvi all’idea che ci

sono da un lato vincoli materiali oggettivi e, dall'altro, istanze simboliche, umane e soggettive<sup>7</sup>.

La ragione per cui avreste dovuto invitarlo è che Sloterdijk, con molto in anticipo, ha colto proprio alla lettera la crescita in intensione ed estensione del concetto di design; talmente alla lettera che è stato fatto rettore della Hochschule für Gestaltung di Karlsruhe – “*Gestaltung*”, cioè design. Un istituto per lo studio dell'arte, del design e dell'estetica assai originale che è, tra l'altro, alloggiato nella stessa fabbrica riconvertita che ospita lo ZKM, il luogo in cui ho avuto la sufficiente fortuna di poter curare le due mostre *Iconoclash* e *Making Things Public*.

Quando diciamo che “*Dasein*” è “essere nel mondo” solitamente sorvoliamo sulla piccola preposizione “nel”. Non Sloterdijk. “*In* che cosa?”, “*in* che luogo?”, “dove?”, si domanda Sloterdijk. Sei in una stanza? In un aula magna con l'aria condizionata? E se è così, quale tipo di ventola e quali risorse energetiche fanno funzionare il sistema di condizionamento dell'aria? Sei fuori? Non c'è fuori: il fuori è un altro interno con un'altra climatizzazione, un altro termostato, un altro di sistema di condizionamento dell'aria. Siete in pubblico? Anche gli spazi pubblici sono spazi, per Giove! Da questo punto di vista essi non sono così differenti dagli spazi privati. Sono solo organizzati in modo differente, con differenti architetture, differenti entrate, differenti sistemi di sorveglianza, un'acustica differente. Provare a riflettere su cosa significa “gettato nel mondo”, senza definire più precisamente, più letteralmente – Sloterdijk prende innanzitutto alla lettera le sue metafore – i tipi di involucri in cui gli umani sono gettati, sarebbe come provare a mandare un astronauta nello spazio senza una tuta spaziale. Umani nudi sono rari quanto lo sono astronauti nudi. Definire gli umani è definire gli involucri, i sistemi di sostegno alla vita, gli *Umwelt*, che rendono possibile la respirazione. Questo è ciò che l'umanesimo ha sempre mancato di prendere in considerazione<sup>8</sup>.

Spero che stiate iniziando a cogliere perché Sloterdijk è il vostro filosofo: allo stesso modo in cui una tuta spaziale o una stazione spaziale è interamente progettata con cura e in modo artificiale, lo sono tutti gli involucri che costituiscono il delicato sistema di sostegno alla vita degli umani – Sloterdijk chiama tali involucri “sfere”, venendo così a definire la sua ricerca “sferologia”. Gli umani devono essere maneggiati con estrema cura, dall'utero (naturale o artificiale) nel quale sono nati – Sloterdijk definisce la filosofia una sorta di ostetricia! – fino al luogo in cui sopravvivono e muoiono. Ciò che è così importante nell'estesa metafora che Sloterdijk coltiva fino al suo esito più amaro è che gli umani iniziano a realizzare esattamente ciò che io mi chiedevo nella prima parte di questa conferenza, cioè: come possiamo riconciliare due insieme totalmente differenti di emozioni, passioni, pulsioni suscitati dalle due Grandi Narrazioni della modernità – quella dell'emancipazione (la Narrazione ufficiale) e quella dell'attaccamento

(la Narrazione celata) – tra loro alternative? Quando controllate la vostra tuta spaziale, prima di uscire dallo space shuttle, siete radicalmente cauti e cautamente radicali: siete dolorosamente consci della vostra precarietà e, tuttavia, siete al contempo pienamente pronti a progettare e implementare nel più maniacale dettaglio cosa è necessario alla sopravvivenza. Mentre le filosofie della storia moderniste e anti-moderniste considerano solo una delle due narrazioni, Sloterdijk è uno dei rari pensatori che mostra come entrambe le storie di emancipazione e attaccamento sono una sola storia. Questa unificazione è possibile a condizione che si modifichi profondamente cosa intende per “essere nel mondo”: l'astronauta si emancipa dalla gravità perché lei o lui non vive mai una frazione di secondo fuori dal suo sistema di sostegno alla vita. Essere emancipati e avere un attaccamento sono due incarnazioni dello stesso evento, solo nel momento in cui ci si domanda se le atmosfere artificiali sono ben o mal progettate.

