

xxi. međunarodna izložba Milanski trijenale – La Triennale di Milano, "21. stoljeće. Dizajn poslije dizajna", predstavljanje Republike Hrvatske

Nacionalni muzej znanosti i tehnologije Leonardo da Vinci / Cavallerizze
2. travnja – 12. rujna 2016.

Spekulativnost
– **postdizajnerska praksa**
ili nova utopija?

IZDAVAČI
Ministarstvo kulture Republike Hrvatske i Hrvatsko dizajnersko društvo

ZA IZDAVAČE
dr.sc. Zlatko Hasanbegović
i Ivana Borovnjak

UREDNICI
Ivica Mitrović i Oleg Šuran

TEKSTOVI
Ivica Mitrović i Marko Golub

UZ SUDJELOVANJE
James Auger, Nicolas Nova, Matt Ward, Ramia Mazé, Michael Smyth, Cameron Tonkinwise, Francisco Laranjo, Lina Kovačević, Robert Čanak, Anselmo Tumpić, Nikola Bojić, Damir Prizmić, Nina Bačun, Andreja Kulunčić, Silvio Vujičić, Demitrios Kargotis i Dash Macdonald, Tobias Revell, David Benqué, Anab Jain, Estelle Hary i Bastien Kerspern

FOTOGRAFIJE
autori radova i Robert Sošić, Ivo Martinović, Glorija Lizde, Darko Škrobonja, kontejner.org

ZAHAVALA
Generalni konzulat Republike Hrvatske u Milanu
(Iva Pavić, Emina El Majzoub), Dunja Miličić, Luciana Škabar, Maja Mrduljaš, Jure Grgić, Jelena Perišić, Marko Golub, Filip Rogošić

PRIJEVOD NA ENGLJSKI
Mirna Herman Baletić i Leo Štedul
(Jezični laboratorij d.o.o.)

PRIJEVOD NA TALIJANSKI
Erika Koporčić i Katja Anić

GRAFIČKO OBLIKOVANJE
Oleg Šuran

TIPOGRAFSKA PISMA
Thema, *Thema Moderato*, Typonine Sans, Typonine Sans Condensed
(Nikola Đurek, Typonine)

TISAK
Tiskara Zelina

NAKLADA
1000

ISBN 978-953-6778-15-7

CIP zapis je dostupan u računalnome katalogu Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu pod brojem 000928035

KUSTOSI IZLOŽBE
Ivica Mitrović i Oleg Šuran

ELEMENTI POSTAVA IZLOŽBE
Filip Havranek i Kristina Lugonja
(Havranek+Lugonja)

AUTORI
Lina Kovačević, Robert Čanak, Anselmo Tumpić, Nikola Bojić, Damir Prizmić, Ivica Mitrović, Oleg Šuran, Andreja Kulunčić, Nina Bačun, Anders Mellbrat i Silvio Vujičić

ORGANIZATORI
Ministarstvo kulture Republike Hrvatske i Hrvatsko dizajnersko društvo

KOORDINACIJA
Mirjana Jakušić,
Iva Mostarčić i
Nevena Tudor Perković

spekulativno.hr
Zagreb, 2016.

Izložba je financirana sredstvima Ministarstva kulture Republike Hrvatske.



LA TRIENNALE DI MILANO

*Spekulativnost
– postdizajnerska
praksa ili nova
utopija?*

Ministarstvo kulture Republike Hrvatske i Hrvatsko dizajnersko društvo

— TRAVANJ 2016

Uvod u spekulativnu dizajnersku praksu

Ivica Mitrović

Proširena verzija teksta "Uvod u spekulativnu dizajnersku praksu" objavljenog u knjižici *Uvod u spekulativnu dizajnersku praksu – Eutropija: studija slučaja*.¹

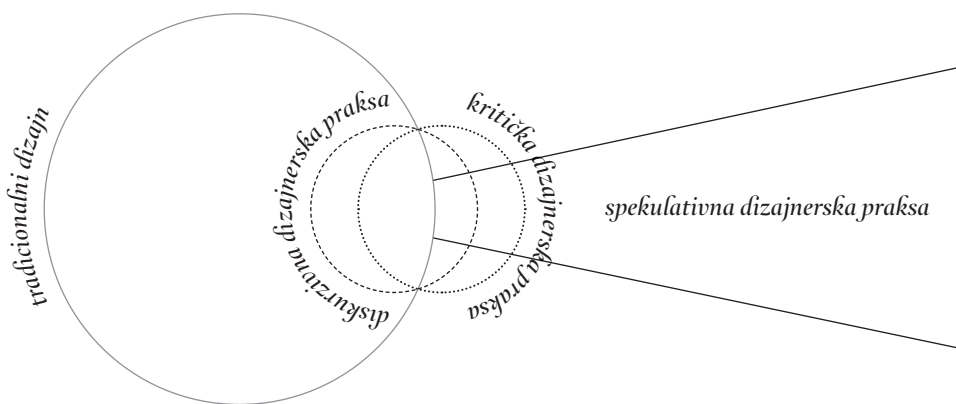
Diskurzivna i kritička dizajnerska praksa

Iz modernističke perspektive, dizajn je promatran prvenstveno kao praksa koja rješava probleme, i to najčešće one detektirane od strane drugih profesija. Misija dizajna u ovom je smislu usko vezana uz potrebe industrije ili, u širem smislu, projektiranje boljeg, kvalitetnijeg životnog standarda. U ovoj modernističkoj percepciji dizajn se vidi kao uslužna djelatnost koja prije svega adresira probleme klijenata. Međutim, kao što ističe grafički dizajner i publicist **Dejan Kršić**, dizajn je oduvijek bio i značenjska praksa, ono što stvara, analizira, distribuira, posreduje i reproducira društvena značenja, a posebno danas, u novim društvenim, tehnološkim, medijskim i ekonomskim uvjetima.²

Odnos dizajna i umjetnosti (i ostalih srodnih disciplina) možemo promatrati u nekoliko faza. Od visokomodernističke sinteze primijenjenih umjetnosti, likovnih umjetnosti i dizajna 50-tih godina 20. stoljeća; do scijentifikacije dizajna u 60-tim godinama kroz isticanje njegove racionalnosti; do postmodernističke pozicije u kojem se ponovo javlja u središtu međuodnosa različitih disciplina, međutim, ne više kroz potpunu sintezu, već prije svega kroz njihovu interakciju. Stoga i ne čudi da sve više dizajnera prakticira nove dizajnerske pristupe, "novi dizajneri" djeluju na rubovima tradicionalno shvaćenih disciplina, brišući njihove granice.³

