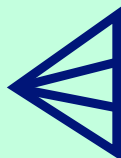


# Design Toolkit

Models

## Disseny especulatiu



### Què és?

El **disseny especulatiu** és una aproximació al disseny que busca plantejar preguntes en lloc de trobar solucions. D'aquesta manera, el disseny especulatiu trenca amb els objectius tradicionals del disseny centrats a buscar solucions a problemes, la comunicació visual i el màrqueting o el desenvolupament de productes. El disseny especulatiu se centra principalment a plantejar preguntes i crear escenaris futurs que provoquin debat, reflexió i pensament crític entorn de l'impacte de les coses en la vida de les persones.

El disseny actual s'ocupa principalment de les activitats comercials i de màrqueting, però podria operar en un àmbit més intel·lectual. Podria col·locar nous desenvolupaments tecnològics dins de situacions quotidianes imaginàries però creïbles, que ens permetrien debatre les implicacions dels diferents futurs tecnològics abans que succeeixin.

Anthony Dunne i Fiona Raby

Actualment, junt amb el terme *disseny especulatiu* apareixen altres termes que, encara que amb significats i implicacions diferents, sovint s'utilitzen de manera sinònima, com per exemple *disseny crític* (***critical design***), *disseny de ficcions* (***design fiction***) o *disseny de futurs* (***design futures***).

Aquestes aproximacions al disseny comparteixen la característica de ser un punt de partida per mirar el futur des del present i, d'aquesta manera, imaginar i visualitzar l'impacte del disseny dels productes en les persones i en la societat. Amb aquest prisma, el disseny especulatiu està especialment indicat per a problemes difícils, multidimensionals, sense una solució clara o directa, fonamentalment els anomenats *wicked problems*. El món està format per sistemes, molts dels quals complexos. El disseny especulatiu proporciona una perspectiva, una manera de mirar i de treballar per a identificar oportunitats en els sistemes complexos

existents i descobrir alternatives clares, estimulants i significatives.

El disseny especulatiu és **disseny** i utilitza el seu llenguatge i eines, això és, processos, principis, tècniques i mètodes del disseny per a mirar el futur i plantejar preguntes. A més, el disseny especulatiu és un **disseny centrat en les persones**, ja que s'enfoca principalment en les persones i, concretament, en l'impacte social futur de l'actual desenvolupament de productes.

El disseny especulatiu és **disseny crític** perquè busca desafiar suposicions, preconcepcions i opinions sobre el paper que exerceixen els productes en la vida quotidiana de les persones. És un disseny que qüestiona l'*status quo* i que trasllada el pensament crític a la materialitat, al disseny dels productes. Busca provocar una reflexió mitjançant el disseny i els resultats del disseny, i no tant amb les paraules. Té un focus especial en la tecnologia i és escèptic amb la fascinació tecnològica actual.

És una expressió o manifestació de la fascinació escèptica amb la tecnologia, una forma de desemmascarar les diferents esperances, pors, promeses, il·lusions i malsons del desenvolupament i el canvi tecnològic, especialment sobre com els descobriments científics es mouen del laboratori a la vida quotidiana per mitjà del mercat.

Anthony Dunne i Fiona Raby

El disseny especulatiu **mira el futur** i manlleva els plantejaments dels «estudis de futurs» (*future studies*) o simplement «futurs», que duen a terme un estudi sistemàtic de futurs possibles, probables i preferibles. L'element clau dels estudis de futurs es basa en la idea que **no hi ha un únic futur, sinó un nombre potencial de futurs alternatius**. Els estudis de futurs busquen una previsió però no una predicció tipus «bola de cristall» del futur.

Els estudis de futurs es basen en tres premisses, també anomenades **lleis dels futurs**: el futur no està predeterminat, el futur no és previsible i els resultats futurs es poden veure influenciats per les nostres eleccions en el present.

Així, amb relació als futurs, el disseny especulatiu persegueix:

- Anticipar el futur en el present.
- Pensar en el futur mitjançant les eines del disseny i situant les persones al centre, això és, un disseny de futurs centrats en les persones.

- No esperar que el futur simplement ocorri sinó incidir en el futur.
- Ser responsables dels nostres futurs potencials alternatius.

El disseny especulatiu es basa en els estudis de futurs per a diferenciar quatre tipus de futurs potencials alternatius (Voros, 2003), expressats en el diagrama *The Futures Cone* (figura 1):

1. **Futurs possibles:** tots els futurs que podem imaginar, qualsevol futur que pugui ocórrer. Aquests futurs poden implicar un coneixement que encara no tenim (per exemple, la tecnologia necessària per al teletransport), és a dir, un coneixement futur.
2. **Futurs plausibles:** aquest grup inclou tots els futurs que pensem que sí que són possibles. Aquests futurs succeeixen d'acord amb el coneixement actual (en contraposició amb el coneixement futur). Són futurs que tenen la nostra acceptació, tant si ens agraden com si no.
3. **Futurs probables:** són aquells futurs que «segurament succeiran», és a dir, aquells en què hi ha la probabilitat que sí que ocorrin. Són futurs que acaben sent una extensió lineal del present.
4. **Futurs preferibles:** aquest tipus de futurs, a diferència dels anteriors, que es basen en elements relacionats amb la informació i el coneixement, són aquells futurs que «volem que succeeixin». Són futurs de caràcter més subjectiu i emocional i, en conseqüència, també depenen de la situació en el temps. Com que són futurs desitjats, treballem activament per crear el coneixement perquè succeeixin.

