

Un Esperanto per gli oggetti

The Esperanto of objects

Un nuovo vocabolario

Nel corso degli ultimi vent'anni abbiamo assistito alla nascita di un'economia di rete incentinata dall'interconnessione dei suoi partecipanti. Sia le aziende, sia i consumatori, sono favoriti dall'accesso potenziale a un'infrastruttura della comunicazione attrezzata alla condivisione e allo scambio. Questo cambiamento sta profondamente modificando il nostro modello creativo, produttivo e di consumo. Fonti e flussi informativi decentralizzati hanno alterato interessi, ambizioni e obiettivi del pubblico stimolando un atteggiamento critico e pro-attivo. Piuttosto che recepire acriticamente gli elaborati messaggi pubblicitari confezionati su misura dai professionisti del settore, i consumatori hanno la

*L'ecosistema OS
si conforma al modello
di Wikipedia, dove persone
diverse contribuiscono
a un disegno comune
ma con componenti
fisiche*

possibilità di informarsi, prendere ispirazione e apprendere gli uni dagli altri attraverso contenuti autoprodotti – utilizzando Twitter, Youtube e blog con cui comunicare capacità, conoscenze e idee. Il meccanismo del passaparola globale del web però, non ha dato solo il via a un dialogo tra consumatori, ma ha anche favorito la comunicazione tra consumatori e produttori. Questo dialogo emergente genera nuovi sorprendenti modelli di business che tendono a ridefinire le pratiche artistiche contemporanee.

In primo luogo consente al consumatore di partecipare ai processi di progetto a vari livelli. I blog facilitano l'analisi e la valutazione del prodotto e l'accesso alle istruzioni online stimola il consumatore a personalizzare, adattare, riparare o piratare i prodotti. Inoltre, i produttori ricevono oggi enormi quantità di feedback sui loro prodotti osservando milioni di piccoli movimenti online

Progetto • Design
**Intrastructures /
Thomas Lommée**

Testo • Text
Thomas Lommée

Il progetto OS (OpenStructures) messo a punto da Thomas Lommée esplora la possibilità di un modello di costruzione modulare dove ciascuno disegna per gli altri sulla base di una griglia modulare condivisa. Una sorta di Meccano® collaborativo in cui gli oggetti parlano un linguaggio comune

• The OS (OpenStructures) project initiated by Thomas Lommée explores the possibility of a modular construction system in which everyone designs for everyone on the basis of a shared geometrical grid. A collaborative Meccano® in which objects speak a universal language

→
Cucina modulare OS, progetto di Thomas Lommée, Jo Van Bostraeten, Michou Nanon De Bruijn, Christiane Hoegner, Lucas Maassen, Unfold
• OS kitchen, design by Thomas Lommée, Jo Van Bostraeten, Michou Nanon De Bruijn, Christiane Hoegner, Lucas Maassen, Unfold



1
Il Roomba è un robot completamente automatico con interfaccia seriale incompatibile con standard Pc/Mac. Consente all'utente di monitorare i sensori Roomba e modificarne il comportamento. Programmatori ed esperti di robot hanno in molti casi contribuito al miglioramento del prodotto

e di conseguenza sono in grado di rispondere alle osservazioni nelle successive versioni del prodotto. Alcuni di questi produttori coinvolgono addirittura attivamente l'utente nel processo creativo chiedendogli di progettare nuove applicazioni (come accade, per esempio, per l'App store di Apple) o proporre nuovi usi dei loro prodotti (come nel modello di aspirapolvere Roomba Hoover!). La conseguenza di questo scambio è che l'utente è ora in grado di sviluppare una relazione di tipo diverso, più attiva, col prodotto. Oggi, infatti, il consumatore pro-attivo non giudica più un oggetto in base a quello che è, ma ne immagina l'evoluzione. Gli oggetti stessi rivestono sempre più il ruolo di puzzle dinamici, versioni di prodotti in costante miglioramento piuttosto che connotarsi quali rigidi monoliti. Sia i produttori, sia i consumatori arricchiscono l'intero ecosistema

del prodotto nutrendolo con nuovi plug-in, update e add-on software e hardware. Il passaggio da prodotto a processo consente di adattare il primo nel tempo in base alle necessità e ai gusti personali. Da questo dialogo creativo emerge lentamente la necessità di un linguaggio progettuale comune, una specie di vocabolario condiviso della progettazione con regole proprie, caratteristiche e risultati specifici. Questo vocabolario manifesta la propria presenza attraverso regole condivise riguardo al dimensionamento, all'assemblaggio e al ciclo di vita dei materiali di ogni singolo oggetto. Questi accordi faciliteranno i processi di progettazione collaborativa e ottimizzeranno l'interazione degli utenti. Linee guida dimensionali, grazie alla standardizzazione, incrementeranno la compatibilità dei prodotti interagenti. Il progetto per il disassemblaggio, attraverso la chiarezza

della costruzione e l'uso di tecniche di smontaggio finalizzate al riuso, faciliterà l'adattamento e la riparazione. E infine una maggiore chiarezza nella certificazione dei materiali migliorerà il processo di raccolta e riciclo.

L'idea di introdurre una serie di standard aperti non è nuova. Ogni volta che si è profilata una necessità di condivisione, questi sono emersi come le risorse in grado di generare modelli di scambio flessibili e resilienti. Internet, per esempio, è interamente basata sul codice html, un linguaggio solitamente usato per i documenti ipertestuali, gratuito e comune, che consente a chiunque di creare e condividere pagine web. Wikipedia non è altro che un documento (*template*) standard comune che può essere completato, duplicato, condiviso ed editato in continuazione.

