

Manifesto aperto per un design condiviso

Lick Fai Eric Ho Architetto

Dal sito <http://www.mascontext.com/issues/8-public-winter-10/open-manifesto-for-mass-creation/>

Commento di Francesco D'Onofrio Architetto

In tema di architettura, urbanistica, disciplina dei suoli, paesaggio o ambiente e in generale in tema di governo del territorio, sottoporre a dibattito pubblico, definizioni progettuali, opzioni predefinite o scenari in cui scegliere può essere limitativo o fuorviante, si può incorrere nell'errore di porre la domanda in modo sbagliato.

Il problema da sottoporre non è, ad esempio, quale città vogliamo, ma come concepire la città attraverso la cultura del pubblico, e come stimolare quest'ultimo verso desideri nuovi o verso priorità che sono ancora da scoprire e che sebbene cogenti non sono presenti nella proposta di piano o programma offerto (proposte per il cambiamento).

A questa domanda, corrisponderà quasi sempre, un risultato definito da una risposta plurale e non singolare... un'idea dove la somma di uno più uno equivale a più di due.

La sommatoria di più contributi conterrà qualcosa in più della semplice somma dei contributi stessi.

Conterrà il modo di relazionarsi...il metodo con cui si traccia una strada.

I contenuti dei contributi si evidenziano non solo attraverso la loro singolarità ma anche e soprattutto per relazione e associazione degli stessi.

Non esiste un'associazione minima o massima così come non esiste una risposta univoca.

Esiste una nuova risposta che tiene conto della quantità di contributi dello stesso segno (tesi all'efficienza) e della qualità delle relazioni intervenute fra i contributi (tesi all'efficacia).

La risposta iniziale è parte della filiera produttiva correlata all'ambito (aperto) del tema da affrontare.

Gli ideatori sono produttori.

Come le nuove tecnologie aiutano tale processo?

Il manifesto aperto di Lick Fai Eric Ho propone un percorso non facile ma ineludibile per affrontare la crisi finanziaria e produttiva in atto attraverso progetti condivisi.

Di seguito viene riportato in sintesi l'articolo in italiano tradotto con il supporto di Google Translator in calce al quale viene riportato il testo e le immagini dell'articolo originale pubblicato sul sito mascontext.com

L'Architetto Lick Fai Eric Ho propone un nuovo modo di intendere il design.

Un modello generato dal basso, che "comprende il valore economico e sociale, la condivisione delle risorse e lo sviluppo delle singole idee attraverso la collaborazione aperta, teso ad esplorare le possibilità di una cultura di tutti i giorni (quotidiana) e un (nuovo) atteggiamento verso il design."

Le economie più informali si basano sulle reti (off-the-grid).

I telefoni cellulari sono, per queste reti, la chiave per la diffusione delle informazioni, delle attività economiche, e del potere.

Con una alimentazione ad-hoc come l'energia solare, indipendente da qualsiasi sistema infrastrutturale, **le reti policentriche** appaiono di segno diverso dalle infrastrutture del mondo sviluppato.

Un collettivo di individui forma una **rete collaborativa** in contrasto con il **consumismo egemonico**.

Lo stesso si verifica nel mondo sviluppato del web 2.0 (1) e dei social media che stanno maturando e che entrano nella vita di chiunque abbia accesso a Internet.

(1) http://it.wikipedia.org/wiki/Web_2.0: Si indica come Web 2.0 l'insieme di tutte quelle [applicazioni](#) online che permettono un elevato livello di [interazione](#) tra il [sito web](#) e l'utente come i [blog](#), i [forum](#), le [chat](#), i [wiki](#), le piattaforme di condivisione di media come [Flickr](#), [YouTube](#), [Vimeo](#), i [social network](#) come [Facebook](#), [Myspace](#), [Twitter](#), [Google+](#), [LinkedIn](#), [Foursquare](#), ecc.^[1] ottenute tipicamente attraverso opportune tecniche di [programmazione Web](#) afferenti al paradigma del [Web dinamico](#) in contrapposizione al cosiddetto [Web statico](#) o Web 1.0.

E' questa, senza dubbio, una **nuova forma di sfera pubblica** che cambia il nostro modo di interagire, discutere, condividere pensieri, o comunicare lo stato di ogni secondo della nostra vita.

In questa nozione di **rete di collaborazione** c'è tutto il potenziale per la generazione di una **metodologia di progettazione bottom - up**, di una informale **'idea - infrastrutturante'** costituita dal **processo di co - progettazione** attraverso il coinvolgimento di una moltitudine di voci e il **disegno di un processo** più vero e più rappresentativo della nostra società plurale.

Con i **movimenti** come **'moltitudine'** e **'consumo collaborativo'**, iniziamo ad intravedere il valore economico e sociale non solo della condivisione delle risorse, ma anche della coltivazione di singole idee attraverso la collaborazione aperta, verso la possibilità di una **cultura quotidiana** e un nuovo atteggiamento verso il design.

Dal consumo collaborativo alla creazione collaborativa

Il consumo collaborativo esprime il rapido espandersi della condivisione tradizionale, del baratto, del prestito, del commercio, della locazione, delle donazioni, e dello scambio reinventati attraverso tecnologie di rete su una scala e nei modi mai raggiunti prima:

car - sharing,

appartamento in condivisione,

swap-trading (scambio commerciale)

sono diventati più di un luogo comune nella nostra società con il successo di entità come Zipcar, Airbnb, CouchSurfing, Netflix, SwapTree, BookMooch, ecc.

Reinventando i canali di redistribuzione, ci possiamo permettere l'accesso a risorse che non necessariamente dobbiamo possedere individualmente.

Nuovi strumenti tecnologici hanno anche reinterpretato i nostri stili di vita.

Il blogging, i cinguettii, contribuiscono alla formazione di uno stile di vita collaborativa e condivisa che trascende i confini geografici e i tempi tradizionali.

Riducendo il circuito della intermediazione, le persone attraverso queste innovazioni tecnologiche stanno acquisendo un nuovo modello di consumo differente da quello capitalista.

Se la rete collaborativa e tecnologica sta assumendo un ruolo nuovo per i consumi, la stessa infrastruttura può essere utilizzata per la formazione di un ruolo proprio nella creatività.

Un'organizzazione no-profit (Creative Commons) che promuove la condivisione del lavoro creativo, dà una nuova definizione di "copyright".

Creative Commons aiuta i creatori che desiderano lavorare completamente fuori dal diritto d'autore, fornendo strumenti che consentono di posizionare il lavoro in un pubblico dominio in alternativa al copyright, ai diritti riservati e alla paternità che sono sempre stati il sigillo a custodia della privacy della creatività, e questo perché quando un'idea viene copiata, il valore economico dell'idea si annulla. [3]

[3] Creative Commons.com

Con la creazione collaborativa, non vi è più un unico autore.

Più autori contribuiscono alla definizione di una stessa problematica, all'estrazione dall'ambito disciplinare, suddividendola in fattispecie particolari e prendendola in prestito da altri, mentre ed allo stesso tempo, tutti i partecipanti beneficiano dell'ispirazione, del feedback, e delle competenze che un individuo da solo non poteva mai individuare.

E' sostanzialmente l'idea che è riassunta nel concetto : la somma di uno più uno equivale a più di due.

La stessa problematica trattata è estesa ad un diverso livello di prospettiva definito dalla diversità e dalla sinergia dei suoi autori che rende la soluzione più versatile, adattabile e trasformabile.

Naturalmente il beneficio economico è difficile da misurare e discende da una possibilità: questa cultura crea un effetto a cascata più grande di qualsiasi progetto di un singolo individuo.

Nell'arte teatrale, l'ideazione è la forma sperimentale della performance in cui gli attori contribuiscono ad una rappresentazione in cui non c'è sceneggiatura.

Questa rappresentazione è determinata e definita da un gruppo di persone che compongono un primo quadro per poi esplorare e sperimentare idee, immagini, concetti, temi e stimoli specifici che includono musica, testo, oggetti, quadri e movimenti.

L'ideazione è un processo per fare teatro, che permette ad un gruppo di artisti di essere fisicamente e praticamente creativi nella condivisione e definizione di un prodotto originale che emana direttamente dal montare, modificare e riplasmare le esperienze contraddittorie individuali.