Il concetto chiave per riconciliare questi due insiemi di passioni e per inventare questo strano ruolo del cauto Prometeo è quello di *esplicitazione*. L'esplicitazione è una conseguenza del concetto di involucro. “Involucro” è sicuramente un termine che attirerà l'attenzione degli architetti e dei designer: noi siamo involuppati, aggrovigliati, avvolti; non siamo mai fuori senza aver ricreato un altro involucro più artificiale, più delicato, più elaborato. Ci muoviamo da un involucro a un altro, da un ripiegamento a un altro, e mai da una sfera privata verso il Grande Esterno.

Il modernismo nelle mani di Sloterdijk non è più un concetto. È un posto, un design, uno stile. Un tipo specifico di architettura a cui è dedicato il secondo volume della trilogia *Sphären*, quello sui globi (Sloterdijk 1999). Un modernista è qualcuno che vive sotto un'enorme cupola e che vede le cose come se fosse seduto sotto una grande architettura: il globo della Scienza, il globo della ragione, il globo della politica. Per il modernista, l'umanista è qualcuno che legge un libro sotto una lampada o che siede rivestito in una sorta di toga romana sulle scale di un immenso anfiteatro sotto l'affresco di una immensa cupola – fatto salvo che nell'architettura modernista, i sistemi di sostegno alla vita necessari al fine di rendere sostenibili tale cupola o tale globo non sono stati esplicitati. Un modernista dà sempre per scontato che ci saranno sempre aria, spazio, acqua, calore, per lo sviluppo della sua “visione globale”. Ma non c'è niente di globale nella globalizzazione. Il globale è sempre un sacco di glo-balle, un sacco di aria fritta. E, naturalmente, friggere aria da inserire in un sacco richiede un meccanismo di qualche sorta: una padella, una friggitrice ... una friggitrice di design! Ciò che è accaduto nella seconda parte dell'ultimo secolo è che il modernismo è scomparso proporzionalmente all'esplicitazione dei sistemi di sostegno alla vita, uno dopo l'altro. A partire da questa prospettiva, le crisi ecologiche sono la lenta e dolorosa realizzazione che non c'è più un fuori.

Ciò vuol dire che nessuno degli elementi necessari ai sistemi di sostegno alla vita può essere dato per scontato. Per vivere sotto un immenso globo gonfiabile avete bisogno di un potente sistema di condizionamento dell'aria e di una potente pompa per mantenerlo gonfiato. Certamente, i globi modernisti sono stati sgonfiati: il destino del modernismo è stato in qualche modo simile a quelli dei dirigibili quali lo Zeppelin o l'Hindenburg. Come potete vedere, si dovrebbe dare un significato molto più profondo a ciò che, nella storia del design, è stato chiamato "stile moderno", e si dovrebbe dare a esso una durata molto più ampia. Lo stile moderno è il modo specifico in cui le cose si sono presentate come "materie di fatto" e che ora sono visibili in quanto stile – uno stile che sta cambiando proprio sotto i nostri occhi. L'estetica delle "materie di fatto" è sempre stata questa: una estetica storicamente situata, un modo di illuminare gli oggetti, di incorniciarli, di presentarli, di posizionare lo sguardo degli osservatori, di allestire gli interni in cui sono presentati – e chiaramente la politica a cui essi sono (erano) così saldamente associati (Latour 2008).