È possibile identificare chiaramente l'uso di



La griglia è lo strumento di misurazione condiviso tra i partecipanti sulla base della quale le parti disegnate risultano intercambiabili

- The OS grid is the common metrical tool that is shared among all participants, which allows them to design interchangeable parts

standard aperti anche all'interno dell'ambiente in cui viviamo. La nostra struttura energetica è un buon esempio di sistema regolato da specifiche guide di progettazione (prese e attrezzature elettriche standard), e la stessa cosa si può dire dell'infrastruttura logistica, basata su una serie di accordi sul dimensionamento delle componenti individuali (dalle scatole di cartone ai container). In tutti questi esempi non siamo più in presenza di un'azienda che crea un sistema completo valido per tutti ma piuttosto di aziende diverse che contribuiscono a un più esteso sistema comune. Per riuscire in questo però devono operare tutte in contesti molto specifici e spesso nascosti. Malgrado i vantaggi offerti da standard e protocolli comuni, nei designer è diffuso un notevole scetticismo circa la possibilità di adottarli, probabilmente perché fin ad oggi un simile ammontare di risorse rivelava scarsa necessità di sistemi aperti e flessibili, inoltre la comunicazione di massa offriva poche opportunità di scambio. Questi modelli aperti, inoltre, sollevano questioni sulla responsabilità, la redditività e l'espressione formale. Come accreditiamo i partecipanti, come generiamo denaro e, infine, come conciliamo apertura e protezione, libertà e restrizione? Dato che ogni standard per definizione impone una restrizione, limita le nostre scelte e ostacola la nostra libertà di progettare mettendo in discussione il nostro ruolo di designer indipendenti. Tuttavia, più continuiamo a condividere e scambiare, più la necessità di piattaforme comuni emergerà in ogni aspetto della nostra cultura. Questo non significa che un sistema sostituirà l'altro. A volte risulteranno più utili gli standard comuni, altre volte prevarrà il sistema classico. Continueranno a esistere sia sistemi aperti, sia chiusi, sarà necessario però osservare da vicino l'evoluzione di entrambi in relazione all'emergere di una società interconnessa come anche la crescente serie di ibridi (sistemi chiusi con componenti aperte). Progettare all'interno di standard comuni richiederà tuttavia una mentalità diversa da quella degli attuali protagonisti del processo di progettazione. Chi aderirà alle nuove opportunità che emergono dalle comuni restrizioni dovrà riconoscere di fare parte di un'entità più complessa invece di essere a se stante. Dovrà rinunciare al mito di 'creare qualcosa di nuovo', qualcosa che 'non sia mai stato fatto prima' sostituendolo con la volontà di dissolversi in progetti più grandi che costruiscano un senso comune. Questa nuova mentalità metterà seriamente in discussione l'ideale romantico del 'designer creatore' avvicinandolo a quello del 'designer collaboratore'. Una prospettiva del tutto diversa, dal momento che un designer della nostra generazione non desidera essere tanto un singolo pixel quanto piuttosto l'intera immagine.

THOMAS LOMMÉE
Designer e docente



photo Kristof Vrancken for Z33



Sopra: bicicletta OS, design di Jo Van Bostraeten.
A lato: macinacaffè OS, design di Unfold+Jeroen Maes. A destra: nodo costruttivo OS, design di Brussels Cooperation

- Above: OS bike design by Jo Van Bostraeten.
- Right: OS coffeegrinder2 design by Unfold+Jeroen Maes. Far right: OS construction knot, design by Brussels Cooperation

Il progetto **OPENSTRUCTURES** è un processo collaborativo. Concepito originariamente da **THOMAS LOMMÉE** a l'**INSTITUTE WITHOUT BOUNDARIES** nel 2007, si è evoluto grazie al lavoro di **INTRASTRUCTURES**, lo studio di Lommée in associazione con diversi partners. La fase sperimentale iniziale di questa ricerca ha ricevuto sostegno strutturale e produttivo da **Z33**, House for contemporary Arts in Hasselt, Belgio

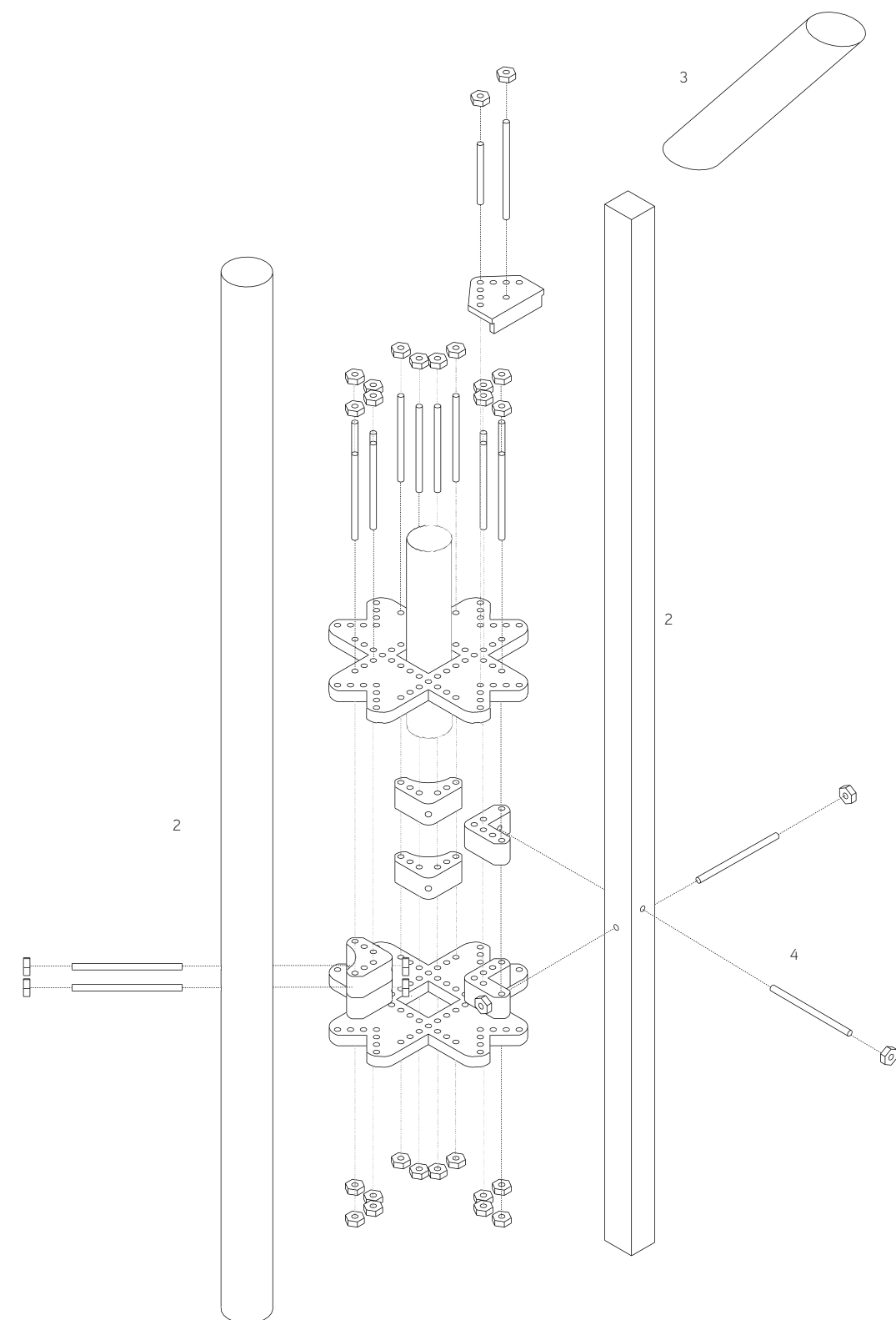
- The **OPENSTRUCTURES** project is a collaborative process. It was originally conceived by **THOMAS LOMMÉE** at the **INSTITUTE WITHOUT BOUNDARIES** in 2007 and is now being further developed and tested by Lommée's design studio **INTRASTRUCTURES** in association with various partners. The initial experimental phases of this design research have received both productional and structural support from **Z33**, House for contemporary Arts in Hasselt, Belgium