C'è una libertà di possibilità per tutti i soggetti coinvolti di scoprire e porre l'accento su un modo di lavorare che supporta l'intuizione, la spontaneità e l'accumulo delle idee.

Il processo di messa a punto della creatività è dato dall'esperienza dei frammenti di comprensione di noi stessi, della nostra cultura e del mondo in cui viviamo.

Il processo riflette una multi - visione composta dalla percezione individuale di ogni membro del gruppo "di quel mondo ricevuto in una serie di immagini, quindi interpretato e definito come prodotto. I partecipanti producono un senso di se stessi nel loro contesto culturale e sociale, indagando, integrando e trasformando le loro esperienze personali, i sogni, la ricerca, l'improvvisazione, e la sperimentazione. L'ideazione è pensare, concepire e formare idee, essere creativi e spontanei, così come è il processo del design. Si tratta di inventare, adattare, e creare ciò che fai in gruppo. [4]

[4] L'elaborazione Teatrale: un manuale pratico e teorico, Alison Oddey, p1

La nozione di sperimentazione di concetti e di stimoli specifici è particolarmente ispirante.

Questi concetti presentati al pubblico per un processo di interpretazione producono risultati imprevedibili e sfidano lo status quo.

Ma qual è il vantaggio finale?

L'idea è semplice: le idee dal basso verso l'alto e le idee originali sono in grado di sfidare le nozioni preconcepite di ciò che è e può fare l'architettura.

Da un lato si modifica la produzione architettonica e dall'altro si modifica l'auto-organizzazione e l'auto-realizzazione dei suoi partecipanti, in altre parole, si sviluppa la cultura creativa del pubblico.

Desires Multiplicitous

"Non si tratta di assumersi la responsabilità e il compito di 'avviare il cambiamento', ma semplicemente di vivere il suo ethos, produrre la sua cultura, speculare e progettare senza sosta, e dipendere dalla sua distribuzione statistica, dalla sua macroscopica determinatezza ... l'organizzazione (design) non deve necessariamente essere una stessa realtà – condannandoci al **naturalismo mistico** -, ma una negoziazione tra il reale e ciò che è solo pensato, sentito, intuito, o anticipato " [5] Sanford Kwinter

<http://it.wikipedia.org/wiki/Ethos> *ethos* è uno dei tre modi di persuasione; gli altri sono [logos](#) e [pathos](#) e sono indicati nella *Retorica* di [Aristotele](#) come componenti del ragionamento. Per prima cosa l'oratore deve instaurare *ethos*. Da un canto questo può voler dire capacità morale, ma Aristotele amplia il significato sino a includere competenza e conoscenza. Egli rimarca espressamente che l' *ethos* sarà raggiunto soltanto da quello che l'oratore dice e non da ciò che la gente pensava del suo carattere prima che egli cominciasse a parlare. Questa asserzione è spesso confutata e altri scrittori di retorica sostengono che l' *ethos* è connesso alla morale e alla storia dell'oratore (cfr. [Isocrate](#)).

Tradizionalmente i clienti di un architetto sono definiti dal sito, dal budget e dal programma, mentre l'architetto si determina dando forma ed espressione ai desideri del cliente.

Tali desideri variano da quello di massimizzare il rapporto tra terreno e profitto, a quello che tende esclusivamente a dare forma ed espressione al fascino estetico alla costruzione.

In tale contesto, non vi è alcun margine di reinterpretazione da parte del pubblico che osserva.

Il pubblico è un ricevitore passivo.

Anche il processo più maturo ed elaborato di progettazione comporta che l'architetto prima estrae le esigenze del cliente e poi richiede alla comunità un contributo sulle **diverse proposte** che sono state predeterminate all'interno di una gamma di desideri.

Il pubblico è ancora un ricevitore passivo, anche se sembra essere data una certa libertà di scelta.

Che cosa succede se il processo parte dall'altra estremità dello spettro, e si tenta di estrarre prima il desiderio del pubblico?

Ciò che noi tradizionalmente intendiamo come tipologia architettonica pubblica ha bisogno di una ridefinizione.

Mentre tradizionalmente l'architettura pubblica è definita dalla sua funzione, dalla scala e da come le espressioni architettoniche assumano rilevanza pubblica, la nuova tipologia pubblica è definita dal processo pubblico che dà vita ad una architettura.

La forma di questo nuovo pubblico è difficile da immaginare, dal momento che è si è liberato dal:

- **programma perché è organicamente costituito dall'opinione pubblica.**
- **sito, perché chiunque può adottare e utilizzare i programmi per i quali la vedono adatta.**
- **bilancio perché il programma stesso potrebbe essere sviluppato in siti diversi e in diverse scale.**
- **cliente perché non c'è una sola persona a guidare il programma e il design, ma tutti possono avviare il cambiamento e la raccolta da un pool collettivo e collaborativo delle risorse e progetti che vengono sviluppati per funzioni e finalità differenti.**

In questo contesto, **dobbiamo accettare il fatto che i nostri valori sociali sono diversi**, e quindi un concetto singolare di una soluzione progettuale non potrebbe mai soddisfare il desiderio di un pubblico pluralista.

Le regole di base di un tale progetto vengono quindi capovolte.

Se concetti come cambiamento, molteplicità e ibridazione sono le nostre costanti, e il sito, il budget e i nostri clienti sono le nostre variabili, come possiamo concepire un progetto del genere?

Howard Moskowitz, uno "psychophysicist" che opera nel settore della degustazione alimentare ci offre un buon riferimento di come un'unica soluzione non possa mai soddisfare la massa.

"Moskowitz aprì un laboratorio negli anni Settanta e uno dei suoi primi clienti era Pepsi.

Il dolcificante artificiale, l'aspartame era appena diventato disponibile, e Pepsi voleva capire la quantità ideale di dolcificante da immettere in una lattina di Diet Pepsi.

Pepsi sapeva che una concentrazione al di sotto dell'otto per cento non era abbastanza dolce e che al di sopra del dodici per cento era troppo dolce.

Moskowitz fece la cosa più logica.

Compose lotti sperimentali di Diet Pepsi con tutti i gradi possibili di dolcezza : 8 per cento, 8,25 per cento, 8,5, e così via fino a 12 offrendoli a centinaia di persone e osservò la concentrazione che piaceva di più alle persone.

I dati furono un disastro, non c'era un motivo, e un giorno, seduto in una tavola calda, Moskowitz capì perché.

Aveva posto la domanda sbagliata.

Non esisteva una concentrazione perfetta per la Pepsi Diet.

Non dovevano ricercare la Pepsi Diet perfetta ". [6]

[6] L'enigma ketchup, 6 settembre 2004, The New Yorker, Malcolm Gladwell

In un'altra occasione, Moskowitz pose in discussione pubblica il tema di trovare un desiderio del pubblico che non esisteva ancora e convocò un focus group per chiedere alle persone che degustavano spaghetti, ciò che desideravano.

Moskowitz non crede che i consumatori, compresi quelli a cui piacciono gli spaghetti, sanno ciò che desiderano, se ciò che desiderano non esiste ancora.

"La mente", come Moskowitz è solito dire, "non sa quello che vuole il palato."

Attraverso le cucine Campbell, vennero preparate 45 varietà di salsa per spaghetti.

Erano state progettate per differire nel sapore in ogni modo possibile: piccanti, dolci, per acidità, salinità, spessore, aroma, sensazione gustativa, costo degli ingredienti, e così via.

Un panel di assaggiatori addestrati alimentari analizzò ciascuna di queste varietà di sapore.

Poi selezionò per strada i soggetti tipo a New York, Chicago, Los Angeles e Jacksonville, e chiese alle persone suddivise in gruppi di 25 di degustare, tra gli otto e i dieci assaggi delle diverse salse, in un tempo superiore a due ore e con una velocità con scala variabile da uno a cento.

Quando Moskowitz tracciò i risultati, vide che tutti avevano una definizione, leggermente diversa da quella che avevano assaggiato, della salsa per spaghetti perfetta.

Se si analizzano attentamente i dati, però, si possono trovare modelli, e Moskowitz imparò che le preferenze della maggior parte della gente cadeva in uno dei tre grandi gruppi: semplice, speziato, ed extra-grosso, e di questi tre l'ultimo era il più importante.