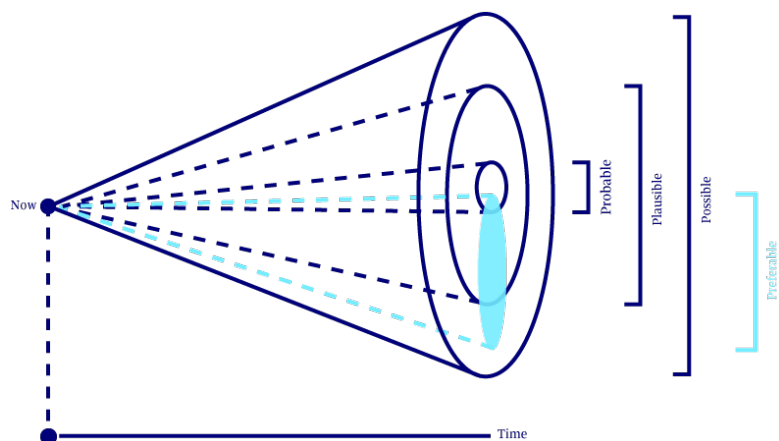


Figura 1. *The Futures Cone*.  
Font: Voros (2003), a partir de Henchey (1978).

És important destacar que, encara que els estudis de futurs tenen una aplicació en el món empresarial que busca la generació de decisions i accions estratègiques, el disseny especulatiu articula l'estudi de futurs per a provocar, per exemple, un debat sobre les possibles conseqüències d'una tecnologia. I, al mateix temps, pretén un canvi social, és a dir, que les persones siguem responsables dels nostres futurs.

El disseny especulatiu aborda la generació d'escenaris futurs a partir de la

pregunta «**Què passaria si...?**» (*What if?*). Per a generar preguntes d'aquest tipus, el disseny especulatiu manlleva les perspectives ja treballades en altres camps especulatius, com ara els mons ficticis, les utopies/distòpies, les reduccions a l'absurd, els contrafactuals, la ficció especulativa o la ciència ficció.

El disseny especulatiu és **material**, en el sentit que dissenya i construeix objectes per a dissenyar especulacions i provocar un pensament crític. En aquest sentit, no solament usa les paraules per a plantejar qüestions i explorar el futur, sinó que també construeix ficcions físiques, objectes que disparen idees i ens ajuden a imaginar un món format per diferents ideals, valors i creences amb els quals puguem reflexionar. Els objectes del disseny especulatiu no volen semblar reals, sinó provocar una exploració o joc que generi pensaments, idees i possibilitats de mons (futurs) alternatius. Dissenyar i construir aquests objectes no constitueix la finalitat del disseny especulatiu, sinó que és el punt de partida per a aconseguir el seu objectiu, això és, el punt de partida per a imaginar i reflexionar.

---

## Model

A diferència d'altres aproximacions al disseny, el disseny especulatiu no proposa un model de treball i, en conseqüència, no proposa un procés ni un conjunt de mètodes específics. El disseny especulatiu constitueix un **marc de treball**, un punt de vista, una aproximació al disseny que ens ajuda a qüestionar el present i explorar les seves conseqüències en el futur. Diferents autors i dissenyadors han proposat marcs de treball per al disseny especulatiu. Tots ells coincideixen en els elements següents:

- **Recollida i anàlisi de dades** sobre una qüestió actual, sigui un qüestionament a una situació o un problema complex a resoldre. A més de la recollida de dades, hem de realitzar una anàlisi per així començar a enfocar les preguntes posteriors. Aquesta captura i anàlisi de dades les duem a terme mitjançant mètodes i tècniques de disseny.
- **Generar preguntes tipus «Què passaria si...?»** (*What if?*), que interroga sobre el futur i empeny la nostra ment a explorar opcions i crear escenaris possibles.
- **Crear escenaris** entorn de les preguntes anteriors, creant un espai per a generar respostes.
- **Construir objectes tangibles** que permetin aprofundir en els escenaris i aprofundir en les preguntes «Què passaria si...?».
- **Reflexionar i pensar críticament** sobre les possibilitats que la interacció amb els objectes ha generat al voltant de l'escenari. Això permetrà generar noves preguntes i realitzar un debat compartit sobre les implicacions socials de determinades situacions, tecnologies o problemes complexos.