Novi dizajneri se u svojim istraživanjima povezuju s različitim područjima znanosti, prije svega računalne znanosti i inženjerstva, sociologije, psihologije, arhitekture, a u posljednje vrijeme sve više i s biotehnologije, sve u cilju kritičke refleksije razvoja i uloge tehnologije u društvu. Dizajneri promišljaju ulogu tehnologije u

5



slika 1 Tradicionalni dizajn vs spekulativni dizajn.

svakodnevnom životu na način da se više ne bave aplikacijama tehnologije, već njenim implikacijama. Dolazi do odmaka od komercijalne perspektive dizajna koja je usmjerena zahtjevima tržišta, prema širem društvenom kontekstu. Novi dizajneri koriste dizajn kao medij i fokusiraju se na koncepte i artefakte koji ne rješavaju probleme, već postavljaju pitanja i otvaraju teme.

Istraživačica i edukatorica, **Ramia Mazé**, navodi tri različita pristupa kritičkoj dizajnerskoj praksi: u prvom slučaju dizajneri refleksivno kritički propituju vlastitu dizajnersku praksu; drugi pristup polazi iz makro perspektive, gdje se propituje dizajnerska disciplina kao takva; a u trećem slučaju dizajnerski diskurs je usmjeren prema širim društvenim i političkim fenomenima.⁴ Mazé ističe da se ovi pristupi međusobno ne isključuju, već najčešće nadopunjuju i isprepliću u praksi.

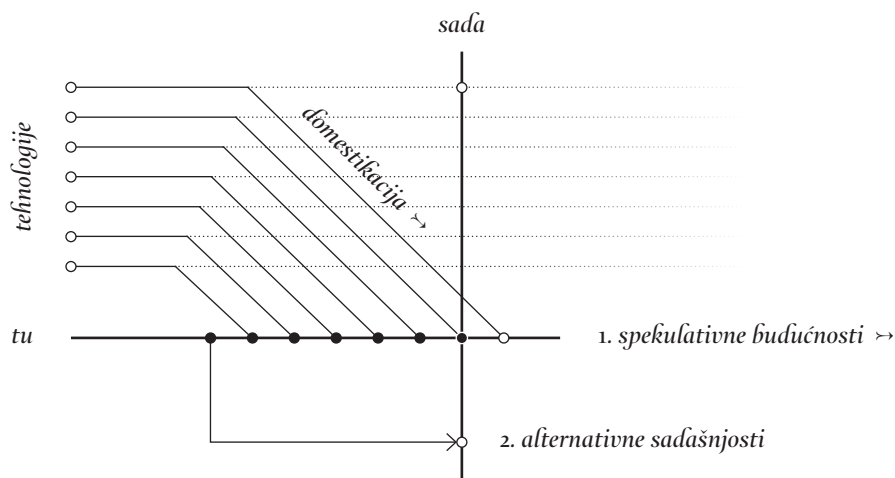
Povijesne reference kritičke dizajnerske prakse vezane su uz radikalnu arhitekturu 60-ih godina 20. stoljeća, a dijelom i uz kritičku praksu avangardne i neoavangardne umjetnosti. Posebnu inspiraciju nalaze u narativnosti i imaginarnim svjetovima karakterističnima za književnost i film. Dizajn i kritička praksa intenzivniju poveznicu ostvaruju kroz dizajn interakcija, dizajnersku specijalizaciju koja nastaje početkom 90-tih godina prošlog stoljeća, a vezana je za ubrzani razvoj digitalnih tehnologija. Klasična definicija dizajn interakcija opisuje kao praksu koja se bavi načinima na koji se ljudi povezuju preko proizvoda, tehnologije kojom se koriste, tj. oblikovanje našeg svakodnevnog života putem digitalnih artefakata. Danas se najčešće vezuje uz dizajniranje digitalnih proizvoda, aplikacija ili usluga.

U ovom kontekstu, kroz osobnu dizajnersku praksu, a kasnije i kroz uspostavljanje specifičnog obrazovnog pristupa kao dugogodišnji pročelnik Odsjeka za dizajniranje interakcija na *Royal College of Art (RCA)*, **Anthony Dunne** se kroz pristup koji naziva “kritički dizajn” bavi estetikom uporabe novih tehnologija u kontekstu elektroničkih proizvoda.⁵ Međutim, s vremenom u suradnji s **Fionom Raby** širi fokus djelovanja prema kulturološkim, društvenim i etičkim utjecajima novih tehnologija, do trenutnog propitivanja, tj. spekuliranja o širim društvenim, ekonomskim i političkim temama.⁶

Spekuliranje kroz dizajn: pitanje kao odgovor

Spekulativni dizajn je kritička dizajnerska praksa koja obuhvaća ili je u relaciji s nizom sličnih praksi koje nalazimo pod nazivima: kritički dizajn, dizajn fikcija, dizajn budućnosti, antidizajn, radikalni dizajn, propitkujući dizajn, diskurzivni dizajn, kontradiktorni dizajn (eng. *adversarial*), futuristička imaginacija (eng. *futurescape*), umjetnički dizajn (eng. *design art*), tranzicijski dizajn i dr. Primjerice, dizajn fikcija jedan je od mogućih žanrova spekulativne dizajnerske prakse, a “kritički dizajn”, kako ga Dunne definira, jedan je od mogućih pristupa.

Radi se o diskurzivnoj djelatnosti utemeljenoj na kritičkom razmišljanju i dijalogu koja propituje dizajnersku praksu (i njegovu modernističku definiciju).



slika 2 Alternativne sadašnjosti i spekulativne budućnosti (Auger).

SADA I TU: svakodnevni život i stvarni proizvodi koji se mogu pronaći na tržištu. Što je viša linija, to je tehnologija više u porastu, a sve je duži i manje predvidljiv put k svakodnevnom životu. Spekulativne budućnosti postoje kao projekcije linije u budućnosti. Alternativna sadašnjost predstavlja iskorak iz linije u nekoj točki u prošlosti, a kako bi se ponovno promislila tehnološka sadašnjost u kojoj se nalazimo.