Perché?

Non esisteva al supermercato un sugo per spaghetti extra-grosso ". [7]

[7] L'enigma ketchup, 6 settembre 2004, The New Yorker, Malcolm Gladwell

Equiparare una salsa per spaghetti o una Pepsi all'architettura è un percorso scivoloso.

Ma il fatto è che la maggior parte dell'architettura che troviamo è prodotta dallo stesso tipo di cookie-cutter, anche se disponibile in tutti i tipi e forme.

La sfida è quella di trovare il processo per concepire in architettura questa 'salsa per spaghetti extra-grosso'.

Il problema non è quale forma di architettura vogliamo, ma concepire l'architettura come un processo culturale nella sfera pubblica, e come stimolare il pubblico verso i desideri che sono ancora da scoprire.

A questa semplice domanda, richiesta al pubblico, la risposta - risultato sarebbe quasi sempre plurale e non singolare.

Quattro traiettorie aperte

C'è una ricca storia di architetti e urbanisti che sostengono processi aperti di progettazione.

Vorrei classificare questa in quattro traiettorie.

La prima riguarda l'istituzione di un sistema di pianificazione libero e aperto che non sia prescrittivo.

Reyner Banham, Paul Barker, Peter Hall, Cedric Price "non-piano" (1969) contestano apertamente il modello di pianificazione urbanistica pre-determinato da funzioni specificate da 'esperti', modello che Paul Barker ha definito come 'una idea essenzialmente umile: perché è molto difficile decidere quello che è meglio per gli altri'.

Peter Hall ha ulteriormente spinto questa considerazione che ha portato alla creazione di zone industriali nel Regno Unito, e un considerevole successo nei Docklands di Londra dove si è convertita una zona industriale abbandonata in un quartiere finanziario di successo e **alleviando le restrizioni fiscali e della pianificazione.**

NB il recupero di aree industriali dismesse è incentivato alleviando le tasse e dando la possibilità di modificare la destinazione d'uso. In Italia la modifica della destinazione d'uso da quella preesistente a quella residenziale è condizionata all'introduzione di quote di ers

La seconda traiettoria prevede la responsabilizzazione del singolo e del pubblico nel processo decisionale pubblico di pianificazione.

Paul Davidoff in "Advocacy e pluralismo nella pianificazione" (1965) suggerisce al pianificatore di operare come avvocato per sostenere gli interessi dei singoli e della comunità.

C'è bisogno di **collegare direttamente gli individui e la loro l'autonomia nel processo decisionale.**

Ciò ha portato ad influenzare molte decisioni in seno alle Nazioni Unite: gli alloggi post-catastrofe o per rifugiati o assegnati in via temporanea che sono in programma, abilitano la comunità nel processo decisionale degli insediamenti di nuova costruzione.

Questo ha portato allo sviluppo di "**centri di progettazione di comunità**", che sono diventati 'il palcoscenico per i professionisti per rappresentare gli interessi dei gruppi locali privati dei diritti civili.' [8]

[8] I metodi di partecipazione comunitaria nella progettazione e pianificazione, Henry Sanoff, p4

Questi centri sono ancora attivi in molte città degli Stati Uniti.

La terza traiettoria è un edificio aperto o processo di costruzione indeterminato, forse meglio coniato da John Habraken in 'Supporto: in alternativa alla casa di massa' (1961).

In questo modello l'architetto progetta il quadro più stabile e le infrastrutture e gli abitanti possono modificare i componenti meno stabili quali partizioni e sistemi per facciate.

In questa partecipazione al processo l'utente opera a scala più piccola e in una fase successiva.

Questa traiettoria ha anche molte varianti comuni e non è limitata a Herman Hertzberger, Cedric Price, Yona Friedman, Arata Isozaki.

Il Fun Cedric Price Palace (1960) fu immaginato come programma trasformabile e indeterminato, ed ebbe una forte influenza nella progettazione del Centre Pompidou.

Anche i gruppi Metabolisti e Archigram condividono una simile nozione di infrastrutture con plug-in e componenti mobili, pur operando in una città a scala più grande.

Questa traiettoria ha ancora un forte impatto nel lavoro contemporaneo.

Elemental da Alejandro Aravena funziona esattamente con il concetto di 'core e riempimento' in cui solo **la metà dell'edificio, che comprende i servizi, è costruita ed i partecipanti completano il resto della struttura in base al loro budget e alle preferenze estetiche.**

Le quarta traiettoria propone eventi a livello pubblico che impegnano gli utenti meno esplicitamente.

Questa traiettoria non richiede necessariamente agli utenti la loro opinioni e partecipazione, né li responsabilizza attraverso un processo decisionale, ma riconosce indirettamente, la città come intreccio dalle attività e delle interazioni tra gli abitanti.

Jane Jacob 'La morte e la vita delle grandi città americane '(1961) sostiene le capacità dei vicini e dell'hinterland.

Michel de Certeau 'pratica della vita quotidiana' (1984) assume la città come testo che viene letto e scritto dal cittadino in modo molto personale.

Anche John Hedjuk di 'Berlin Masques' (1979-83), e Bernard Tschumi 'Trascrizione Manhattan' (1976-81), operano in questo genere.

Le loro domande si riferiscono al lavoro di relazione tra la città e i suoi abitanti in termini di tempo, eventi, movimenti, ecc

Sondano, nei campi più soggettivi del folclore e nella individualità sostenuta dalla spontaneità, l'aspetto imprevedibile del pubblico: la natura umana.

Questa traiettoria offre il tratto più ampio e spesso inaspettato della ricerca e sperimentazione.

Le quattro traiettorie variano nel grado di impegno pubblico e nel grado di controllo.

Costituiscono la spina dorsale e strutturano il processo di collaborazione.

È possibile che, per alcuni casi, la soluzione non è costruire, tutt'altro, è imporre eventi e programmi.

Per altri casi, la soluzione potrebbe essere una politica contro l'architettura attuale e a sostegno di una nuova tipologia di architettura necessaria al processo di collaborazione.

La libertà di pianificazione, di empowerment individuale, di architettura anticipatoria, e delle manifestazioni pubbliche ci offrono quattro potenti processi come punto di partenza per ulteriori azioni.

Questi processi sono

- **singolarmente concepiti da un autore, o**
- **concepiti come dominante ideologia che influenza dall'alto le città o**
- **pensati per leggere la città e l'ambiente passivamente come descrizione e osservazione.**

La sfera pubblica pluralista del design e la sfera pubblica della produzione

In 'moltitudine', Michael Hardt e Antonio Negri hanno sostenuto che "stiamo entrando in un'era in cui per i governati che ora tendono alla produzione esclusiva della organizzazione sociale ... non solo non è necessario il governo (il riferimento a una tale entità è un monarca o un partito politico), ma che le regole non siano mai uniche!

In contrasto con il modello trascendente che rappresenta una posizione unitaria del soggetto sovrano al di sopra della società, la **organizzazione sociale biopolitica, in cui tutti gli elementi interagiscono sullo stesso piano, comincia ad apparire assolutamente immanente**". [9]

[9] Moltitudine: guerra e democrazia nell'era dell'impero, Michael Hardt e Antonio Negri, P337

Questo "piano di immanenza" non tratta di una organizzazione formale o fisica, ma di una **piattaforma che si concretizza nel canale informativo e collaborativo.**

Ciò che manca è una sfera pubblica pluralista del design, e conseguentemente, una sfera pubblica della produzione.

Per citare ulteriormente Hardt e Negri, "**Produrre in comune presenta la possibilità della produzione del comune, che di per sé è una condizione della creazione della moltitudine**". [10]

[10] Moltitudine: guerra e democrazia nell'era dell'impero, Michael Hardt e Antonio Negri, P338

La **produzione in comune** è in realtà una sfera pubblica in cui il discorso ruota intorno a **specifici ordini del giorno e problemi alla cui risoluzione contribuisce in modo collaborativo il pubblico, mentre la produzione del comune sono oggetti, artefatti fisici che derivano da una rinnovata forma di produzione in rete e di collaborazione.**

Con le tecnologie di rete le sfere pubbliche si sono evolute, e non abbiamo più bisogno di incontrarci e di deliberare nei caffè o nei saloni, o per assemblare fisicamente la decisione in un momento specifico.