Ciò che trovo così importante nel concetto di esplicitazione, del piegarsi e ripiegarsi degli involucri, è che un modo potente di recuperare le scienze e le tecnologie modificando completamente ciò che si intende con vita artificiale sostenibile. È proprio in questo senso che Sloterdijk è il filosofo del design. Se precedentemente ho ben indicato le cinque ragioni per le quali il concetto di design è una così potente alternativa a concetti quali fare, costruire, edificare, il concetto di esplicitazione ci permette di comprendere che è possibile rimaterializzare senza importare con il concetto di "materia" l'intero bagaglio modernista delle "materie di fatto". Ciò è esattamente cosa fa Sloterdijk. Nessun filosofo contemporaneo è più interessato alla materialità, all'ingegneria, alla biotecnologia, allo stesso design, all'arte contemporanea e alle scienze più in generale. Tuttavia, quando si occupa di materialità, non tratta questa in quanto costituita da "materie di fatto" che inietterebbero necessità indiscutibili come ultima parola all'interno di questioni sociali o simboliche. Al contrario, quando Sloterdijk aggiunge materialità a un dato ambito delinea un altro delicato involucro all'interno del quale siamo ancora più imbrigliati, ripiegati. Questo garbuglio d'involucri è tanto rilevante per gli involucri delle biotecnologie quanto per quelli delle stazioni spaziali.

Questa è precisamente la ragione per cui Habermas non ha potuto accettare la tesi di Sloterdijk. Per un buon vecchio modernista umanista, quando qualcuno comincia a parlare di sistemi di sostegno alla vita, delle condizioni necessarie per "coltivare esseri umani", del sistema del condizionamento dell'aria necessario alla loro tranquilla respirazione, si tratta dell'equivalente di un appello per un mondo orwelliano, per l'eugenismo. A ogni modo, ciò che Habermas non ha affatto colto è che quando gli umanisti accusano le persone

di "trattare gli umani come oggetti", non si rendono per niente conto che loro stanno trattando gli oggetti in modo ingiusto. Un umanista non può immaginare che gli oggetti possono essere cose, che le "materie di fatto" possono essere "materie in questione", che l'intero linguaggio della scienza e dell'ingegneria può essere descritto in modo diverso dal solito modo per cui esso si delinea come un insieme di noiosi vettori di necessità indiscutibili che il modernismo ha reso popolare. Gli umanisti si preoccupano solo degli umani; il resto, per loro, è mera materialità o fredda oggettività. Sloterdijk, diversamente, non tratta le "materie di fatto" umane come gli umanisti richiedono. Egli, invece, tratta sia gli umani che i non-umani come delicate e rilevanti "materie in questione". Prendendo in considerazione i sistemi di sostegno alla vita in quanto "materie in questione", stratifichiamo interessi e preoccupazioni su interessi e preoccupazioni; pieghiamo, involuppiamo, inseriamo gli umani all'interno di sempre più elementi che abbiamo esplicitato, protetto, conservato e mantenuto con cura<sup>9</sup>.

Questa piccola modifica riguardo la definizione della materia cambia tutto. Essa consente ai professionisti di utilizzare tutte le nozioni sottese alla materialità e all'artificialità liberandole dai vincoli imposti dal vecchio stile delle materie di fatto moderniste. In altre parole, possiamo avere la scienza e la tecnologia senza includere la naturalizzazione. Non solo la natura in quanto esterna all'azione umana è scomparsa – cosa ormai divenuta sapere condiviso –, non solo "naturale" è divenuto sinonimo di "gestito con cura", "organizzato con competenza", "conservato artificialmente", "progettato saggiamente" – ciò è vero in particolare per i cosiddetti parchi "naturali" o per i cibi "bio" –, ma anche l'idea che coinvolgere le conoscenze degli scienziati e degli ingegneri in una questione corrisponda a trovare necessariamente le indiscutibili leggi della natura sta divenendo anch'essa obsoleta. Coinvolgere scienziati e ingegneri sta velocemente divenendo un altro modo di chiedersi: "Come può essere meglio ri-progettato?" Gli aspetti di bricolage e di ritocco sempre associati al design si sono estesi alla natura. In realtà, tali aspetti sono inerenti alla natura stessa, se assumiamo le modalità darwiniane di evoluzione come una forma astuta di bricolage, di "intelligent design", benché cieco.

