

Einführung

Nienetwil: Eine Utopie, die überall ist

Was ist Nienetwil? Es ist ein Ort, eine Kultur, eine Methode – und ein Spiegel. Es ist eine Utopie, die im Gegensatz zu traditionellen Utopien nicht nirgendwo, sondern nirgendwo Bestimmtes, also überall, zu finden ist.

Was hier geschrieben steht, ist den «Fakten» so nahe, dass sie, obwohl sie nicht real sind, real sein könnten und vielleicht eines Tages auch real sein werden. Nienetwil fungiert als spekulatives ethnografisches Projekt, als konzeptionelle Landschaft, in der aktuelle Fragen zu Macht, Erinnerung, Identität, Kunst und Technologie indirekt und kreativ untersucht werden können.

Dieses Buch ist stark interdisziplinär ausgerichtet. Es stützt sich auf die Anthropologie, insbesondere auf ethnografisches Storytelling und fiktive Verwandtschaftsbeziehungen, sowie auf Designtheorie, einschließlich kritischen und spekulativen Designs. Es ist auch von Philosophen wie Gadamer, Heidegger, Wittgenstein, Foucault, Latour, Luhmann und Peter Friedrich Stephan beeinflusst. Darüber hinaus fungiert es als Beispiel für utopische Literatur, nicht, indem es imaginäre Gesellschaften nutzt, um die heutigen sozialen Realitäten zu kritisieren oder indem es behauptet, «reale» soziale Strukturen aufzudecken, die von Ideologien verdeckt werden, sondern indem es beschreibt, was wir tun, wenn wir überhaupt etwas tun.

In einer Zeit, die von Informationsüberflutung, Krisennarrativen und epistemischer Überlastung geprägt ist, sehen wir einen Wert darin, Raum für Fantasie zu schaffen, der in einer visionären Geschichte und einer utopischen Weltanschauung verwurzelt ist. Wie alle Utopien ist auch Nienetwil nicht eskapistisch, sondern investigativ und inspirierend. Im Gegensatz zu traditionellen Utopien basiert es jedoch nicht auf der Unterscheidung zwischen dem, was ist, und dem, was sein sollte. Es stellt die Gesellschaft, wie sie wahrgenommen wird, nicht einer utopischen Gesellschaft gegenüber, die das beansprucht, was die Gesellschaft sein sollte. Stattdessen beschreibt Nienet-

wil, wie Ordnung entsteht, also das, was ist, und nicht das, was sein sollte. Nienetwil hinterfragt traditionelle Methoden der Wissensgewinnung in Wissenschaft und Literatur. Es bricht mit alten und ehrwürdigen Annahmen über die Natur der Realität, der Sprache und der menschlichen Existenz. Es zielt nicht auf Kritik ab, sondern darauf, die Art und Weise, wie wir Fragen stellen und welche Antworten wir akzeptieren, neu zu gestalten. Dieses Buch soll Gespräche anregen. Es lädt uns ein, die Welt zu erforschen, zu interpretieren und neu zu gestalten – nicht so, wie sie erscheint, sondern so, wie sie durch die Augen der Nienetwiler gesehen werden kann.

Die Geschichte von Nienetwil beginnt in Kapitel 1 mit Fragen nach den Ursprüngen. Die Geschichte der Menschheit ist nicht nur eine Aufzeichnung des Überlebens und der Anpassung, sondern auch der fortwährenden Schöpfung von Welten. Vom Moment an, als die frühen Hominiden Steine aufhoben und sie zu Äxten formten, verließen sie eine rein natürliche Umwelt und betraten eine Welt der Artefakte, der Technologie, der Kultur und vor allem des Sinnes. Vor über 3,3 Millionen Jahren, als Hominiden die ersten Steinäxte formten, entstand eine höhere Ebene emergenter Ordnung jenseits von Materie und Leben, die wir «Sinn» nennen können. Jede Interaktion mit der Welt auf der Ebene von Sinn konstruiert Informationen. Dies geschieht durch das, was wir, den Nienetwilern folgend, als «sammeln» bezeichnen könnten. Durch die Konstruktion von Relationen zwischen Menschen und Nicht-Menschen wird die Welt zu einer Sinnwelt. Die Konstruktion von Relationen, das Sammeln und die Schaffung eines «Kollektivs» sind die Ursprünge des Sinns. Es sei an dieser Stelle daran erinnert, dass – als viel später die griechischen Philosophen die Weltordnung in *logos* entdeckten – das Wort von *legein* stammt, was so viel wie «sammeln» und «aufbewahren» bedeutet.