photo Kristof Vrancken for Z33



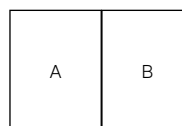
photo Kristof Vrancken for Z33



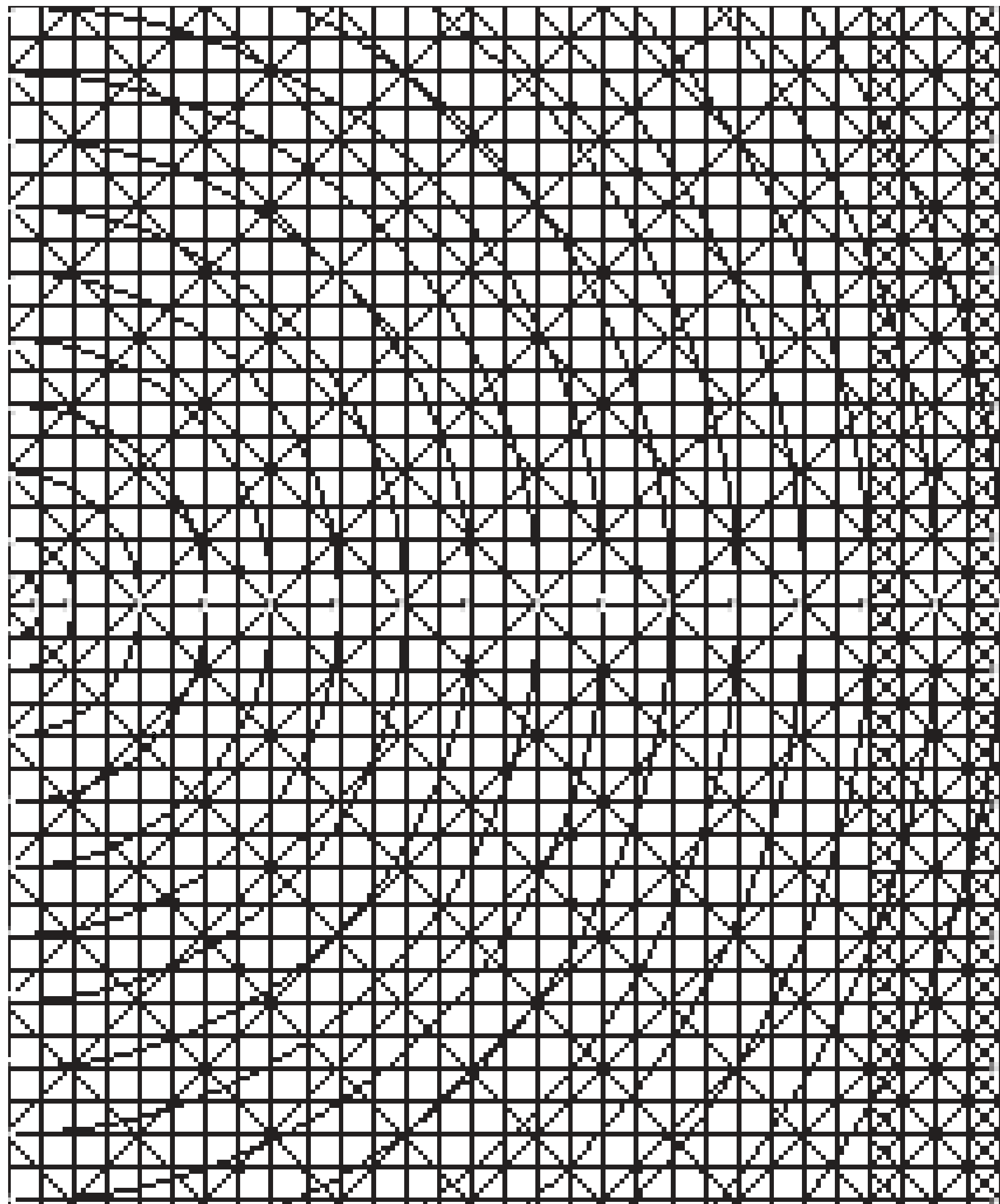
Brussels Cooperation, Construction Knot version 1.
Connessione multifunzionale che mostra le diverse
possibilità di assemblaggio di travi e pilastri con
materiali e forme diverse
· Multi-functional connection that show the
possibilities to assembled different kind of beams or
columns