Il libro di Kazys Varnelis "Rete Publics" descrive questa condizione, "il termine pubblico in rete fa riferimento a un insieme collegato di sviluppi sociali, culturali e tecnologici che hanno accompagnato il crescente impegno attraverso i media digitali in rete ora pubblici e che comunicano sempre di più attraverso reti complesse bottom-up, top-down, e da lato a lato." [1]

[1] Bigness, S, M, L, XL, Rem Koolhaas, P494

L'assemblea e la comunicazione accade in qualsiasi momento e ovunque, sul tuo smartphone -phone, durante la corsa della metropolitana ... e con i partecipanti che si estendono da un capo all'altro del mondo.

Tempo, luogo e accesso, fattori tradizionalmente limitanti del montaggio, sono stati resi accessibili a tutti coloro che, attraverso l'accesso al web, migliorano le condizioni per la partecipazione a questa assemblea che tradizionalmente si limitava a pochi privilegiati.

L'implicazione **possibile** è duplice:

- **un canale aperto alla creatività**
- **un contenitore collettivo.**

Le idee sono implementate con il mezzo proprio e in modo diverso e personale.

Le idee apertamente condivise sono prese in prestito, copiate, criticate, abilitate, ecc.

Le idee vengono allevate e raccolte su una piattaforma ideale infinitamente aperta che è anche sfera pubblica della produzione.

Le idee bypassano il tradizionale middle-man (intermediario) e gatekeeper (guardiano) e i consumatori possono direttamente comunicare liberamente ed efficacemente con i fornitori e con i produttori ad un costo più basso e ad un più alto livello di personalizzazione adattandosi nel contempo ai desideri pluralistici del pubblico.

La prima implicazione è incentrata sulla coltivazione di idee e sul discorso intorno a uno specifico ordine del giorno, in questo caso la progettazione della nostra città e l'ambiente, l'altra implicazione è incentrata sulla produzione di oggetti attraverso una **supply chain** (catena di fornitura) collaborativa e aperta.

La sfera pubblica pluralista del design non ha bisogno di un risultato determinato: le diverse voci sono espresse attraverso una piattaforma collettiva per la discussione e il consenso si raggiunge attraverso questo processo pubblico di "democrazia deliberativa".

Questa è la metodologia in cui vengono prese molte decisioni pubbliche tra cui l'approvazione o la scelta di proposte progettuali nelle riunioni del **Consiglio di comunità**, e molte altre decisioni politiche della nostra società democratica.

Il sistema delle priorità nel processo decisionale assegna ad ogni parte coinvolta la possibilità di esprimere la sua opinione, e quindi la possibilità della decisione collettiva, attraverso un dibattito apparentemente giusto.

Questa è una soluzione negoziata piuttosto che bilanciata che mette a rischio gli interessi di tutte le parti.

In questo sistema vi è una tendenza all'egemonia.

L'obiettivo di un tale sistema è quello di arrivare ad una soluzione **conclusiva** del problema specifico.

La natura del design è sempre aperta, comunque.

Le opzioni per i clienti sono sempre proposte, e non c'è mai una idea fissa, e **c'è sempre una idea migliore e a venire.**

Una sfera pubblica pluralista di design opera lungo questa ideologia.

Non ha bisogno di una soluzione close-ended. (chiusa e finita)

Infatti, vuole essere la più indeterminata possibile in modo che possa adattarsi e collocarsi in situazioni diverse data la grande problematicità.

E' relativa e non assoluta, prioritaria sulla nascita di una diversità di opinioni piuttosto che comprendere le diverse opinioni come una soluzione **silver bullet**.

Gestisce più da vicino di quanto Chantal Mouffe indicava come "**pluralismo agonistico**".

L'obiettivo di una sfera pubblica pluralista è quello di generare creatività, e per raccogliere un pool collettivo di idee che ciascuno individuo, date le giuste circostanze, potrebbe far fiorire.

Nessuna idea è migliore o peggiore di un'altra, perché ognuna può essere scelta e utilizzata per adattarla a circostanze diverse.

Non vi è alcuna figura autorevole per decidere quale idea si qualifica e quale no, solo una serie di dibattiti e commenti che si susseguono in modo naturale.

E' la gravitazione verso lo sviluppo informale e organico delle informazioni e delle idee:
folk oriented,

vicino alla gente,
amatoriale,
off-the-record e finita a metà,
organica,
linea lunga di selezione naturale.

La continuità del progresso tecnologico esteso per tutto il secolo ci ha dato vari aggiornamenti del nostro ciclo produttivo.

Dalla produzione di massa è derivato il basso costo

Dalle economie di scala la disponibilità dei prodotti.

Dalla personalizzazione di massa è una certa libertà nelle scelte che si è adattata alle nostre esigenze grazie al passaggio della tecnologia della produzione da analogica a digitale.

Stiamo entrando in un'epoca di una nuova possibilità di produzione, di creazione di massa e in una sfera pubblica della produzione, in cui le capacità di collaborazione offerte dalla tecnologia consentono alle idee provenienti dalla massa di concorrere contemporaneamente oltre alla loro creazione alla loro produzione.

Questa sfera pubblica della produzione è intrinsecamente legata alla fase di generazione delle idee ed è essenzialmente una sua estensione.

Significa, inoltre, l'apertura al pubblico dei tradizionali mestieri protetti, come quelli del settore delle costruzioni.

I fornitori dovrebbero essere più aperti, consentendo alla massa di comprendere i meccanismi della produzione e di partecipare alla produzione e innovazione interna.

La sfera pubblica della produzione è essenzialmente una piattaforma orizzontale dove utenti, progettisti e fornitori diventano uguali all'interno del ciclo di progettazione e produzione attraverso la efficace informazione e la condivisione delle conoscenze.

La rottura di queste barriere e del protezionismo degli scambi è un processo lungo verso la vera creatività della massa, dove la massa ha il potere di generare contemporaneamente idee e produrre.

L'agenzia dell'architetto

La forma di una tale rete di collaborazione, e come essa dovrebbe funzionare, è ancora in una fase di sviluppo embrionale.

Possono esserci molte iterazioni e molte versioni di queste piattaforme, ciascuna adatta per uno scopo specifico.

Una costante di queste **reti collaborative** potrebbe essere quella del potenziamento della massa.

Crowd-sourcing (alimentazione della folla) diventa un risultato naturale, se rivolgiamo la manopola verso il segno dell'apertura.

La massa contribuisce con idee, con il lavoro sui concetti, collabora organicamente, valuta i risultati e fornisce un feedback.

Il design by blogging, e anche il cinquettio potrebbe essere possibile laddove le idee vengono diffuse e discusse prima che fosse proposto qualsiasi programma, sito, o concetto.

La massa diventa contemporaneamente designer e utente.

Il vantaggio di una piattaforma completamente aperta e creativa, come qualsiasi altro soggetto di consumo collaborativo, è che **il costo della innovazione** diventa estremamente conveniente, se non del tutto libero e gratuito, come risorsa, in questo caso, le informazioni e la conoscenza sono distribuiti e condivisi in modo più efficace.

La velocità e la capacità di aggiornare e rigenerare idee aumenta in modo esponenziale.

Le idee sono allevate attraverso questa rete di collaborazione e allevare la varietà delle idee è per il mondo reale il raccolto più adattabile.

La rete di collaborazione permette anche ad altri praticanti di contribuire con le proprie competenze a progetti specifici.

[OpenIdeo](#) è un esempio di ciò che questa piattaforma potrebbe essere.

Ad ogni partecipante cui viene dato un profilo, un "quoziente di progettazione" o profilo "DQ", e può contribuire con ispirazioni, concetti di design, valutazione delle idee, collaborare, tutti possono partecipare a modo loro in base alla loro forza e alle risorse disponibili.

Il DQ che avete fornisce essenzialmente la credibilità in questa rete collaborativa formata da incontri stranieri e sconosciuti.

Più alto è il punteggio che avete come partecipante, più è affidabile il contributo al sistema collaborativo, come il vostro venditore di mercato Amazon che spedisce il tuo prodotto immediatamente dopo aver ricevuto il suo ordine.

L'istituzione, il riconoscimento, e la coltivazione della persona è la chiave per l'impegno con successo nel sistema.