È in qualche modo comprensibile che quando Sloterdijk ha sollevato la questione di come gli umani potessero essere "progettati", cioè fatti crescere artificialmente, ciò abbia richiamato il vecchio fantasma delle manipolazioni eugenetiche. Ma le similarità tra questi due progetti si rivelano essere completamente superficiali se sottoposte a un attento esame. Essi sono simili allo stesso modo in cui due treni possono andare avanti, nonostante siano a uno scambio che li porterà verso destinazioni completamente differenti. Habermas non ha colto lo scambio, la biforcazione, che invece è così importante per noi individuare. Certo gli umani devo-

no essere fatti e rifatti artificialmente, ma tutto dipende da cosa si intende per “artificiale” e, anche, più profondamente cosa si intende con “fare”. Siamo così tornati a Prometeo e alla questione della Creazione. Siamo capaci di essere il dio dell’“intelligent design”? Questo è il cuore della questione. Per questo è così importante parlare di design e non di costruzione, creazione o fabbricazione. Progettare qualcosa, come già messo in luce, non solleva solo la questione semiotica relativa alla significazione ma anche la questione, di carattere normativo, relativa al buon e cattivo design. Questo è vero per le manipolazioni del DNA, come per il controllo del clima, per i gadget, per la moda, per le città o per i paesaggi naturali – un caso perfetto di design dall’inizio alla fine. L’artificialità è il nostro destino, ma ciò non vuol dire che si debba accettare per sempre la definizione modernista di artefatto in quanto invasione delle materie di fatto nella soffice carne della fragilità umana. Per riproporre la questione in modo differente, facendo riferimento a un’altra linea di pensiero più alla moda: non c’è niente di necessariamente post-umano nell’inviluppo, ripiegamento, ricoprimento degli umani nei sistemi di sostegno alla vita. Gli umanisti, così come i post-umanisti, sembra che per parlare di scienza e tecnologia non abbiano altro repertorio che quello dell’idioma modernista delle “materie di fatto”.

La grande importanza della filosofia di Sloterdijk – e penso anche il punto di maggior interesse del modo in cui i designer guardano alle cose – è che essa offre un altro idioma. L’idioma delle “materie in questione” reclama la materia, la materia e la materialità, e le rende qualcosa che può essere e deve essere attentamente riprogettato. Questa può essere una posizione lontana dalla limitata visione umanista di ciò che sono gli umani, ma è altrettanto lontana in ogni suo tratto dal sogno post-umanista dei cyborg. Ciò che risulta evidente è che l’ambito primario della ricerca interessata alla politica diviene quella che è la definizione collettiva di ciò che i sistemi di sostegno alla vita devono essere: nessuna *hybris* machista, nessun dominio, nessun richiamo al fuori, nessun sogno di esodo in un spazio esterno che non richiederebbe alcun sistema di sostegno alla vita, nessuna natura, nessun gesto aulico di rottura radicale. E tuttavia vi è la necessità di rifare tutto di nuovo in una strana combinazione di conservazione e innovazione che non ha precedenti nella breve storia del modernismo. Prometeo sarà cauto a sufficienza per riprogettare il pianeta?

### 3. Conclusioni

Spero di non essere andato troppo fuori tema proponendo – più in base all’ignoranza che alla conoscenza – queste prime considerazioni verso una filosofia del design o introducendo Sloterdijk come il suo maggior rappresentante. Vorrei concludere proponendo una sfida agli specialisti della storia del design qui riuniti. Quando ho precedentemente detto che c’è qualcosa