- 1 Piastra d'acciaio (il vuoto al centro serve per alloggiare i pluviali per la raccolta dell'acqua) · Steel-plate (the centre is left open to leave space for the water-pipes which lead the water from the roof to the water-storage points)
- 2 Colonne · Columns
- 3 Connettori in legno · Wooden connectors
- 4 Viti e bulloni · Bolts and screws

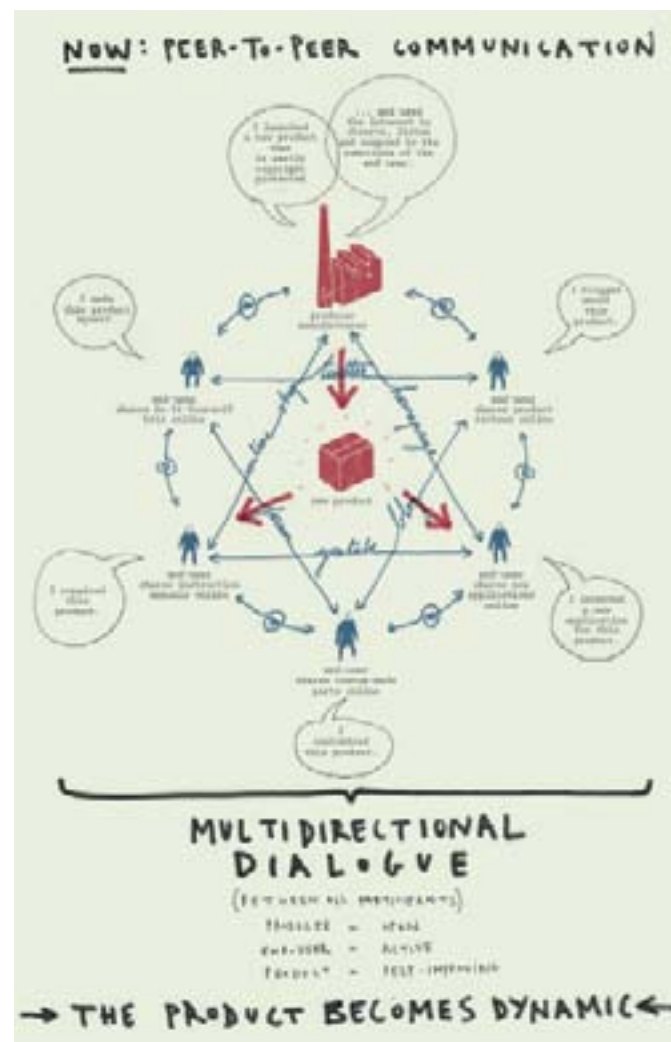
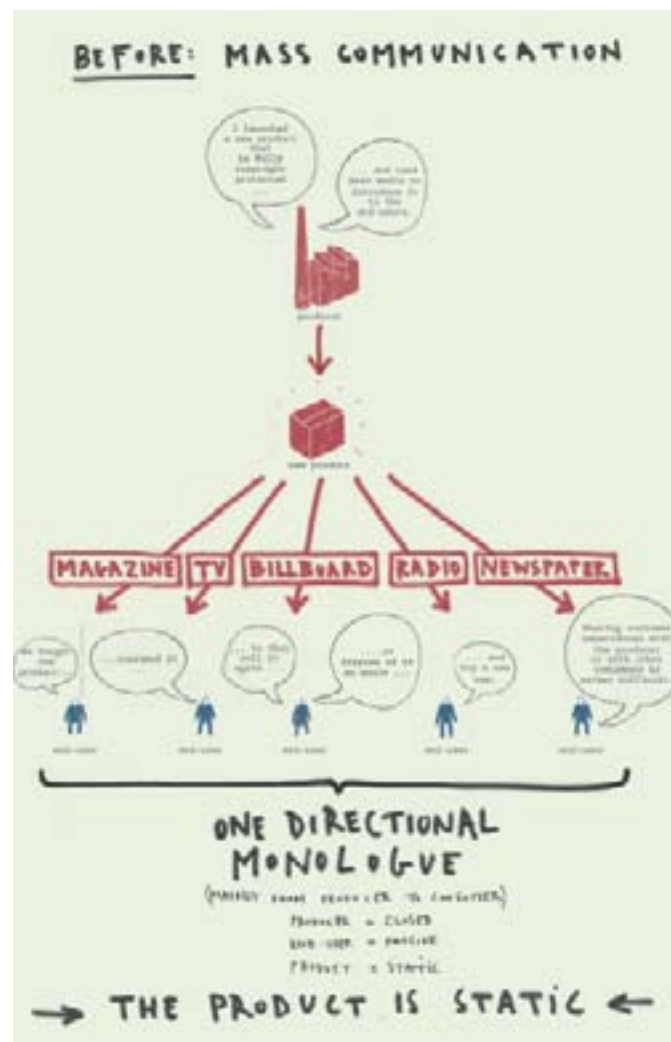
0 10m



BRUSSELS
COOPERATION:
NODO COSTRUTTIVO
CONSTRUCTION KNOT



La griglia OS è il cuore del sistema OpenStructures. La base della griglia è un quadrato di 4 cm di lato. I lati di questi quadrati indicano le linee di taglio, le diagonali, i punti di assemblaggio e le circonferenze interne definiscono il diametro delle connessioni
• The OS grid is the centerpiece of the whole OS system. The grid is built up out of 4x4cm squares. The borders of these squares mark the cutting lines, its diagonals mark the assembly points and its enclosed inner circles define interconnecting diametre