Die Emergenz von Sinn ereignete sich mindestens drei Millionen Jahre vor dem Erscheinen des Homo sapiens und ist somit auch der Ursprung der Menschheit. Der Mensch entwickelte sich in einer Welt, die schon voller Bedeutung war, einer Welt, die schon lange vor seiner Erscheinung existierte. Die Geschichte von Nienetwil erinnert uns daran, dass es niemals neutral ist, über Ursprünge zu sprechen. Es ist immer ein Prozess der Gestaltung einer Vergangenheit – einer sogenannten «visionären Vergangenheit» –, durch den wir entdecken, wer wir sind, und unsere Zukunft gestalten. Ursprünge liegen in beiden Bedeutungen des Wortes «vor» uns: Sie liegen zeitlich hinter uns und sie liegen auf unserem Weg in die Zukunft vor uns. Daher sind Ursprünge sowohl historisch als auch utopisch: Sie zeigen uns, woher wir kommen, helfen uns aber auch, uns vorzustellen, wohin wir gehen.

Kapitel 2 befasst sich mit dem Begriff «Design». Wenn Ursprünge bereits mit Design verschmelzen, dann weil Design den fortlaufenden Prozess der Gestaltung von Welten repräsentiert. Im Anthropozän entgeht nichts dem Design – seien es Städte, Netzwerke, Ökosysteme oder sogar der menschliche Körper selbst. Während Design früher als bloße Dekoration, als ornamental und rein ästhetisch angesehen wurde, muss es heute als primärer Akt der Weltgestaltung, als grundlegender Akt der Konstruktion von Sinn angesehen werden. Bruno Latour und Peter Friedrich Stephan bezeichnen dies als Fokus auf «Concerns» (Anliegen): Themen wie Klimawandel, Migration oder Ungleichheit sind keine feststehenden Tatsachen, sondern komplexe Netzwerke, an denen Menschen, Objekte, Institutionen, Technologien und Werte beteiligt sind, die ständig neu bewertet und ausgehandelt werden. Design wird zur Art und Weise, wie Gesellschaften auf diese Concerns reagieren, nicht durch die Schaffung einzelner Artefakte, sondern durch die Umstrukturierung von Relationen, Institutionen und dem kollektiven Leben. Nienetwil zeigt, dass Design nicht als Funktion plus Schönheit zu verstehen ist, sondern als gemeinsamer Schöpfungsakt – was die Skandaj als *skandi* bezeichneten: ein gemeinschaftliches Lied, das neue Realitäten hervorbringt.

In Kapitel 3 wird gezeigt, dass Design allein die Dynamik der Kultur und den kreativen Prozess der Sinnkonstruktion nicht erklären kann, ohne das «Spiel» zu berücksichtigen. Nach der von Hans-Georg Gadamer entwickelten Phänomenologie des Spiels ist das Spiel die Bewegung, durch die Möglichkeiten getestet, Regeln außer Kraft gesetzt und neue Wege des Sammelns, Zusammenfügens und Vernetzens erkundet werden. Das Spiel erscheint als Prinzip der Innovation: Das Sammeln ist nicht nur notwendig, sondern auch experimentell – eine Methode, um gemeinsam Sinn zu schaffen. Das Spiel geht über den Nutzen hinaus; es schafft Freude, zufällige Begegnungen und einen Überschuss an Bedeutung. Für die Nienetwiler sind Spiel und Ernsthaftigkeit keine Gegensätze. Stattdessen ist das Spiel die ernsthafte Grundlage der Kultur selbst, die es der Kreativität ermöglicht, über den bloßen Nutzen hinaus zu gedeihen. Durch das Spiel gehen Menschen und Nicht-Menschen gleichermaßen Beziehungen ein, die Grenzen herausfordern, Rollen verschoben und neue Wege zur Transformation eröffnen. Durch das Spiel wird der utopische Geist Nienetwils sichtbar.