di intrinsecamente normativo nel design come conseguenza della domanda “È un buon o cattivo design?” ho anche accennato al fatto che questa domanda era un buon appiglio per introdurre la questione della politica. Se l’intero tessuto della nostra esistenza terrena deve essere riprogettato fin nei dettagli più dolorosi, se, per ogni dettaglio, la questione del buon o del cattivo deve essere sollevata, se ogni aspetto è divenuto una controversa “materia in questione” e non può più essere stabilizzato come una indiscutibile “materia di fatto”, allora stiamo entrando in un territorio politico completamente nuovo. Come ognuno di voi sa fin troppo bene, la proprietà di ramificarsi in tutte le possibili direzioni pertiene al perverso carattere di tutte le questioni ecologiche. È probabilmente parlando di ecologia che San Paolo diceva “Io non faccio il bene che voglio e faccio il male che non voglio” (Rm 7,19s). L’ecologia politica sta così moltiplicando i problemi politici, stando a un detto alquanto paolino di De Gaulle secondo cui “Se al bene seguisse solo il bene e se al male seguisse solo il male, governare sarebbe alquanto semplice: un parroco di campagna potrebbe farlo”.

Lasciatemi sollevare la questione del design, assunta letteralmente nel suo senso etimologico di disegnare o, piuttosto, di *rin/tracciare*<sup>10</sup>. Ogni volta che dobbiamo modificare i dettagli concreti della nostra esistenza materiale, come possiamo *rin/tracciare* “materie in questione” in modo da offrire alle controversie politiche un panorama, o per lo meno una vista, delle difficoltà che ci attanaglieranno? Sappiamo che ogni volta che ci prepariamo a sostituire le nostre lampadine tradizionali con quelle a basso consumo, a pagare le nostre tasse per la produzione di carbonio, a introdurre centrali eoliche, a reintrodurre il lupo sulle Alpi o a sviluppare carburante dai cereali, immediatamente, una qualche controversia, che trasforma le nostre migliori intenzioni in un inferno, si innesca. Non siamo, peraltro, più capaci di fermare le controversie attraverso la semplice constatazione dei fatti di materia dato che i fatti sono costantemente messi in discussione. Bene, le conseguenze inattese sono nella mente di ciascuno, Prometeo si tiene pronto per il peggio.

Dunque, questa è la sfida: nella sua lunga storia, la pratica del design ha svolto un meraviglioso lavoro per inventare competenze tecniche per disegnare gli oggetti, dal disegno architettonico, alle piante, ai modelli in scala, ai prototipi, ecc. Ma ciò che è sempre mancato in questi meravigliosi disegni sono le tracce delle controversie e dei molti e contraddittori portatori di interesse che emergono con esse. In altre parole, *voi* nell’ambito del design, così come *noi* nell’ambito degli STS, potete insistere che gli oggetti sono sempre assemblee, assemblaggi, assembramenti, “raduni”, secondo il significato che Heidegger dà alla parola cosa, *Ding*, e, nonostante ciò, quattrocento anni dopo l’invenzione del disegno prospettico, trecento anni dopo la geometria proiettiva, cinquanta anni dopo lo sviluppo di schermi del compu-

ter per il CAD, siamo ancora completamente incapaci di *rin/tracciare*, di simulare, di materializzare, di approssimare, di modellare in scala una cosa in tutta la sua complessità. Sappiamo come disegnare, simulare, materializzare, ingrandire e rimpicciolire oggetti, sappiamo come farli muovere in spazi tridimensionali, sappiamo come farli navigare attraverso la *res extensa* virtuale del computer, sappiamo come marchiarli con un gran numero di punti di riferimento, ecc. E tuttavia siamo perfettamente consapevoli che lo spazio in cui questi oggetti sembrano muoversi senza sforzo è il più utopico (o, piuttosto, atipico) degli spazi. Questi sono gli spazi di circolazione meno realistici mai immaginati. Sono spazi che non concordano neanche con il modo in cui architetti, ingegneri, designer disegnano e modificano le piante, né con il processo attraverso cui essi dirigono la fabbricazione di oggetti in officina o la costruzione di edifici in cantiere, né con il modo in cui manipolano i modelli in scala. Per usare ancora un po' di tedesco: sappiamo come disegnare *Gegenstand*, ma non abbiamo idea di come disegnare *Ding*. Una volta ho domandato a uno dei più grandi storici della tecnologia di mandarmi ciò che lui considerava il suo miglior disegno della meravigliosa complessa storia del meccanismo su cui aveva scritto per lungo tempo. Mi spedì un qualche scarabocchio che non avrei il coraggio di mostrare ai miei studenti del primo anno come esempio di ciò che una cosa è. In che modo questo scarabocchio potrebbe essere comparato al comodo e agevole modo in cui gli oggetti galleggiano attraverso ciò che è chiamato lo "spazio euclideo" della progettazione con il CAD o ai modi in cui io posso visitare Falmouth<sup>11</sup> prima di arrivarci attraverso l'apparentemente tranquillo viaggio di Google Earth?