La comunicazione di massa si identifica con una monologo gerarchico, piramidale, calato dall'alto verso la base: un modello che offre poche opportunità di feedback ai riceventi e limita la possibilità di mettere in discussione il contenuto del messaggio (a sinistra). La comunicazione peer-to-peer, invece, (a lato) genera un dialogo orizzontale e decentralizzato: tutti informano tutti attraverso la rete

- Mass communication often results in a hierarchical, top-down monologue: this mode of communication offers few opportunities for the receivers to give feedback and limits their possibilities to discuss the content of message amongst each other. Peer-to-peer communication, on the other hand, generates a horizontal, decentralized dialogue



photo: Rien Geysen for 233

A new design vocabulary

Over the last 20 years we have been witnessing the early developments of a networked economy that is operated by its interconnected participants. Both companies and consumers have now potential access to a communication infrastructure that is geared towards sharing and exchange. This shift is profoundly changing our models of creation, production and consumption. Decentralised information streams and sources have altered people's attention scopes, ambitions and goals and stimulated a more critical and proactive attitude. Rather than swallowing manicured advertising made up by professional PR departments, consumers are now informing, inspiring and instructing each other with home-grown content – using twitters, blogs and YouTube movies to communicate their skills, knowledge and ideas. But the global mouth-to-mouth mechanism of the World Wide Web not only initiated a dialogue among consumers; it also started a conversation between consumers and producers. This emerging dialogue is generating exciting new business models and rearranging current artistic practices. On the one hand it enables consumers to participate in the design process on various levels. Blogs facilitate product reviews and ratings, and easy access to online instructions stimulate consumers to personalise, adapt, repair or hack products. On the other hand, producers can now obtain a huge amount of feedback on their products by observing all these millions of small movements online, and subsequently respond to them in their next product versions. Some producers are even actively involving the

end-user in the creative process by asking them to design new applications (e.g. Apple's App Store) or to propose new uses for their products (e.g. the Roomba vacuum cleaning robot). As a consequence, the consumer is developing a different, more active relation with their products. The proactive consumer no longer judges an object for what it is but rather imagines what it could become, and the objects themselves are starting to behave more and more like dynamic puzzles, self-improving product versions rather than rigid monoliths. Both producers and consumers are

The OS ecosystem is built up according the Wikipedia model

now enriching the overall "product ecosystem" by feeding it with new soft- and hardware plug-ins, updates and add-ons. This shift from product to process allows the product to be adapted over time according to personal needs and tastes. Out of this creative dialogue the need for a common design language, a kind of shared design vocabulary with its own specific rules, characteristics and outcomes, is slowly emerging. This vocabulary is manifesting itself through common agreements within the dimensioning, assembly and material cycles of the object.

These agreements will facilitate collaborative design processes and streamline customer interactions. Dimensional guidelines, through standardisation, will increase compatibility between interacting products. Design for disassembly, through self-evident construction and the use of reusable assembly techniques, will facilitate adaption and reparation. And finally, clear material certification will improve closed re-collection and recycling processes. The concept of introducing a set of open standards is nothing new. Whenever there has been a need for sharing, open standards have always emerged as a means to generate more flexible and resilient models of exchange. The Internet, for example, is entirely based on html coding, a common, free-of-charge text and image formatting language that allows everybody to create and share web pages. Wikipedia is nothing more than a common standard template that can be filled in, duplicated, shared and edited over and over again. We can clearly identify the use of open standards within our built environment as well. Our power infrastructure is a good example of a system that is regulated by specific design guidelines (standard plug diameters and bulb fittings), but also our logistical infrastructure is based on a set of common agreements within the dimensioning of its individual components (from cardboard boxes to container ships). In all these examples it is no longer about one company that creates a complete system for all, but rather about several companies who all contribute to a bigger, common system. However, in order to do so they all have to operate within certain very specific, but mostly hidden, settings.

Il cuore del progetto consiste nell'aver istituito le premesse per una grande conversazione in cui tutti i pezzi sono messi nella condizione di dialogare fra loro. In alto, un esempio: il mattone Brick di Matt Sindall

- The project centres on laying the bases for a big conversation in which all the pieces are put in a position to dialogue with each other. Top, an example: Matt Sindall's Brick

1 The Roomba is an autonomous robotic vacuum cleaner that comes with a serial interface. This interface is incompatible with standard PC/Mac serial ports and cables. It allows the user to monitor Roomba's many sensors and modify its behavior. Programmers and roboticists create their own enhancements to Roomba resulting in numerous 'Roomba hacks'. Some hacks are functional, others are purely fun. Roombas have sofar been converted into floor plotters, Wii remote controlled robots, 'hamster driven' vehicles etc.

Despite the obvious advantages that these common standards and design protocols bring, there is considerable scepticism among designers about adopting and embracing them – probably because, until recently, a seemingly infinite amount of resources indicated little need for more flexible and open systems, and mass communication offered few opportunities for exchange. In addition, these open models also raise questions regarding accountability, profitability and formal expression. How do we credit the contributors?

Different people all contribute to a bigger thing with the difference that people don't contribute articles, but parts

How do we generate money? And, last but not least, how do we balance openness and protection, freedom and restriction? Since every standard by definition imposes a restriction, it limits our choices, obstructs our freedom to design and shape, and it disrupts our independent position as designers. Nevertheless, the more we continue

to share and exchange, the more the need for common platforms will surface within all aspects of our culture. This doesn't mean that one system will replace the other. Sometimes the commons will do a better job, while other times the classical systems will prevail. Both open and closed systems will continue to exist, but it is the evolution of both in relation to the emergence of a networked society as well as the growing range of hybrids (closed systems with open components) that need to be closely observed and tried out. Designing within certain common standards will require a different mindset from all stakeholders of the design process. In order to think "within the box", in order to accept and embrace the new opportunities that emerge out of common restrictions, we need to acknowledge that we are part of a bigger whole, rather than being the whole itself. It requires us to give up the myth of creating "something new", something that "hasn't been done before", and to replace it by a willingness to dissolve into bigger projects that just make common sense. This new mindset will severely damage the romantic ideal of the "designer-creator" and shift it towards the "designer-collaborator". And, let's face it, that's quite a different perspective to work from, since no designer of our generation wants to be a pixel, just as we all wanted to be the full-colour image.