Međutim, spekulativni dizajnerski pristup proširuje kritičku praksu korak dalje, prema imaginaciji i vizijama mogućih scenarija. Spekulativna dizajnerska praksa također je i jedan od najznakovitijih primjera nove interakcije disciplina. Stoga je zanimljivo promotriti kako novi dizajneri percipiraju svoju praksu: sebe nazivaju transdisciplinarnim, post-disciplinarnim ili čak post-dizajnerima, a nerijetko i samo – dizajnerima. Međutim, ponekad uopće ni ne navode da djeluju iz dizajnerske perspektive.

Spekuliranjem, dizajneri promišljaju alternativne produkte, sustave i svjetove. Dizajner i nastavnik na RCA, **James Auger**, navodi da se ovakav dizajn (i) odmiče od ograničenosti komercijalne prakse (diktirane tržištem); (ii) da koristi fikciju i spekulira o budućim proizvodima, uslugama, sustavima i svjetovima i tako refleksivno

propituje ulogu i utjecaj novih tehnologija na svakodnevni život; (iii) te da inicira dijalog između stručnjaka (znanstvenika, inženjera i dizajnera) i korisnika novih tehnologija (publike).⁷

Danas možemo vidjeti da kapital kroz promociju i investiranje u tehnologiju, programiranjem tehnološkog razvoja, zapravo kolonijalizira budućnost.⁸ Dizajn se u ovom tehnološkom kontekstu često nalazi u diskursu “zapadnjačke melankolije”, gdje se “problem” tehnološkog otuđenja, manifestiran u nestajanju stvarnih društveni interakcija, “rješava” proizvodnjom novih tehnologija, novim proizvodima kojima pokušava nanovo nametnuti nestalu društvenu interakciju.⁹ Dok ovakva tradicionalna dizajnerska praksa svojim djelovanjem zapravo zadržava i legitimira postojeće stanje, spekulativni

dizajn predviđa i anticipira budućnost, ali u isto vrijeme pomaže u razumijevanju i promišljanju današnjeg svijeta. Pristup se najčešće temelji na pitanju "što ako?" (eng. *what if?*), propitujući međuodnos potencijalnih promjena u tehnološkom razvoju i društvenih relacija. Ne radi se samo o budućnosti koju želimo, već i o onoj koja je i neželjena, koja je potencijalno moguća u izostanku kritičkog promišljanja uloge novih tehnologija u društvu.

Ovakav dizajnerski pristup ne bavi se zadovoljavanjem sadašnjih i budućih potrošačkih potreba, već promišljanjem tehnološke budućnosti koja reflektira kompleksnost današnjeg svijeta. Spekulativna praksa otvara prostor za diskusije i promišljanja alternativnih mogućnosti i opcija, te otvara prostor za imaginaciju i redefiniranje samog odnosa sa stvarnošću. Kroz svoju imaginaciju i radikalni pristup, koristeći dizajn kao medij, tjera na razmišljanje, podiže svijest, propituje, provocira djelovanje, otvara rasprave te može ponuditi alternativne nužne današnjem svijetu.

Spekulativne dizajnerske fikcije inspiraciju pronalaze u znanstvenoj fantastici, koja ima dugu povijest stvaranja imaginarnih scenarija, svjetova i likova s kojima se publika usko identificira. Imaginarni su svjetovi izniman izvor inspiracija dizajnerima u promišljanju budućnosti. Međutim, ovakvi pristupi spekulativnim fikcijama, primjerice, kako ih, kroz dizajn fikcija, konceptualizira SF autor i futurist **Bruce Sterling**,¹⁰ često dolaze primarno iz tehnološke paradigme te umjesto da su kritični prema tehnološkom progresu, oni ga afirmiraju, a ne propituju. Stvaranjem imaginarnih svjetova, dizajniranjem fikcija, mi zapravo propitujemo svijet u kojem živimo – njegove

vrijednosti, funkcije, njegov metabolizam te očekivanja njegovih stanovnika.

Ramía Mazé ističe da prakse dizajna nisu neutralne – uvijek postoje kritička i politička pitanja, alternative i budućnosti koje su u njih uključene.¹¹ Tako Dunne i Raby naglašavaju potencijal spekulativne dizajnerske prakse prema širim društvenim i političkim temama, kao što su, primjerice, demokracija ili održivost, ili alternativama postojećem kapitalističkom modelu.¹² U ovom kontekstu, publicistkinja i aktivistkinja **Naomi Klein** upozorava na današnju dominaciju distopijskih scenarija u knjigama i filmovima, što dovodi do toga da ljudi katastrofične scenarije smatraju neizbježnim te se pasiviziraju, umjesto da budu proaktivni.¹³ Stoga je važno naglasiti da namjera spekulativnih dizajnerskih fikcija ne bi trebale biti utopijske ili distopijske znanstveno-fantastične vizije budućnosti, već otvaranje dijaloga o tome kakva budućnost može biti.

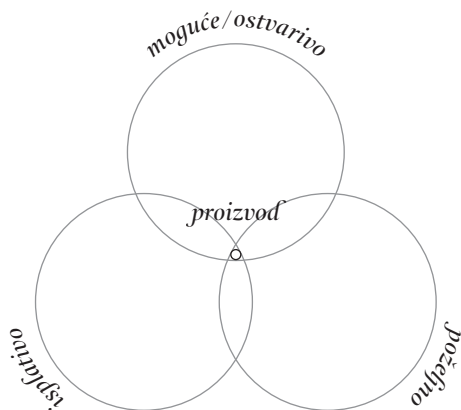
Primjerice, svojim eksplicitnim fokusom na budućnosti, spekulativni dizajnerski pristup nudi poticajan okvir promišljanju vizija umreženog grada budućnosti.^{14 15} **Liam Young**, spekulativni arhitekt koji za sebe kaže da djeluje u "prostoru između dizajna, fikcije i budućnosti",¹⁶ govori o spekulativnim, fiktivnim gradovima budućnosti "kao polazištima za raspravu i razgovor, scenarijima koje ćemo voljeti ili mrziti, koji neće samo anticipirati, već oblikovati tehnološku budućnost kroz utjecaj scenarija na kolektivnu imaginaciju".¹⁷ On ističe da "kroz provokaciju i scenarije spekulativni arhitekti iniciraju rasprave, otvaraju pitanja te omogućavaju javnosti aktivnu ulogu u budućnosti gradova te je približavaju tehnologijama koje sve više oblikuju našu

urbanu stvarnost i znanstvenim istraživanjima koja radikalno mijenjaju naš svijet”.¹⁸ Međutim, spekulativni dizajn može djelovati i u “stvarnom svijetu”, u tvrtkama koje angažiraju dizajnere za promišljanje scenarija budućih trendova i istraživanja prihvatanja nadolazećih tehnologija

Metodologija?