La creació i el desenvolupament d'escenaris que inclouen objectes físics són un dels aspectes clau del procés de pensar futurs en el disseny especulatiu. La creació i el desenvolupament d'escenaris es duen a terme a partir d'un acurat i detallat procés de recollida d'informació, anàlisi i interpretació crítica. Com més gran sigui l'impacte i el detall d'aquest procés, més robust serà l'escenari creat i millors resultats proporcionarà. Els escenaris, a més de ser útils per a idear i pensar futurs, proporcionen una manera compartida de treballar que connecta amb la importància social en el disseny especulatiu.

---

## Diagrama

El disseny especulatiu no proporciona una proposta de procés de treball i, en conseqüència, no disposem d'un diagrama de procés tradicional. No obstant això, alguns autors han formalitzat un procés a partir de les etapes de treball més freqüents. En la figura 2 es presenta el diagrama proposat per Christian Zöllner i Felix Kraemer, que planteja un marc de treball en la línia del que s'ha descrit en l'apartat anterior.

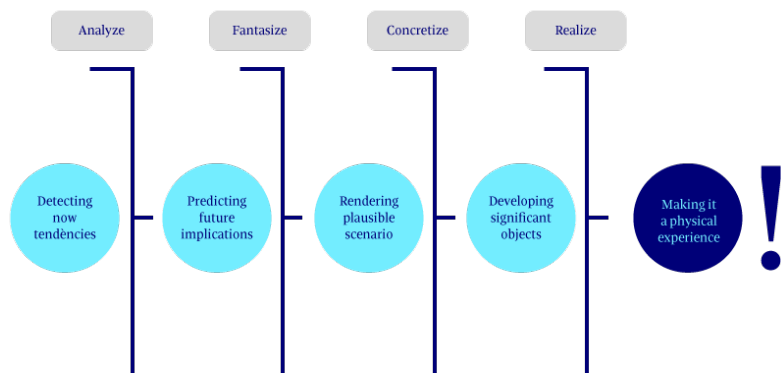


Figura 2.

Font: Christian Zöllner & Felix Kraemer (2014).

---

## El disseny especulatiu no és...

- El disseny especulatiu no es basa a resoldre problemes.
- El disseny especulatiu no és simplement «especular» sobre com podrien ser les coses en el futur, sinó utilitzar el llenguatge del disseny per a plantejar futurs potencials de manera que provoquin un pensament crític sobre qüestions actuals.
- El disseny especulatiu no tracta de predir el futur, sinó emprar el disseny per a oferir possibilitats i discutir-les.
- El disseny especulatiu no és un procés *de design thinking* per a generar i explorar idees extremes o fora del comú.
- El disseny especulatiu no és dissenyar i construir objectes extravagants.

---

## El disseny especulatiu sí que és...

- El disseny especulatiu consisteix a portar els límits del disseny més enllà del comercial, obrint-se a allò extrem, inspirador i crític.
- El disseny especulatiu és una nova manera de pensar alternatives al sistema actual.
- El disseny especulatiu redefineix el rol del disseny, en què aquest facilita visions alternatives en lloc de definir-les.
- El disseny especulatiu s'aparta del mercat per així, allunyat de pressions, explorar qüestions i idees.
- El disseny especulatiu utilitza el llenguatge del disseny per a proposar preguntes, provocar pensaments i inspirar idees.
- El disseny especulatiu treballa amb els aspectes pràctics ignorats per a explorar idees sobre el futur utilitzant noves formes, processos de producció i materials.
- El disseny especulatiu utilitza el disseny com a forma de crítica, oferint alternatives a com són les coses.

---

## Referències

### Bibliografia

**Dunne, A.; Raby, F.** (2013). *Speculative Everything. Design, Fiction, and Social Dreaming*. Massachusetts: The MIT Press.

**SpeculativeEdu.** *Speculative Design – Educational Resource Toolkit* [en línia]. <http://speculativeedu.eu>

**Voro, J.** (2001). «A Primer on Futures Studies, Foresight and the Use of Scenarios». *Foresight Bulletin* (núm. 6). Swinburne University of Technology.

**Voros, J.** (2017). *The Futures Cone, use and history* [en línia]. <https://thevoroscope.com/2017/02/24/the-futures-cone-use-and-history/>

**Zöllner, Ch.; Kraemer, F.** (2014). *Speculative Artefacts and Design Fiction* [en línia]. <http://theconstitute.org/speculative-artefacts-and-design-fiction/>

### Estudis i dissenyadors

**Extrapolation Factory.** <https://extrapolationfactory.com>

**Near Future Laboratory.** <http://nearfuturelaboratory.com/>

**Postfuturear.** <http://www.postfuturear.com/>

**Superflux.** <http://superflux.in/>

**Yiibu.** <https://yiibu.com>

### Projectes

**Karmann, B.** (2018). *Project Alias*. [http://bjoernkarmann.dk/project\\_alias](http://bjoernkarmann.dk/project_alias)

**Knudsen, T.** (2018). *Pour Reception*. <http://www.toreknudsen.dk/work/pour-reception/>