L'insidia di un tale modello è che la creatività, a differenza dei prodotti, è **un servizio e qualcosa di intangibile.**

La professionalità di un tale servizio potrebbe essere seriamente compromessa e resa inutile se la **folla impazzisce.**

La qualità della folla determina la qualità del prodotto di design.

Questo è dove architetti e progettisti possono intervenire per la coltivazione della creatività pubblica.

La definizione di Sanford Kwinter dell'architetto innovatore ci dà una visione del progetto davanti a noi,

"Un architetto innovatore è colui che non si preoccupa nevroticamente delle definizioni.

Un architetto che è incurante dei confini, avventuroso fino al punto di essere temerario, che può tollerare all'infinito la disapprovazione dei suoi / sue coetanei e che è disposto a essere liquidato come 'ingegnere', 'sociologo', 'regista', 'imprenditore', 'editore', ecc

Un architetto che vede gli edifici come un anello della catena del problema del social-design.

Un architetto che vede 'l'uomo' come una cosa non fissa - un esperimento in corso - e che il design è sempre il disegno dell'essere umano. "[12]

[12] Hunch 6/7: 109 tentativi provvisori per affrontare sei domande semplici e difficili, Sanford Kwinter

Architetti e designer sono in possesso di un ruolo fondamentale come agenti per il pubblico.

L'apertura del progetto al pubblico potrebbe avere molte traiettorie.

Come architetti questo è sia emozionante e sia stancante.

Emozionante perché significa che il design potrebbe entrare in un territorio che non ha mai raggiunto prima, alimentato da tecnologie che sono disponibili e a portata di mano, e anche nelle mani di dilettanti che possono rivelarsi enormi forze della creatività.

Stancante perché l'architetto non è più l'unico autore di co-autori, ed ha perso il controllo totale del progetto a favore del generale lay-persona che non necessariamente ha la comprensione dell'architettura come discorso nella società contemporanea.

La questione è l'equilibrio e il ruolo degli architetti nel processo di creazione di massa.

A mio parere ci sono quattro ruoli vitali degli architetti in questo processo di creazione di massa:

ricercatori-giornalisti,

scrittori - brevi,

facilitatori,

partners di progetto pubblico.

I ricercatori-giornalisti raccolgono la condizione generale della questione specifica a portata di mano, raccolgono le possibili cause e le soluzioni di ricerca che sono state applicate al problema in passato, in un contesto diverso o in un altro campo o professione.

I brevi-scrittori pongono domande specifiche nella sfera pubblica, coscientemente dirigendo l'intervento verso argomenti mirati, contesti, o agende ancora prima di aprire la discussione con il pubblico.

I facilitatori aiutano il dialogo aperto a procedere in una direzione costruttiva dominata dalla folla, che ascolta per poi porre domande, in un processo importante per l'incubazione di una cultura creativa del pubblico. I buoni facilitatori favoriscono discussioni aperte e rivela potenzialità che non vedono altri.

I Design Partner di co-design con il pubblico, offrono quella professionalità che altrimenti sarebbe inaccessibile al pubblico, come quella di rappresentare il pubblico per l'appaltatore. Il pubblico ha bisogno di un qualche tipo di esperienza per rappresentare i loro concetti in termini spaziali, e i partner della progettazione potrebbe essere le mani del pubblico per tirare fuori i loro desideri. Questo è il ruolo più ambiguo dei quattro, ma offre la più ampia gamma di possibilità come la sperimentazione di diverse forme di rappresentazione e il processo di co-creazione con il pubblico.

Un nuovo paradigma di progettazione

Date le circostanze, la creazione di massa dovrebbe crescere ed evolversi naturalmente. Non è qualcosa che si possa avviare o arrestare, ma riconoscere e coltivare al suo stadio iniziale.

Al di là della contestualizzazione, l'osservazione e l'ascolto diventa parte del processo vitale di concepire l'architettura, dobbiamo **porre le domande giuste e cercare risposte insieme** in modo proattivo con il pubblico.

Anche se il movimento dell'impegno sociale in architettura sia iniziato negli anni Sessanta, la conversazione sembra sia stata lasciata fuori da allora.

La tecnologia dei social media sembra averci portato nuove luci su come un network creativo e collaborativo possa formare, qualcosa di più attivo, qualcosa di più vicino al territorio, qualcosa di più originale, qualcosa di più aperto, qualcosa di più leggero, qualcosa di più umano, e qualcosa più massiccio e quotidiano.

Questo è solo l'inizio di una nuova generazione di cultura architettonica a venire, non sarà mai un progetto chiuso e completo, ma una query aperta di un nuovo paradigma nel design.

Fai Lick Eric Ho è un architetto con licenza di pratica a New York. Ha insegnato alla Harvard GSD, Centro Boston architettonico ed è stato un critico ha invitato per la Columbia University di New York Institute of Technology e Pratt Institute.

In qualità di membro fondatore dell'iniziativa Tsunami Design, ha collaborato con il MIT Senseable City Lab e Prajnopaya Fondazione per la costruzione della sicurezza Tsunami (r) casa in Sri Lanka. www.publi-cities.org

Tags: [2010](#) , [SAGGIO](#) , [Numero 8](#) , [LICK FAI ERIC HO](#) , [PUBBLICO](#) , [INVERNO 10](#)

Open Manifesto for Mass Creation



© Lick Fai Eric Ho

Architect Lick Fai Eric Ho proposes a new way of approaching design

Architect Lick Fai Eric Ho proposes a new way of approaching design. One that is generated from the bottom-up, that “understands the economic and social value of not only the sharing of resources, but also the cultivation of individual ideas through open collaboration, towards the possibility of an everyday culture and attitude towards design.”

Fueled by capitalism, the generic architecture that we commonly find is increasingly bland and overwhelmed with sameness. The seductive pool of “programmatically alchemy” [1] that Rem Koolhaas called for in *Bigness* rarely occurs in a mixed-use commercial development. Dominated by the same forces shaping such developments, mixed-program is often boiled down to a same formula comprising of chain-stores including a gym, a bookstore, a supermarket, perhaps a home-improvement mega-store and a bank at the most valuable corner spot.

In the third-world, most informal economies are based on off-the-grid networks. Cell-phones hold the key to information dissemination, economic activities, and power. With ad-hoc power supply such as solar power independent of any infrastructural system, polycentric nodes of networks appear in an opposite nature to that of the infrastructure of the developed-world. The collective of individuals form a collaborative network in contrast to hegemonic consumerism. The same is also occurring, perhaps at a higher speed and more heightened level of change in the developed world where web 2.0 and social media is maturing and entering the life of anyone with access to the internet. It no doubt creates a new form of public sphere in our society, changes the way we interact, discuss issues, share half-baked thoughts, or post the status of every second of our lives.

What we see in this notion of collaborative network is the potential for the generation of a bottom-up design methodology, an informal 'idea-infrastructure' formed by the process of co-designing with public opinion involving a multitude of voices – a truer design process that is more representative of our pluralistic society. With movements such as 'multitude' and 'collaborative consumption', we are beginning to see the economic and social value of not only the sharing of resources, but also the cultivation of individual ideas through open collaboration, towards the possibility of an everyday culture and attitude towards design.

From collaborative consumption to collaborative creation

'Collaborative consumption describes the rapid explosion in traditional sharing, bartering, lending, trading, renting, gifting, and swapping reinvented through network technologies on a scale and in ways never possible before.' [2]



© Lick Fai Eric Ho

Car-sharing, apartment-sharing, swap-trading has become more of a commonplace in our society with the success of entities such as Zipcar, Airbnb, CouchSurfing, Netflix, SwapTree, BookMooch, etc. The culture of massive consumption has given a face-lift. By reinventing the redistribution channel, we are enjoying access to resources that we do not necessarily need to own individually. Technology and social media have also reinterpreted our lifestyles. Blogging, twittering, has all contribute to a collaborative and sharing lifestyle that transcends geographical boundaries and time. By short circuiting the middleman, the crowd is taking on a new consumption pattern in contrast to hegemonic capitalism through technological breakthroughs.