Iako spekulativni pristup možemo prije svega gledati kao stav, tj. poziciju, a manje klasično definiranu metodologiju,¹⁹ a posebno zbog toga što velik broj dizajnera koristi ovakav pristup iako ga tako i ne naziva, ipak možemo istaknuti određene specifičnosti pristupa i postaviti osnovne okvire djelovanja. Kako je spekulativni dizajn u kontinuiranoj interakciji s drugim povezanim praksama, područjima i disciplinama, on umjesto jedinstvene metodologije koristi one dostupne i prikladne u datom trenutku. Tako se, primjerice, legitimno koriste alati, tehnike, instrumenti, metode, žanrovi i koncepti kao što su fiksijski narativi, filmski jezik, scenarij, *storyboard*, testiranje korisnika, intervju/upitnici, igra, ali i fenomeni medijske i pop kulture, kao što su primjerice “skrivena kamera”, “elevator pitch”, “observational comedy”, “stand-up” i sl. Zapravo možemo reći da je sve ono što je prikladno u datom trenutku ujedno i legitimno.

Dizajnerska praksa utemeljena na promatranju i razumijevanju svijeta oko nas te svojim djelovanjem nastoji artikulirati naše potrebe, želje i očekivanja. Problem nastaje onda kad želimo proširiti horizonte promatranja s ciljem identifi-



slika 3 *Moguće, isplativo, poželjno (definiranje ideje / koncepta kao proizvoda) (Near Future Laboratory). Svi proizvodi moraju biti prisutni u središtu kako bi bili održivi na širem tržištu. Spekulativni proizvodi i usluge (uključujući sustave i svjetove) mogu se fikcionalizirati kao da postoje u središtu.*

ranja određene novonastale teme. Pitanje je kako započeti dizajnirati koncepte kada ne znamo kako će izgledati sam “dizajnerski prostor” (eng. *design space*), a kamoli tko će biti njegovi korisnici. Pristup i praksa spekulativnog dizajna izrazito je poticajna strategija istraživanja “prostora” smještene izvan onog “trenutnog” i “sada”.

Spekulativna praksa se na prvi pogled može čitati kao *top-down* pristup koji postavlja dizajnera u centar procesa, tj. nudi njegovu osobnu viziju, bez uključenja ciljane publike. Međutim, ne zaboravimo da je jedan od temeljnih ciljeva spekulacija uključivanje javnosti u promišljanje i dijalog o novim tehnološkim stvarnostima i novim društvenim odnosima. Također, uspješan spekulativni projekt nužno je vezan uz istraživanje društvenog konteksta, te je temeljno usmjeren prema pojedincu, njegovim potrebama i željama.

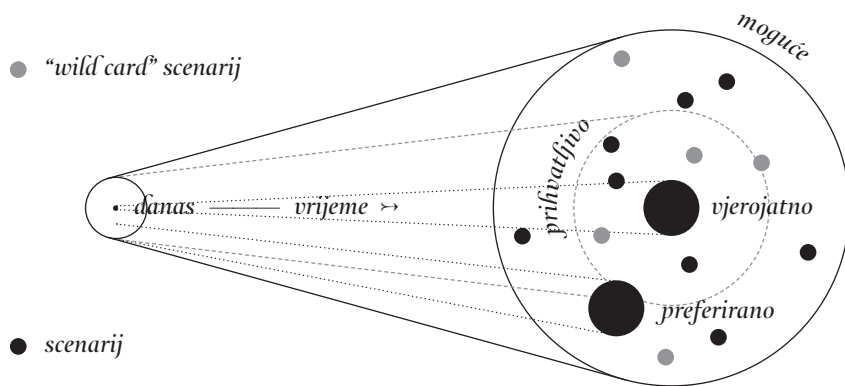
Praksa pokazuje da spekulativni pristup ima potencijal u multidisciplinarnim timovima gdje inicira dijaloge te generira kontekst u kojem sudionici mogu istovremeno preispitivati granice svojih disciplina i otkrivati poveznice s ostalim disciplinama.²⁰

Proces se može podijeliti u nekoliko koraka: 10 prvo se kroz kritičko dizajnersko istraživanje pronalazi i definira dizajnerski prostor, zatim se generiraju spekulativni koncepti i ideje koji se dalje razrađuju te na kraju artikuliraju u oblike pogodne za komuniciranje.

Spekulativni pristup koristi često i metode suvremene umjetnosti. Međutim, za razliku od uobičajene umjetničke prakse, dizajn koristi jezik prepoznatljiv širokoj publici te ne ostaje samo u galerijama i salonima. Publicist i kritičar Rick Poyner navodi da se, za razliku od umjetničkog, dizajnerski rad ne proglašava a priori umjetničkom maštarijom, a

tvrtke, institucije i politike ga ignoriraju.²¹ Dizajn je i u bliskom dodiru s novim tehnologijama, ali i potrošačkim društvom, popularnim medijima i pop kulturom, stoga danas i ima značajan medijski i društveni utjecaj. Pop kulturne forme, kroz romane, filmove, računalne igre, često se pokazuju kao bolje platforme za spekulativne projekte od galerija i muzeja (dizajn je zapravo tu u svom prirodnom okruženju).²²

Spekulativna praksa vezana je za dva osnovna koncepta: jedan se odnosi na spekuliranje o mogućim budućnostima, a drugi na dizajniranje alternativnih sadašnjosti. Spekuliranje o budućnosti generira scenarije budućnosti koji kritički propituju razvoj, implementacije i korištenja novih tehnologija i njihove šire društvene konsekvence. Koncept alternativne sadašnjosti se odnosi na stvaranje paralelnih urbanih tehnoloških stvarnosti. Ovi specifični pri-



slika 4 Stožac budućnosti (Voros via Dunne i Raby, via Revell).