So che questo è un convegno sulla storia del design, ma quale sarebbe l'utilità di studiare la storia del design, se non allo scopo di offrire un programma per il suo futuro? C'è molto da suggerire, tenuto conto che l'intera storia del disegno tecnico e delle visualizzazioni scientifiche più generalmente concepite sono state uno dei principali motori dello sviluppo della scienza e della tecnica nella sua versione modernista. È più che probabile che la stessa cosa avverrà per lo sviluppo della scienza e della tecnica, una volta liberate dalle loro limitazioni moderniste. A ogni modo, ciò che la storia ulteriormente mostra, è che siamo ancora lontani dall'essere capaci di offrire per le cose, cioè per le "materie in questione", uno spazio visivo, pubblicamente ispezionabile, ricco e facile da gestire almeno quanto ciò che è stato fatto per più di quattrocento anni per gli oggetti concepiti come "materie di fatto", nonché altrettanto codificato. Finché permane questa lacuna non ci sarà modo per il design di rendere possibile l'uscita del modernismo dal suo vicolo cieco storico. Immaginare che un'ecologia politica di tale portata, già anticipata da tutti gli esperti, possa essere realizzata senza degli strumenti innovativi significa cercare il disastro. L'innovazione sarà assolutamente

necessaria se dobbiamo adeguatamente rappresentare la natura conflittuale di tutte le cose che devono essere progettate – assumo qui il verbo "rappresentare" nel senso più ampio, che include tecniche di rappresentazione scientifica, artistica e politica

Dunque questa è la domanda che desidero sollevare ai designer: dove sono gli strumenti di visualizzazione che permettono di rappresentare la natura contraddittoria e controversa delle "materie in questione"? Un errore comune – di quelli molto post-modernisti – è credere che questo obiettivo sarà raggiunto quando la visione modernista "lineare", "oggettificata" e "reificata" sarà demoltiplicata attraverso multipli punti di vista e assemblaggi eterogenei improvvisati. A ogni modo, abbattere la tirannia del punto di vista modernista non porterà a niente dato che non siamo mai stati moderni. Come sempre, la critica, la decostruzione e l'iconoclastia non serviranno a trovare un design alternativo. Invece, ciò di cui c'è bisogno sono strumenti che catturino le pratiche nascoste dell'innovazione modernista: gli oggetti sono sempre stati progetti, le "materie di fatto" sono sempre state "materie in questione". Gli strumenti di cui abbiamo bisogno per cogliere queste pratiche nascoste ci insegneranno tanto, quanto la vecchia estetica delle "materie di fatto" – e molto di più. Lasciatemi essere chiaro: non sto prendendo posizione a favore di un altro CAD per Prometeo. Ciò che sto caldeggiando è un mezzo per *rin/tracciare le cose* – dèi, non umani e mortali inclusi. Perché questo dovrebbe rivelarsi un compito impossibile? Perché il potente vocabolario visivo che è stato concepito nel passato da generazioni di artisti, ingegneri, designer, filosofi, artigiani e attivisti per le "materie di fatto" non può essere concepito – esito a parlare di *restyling* – per le "materie in questione"?

---

## Note

---

<sup>1</sup> Questo saggio è il testo della conferenza che Bruno Latour ha tenuto al convegno della Design History Society, intitolato *Networks of Design*, il 3 settembre 2008, a Falmouth in Cornovaglia, Gran Bretagna. Traduzione di Alvis Mattozzi.