If such a collaborative and technological network is taking on a new role for consumption, the same infrastructure could be utilized for its role in creativity. Creative Commons, a nonprofit that promotes the sharing of creative work, gives a new definition for of “copyright”, “For those creators wishing to opt out of the copyright altogether, Creative Commons helps them do so by providing tools that allow you to place your work as squarely as possible within the public domain – a ‘no rights reserved’ alternative to copyright.” [3] Authorship has always been the guarded gem of creativity because when one idea is copied, the economic value an idea is lost. With collaborative creation, there is no single author. Multiple authors contribute to a same pool, and extracting from the same pool, rift and borrow from others, while all participants benefit from the inspiration, feedback, and expertise that not one individual could enjoy alone. Essentially the idea

that one plus one equals to more than two. The same problematic is stretched to a different level of perspective given the diversity and synergy of its authors, making the solution more versatile, adaptable, and transformable. Of course the economic benefit is hard to measure, but it is a leap of faith that such a culture would create a cascading effect that is larger than just any one individual project.

In the theater arts, devising theater has been a more experimental form of performance in which multiple actors contribute to a play in which there is no screenplay. "It is determined and defined by a group of people who set up an initial framework or structure to explore and experiment with ideas, images, concepts, themes, or specific stimuli that might include music, text, objects, paintings, or movement... Devising is a process of making theater that enables a group of performers to be physically and practically creative in the sharing and shaping of an original product that directly emanates from assembling, editing, and re-shaping individual's contradictory experiences of the world. There is a freedom of possibilities for all those involved to discover; an emphasis on a way of working that supports intuition, spontaneity, and an accumulation of ideas. The process of devising is about the fragmentary experience of understanding ourselves, our culture, and the world we inhabit. The process reflects a multi-vision made up of each group members' individual perception of that world as received in a series of images, then interpreted and defined as a product. Participants make sense of themselves within their own cultural and social context, investigating, integrating, and transforming their personal experiences, dreams, research, improvisation, and experimentation. Devising is about thinking, conceiving, and forming ideas, being imaginative and spontaneous, as well as planning. It is about inventing, adapting, and creating what you do as a group." [4] The notion of the experimentation of specific concepts and stimuli is particularly inspiring. As these notions could be presented to the public for a process of interpretation that would yield results that are unpredictable and challenges the status quo.

But what is the ultimate benefit of a 'devising' architecture? The idea is simple: that bottom-up and original ideas can challenge preconceived notions of what architecture is and can do. On one hand it challenges the production of architecture, and on the other the self-organization and self-actualization aspect of its participants, in other words, the cultivation of a creative culture in the public.

Multiplicitous Desires

"It is not, therefore, for us to bear the responsibility and task to 'initiate change', but rather simply to live its ethos, to produce its culture, to ceaselessly speculate and project, and to depend on its statistical distribution, its macroscopic determinacy...organization (design) need not be a reality itself – condemning us to mystical naturalism – but a negotiation between the real and what is merely imagined, felt, intuited, or anticipated." [5]

Sanford Kwinter

Traditionally an architect's client would define site, budget, program, and the architect would determine a form and expression to satisfy the client's desires. Such desires can vary from maximizing plot ratio for maximum profit, to building a world-class museum that operates solely on its aesthetic appeal. In such context, there is hardly any room for reinterpretation from the public. The public is a passive receiver. Even the most mature and elaborated community buy-in process would involve the architect drawing out a client's needs and then asking the community for their input on different proposals that were predetermined within a range of the client's

desires. The public is still a passive receiver, even though they appear to be given a certain liberty of choice.

What if we start the process from the other end of the spectrum, and attempt to first extract the public's desire? What we traditionally understand as a public architectural typology needs a redefinition. While traditionally public architecture is defined by its function, scale and how architectural expressions signify its public importance, the new public typology is defined by the public process that gives birth to such a building. The form of this new public is hard to conceive, since it is liberated from site, budget, program and client, the traditional elements that are fixed in architecture. It is liberated from program because it is organically formed by public opinion. It is liberated from site because anyone could adopt and use the mass-developed programs where it see fits. It is liberated from budget because the same program could be developed at different sites with different scales. It is liberated from client because there is no one person to drive the program and design, but everybody can initiate change and harvest from a collective and collaborative pool of resources and designs that are developed for different functions and purposes.

In this context we must accept the fact that our societal values are massively different, and therefore a singular notion of a design solution would never satisfy the desire of the pluralistic public. The ground rules of such a project is then flipped. If notions such as change, multiplicity, and hybridization are our constants, and site, budget, clients are our variables, how would we conceive such a project?

Howard Moskowitz, a psychophysicist active in the food-tasting industry gave us a good reference of how one single solution could never satisfy the mass, "Moskowitz set up shop in the seventies, and one of his first clients was Pepsi. The artificial sweetener aspartame had just become available, and Pepsi wanted Moskowitz to figure out the perfect amount of sweetener for a can of Diet Pepsi. Pepsi knew that anything below eight per cent sweetness was not sweet enough and anything over twelve per cent was too sweet. So Moskowitz did the logical thing. He made up experimental batches of Diet Pepsi with every conceivable degree of sweetness—8 per cent, 8.25 per cent, 8.5, and on and on up to 12—gave them to hundreds of people, and looked for the concentration that people liked the most. But the data were a mess—there wasn't a pattern—and one day, sitting in a diner, Moskowitz realized why. They had been asking the wrong question. There was no such thing as the perfect Diet Pepsi. They should have been looking for the perfect Diet Pepsis." [6]

On another occasion, Moskowitz was questioning the public to find a public desire that had not yet existed, "Standard practice in the food industry would have been to convene a focus group and ask spaghetti eaters what they wanted. But Moskowitz does not believe that consumers—even spaghetti lovers—know what they desire if what they desire does not yet exist. "The mind," as Moskowitz is fond of saying, "knows not what the tongue wants." Instead, working with the Campbell's kitchens, he came up with forty-five varieties of spaghetti sauce. These were designed to differ in every conceivable way: spiciness, sweetness, tartness, saltiness, thickness, aroma, mouth feel, cost of ingredients, and so forth. He had a trained panel of food tasters analyze each of those varieties in depth. Then he took the prototypes on the road—to New York, Chicago, Los Angeles, and Jacksonville—and asked people in groups of twenty-five to eat between eight and ten small bowls of different spaghetti sauces over two hours and rate them on a scale of one to a hundred. When Moskowitz charted the results, he saw that everyone had a slightly different

definition of what a perfect spaghetti sauce tasted like. If you sifted carefully through the data, though, you could find patterns, and Moskowitz learned that most people’s preferences fell into one of three broad groups: plain, spicy, and extra-chunky, and of those three the last was the most important. Why? Because at the time there was no extra-chunky spaghetti sauce in the supermarket.” [7]

To equate spaghetti sauce or Pepsis to architecture is a slippery road. But the fact is that most architecture that we find are very much produced by the same kind of cookie-cutter, even though they come in all kinds and shapes, the challenge is to find the process of conceiving this ‘extra-chunky spaghetti sauce’ in architecture. The problem is not what form of architecture we want, but how architecture is conceived as a cultural process in the public sphere, and how to stimulate the public for multiple desires that they are yet to find out. For a simple question that is prompted for the public, the result would almost always be plural rather than singular.

NON-PLAN: MENT IN FREEDOM

PLANNING FREEDOM

INDIVIDUAL EMPOWERMENT

ANTICIPATORY ARCHITECTURE

EVENTS

1. Non-plan: Rayner Banham, Cedric Price, Peter Hall, Paul Barker
 2. Map of Enterprise Zones, UK
 3. Game for massifs, Future Farmers
 4. Community Design Model, ARI and Sustainability Laboratory, Stephanie Smith
 5. Fun Palace, Cedric Price
 6. Pompidou Center, Renzo Piano and Richard Rogers

7. Wily Theater, RED/DNA
 8. Elemental Housing, Alejandro Aravena
 9. A Housing Urbanism made of waste, Estudio Taddy Cruz
 10. Berlin Museum, Jahn Heideck
 11. Manhattan Transcript, Bernard Tschumi
 12. Open Helsinki, Sira and OK De

© Lick Fai Eric Ho

Four Open Trajectories

There has been a rich history of architects and urban planners advocating open processes of design. I would categorize these into four trajectories. The first involves the establishment of a free and open planning system that is non-prescriptive. Reyner Banham, Paul Barker, Peter Hall, Cedric Price's "Non-plan" (1969) openly challenges the model of urban planning pre-determined by functions specified by 'experts', what Paul Barker noted as 'essentially a very humble idea: that it is very difficult to decide what is best for other people'. Peter Hall further pushed this agenda and led to the establishment of enterprise zones in the UK, and notable success in the London Docklands which converted derelict industrial area into a successful financial district by alleviating tax and planning restrictions.