Dijagram potencijalnih budućnosti (PPPP). VJEROJATNO: tradicionalni prostor dizajna. PRIHVATLJIVO: alternativne budućnosti, povezane s današnjim svijetom. MOGUĆE: uključuje sve ekstremne znanstveno moguće scenarije. PREFERIRANO: primjena spekulativnog dizajna u raspravi što je to i kakva je željena budućnost. PROSTOR IZVAN STOŽCA: prostor fantazija. "WILD CARD" SCENARIJE: imaju malu vjerojatnost, ali veliki utjecaj – pomoć pri promišljanju i raspravi, nude veći broj mogućnosti.

stupi nude bogat narativni potencijal za propitkivanje i kritiku tehnološkog razvoja, ali i suvremenog društva općenito. Teme kojima se bave spekulacije mogu biti iznimno široke, od velikih socio-političkih tema do običnih svakodnevnih aktivnosti.

Spekulativne fikcije ne postoje isključivo u futurističkom vakuumu jer prošlost (tj. sadašnjost u kojoj živimo) temeljno utječe na našu dizajnersku viziju budućnosti. Za razliku od otvorene forme znanstvene fantastike, kod spekulativnih fikcija značajno je da postoji poveznica sadašnjosti i imaginarne budućnosti.²³ Stoga, kada promišljamo o budućnosti, nužno je potrebno promisliti o tehnologijama i društvenim odnosima koji mogu nastati iz trenutnog svijeta u kojem živimo. Potrebno je dovesti u pitanje pretpostavke i predrasude o ulozi koju proizvodi i usluge imaju u svakodnevnom životu. Ekstenzija svakodnevnog u budućnost ono je što spekulativnu dizajnersku fikciju čini moćnom i iznimno zanimljivom.

Dunne naglašava da se ovdje radi o dizajnerskim procesima koji se primarno bave dizajnom odnosa, a ne samih stvari.²⁴ Stoga spekulativna dizajnerska praksa kao rezultat procesa može ponuditi nove spekulativne proizvode i usluge, ali i nove društvene i političke sustave (svjetove). Međutim, uspjeh i utjecaj spekulativnog pristupa u percepciji ciljane publike ovisi prije svega o uvjerljivosti dizajniranih artefakata i potencijalnih scenarija budućnosti. Koncepti se materijaliziraju i komuniciraju u formi narativnih ili dokumentarnih video i filmskih fikcija, fikcijskih proizvoda (prototipova), programskih aplikacija, instrukcijskih videa, korisničkih priručnika, grafova/dijagrama, televizijskih vijesti, modnih dodataka i sl. Tzv. "dijegetički prototipovi" imaju izvorište u kinematograf-

skom svijetu gdje egzistiraju kao fiktionalni, ali potpuno funkcionalni objekti, a u spekulativnim scenarijima služe za suzbijanje nevjeric o promjeni.²⁵

Spekulativna praksa crpi inspiraciju iz poetike književnosti, glazbe, likovne umjetnosti, filma, računalne grafike i arhitekture, posebno u njihovim avangardnim pokretima. Pričanje priča ima značajnu snagu i duboku tradiciju u ljudskoj povijesti u poticanju rasprave i kritičkog razmišljanja. Spekulativni scenariji su otvoreni i nude publici mogućnost osobne interpretacije. Oni često uključuju humor, često onaj crni, blizak satiri koji na emocionalnoj i intelektualnoj razini aktivira publiku, kao i u slučaju književnosti i filma. Spekulativni scenariji su često neobični, čudni, ponekad i uznemirujući, ali poželjni publici na privlačan način. Međutim, samo oni koncepti koji su uvjerljivo komunicirani izazivaju pozornost, emocije te potiču na promišljanje i raspravu što je temeljni cilj spekulativne prakse.

Dizajnerska praksa za 21. stoljeće ili nova utopija?

Temeljna referenca spekulativne (i kritičke) dizajnerske prakse prije svega je talijanska radikalna arhitektonska i dizajnerska praksa 60-tih i 70-tih godina 20. stoljeća. Temeljne odrednice radikalnog pristupa, otpor *mainstream* modernističkoj praksi i tehnološkoj dominaciji, okretanje društvenim temama, propitivanje profesije često i kroz političku

prizmu, zapravo su i danas osnovne karakteristike spekulativnih i kritičkih praksi. Kontest iznimnog tehnološkog napretka i dominacije u vrijeme nastanka radikalnih praksi može se povezati i s trenutnim tehnološkim kontekstom (nano i biotehnologije, tehnološki prošireni urbani okoliš, tehnološka sveprisutnost i dr.). Kao što se radikalni dizajn suprostavio, tj. doveo u pitanje tadašnju modernističku paradigmu kao dominantnu ideologiju, tako se danas nove (spekulativne) dizajnerske prakse suprostavljaju dominantnoj konzumerističkoj ideologiji. Međutim, pitanje je ima li spekulativna praksa potencijal postati nova, post-dizajnerska praksa, "dizajn poslije dizajna" ili će ostati još jedna utopija i povijesna referenca.

Kritičari trenutno dominantnog pristupa spekulativnoj praksi koje karakteriziraju kao "eurocentrične", naglašavaju njegovu pretjeranu fokusiranost na estetiku (na vizualnoj i narativnoj razini), bježanje u distopijske scenarije, samodopadnost te odvojenost od stvarnog svijeta. **Cameron Tonkinwise**, voditelj *Studija dizajna* na Sveučilištu *Carnegie Mellon*, ističe da se mnogi distopijski scenariji koje donose današnje spekulativne fikcije (zapadnog svijeta) zapravo (i nažalost) već događaju u ostalim dijelovima svijeta.²⁶ On naglašava da bi današnja uloga spekulativnog dizajna trebala odgovoriti na propuste modernističkog projekta i ponovo u svakodnevnom životu materijalizirati vizije radikalno različite budućnosti. U *online* raspravi u povodu izložbe *Design and Violence* u *MoMA*-i kritičari ovakog "eurocentičnog" pristupa ističu njegovu privilegiranu "zapadnjačku" poziciju i naglašavaju da se kritičnost može ostvariti samo izvan ove komforne zone, pogledom i aktivnostima u "stvarnom svijetu".²⁷

Na postavljeno smo pitanje, kao proširenje izložbe, pokušali odgovoriti serijom intervju s autorima i autoricama izloženih radova, zajedno s pozvanim relevantnim međunarodnim praktikantima u području spekulativnog dizajna. Također smo uključili i diskurzivni pogled eminentnih eksperata iz područja spekulativne i općenito suvremene dizajnerske prakse.