— **THOMAS LOMMÉE**
Designer and professor

Il testo è tratto dal libro: - Text is an excerpt from: I don't know where I'm going, but I want to be there, BIS Publishers, Amsterdam, 2011. Edited by Sophie Krier, Marjolijn Ruysg and Minke Kampman

Kiosk 2.0

Kiosk 2.0 in Pioneertown, US

Bruce Sterling analizza le contaminazioni tra design e fantascienza: come la science fiction è una forma di fiction, la ‘design fiction’ è una forma di design

- Bruce Sterling analyses cross-contamination between design and science fiction. Just as science fiction is a form of fiction, so too ‘design fiction’ is a form of design

Kiosk 2.0 in Pioneertown, US

Kiosk 2.0 in Pioneertown, US

Tre sono gli aspetti del problema. Il primo, la ‘fantascienza’, è rappresentato in una storia che ho scritto tempo fa intitolata *Il chiosco* e narra una vicenda incentrata attorno a un computer ‘fabbricatore’ di oggetti tridimensionali. Un’idea di quattro anni fa. Il secondo aspetto, la ‘design fiction’, è illustrato in un interessante esperimento dello studio di design Unfold di Anversa che ha simulato una propria versione del ‘chiosco’ sotto forma di teatro di strada durante l’ultimo Salone del mobile di Milano. Il terzo aspetto infine, la vera tecnologia nella vita reale, è il più oscuro dei tre. Mi piacciono le classiche rappresentazioni cyberpunk in cui ‘la strada trova il modo di usare le cose’. La prima volta che ho visitato Belgrado (dove è ambientato Il chiosco), le livide cicatrici della Guerra dei Balcani erano quotidianamente presenti. La città, in preda al doloroso travaglio che gli economisti definiscono eufemisticamente ‘transizione’, pullulava di borseggiatori, eredità del comunismo, e trasgressori delle sanzioni internazionali da poco congedati. Quei tuguri da mercato nero, quei ‘chioschi’ da arteria commerciale, erano nuovi sia per la popolazione di Belgrado sia per me. Inconsistenti per quanto luccicanti, avevano un’aria decisamente fantascientifica. Erano comunemente gestiti da accanite fumatrici di mezza età e da reduci brizzolati. Ma la mia storia, come tutte le storie, aveva bisogno di un eroe.

È questo il problema di base con la *science fiction* – è appesantita dalla necessità che la ‘fiction’ sia appetibile. Il mio romanzo intitolato *Il chiosco* parla di tecnologia della fabbricazione, del crescente sistema di duplicazione informatica e delle macchine al servizio della pirateria che consentono di fuggire il controllo organizzato. Tuttavia, dal momento che è finzione, il romanzo doveva mettere al centro il tizio slavo deciso ma dal cuore tenero che gestisce il chiosco. È lui l’eroe, è lui a tenere viva l’attenzione del lettore. Il chiosco di cui è proprietario è ridotto allo status di McGuffin, termine con cui Hitchcock identificava l’espedito narrativo che fornisce dinamicità alla trama.

Nella ‘design fiction’ questo problema invece non esiste. Il gruppo Unfold ha alacremente piratato una mia idea. Non hanno chiesto il permesso di prenderla in prestito. E perché mai avrebbero dovuto preoccuparsene? Lo sanno tutti che io non mi faccio di questi problemi!

Così Unfold ha abilmente ricostruito un chiosco e questo espediente è diventato il fulcro dell’operazione di strada milanese. Quel chiosco ha rivestito il ruolo che ha un fantoccio in una protesta di strada.

A differenza del mio racconto, ‘Il chiosco’ di Unfold non ha bisogno di eroi. L’espedito stesso diventa il centro dell’azione. L’oggetto in questo caso svolge la funzione di stimolatore culturale. Il chiosco di Unfold è un brano di conversazione di ‘design fiction’. È quello che Julian Bleecker chiama ‘oggetto teoria’. Un espediente intorno al quale è possibile accumulare commenti senza la necessità di un racconto dalla forma coerente e lineare. Internet ama gli ‘oggetti teoria’.

Dal momento che Unfold ha utilizzato anche uno scanner da lavoro in 3-D, in questo caso abbiamo assistito a una propaganda dei fatti. ‘Fatti’ assolutamente assenti nei racconti di fantascienza. Se scrivo un racconto su un dozzinale ‘fabbricatore’ di strada, non potrò offrirvene uno. Conosco tuttavia un posto dove potete acquistarlo e montarvelo da soli per 650 dollari. È il ‘MakerBot’ e ha un archivio open-source chiamato ‘Thingiverse’. Conosco chi lo ha costruito. Un tempo non sarebbe stato possibile ma al giorno d’oggi è più conveniente per loro mandarmi una e-mail che tentare di escludermi dalla discussione.

È uno dei fenomeni della ‘società della rete’ di cui parlano i teorici di internet. Come autore, non mi è consentito restare imperturbabile nel sereno distacco del mio ‘ambito disciplinare’. Quando al giorno d’oggi scrivo di oggetti immaginari attiro l’attenzione dei tecnici.