The second trajectory involves the empowerment of the individual and the public in the public decision process of planning. Paul Davidoff's "Advocacy and pluralism in planning" (1965) suggests planner operate like attorneys to support individual and community interests. There is an urge to directly connect the individuals and empower them in the decision making process. This led to a lot of influence in the United Nations and the way transitional housing and post-disaster or refuge housing are planned, empowering the community in the decision making process of newly constructed settlements, towns and city. This also led to the development of 'community design centers', which became 'the staging ground for professionals to represent the interests of disenfranchised community groups.' [8] These centers are still active in many cities across the US.

The third trajectory is an open building or indeterminate building process, perhaps best coined by John Habraken in 'Supports: an alternative to mass housing' (1961). In this model the architect designs the more permanent framework and infrastructure and the inhabitants can modify the less permanent components such as partitions and facade systems. In this process user participation operates at a smaller scale and a later phase. This trajectory also have many variations shared by and not limited to Herman Hertzberger, Cedric Price, Yona Friedman, Arata Isozaki. Cedric Price's Fun Palace (1960) was visionary in the way programs are transformable and indeterminate, which became a strong influence in the design of Centre Pompidou. The groups Metabolists and Archigram also share similar notion of infrastructure with plug-in and mobile components, although operating at an even larger city-wide scale. This trajectory still has a strong impact in a lot of contemporary work. Elemental by Alejandro Aravena operates exactly from the 'core and infill' concept where the vital half of the building which includes amenities is built, and participants fill in the rest of the structure according to their own budget and aesthetic preferences. They have successfully built quality low-cost housing projects in Chile and Mexico recently using this methodology. REX / OMA's Wily Theater, in a very different manner, addresses a 'transformable' theatrical machine that is adaptable to various events within the same genre of Fun Palace. Teddy Cruz takes this concept even further by adopting and learning informal architecture and shanty towns such as Tijuana and layering indeterminate and 'incubating programs' as a process of social change led by inhabitants.

The fourth trajectory deals with events at the public level that engage users less explicitly. This trajectory does not necessarily asks the users directly for their opinions and participation, nor does it empower the individuals through a decision making process, but indirectly recognizes and reads a city infused by activities and interactions between the inhabitants. Jane Jacob's 'The death and life of great american cities' (1961) embraces the power of neighbors and neighborhood. Michel de Certeau's 'Practice of everyday life' (1984) engages the city as a text that is read and written by its very own citizen. I would also argue that John Hedjuk's 'Berlin Masques' (1979-83), and Bernard Tschumi's 'Manhattan Transcript'(1976-81) also operates in this genre. Their work questions of

relationships between the city and its inhabitants in terms of time, events, movement, etc. They probe into the more subjective realms of folklore, individualities sponsored by the most spontaneous, unpredictable aspect of the public: human nature. This trajectory offers the widest and often most unexpected tract of research and experimentation.

The four trajectories vary in the degree of public engagement and control. They offer a backbone and framework towards a collaborative process. It is possible that for some instances, the solution is not to build anything but to impose events and programs. And for other instances, the solution would be a policy versus actual architecture. Yet for others, a new typology of architecture would be needed for a collaborative process. The balance of planning freedom, individual empowerment, anticipatory architecture, and public events gives us four powerful processes as a starting point for further action. Although with open participation and anticipatory framework in principle, these processes are either singularly conceived with a dominant author or a dominant ideology that influence changes from top-down, or are conceived to read the city and environment passively as a description and observation.

A Pluralistic Public Sphere of Design and Public Sphere of Production

In 'Multitude', Michael Hardt and Antonio Negri argued that "we are entering an era where the ruled now tend to the the exclusive producers of social organization... not only is it not necessary for the one to rule (one referring to one entity such as a monarch or a political party), but in fact that the one never rules! In contrast to the transcendental model that poses a unitary sovereign subject standing above society, biopolitical social organization begins to appear absolutely immanent, where all the elements interact on the same plane." [9]

This "plane of immanence" is not about a formal or physical organization, but of a collaborative informational channel and platform. What we are lacking is a pluralistic public sphere of design, and subsequently a public sphere of production. To further quote Hardt and Negri, "Producing in common presents the possibility of the production of the common, which is itself a condition of the creation of the multitude." [10] Producing in common is in fact a public sphere where discourse is revolved around specific agendas and issues contributed collaboratively by the public, while the production of the common are objects, physical artifacts that result from this discourse through a renewed form of networked and collaborative production. With the maturing networked technologies, public spheres have also evolved in its form in the society, we no longer need to meet and deliberate in coffee houses or salons, or to assemble physically at one specific time. Kazys Varnelis's book "Network Publics" describes this condition, "the term networked publics references a linked set of social, cultural, and technological developments that have accompanied the growing engagement with digitally networked media.... now publics are communicating more and more through complex networks that are bottom-up, top-down, as well as side-to-side." [1] Assembly and discourse could happen at anytime and anyplace suitable for its participants, on your smart-phone, between subway rides... with participants that span from one end of the world to another. Time, place and access, the traditionally limiting factors of assembly, has been freed with anyone that has access to the web, enhancing the openness of this assembly that traditionally is limited to the privileged.

The implication is two-fold: the possibility of a truly open creative channel that anyone, designers and non-designers alike can contribute in their own medium, where public ideas are openly shared, borrowed, riffed, copied, critiqued, enabled, etc, a collective pool where ideas are bred

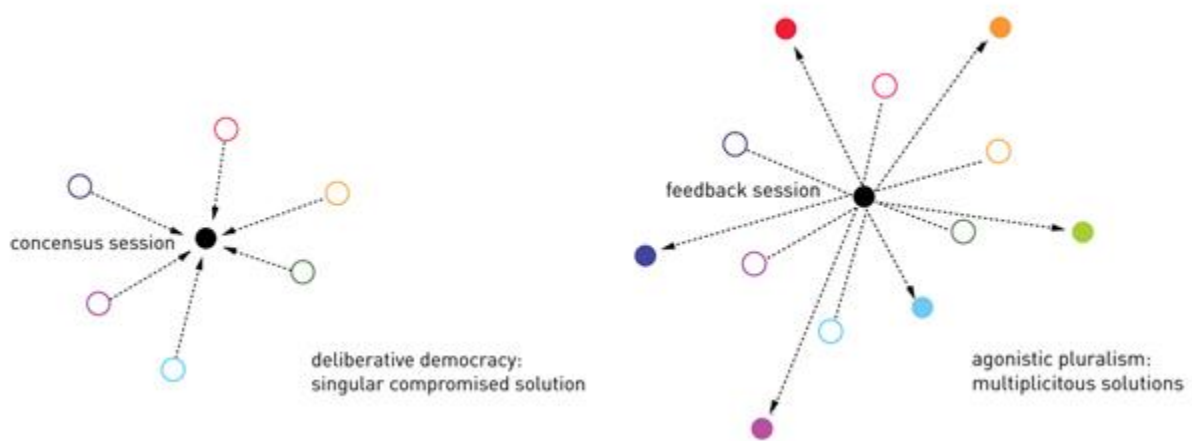
and harvested on an ideally infinitely open platform; also as important is a public sphere of production, in which the traditional middle-man and gatekeepers are bypassed and the consumers can directly communicate freely and effectively to suppliers and producers at a lower cost and higher level of customization that fits the pluralistic desires of the public. One is focused on the cultivation of ideas and discourse around specific agenda, in this case the design of our city and environment, the other focused on the production of objects via a collaborative and open supply chain.