Schließlich kann keine Darstellung von Ursprüngen, Design und Spiel die Frage der «Macht» außer Acht lassen. Macht organisiert, aber sie verzerrt auch. In der europäischen Geschichte wurde Macht oft als Hierarchie visualisiert – als Pyramide, in der Befehle von oben nach unten fließen. Dem-

gegenüber steht das Verständnis von Macht in Nienetwil als das «Sammeln», also das Zusammenführen von menschlichen und nicht-menschlichen Wesen, in Kollektiven. Macht ist keine Herrschaft, sondern die Fähigkeit, eine fragile, gemeinsame Welt zusammenzuführen, auszuhandeln und zusammenzuhalten. Dies steht im Gegensatz zur Politik des «schlechten Sammelns», die starre Hierarchien schafft und sich durch Eroberung, Ausgrenzung und Selbstperpetuierung aufrechterhält. In einer Zeit, in der vernetzte Formen der Kommunikation und Organisation traditionelle Strukturen infrage stellen, wird die Einsicht der Nienetwiler in Bezug auf Macht noch dringlicher. Gute Macht ist langsam, geduldig und inklusiv – immer provisorisch, immer offen für Neuverhandlungen.

Design, Spiel und Macht könnten als «Dimensionen» des Sammelns verstanden werden. So wie der Raum drei Dimensionen hat, in denen alles seinen Platz hat, so finden aus der Perspektive von Nienetwil alle Dinge innerhalb der Dimensionen von Design, Spiel und Macht statt. Natürlich gibt es auch eine vierte Dimension, die Zeit. Die Nienetwiler hatten kein Wort für Zeit. Was ihrem Verständnis dieser vierten Dimension am nächsten kommt, könnte mit «Information» übersetzt werden. Aber das ist eine andere Geschichte, die an anderer Stelle erzählt werden muss.¹ Aus der Perspektive des aktuellen Standes der Nienetwil-Forschung lässt sich sagen, dass Design, Spiel und Macht Dimensionen dessen sind, was die Nienetwiler als «Sammeln» und als «Kollektive» bezeichneten. Sie verstehen ihre Welt als eine kontinuierliche Interaktion zwischen Ursprüngen, Design, Spiel und Macht. Ursprünge erinnern uns daran, dass die Menschheit schon immer von Erfindungen geprägt ist. Das Design zeigt, dass die Konstruktion von Information durch die Interaktion mit der materiellen Welt nicht optional, sondern für unsere Existenz unerlässlich ist. Spiel betont, dass Erfindungen offen, freudig und experimentell bleiben müssen. Und Macht offenbart, worum es geht: nämlich darum, wie diese Akte der Gestaltung und des Spiels gesammelt, organisiert und aufrechterhalten werden, damit die Welt und unsere Existenz stattfinden können.

Das Nienetwil-Projekt bietet daher nicht nur eine mythische Rekonstruktion einer verlorenen Kultur, sondern auch einen Rahmen für die Betrachtung unserer heutigen Zeit und unserer Zukunft. Es legt nahe, dass die Krisen unserer Zeit – ökologische, soziale, politische – nicht durch Rückzug in die Nostalgie oder in die Resignation bewältigt werden können, sondern durch die Re-

1 Siehe David J. Krieger, *Informationeller Pragmatismus. Zur Philosophie digitaler Transformation*, transcript Verlag 2025.

aktivierung dieser vier Dimensionen des Sammelns. Unsere Ursprünge neu zu denken bedeutet, neue Anfänge zu entdecken. Design zu ehren bedeutet, unsere gemeinsame Verantwortung für die Welt anzuerkennen. Das Spiel ernst zu nehmen bedeutet, Kreativität und Freiheit zu schützen. Macht neu zu denken bedeutet, ungerechte Herrschaft zugunsten des kollektiven Gedeihens abzulehnen.

Die Herausgeber