

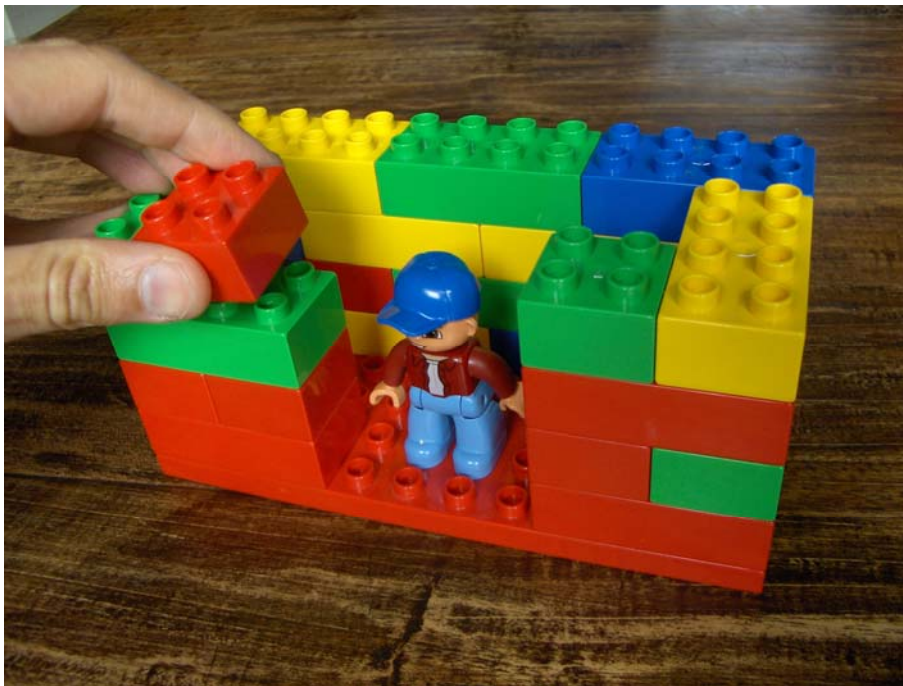
# De ontwerper is dood. Leve de ontwerper!

Marc Steen

[Dit document bevat de illustraties die horen bij het essay “De ontwerper is dood. Leve de ontwerper!”. In: Valerie Frissen en Jos de Mul (Red.): *De draagbare lichtheid van het bestaan. Het alledaagse gezicht van de informatiesamenleving*. Kampen: Klement (2008), pp. 86-96.]

## Met Lego kun je niet *alles* maken

Ik zit aan tafel. Voor mij ligt een berg Lego steentjes. Er ligt een rode onderplaat van twaalf keer zes noppen bij. Die kan ik mooi gebruiken als basis om een huisje op te bouwen. Langs de omtrek van de onderplaat bouw ik een muurtje. Ik gebruik steeds dezelfde steentjes van vier keer twee noppen. Ik bouw één laag steentjes. Dan bedenk ik dat er natuurlijk een deur in moet. Ik haal één steentje weg. Dan bouw ik een tweede laag. Daarbij laat ik de steentjes een halve steen verspringen om de muur stevig te maken. En zo bouw ik nog drie lagen (zie afbeelding 1).



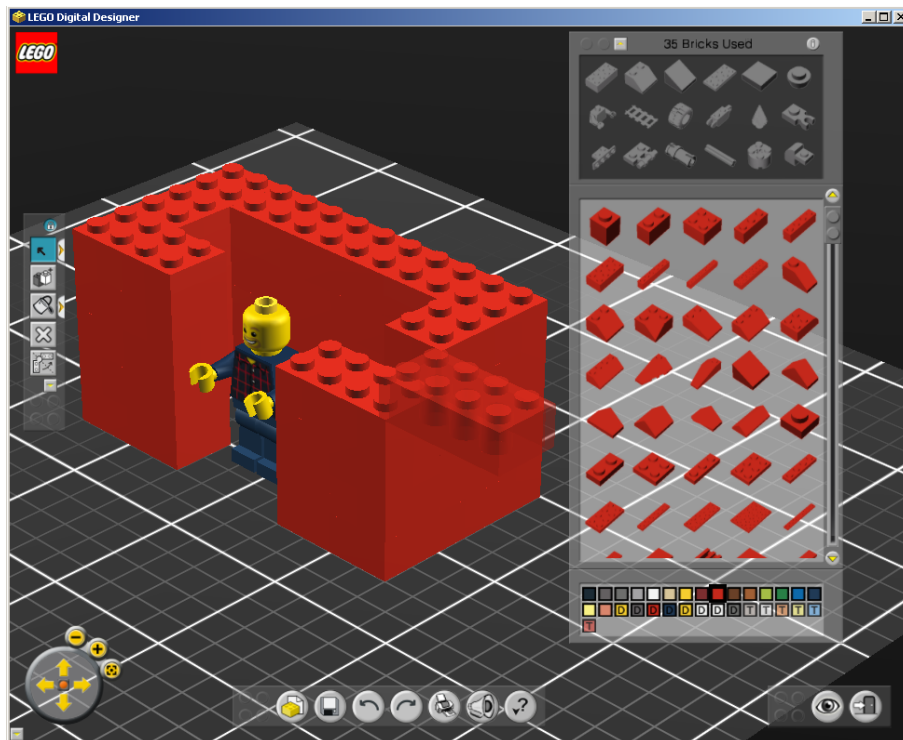
*Afbeelding 1. Ik bouw een huisje met Duplo steentjes*