A pluralistic public sphere of design, however, is not one that needs a determined result. In the latter case different voices are liberated through a collective platform, pros and cons are debated and a consensus is reached through this public process, or a “deliberative democracy”. This is the methodology in which many public decisions are made including approval or choice of design proposals in community board meetings, and many other political decisions in our democratic society. The system prioritize on the supposedly fairness in which each party involved in the decision making process is given an equal opportunity to voice their opinions, and thus the collective decision, through a supposedly fair debate, is a fairly negotiated solution that balances and compromises the interests of all parties. Even though in this system there is a tendency for hegemony. The objective of such a system is to arrive at a close-ended solution for a specific problem.

The nature of design is always open-ended, however. Options are always proposed for clients, and there is never a fixated idea, and always a better idea to come. A pluralistic public sphere of design operates along this ideology. It does not need a close-ended solution. In fact, it wants to be as open-ended as possible so that it could adapt and situate itself in different situations given a larger problematic. It is relative rather than absolute, it prioritizes on the cultivation of a diversity of opinions rather than comprising different opinions as a silver-bullet solution. It operates more closely to what Chantal Mouffe stated as “agonistic pluralism”. The objective of a pluralistic public sphere is to generate creativity, and to gather a collective pool of ideas that each individual one, given the right circumstances, could flourish. No one idea is better or worse than another, because each can be chosen and used to adapt for different circumstances. There is no authoritative figure to decide which idea qualifies or not, only a series of debates and comments that naturally follows. It gravitates towards informal and organic development of information and ideas: more folk oriented, more close to the people, more amateur, more off-the-record and half-finished ideas, more organic, and more along the lines of natural selection.

The series of technological advancement throughout the century has given us various upgrades in our production cycle. From mass production we enjoy the low cost and availability of products because of the economies of scales. From mass customization we enjoy certain liberty of choices that adapt to our needs because of the shift from analog to digital production. We are now entering into an age of yet another new possibility of production, of mass creation or a public sphere of production, where the collaborative capabilities of technology are enabling ideas originating from the mass and sourced by the mass simultaneously for its production. This public sphere of production is intrinsically tied with the ideas generation phase and essentially an extension of it. It also means the opening up of traditional guarded trades such as the construction trade. The suppliers would need to be more open-ended, allowing the mass to understand the production mechanisms, participate on its production and innovate within that; it is essentially a horizontal platform that users, designers, and suppliers become equal within the design and production cycle through effective information and knowledge sharing. The breaking down of

these barriers and protectionism of trades would be a long process towards true mass creation where the mass has the power to generate ideas and produce them simultaneously.



© Lick Fai Eric Ho

The agency of architect

The form of such a collaborative network and how it would function is still in a fetal stage of development. There may be many iterations and many versions of such platforms, each tailored for its specific purpose. One constant of these collaborative networks would be the empowerment of the crowd. Crowd-sourcing becomes a natural outcome if we turn the dial to a full degree of openness. The crowd contribute ideas, work on concepts, collaborate with each other organically, and even evaluate the results and provide feedback. Design by blogging, even design by twittering could be possible where ideas are disseminated and discussed before any program, site, or concepts are proposed. The crowd becomes designers and users simultaneously. The benefit of a fully open creative platform, like any other collaborative consumption entities, is that the cost of innovation becomes extremely affordable if not entirely free, as resources, in this case information and knowledge are distributed and shared more effectively. The speed and ability for ideas to update and regenerate also exponentially increases. Ideas are bred through this collaborative network, the more variety we breed, the more adaptable the harvest is for the real world. The collaborative network also allows other practitioners to contribute expertise on particular projects. Open Ideo is one example of what this platform could look like. Each participant is given a profile, a "design quotient" or "DQ" profile, and they can contribute inspirations, design concepts, evaluate ideas, collaborate, everyone can participate in their own way according to their own strength and resources. The DQ that you have essentially gives you a credibility in this stranger-meets-stranger collaborative network. The higher the rating you have as a participant, the more reliable you are as a contributor to the collaborative system, like your dedicated Amazon marketplace seller that ships your product immediately upon receiving his order. The establishment, recognition, and cultivation of the individual in such a system is a key to successful commitment into the system.

The pitfall of such a model is that creativity, unlike products, is a service and something intangible. The professionalism of such a service could be seriously compromised and rendered useless if the crowd runs amok. The quality of the crowd determines the quality of the design product. This is where architects and designers can step in for the cultivation of public creativity. Sanford Kwinter's definition of an innovative architect gives us an insight of the project ahead of us, "an innovative architect is one who is not neurotically preoccupied with definitions. An architect who is heedless of boundaries, adventurous to the point of recklessness, who can endlessly tolerate the disapproval of his/her peers, and who is willing to be dismissed as an 'engineer', a 'sociologist', a 'filmmaker', an 'entrepreneur', an 'editor', etc. An architect who sees buildings as one link in the chain of social-design problem. An architect who sees 'the human' as an unfixed thing – an ongoing experiment – and who knows that design is always the design of the human being. " [12]

Architects or designers hold a vital role as agents for the public. The opening of design to the public could have many trajectories. As architects it is both exciting and weary. Exciting because it means that design could step out into a territory that it has never reached before, fueled by technologies that is available at hand, and also in the hands of the amateurs that could turn out to be massive forces of creativity. Weary because architects has evolved from being the sole author to co-authors, total control over the design is lost to the general lay-person that do not necessarily have any understanding of architecture as a discourse in the contemporary society.

The question is balance and the role of architects in the mass creation process. In my opinion there are four vital roles of architects in this mass creation process: the first as research-journalist, the second as brief-writers, the third as facilitators, and the fourth as design partners to the public. Research-journalists scoop the general condition of the specific question at hand, gather the possible cause and research solutions that have been applied to the problem in the past, in a different context or in another field or profession. Brief-writers ask specific questions in the public realm, consciously directing intervention in focused topics, context, or agenda yet opening the discussion towards the public. Facilitators help the open dialogue proceed in a constructive direction dominated by the crowd, they listen then ask questions, and is an important process in the incubation of a creative culture of the public. Good facilitators encourage open discussions and reveals potentials that are not seen by others. Design partners co-design with the public, offering professional expertise that is otherwise inaccessible and unaffordable for the public, such as representing the public for the contractor. The public need some kind of expertise to represent their concepts in spatial terms, and design partners could be the public's hands to draw out their desires. This is the most ambiguous of the four, yet offers the widest range of possibilities as an experimentation of different forms of representation and process of co-creation with the public.

A new paradigm of design

Given the right circumstances, mass creation would grow and evolve naturally. It is not something that one could start or stop, but recognize and nurture at its beginning stage. Beyond contextualization, observing and listening becomes part of the vital process of conceiving architecture, we should ask the right questions and seek answers together proactively with the public. Although the social engagement movement in architecture started in the sixties, the conversation seems to have left off since then. The maturity of social media technologies seems to have brought us new lights of how a creative and collaborative network may form, something more proactive, something closer to the grounds, something more original, something more open, something lighter, something more humane, and something more massive and everyday. This is

only the beginning of a new generation of architectural culture to come, it will never be a closed and complete project, but an open query of a new paradigm in design.

Footnotes

[1] Bigness, S,M,L,XL, Rem Koolhaas, p494

[2] The Rise of Collaborative Consumption, collaborativeconsumption.com, Rachel Botsman and Roos Rogers

[3] Creative Commons.com

[4] Devising Theater: A Practical and Theoretical Handbook, Alison Oddey, p1

[5] Confession of an Organicist, Log 5, Sanford Kwinter

[6] The Ketchup Conundrum, September 6, 2004, The New Yorker, Malcolm Gladwell

[7] Ibid

[8] Community Participation Methods in design and Planning, Henry Sanoff, p4

[9] Multitude: war and democracy in the age of empire, Michael Hardt and Antonio Negri, p337

[10] Ibid, p338

[11] Introduction, Networked Publics, Mizuko Ito, edited by Kazys Varnelis, p3

[12] Hunch 6/7: 109 Provisional Attempts to Address Six Simple And Hard Questions, Sanford Kwinter

Lick Fai Eric Ho is a licensed architect practising in NYC. He has taught at Harvard GSD, Boston Architectural Center and was an invited critic for Columbia University, New York Institute of Technology and Pratt Institute. As a founding member of Tsunami Design Initiative, he collaborated with MIT Senseable City Lab and Prajnopaya Foundation on the construction of the Tsunami Safe(r) house in Sri Lanka.

www.publi-cities.org