... jica esij

\\, 200. - is s

re-thinking the desir

Wa
ecially no days, in t con-

a

- Afirmativno
- Rješavanje problema
- Nudi odgovore
- Dizajn za proizvodnju
- Dizajn kao rješenje
- U službi industrije
- Fikcijske funkcije
- Za ono kakav svijet jest
- Promijeniti svijet kako bi odgovarao našim potrebama
- Znanstvena fantastika
- Budućnosti
- "Stvarna" stvarnost
- Narativi proizvodnje
- Aplikacije
- Zabava
- Inovacija
- Dizajn koncepta
- Potrošač
- Navodi nas na kupnju
- Ergonomija
- Upotrebljivost
- Proces

b

- Kritičko
- Pronalaženje problema
- Postavlja pitanja
- Dizajn za raspravu
- Dizajn kao medij
- U službi društva
- Funkcionalne fikcije
- Za ono kakav bi svijet mogao biti
- Promijeniti naše ponašanje kako bi odgovaralo svijetu
- Društvena fikcija
- Paralelni svjetovi
- "Nestvarna" stvarnost
- Narativi potrošnje
- Implikacije
- Humor
- Provokacija
- Konceptualni dizajn
- Građanin
- Navodi nas na razmišljanje
- Retorika
- Etika
- Autorstvo

slika 5 A/B, manifest (Dunne i Raby).
Kritički dizajn (b) vs tradicionalni dizajn (a).

Intervjui: diskurs

1. Što Vama predstavlja
spekulativni (kritički) dizajn?
2. Koja je uloga spekulativnog
(kritičkog) dizajna u suvremenoj
dizajnerskoj praksi i, u najširem
smislu, u svijetu u kojem živimo?
3. Kakav koncept obrazovanja
(dizajnera) bi imao smisla
kao odgovor na suvremene
svjetske izazove?

James Auger

James Auger je dizajner i izvanredni profesor na *Institutu za interaktivne tehnologije u Madeiri* u Portugalu. U svojim istraživanjima koristi dizajnersku praksu kako bi propitkivao ulogu tehnologije u svakodnevnom životu. Njegovi su radovi objavljivani i izlagani u cijelom svijetu, uključujući *MoMA*-u u New Yorku, 21_21 u Tokiju te Kineski nacionalni muzej.

I Moje mišljenje o tome se mijenja iz dana u dan. Prije par godina sam napisao definiciju koja ga opisuje kao praksu ekstrapolacije novih tehnologija u hipotetske proizvode budućnosti, ali sada mi se ona čini ograničenom jer se previše usredotočuje na budućnost. Trenutačno smatram da je spekulativni dizajn protuteža normativnom dizajnu i njegovoj ulozi u svijetu – radi se o obliku dizajna koji može funkcionirati neopterećen tržišno nametnutim modelima, tj. ekonomskim, estetskim, političkim, etičkim i povijesnim ograničenjima. Opuštanje, odnosno uklanjanje takvih ograničenja, dizajneru dozvoljava zamišljanje novih, alternativnih mogućnosti kao i propitkivanje uspostavljenih sustava i uloga.

U ovom se trenutku nameću tri glavne teme: ① Slaganje tehnoloških “elemenata” u nastajanju (još uvijek nedostupnih) kako bi se hipotetički razvijalo buduće projekte i objekte, ili ② primjena alternativnih planova, motivacija ili ideologija na one koji sada vode tehnološki napredak, a kako bi se lakše uspostavio novi poredak postojećih elemenata i ③ razvijanje novih pogleda na velike sustave.

U svrhu: ① Propitkivanja “što je bolja budućnost (ili sadašnjost)?” ② Boljeg razumijevanja potencijalnih implikacija specifične (disruptivne) tehnologije u raznim kontekstima i na različitim razinama, s posebnim naglaskom na svakodnevni život. ③ Pomicanja dizajna “na višu razinu” – kako ne bi više služio samo za pakiranje tehnologije na kraju “tehnološkog putovanja”, već kako bi utjecao na to putovanje od samog početka.

2 Suvremeni dizajn jedan je od osnovnih elemenata postmodernog društveno-ekonomskog sustava, neodvojiv od ustaljenog poimanja napretka, manipulacije žudnjom i sveprisutne potrošnje. Pretpostavku da napredak vodi boljem životu kao dogmu podjednako propovijedaju vlade i korporacije još od industrijske revolucije. Poimanje “boljeg” bilo je jednostavnije u vremenu kada je tehnologija rješavala jednostavne probleme, no stvari postaju kompliciranije s obzirom da automatizacija nezaustavljivo prodire u najsuptilnije i najosjetljivije aspekte ljudskog života.

16

Neprestalna potreba za rastom (nametnuta od strane političara i dionika) dovela je do situacije u kojoj se tehnološki napredak rijetko kada dovodi u pitanje, a gdje *mainstream* dizajn djeluje unutar toga mehanizma. Spekulativni dizajn, koji djeluje izvan tog sustava, može propitkivati ulogu i odgovornost dizajna te djelovati kao protuteža takvim problematičnim načinima funkcioniranja. On može razumjeti implikacije određene tehnologije, sagledati kompleksnosti kulturnih, društvenih, tehnoloških i prirodnih sustava te njihovu međusobnu povezanost, preklapanja i kontradiktornosti. Takve sustave možemo dovoditi u pitanje ili optimizirati tek nakon što ih bolje razumijemo.

Glavni izazov s kojim je, danas suočen spekulativni dizajn jest pronalaženje načina da se krene korak dalje od galerija ili da se promijeni način na koji galerije funkcioniraju. Zapravo, mora postati znatno ozbiljniji.

role of technology in everyday

...gy, but rather by consid...

3 U devedesetima sam kao mladi student dizajna bio ponosan što djelujem unutar discipline gdje sam se bavio učenjem o načinima razvijanja novih proizvoda koje bi ljudi možda željeli posjedovati. Kada danas gledam unatrag, shvaćam da je mom obrazovanju (a i obrazovanju većine drugih dizajnera) očajnički nedostajalo kritičkih i filozofskih temelja.

Neki od mitova koji se podučavaju u školama dizajna su: ① Dizajn je dobar, ② Dizajn čini živote drugih ljudi boljim, ③ Dizajn rješava probleme.

Naravno, dizajn može biti i čini sve te stvari, ali je postao toliko neodvojivo povezan s kompleksnim sustavima trgovine i inovacija da se reducirao na stroj za stvaranje novog. Optimizam je prilično rijetka pojava, dizajnerima je neprirodno razmišljati o implikacijama svojih (tehnoloških) proizvoda: tehnologija je dobra, proizvodi su dobri pa će time i budućnost (kroz tehnološke proizvode) biti dobra!