[...]

## Van Lego naar Second Life

Lego bestaat inmiddels uit veel meer dan alleen Lego-steentjes. En de mensen die spelen met Lego zijn veel meer dan louter passieve consumenten die een beetje spelen met steentjes van kunststof. Een groep hobbyisten ontwikkelde bijvoorbeeld op eigen houtje modules voor *Lego*

*Mindstorms*. Dat is een soort Lego waarmee je robotten kunt bouwen en programmeren via Lego-software. [...] Verder kan iedereen met toegang tot een computer met internet via *Lego Factory* zelf Lego-modellen bouwen. Via *Lego Factory* kun je software downloaden waarmee je een virtueel Lego-model kunt bouwen (zie afbeelding 2).



Afbeelding 2.: Ik bouw een huisje in *Lego Factory*

[...]

## Second Life

Ik loop rond op een grasvlakte. Of eigenlijk: Ik zit aan tafel achter mijn laptop en ik bestuur met de muis en het toetsenbord een poppetje dat beweegt op een scherm. En op dat scherm zie ik allemaal andere poppetjes bewegen over diezelfde grasvlakte (zie afbeelding 3). Ik ben dat blauwe poppetje met dat grappige haar.

[...]

Ik ga eens kijken op het strand. Er staan, zitten en liggen mannelijke en vrouwelijke poppetjes, deels ongekleed. Ik besluit ook wat kleding uit te trekken. Ik klik met rechts op mijn poppetje en na enkele kliks – *Take off > Clothes > More > All clothes* – sta ik daar helemaal naakt (zie afbeeldingen 4 en 5). Uitkleden gaat dus heel gemakkelijk. Ik wil snel weer wat aantrekken. Maar dat gaat veel lastiger. Ik klik op *Edit appearance*. Maar ik zie helemaal geen *Pants*. Waar zijn de kleren die ik zojuist heb uitgetrokken gebleven? Ik zoek en zoek maar vind ze niet. Dan kom ik erachter dat ik eerst naar mijn *Inventory* moet, en daar moet ik stuk voor stuk mijn

kledingstukken weer vinden en aantrekken. Ik ga naar *Clothes*, kies de eerste de beste *Pants* en klik dan op *Put on*.



Afbeelding 3. Ik loop op een grasvlakte in Second Life

[...]



Afbeelding 4 en 5. Ik kan kleding gemakkelijk uittrekken (links), maar aantrekken gaat moeilijker (rechts)

[...]

## De politiek van bruggen

De Amerikaanse techniekfilosoof Langdon Winner [...] beschreef hoe Moses, een vastgoedbaron en bestuurder van New York, in de jaren 1920 bruggen liet bouwen over de toegangswegen naar Jones Beach en hoe Moses die bruggen zo laaghangend liet bouwen dat er *wel* auto's onderdoor konden, maar *geen* bussen. Volgens Winner deed Moses dat vanuit een racistisch motief; in die tijd hadden weinig zwarten een auto en waren dus aangewezen op reizen per openbaar vervoer. Via die laaghangende bruggen kon Moses er voor zorgen dat zwarten Jones Beach niet of moeilijk konden bereiken. Hij kon via artefacten zijn politieke ideologie opleggen aan mensen.

Bij *geen* van de wetenschappelijke artikelen over deze case staat een foto van die laaghangende bruggen. De enige foto die ik kon vinden stond bij een kort artikel van de Franse auteur Bruno Latour (zie Afbeelding 6).



*Figuur 5. Een laaghangende brug in New York [Bron:*

*[http://www.ensmp.fr/~latour/presse/presse\\_art/GB-06%20DOMUS%2006-04.html](http://www.ensmp.fr/~latour/presse/presse_art/GB-06%20DOMUS%2006-04.html)]*