<sup>2</sup> Nel testo ho mantenuto la parola “design” quando usata come sostantivo, mentre la ho tradotta con il verbo “progettare”, opportunamente declinato, quando usata come verbo (N. d. T.).

<sup>3</sup> Traduco “matters of concern” con “materie in questione” e non semplicemente con “questioni”, in quanto tale locuzione è parte del metalinguaggio di Latour e si oppone a “matters of fact”. Ciò nonostante, tale traduzione non rende a sufficienza conto del fatto che per Latour una “matter of concern” è al contempo una “materia del contendere” e una “materia di preoccupazione”, intorno alla quale si generano controversie, ma che suscita anche interesse e apprensione. Scegliendo di tradurre le due locuzioni seguì la traduzione italiana del concetto humiano di “matters of fact”. Non seguì, invece, la pratica dello stesso Latour che lascia nella versione francese e, conseguentemente, nelle eventuali traduzioni italiane (cfr. Latour 1999) tali locuzioni in inglese oppure le parafrasa con i concetti di “oggetto/attaccamenti a rischio” e “oggetti senza rischio”. Per una definizione delle due locuzioni si veda la versione elettronica del glossario contenuta nell’edizione in inglese di Latour (1999): [http://homepage.mac.com/flowermj/glossary\\_pon/index.html](http://homepage.mac.com/flowermj/glossary_pon/index.html) (N.d.T.).

<sup>4</sup> Come già aveva fatto nel suo articolo “Drawing things together” (Latour 1990), Latour gioca con il doppio senso del verbo inglese “to draw”, che vuol dire al contempo “disegnare” e “tirare”, “trarre”, e che, con l’aggiunta di “together” viene a significare anche “raccolgere”. Per queste ragioni ho deciso di tradurre la locuzione “to draw together” con “rin/tracciare” che mi sembra mantenga la complessità semantica messa in gioco da Latour (N.d.T.).

<sup>5</sup> Le cose sarebbero andate meglio se si fosse parlato di “design sociale”? Ne dubito.

<sup>6</sup> Latour si riferisce ad un famoso discorso pronunciato nel 1966 dal primo ministro britannico Harold Wilson, in cui delineava il radioso futuro della Gran Bretagna basato sullo sviluppo tecnologico (N.d.T.).

<sup>7</sup> In effetti penso che gli organizzatori di questo convegno avrebbero dovuto invitare Sloterdijk e non me a tenere questa conferenza, ma il mio desiderio di visitare la Cornovaglia, che finora ho potuto solo “immaginare”, mi ha fatto celare questa proposta fino a questa sera!

<sup>8</sup> È a causa di ciò che Jürgen Habermas si è talmente arrabbiato con Sloterdijk da attaccarlo in modo malevolo: umani nudi da un lato, umani altamente equipaggiati con sistemi di sostegno alla vita dall’altro. Per forza tra questi due pensatori tedeschi non c’è stato modo di trovare un accordo!

<sup>9</sup> Secondo Sloterdijk, l’immunologia è la grande filosofia della biologia.

<sup>10</sup> Vedi nota 4 (N.d.T.).

<sup>11</sup> Luogo dove si è tenuta la conferenza (N.d.T.).

---

## Bibliografia

---

Latour, B., 1990, “Drawing Things Together” in M. Lynch e S. Woolgar, a cura, *Representation in Scientific Practice*, Cambridge, Cambridge University Press, pp. 19-68.

Latour, B., 1999, *Politiques de la nature*, Paris, La Decouverte; trad. it. *Politiche della natura*, Milano, Cortina, 2000.

Latour, B., 2005, “From Realpolitik to Dingpolitik. How to Make Things Public. An Introduction” in B. Latour e P. Weibel, *Making Things Public*, Boston, MIT Press, pp. 14-43.

Latour, B., 2008, *What is the Style of Matters of Concern? Two lectures on Empirical Philosophy*, Assen, Van Gorcum.

Sloterdijk, P., 1999, *Sphären 2: Globen*, Frankfurt am Main, Suhrkamp.