Design e fantascienza si contaminano a vicenda. La ‘design fiction’ è una forma del design, la science fiction è una forma di fiction. Mi piace pensare che

Bruce Sterling

Bruce Sterling

Bruce Sterling

Scrittore

Testo • *Text*

Testo • *Text*

Testo • *Text*

Testo • *Text*

Testo • *Text*

possano reciprocamente camuffare alcuni dei loro difetti. La fantascienza è sciattamente melodrammatica, lo è sempre stata. La ‘design fiction’ è nuova ma eccede in eccentricità. Continua a essere un arcano il perché la violenta ossessione di un designer nei confronti di gadget immaginari non catturi l’immaginazione di un pubblico più vasto. Forse perché non ha niente di sentimentale. Chi se ne frega dei tuoi fasulli aggeggi, geniale designer? Non c’è il palpito del cuore lì dentro, nessuno grida come accade in King Kong! Poi c’è quel terzo aspetto, il modo in cui la nostra società usa la tecnologia nella vita reale. È questa la materia alla base sia del mio romanzo sia del chiosco di Unfold, ed è una materia oscura. Il mio racconto specula sul problema personalizzandolo e drammatizzandolo. Il progetto del chiosco di Unfold è un intervento di progettazione, uno sforzo di elevare la coscienza del designer nel contesto di una fiera.

La moderna industria della fabbricazione ha usufruito di un ampio spazio di manovra diventando la tipica industria high-tech giovane e globalizzata. È facile essere informati sulle mondo della fabbricazione: è sufficiente digitare su Google il termine tecnico ‘Fab Lab’ (un Fab Lab, Fabrication Laboratory, è un laboratorio munito di tecnologie di fabbricazione digitale) e, nel giro di una settimana, il brillante e raffinato lettore di Domus si sarà fatto un’idea dello stato dell’arte. Potrete perfino raccontarlo agli amici! Ma quali margini di manovra avrete? Incidere in modo efficace in una moderna transizione tecnosociale non è affatto semplice. Immaginate per un attimo che i Fab Lab in questione siano terribili invenzioni a cui è necessario opporsi a tutti i costi. Ebbene, resistere sarà impossibile. Gli elementi efficaci di intervento sono stati nel tempo sistematicamente rimossi, considerati dannosi ed eliminati. La normativa nazionale se ne disinteresserà. E la critica morale non produrrà alcun effetto. L’etica risulterà irrilevante. Le azioni legali saranno vanificate dalle delocalizzazioni. È una vecchia storia.

Non possiamo fermare la fabbricazione. Non c’è modo di frenarla. Abbiamo le stesse possibilità di successo che avremmo d’impedire la pirateria musicale. Nel frattempo la pirateria musicale è diventata la condizione a cui aspira l’industria moderna. La pirateria musicale è il nostro nirvana organizzativo. La vita del musicista contemporaneo rappresenta lo stato finale a cui perverrà il romanziere, il progettista e più o meno chiunque altro. Uno stato di prostrazione comune a tutti, tranne a chi rapina le banche.

Se volete musica, potrete averne gratuitamente quanta vorrete. Potrete conoscerne una quantità incredibile in breve tempo. Potrete fare praticamente tutto, tranne creare un modello di business stabile con cui i musicisti possano creare musica.

Questa è anche la grande promessa della fabbricazione al design industriale. Per quanta fisicità industriale mettiate nel serbatoio digitale i *fabject* restano una sequenza di pixel modulati dal laser. Non è semplice come fare musica, ma nemmeno registrare musica era mai stato semplice. Il fenomeno esiste ed è in crescita.

Non sto dicendo che questo processo conquisterà il mondo... non sono più costretto a dire cose simili. Ma ho sentito con le mie orecchie che il fondatore del Partito pirata, Rick Falkvinge nel sito The Pirate Bay, affermava una cosa del genere. Rick ha tenuto un eccellente discorso predicando la pirateria in occasione di un grande cyber-evento a Belgrado... Un po’ come parlare di neve agli eschimesi. Rick ha concluso inneggiando gioiosamente ai fabbricatori soprattutto perché distruggono la proprietà intellettuale degli oggetti esistenti. In conclusione: non è una notizia che ‘l’informazione vuole essere libera’. Noi cyberpunk lo diciamo da sempre e la gente lo ha perfino creduto e ha saggiamente assentito a quel richiamo perché ha sempre pensato che il problema riguardasse qualcun altro.

—

BRUCE STERLING

Scrittore

Kiosk 2.0 in Pioneertown, US

• I see a problem here in three layers. There’s “science fiction,” represented by a story I once wrote called *Kiosk*. That story was about computer fabrication. A new idea, four years ago. Then there’s “design fiction,” in an interesting effort by the Unfold design studio of Antwerp. They faked their own version of a “Kiosk” and deployed it as Milanese street-theater during the latest big furniture show. Then there’s that third layer, which is real technology in real life. That is the darkest part.

I always enjoy these classic cyberpunk spectacles of “the street finding its own uses for things.” When I first began visiting Belgrade (where my story ‘Kiosk’ is set), the livid scars of the Balkan war were all over daily life. The city was in the dreadful throes of what economists blandly call “Transition.” The city swarmed with ex-Communist street-hustlers and newly-demobbed sanctions breakers.

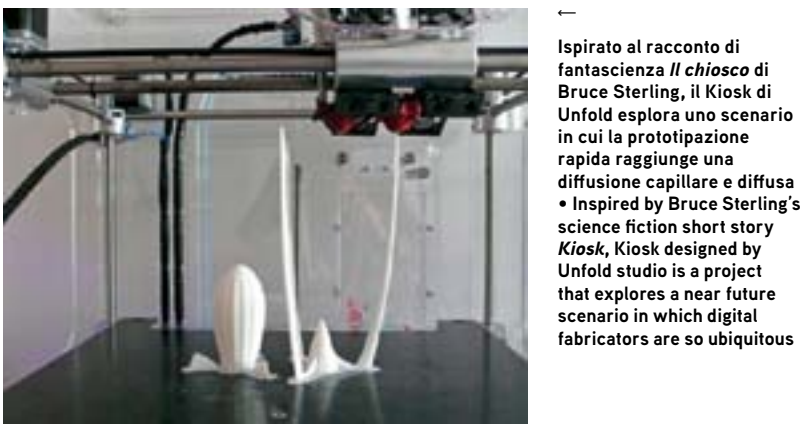
These gray-market huts in Belgrade, these street-retail “kiosks,” were as new to the stricken population as they were to me. Flimsy yet shiny, they had a distinctly science-fictional air. They were commonly helmed by chain-smoking middle-aged women rather than grizzled ex-soldiers, but my story needed a hero. Stories do.