Kada ti mitovi budu razbijeni, otvorit će se mogućnost za novi oblik dizajna koji će biti odgovorniji, intelektualniji i kreativniji. Riječ je o dizajnu koji prihvaća kompleksnost, razumije svoju povijest i temeljno postavlja puno pitanja.

pe

Nicolas Nova

Nicolas Nova je publicist, etnograf i konsultant za *Near Future Laboratory* te kustos niza međunarodnih konferencija i radionica o digitalnoj kulturi i inovacijama pod nazivom *Lift Conference*.

1 (Donekle) kanonska definicija spekulativnog dizajna jest da je to pristup dizajnu koji ne traži projekte usmjerene k rješavanju problema, nego pristup koji pokušava ispitati alternativne (tehno-loške?) budućnosti. Njegova svrha, prema različitim pionirima ovog žanra dizajna, kao što su **Antony Dunne** i **Fiona Raby**, jest omogućiti kritičko promišljanje putem narativa budućnosti koji su često posredovani objektima.

U *Near Future Laboratory*, zainteresirani smo za varijantu nazvanu "dizajn fikcija". Tu varijantu **Bruce Sterling** opisuje kao "namjerno korištenje dijegetskih prototipova kako bi se suzbila nevjerica u promjene". To je najbolja definicija koju smo uspjeli pronaći. Važna riječ je "dijegetsko". To znači da vrlo ozbiljno razmišljate o potencijalnim predmetima i uslugama, pokušavajući privoljeti ljude da se usredotoče na njih, a ne na cijele svjetove, političke trendove ili geopolitičke strategije. Ne radi se o vrsti fikcije, radi se o vrsti dizajna. Takav dizajn ne priča priče, on priča o svjetovima. Mi smo preuzeli užu definiciju: prikazivanje proizvoda / usluga / situacija kao da su već postojali ili kao da su se već dogodile kako bismo naučili inovirati i stvarati nove mogućnosti. Konkretnije, u svom radu koristimo standardne objekte

i medijske konvencije (video koji prikazuje život osobe, katalog fiktivnih proizvoda, fiktivne novine, priručnik za nepostojeće uređaje itd.) kako bismo prezentirali ideje o budućim korištenjima tehnologija.

Ono što spekulativni dizajn kao takav čini drugačijim je možda njegov snažniji fokus na artefakte koji pripadaju popularnoj kulturi (npr. katalozi i priručnici), kao i važnost humora/ironije koji su prisutni u takvim predmetima. Način na koji promatramo dizajn fikcija u *Near Future Laboratoryju* manje je orijentiran prema muzejskom i galerijskom kontekstu (iako se naši radovi mogu prikazivati na takvim mjestima) i estetici.

2 Uloga projekata spekulativnog dizajna i dizajna fikcija je eksperimentirati s promjenama (bilo tehnološkim, društvenim ili ekološkim) i projicirati koncepte u potencijalne budućnosti.

U svojoj praksi u *Near Future Laboratoryju* dizajn fikcija koristimo kako bismo razotkrili neočekivane izazove, "nepoznate nepoznanice" i skrivene mogućnosti određenih promjena u budućim situacijama svakodnevnog života. S obzirom da koristimo dizajn fikcija u kontekstu projekata usmjerenih na dizajn, on nam pomaže u formuliranju koncepta i evaluaciji njihove implikacije. Na primjer, umjesto raspravljanja o umreženim predmetima i automatizaciji kroz apstraktne pojmove, u timu potičemo dijalog o nužnosti (i općenito etičnosti) određenih svojstava pojedinih proizvoda. Ovaj pristup dobro funkcionira s apstraktnim konceptima jer nas prisiljava da radimo unatrag i istražimo posljedice artefakata ili nusproizvode povezane s određenom vizijom (npr. priručnik za korisnike,

fiktivne novine...) te zatim preispitamo proizvode koje trenutno dizajniramo.

U širem kontekstu, primjerice u slučaju javne rasprave o određenim socio-tehnološkim promjenama, cilj je da se spekulativni dizajn koristi za izazivanje rasprave. Temeljni problem je da objekti proizvedeni u kontekstu takvih projekata nisu dovoljni, tj. “raspravu” trebaju voditi dizajneri, a to nije lako. Rasprava treba biti uključiva, s određenom razinom raznolikosti (perspektiva i ljudi zastupljenih u procesu dizajna) i pažnjom posvećenom onome što će proizaći iz takvih rasprava (inače je cijela stvar besmislena).

3 S obzirom na izazove s kojima se naš planet suočava, zaokupljen sam s tri stvari: ① Iz opće perspektive, smatram da treba slijediti rad francuskog antropologa **Philippea Descola**: trebamo razumjeti kako druge kulture “slažu svjetove”, kako različiti ljudi (od lovaca naroda Achuar do fizičara koji rade na velikom hadronskom sudarivaču u Ženevi, da uzmemo Descolaove primjere) “vide stvari u okruženju”, kako žive zajedno i izgrađuju razumijevanje svijeta oko sebe. U određenoj mjeri, povijest (kako su ljudi živjeli u prošlosti) i etnografija (kako ljudi žive u različitim kulturama) dosta su korisni u tom smislu. Znatiželja i interes za ova područja trebali bi biti obvezni za svakog dizajnera. Ove načine “slaganja svjetova” možemo promatrati kao izvor inspiracije za današnje i sutrašnje izazove. ② Pogrešno je o budućnosti razmišljati kao o jednoj riječi. Budućnost nije zadana, neće pasti s neba kao meteorit i zasigurno predstavlja više od jednoobrazne vizije proizvedene u zapadnjačkoj znanstvenoj fantastici. Postoji više scenarija za budućnost i oni nisu još napisani. ③ Nemoguće je ne uzeti u obzir ekološke posljedice i implikacije svakog projekta koji uključuje tehnološke i/ili društvene promjene. Stoga je potrebno promisliti o novim medijskim tipovima dizajna, iako to može značiti i preispitivanje samog postojanja projekta.

Matt Ward

Matt Ward je pročelnik *Odsjeka za dizajn na Goldsmiths Sveučilištu* u Londonu. Njegovo istraživanje obuhvaća široki raspon interesa od spekulativnog dizajna do radikalne pedagogije. Ward je dizajner, pisac i jedan od osnivača *DWFE-a*, post-disciplinarnog, polufikcijskog dizajnerskog društva.