That’s the basic problem with science fiction—it’s burdened by the page-turning requirements of “fiction.” My story called “Kiosk” concerns fabrication technology, rampant computerized copying, and piracy machines escaping organized control. However, since it’s fiction, it centers on the tough but soft-hearted Slavic guy who runs the Kiosk. He’s the hero, he’s the reason the reader cares. The Kiosk he owns has the reduced status of a Hitchcock McGuffin.

Now, in “design fiction,” one doesn’t face that problem. The Unfold group briskly pirated this sci-fi notion of mine. They didn’t ask my permission to borrow a sci-fi idea, and really, whyever should they bother? Heaven knows I never do!

So Unfold cleverly mocked-up a Kiosk, and this device became the star of their Milanese street operation. It’s like a street-puppet at a protest.

Unlike my story, Unfold’s “Kiosk” needs no hero. The device itself becomes the center of the action. The gizmo is just there, as a helpful cultural irritant. The Unfold Kiosk is a design-fiction conversation-piece. It’s what Julian Bleecker calls a “theory object.” It’s a device around which commentary can accumulate, without requiring the coherent, linear shape of some fictional narrative. The Internet loves “theory objects.” Since Unfold also included a working 3-D scanner, there’s a propaganda-of-the-deed happening there. Science fiction tales entirely lack those deeds. If I write science fiction about a cheap, street-level fabricator, I can’t give you one. I do, however, know where you can buy one and assemble it yourself for six hundred and fifty dollars. It’s called a “MakerBot,” and it has an open-source archive called “Thingiverse.” I know its builders. That didn’t used to be possible, but nowadays, it’s cheaper for them to send me email than it is for them to try to exclude me from their discussions.



Kiosk 2.0 in Pioneertown, US

This is one of those “network society” phenomena that Internet theorists talk about. As an author, I can’t remain untroubled in the serene detachment of my “disciplinary silo.” When I write about imaginary objects nowadays, technicians get interested.

Design and science fiction are cross-contaminating. Design Fiction is a form of design, while Science Fiction is a form of fiction. I like to think that they might camouflage some of each others’ faults. Sci-fi is sloppily melodramatic, and always has been. Design-fiction is new, but it errs on the side of the geeky. It’s arcane because a fierce designer obsession with imaginary gadgets does not capture the broader public imagination. It’s not sentimental. Who CARES about your phoney made-up gizmo, brilliant designer? There’s no heartbeat there -- nobody cries, like they do for King Kong!



Kiosk 2.0 in Pioneertown, US

Baracchini mobili come quelli dei rivenditori di fast food agli angoli delle strade newyorkesi diffondono la fabbricazione secondo la visione di Unfold (Claire Warnier and Dries Verbruggen). Il progetto è stato comisionato da Z33-House of contemporary art and RECentre, con il supporto di Jo Van Bostraeten & OpenStructures

- Kiosks like those of the fast-food vendors on New York street corners promote fabrication based on the Unfold studio vision Kiosk by Unfold (Claire Warnier and Dries Verbruggen) commissioned by Z33-House of contemporary art and RECentre, with the support of Bits from Bytes, 4D Dynamics, Jo Van Bostraeten & OpenStructures

Kiosk 2.0 in Pioneertown, US

Kiosk 2.0 in Pioneertown, US

Kiosk 2.0 in Pioneertown, US

Kiosk 2.0 in Pioneertown, US

Then there’s that third aspect, the nature of what our society does with technology in real life. That’s the issue that underlies both my story and the Unfold “Kiosk”, and it’s quite a dark matter. My story speculates about that problem by personifying it and dramatizing it. The Unfold Kiosk project is a design intervention, it’s an effort to raise designer consciousness as part of a trade show. While nobody was looking, the modern fabricator industry became a typical young, globalized, high-tech industry.

It’s easy to get informed about fabrication -- just Google the term-of-art “FabLab” and, as a typically bright and cultured Domus reader, you could be up to speed in a week. You can tell all your friends, too! But what can you DO about it? To take effective action in a modern technosocial transition is another matter.

Let’s imagine that FabLabs are dreadful inventions that should be resisted at all costs. That resistance is not possible. The points of effective intervention have been methodically removed, treated as damage and routed-around. National legislation won’t do it. Moral scolding gets nowhere. Ethics are irrelevant. Lawsuits will be defeated through offshoring. It’s a familiar story. We can’t stop fabs; there is no brake. We’d be about as likely to intervene successfully against music piracy.

Music piracy has become the state to which all our modern industry aspires. Music piracy is our organizational nirvana. The real-life of contemporary musicians is the end-state for novelists, designers, and pretty much everybody else. They’re broke, and so is everyone else except the guys who hacked the banks.

If you want music, you can have all you want for nothing. You can learn amazing amounts about music, very quickly. You can do pretty much anything except create a stable business model under which musicians can create contemporary music.

That’s also the great promise of fabrication for industrial design. As much industrial physicality as possible gets ported into the digital hopper: fabjects are made of pixelated dust fried with lasers. It’s not as simple as music, but recording music wasn’t all that simple, either. It’s there, and it’s growing. I’m not saying that this process takes over the world... because I no longer have to say such things. I personally heard the founder of the Pirate Party state that -- Rick Falkvinge, from the “Pirate Bay.” Our Rick gave a corker of speech to a big cyber-event in Belgrade, preaching piracy there... snow to Eskimos. Rick concluded by joyfully praising fabricators, specifically because they destroy the intellectual property surrounding the objects we already create. In conclusion: it’s not news that “information want to be free.” We cyberpunks said it all the time, and people even believed it; they nodded sagely at the warning, because they always thought it meant trouble for somebody else.

—

BRUCE STERLING

Writer