1 Kritički i spekulativni dizajn mi predstavljaju prostor za disciplinarno eksperimentiranje i evoluciju, te nam kao dizajnerima omogućava mapiranje i istraživanje granica naše prakse. Umjesto služenja tržišnim silama, potrebama klijenata ili povijesnim normama, možemo maštati na koji način disciplina može funkcionirati u novom režimu. Stoga imam jasnu viziju pedagoške snage koju ima kritički i spekulativni dizajn, on omogućava otvaranje novih interdisciplinarnih pitanja i metoda u širem društvenom, ekonomskom, političkom i ekološkom promišljanju.

2 Spekulacija je dio svakodnevne dizajnerske prakse. Stalno spekuliramo o stanju svijeta u kojemu živimo. Zamišljamo svoj rad u svijetu u kojemu imamo mogućnost djelovanja i mijenjanja stvari, od transformacije društva do ekonomskog uspjeha. Spekulacija je temelj prakse. Međutim, kao što je slučaj sa svim imenovanim "skupinama" ili "izmima", nomenklatura definira određene odnose ekonomije i moći. Tri dominantne stvari koje bih htio naglasiti su: spekulativni dizajn kao obrazovna praksa, spekulativni dizajn kao tehnološki provokator (ne zaboravimo zamku inovacije) i spekulativni dizajn kao kultura produkcija, tj. istraživanje u kulturi.

19

Započnimo s prvim:

KRITIČKI I SPEKULATIVNI DIZAJN KAO OBRAZOVNA PRAKSA

Kritički i spekulativni dizajn dizajnerima otvara "prirodni" / "sigurni" prostor za učenje bez ekonomskih ograničenja komercijalne prakse. Iako neki tvrde da to studente ne priprema za komercijalni svijet, ja tvrdim upravo suprotno: to im daje taktiku za upravljanje svojom ulogom u kompleksnom, dinamičnom svijetu koji se stalno mijenja (što je uloga obrazovanja). Spekuliranjem o mogućnostima dizajna i promišljanjem kompleksnosti konteksta proizvodnje i potrošnje mogu se pronaći nove društvene stvarnosti, novi oblici prakse, novi ekonomski modeli. A ako u tome ne uspiješ, barem si imao priliku pokušati i testirati i trenirati svoju imaginaciju te izgraditi svoje konceptualne i praktične sposobnosti.

Puno je pritiska i priča o ulozi tehnologije u poremećajima tržišta. Kompanije i investitori su postali gladni za “vizionarima”, odnosno ljudima koji mogu predvidjeti neku od budućnosti. Zbog toga je spekulativni dizajn postao atraktivna praksa. Ne samo da su se dizajneri prilagodili promjeni uloge i funkcije tehnologije, nego se isto tako koncentriraju na ono što ljudi žele i rade. Njihova super moć je estetska artikulacija tih mogućnosti i narativa koji omogućavaju kolonijalizaciju budućnosti. Ono što me jako zabrinjava je da su kritički i spekulativni dizajneri postali reklamna produžena ruka ulagačkog kapitala. Evangelisti Silikonske doline, u potrazi za sljedećim velikim poremećajem tržišta i bez poniznosti i razumijevanja krhkosti i snage svojih budućih aktivnosti.

KULTURNA PRODUKCIJA I ISTRAŽIVANJE U KULTURI

U ovom smislu kritički i spekulativni dizajn funkcionira na raskrižju umjetnosti i istraživanja, no radi se o nečemu posve drukčijem, DIZAJNU. Riječ je o estetskom propitivanju kako bi mogao izgledati svijet, naglašavanjem problema, prilika i etičkih kompleksnosti. Pokušava proizvesti materijal koji odražava naš trenutačni kulturološki i društveni kontekst. Odgovara na dinamiku diskursa, tržišta, znanosti i ekonomije kako bi promišljao i unaprijedio naše razumijevanje ljudskog/materijalnog stanja.

3 Mislim da je osnovno da dizajnersko obrazovanje pronade i utvrdi mjesto unutar “akademije” koje je više od obučavanja vještina i proizvodnje “kvalitetno osposobljenih radnika” za industriju. Sveučilište postaje mjesto gdje zajednica praktičara unaprijeđuje i proširuje horizonte naše discipline. To ima duboku ekonomsku i kulturološku vrijednost, no ne bi trebalo postati jednim pokretačem i oznakom uspjeha. Obrazovanje postaje prostor u kojemu možemo razotkriti kompleksnost svijeta dok istovremeno promišljamo o alternativama.



d at er ne ear

Ramia Mazé

Ramia Mazé je istraživačica, edukatorica i dizajnerica specijalizirana za kritički i participatorni pristup dizajnu sistema i proizvoda koji mijenjaju društvene prakse i javni život. Predaje kolegij *Nove granice dizajna na finiskom Sveučilištu Aalto*.

I “Kritičku praksu” doživljam kao kritiku koja proizlazi “iz samog dizajna”, koja se temelji na dizajnu i koju pomoću dizajnerskih sredstava provode dizajneri, koristeći vlastite praktične i operativne načine rada. Naravno, postoje “kritičke prakse” unutar književnosti, umjetnosti, znanosti itd., koje koriste različite forme. Prateći povijesni put takvih kritičkih praksi, vidljivo je da su današnji “spekulativni dizajn” i “kritički dizajn”, prakticirani u produkt dizajnu, industrijskom dizajnu i dizajnu interakcija, tek dio dugotrajnijih i širih tendencija.

Zainteresirana sam za oblike, učinke i načine korištenja svih vrsta kritičnosti u obliku dizajnerskih procesa i artefakata. Koje opipljive i materijalne oblike preuzimaju kritike društvenih / ekoloških / tehnoloških pojava? Kritičke prakse mogu poprimiti oblike koji kritički sagledavaju pojave unutar samog dizajna ili one koje kritički sagledavaju pojave izvan dizajna. Očiti primjer je *hakiranje* – *hakiranje* se može razumjeti kao posebna metoda ili vještina kojom se kritički pristupa metodomama i vještinama dizajna koristeći te iste metode i vještine. *Hakiranje* se također može razumjeti kao ideološki i politički stav u odnosu na pitanja vlasništva i au-

torstva, na primjer kao kritika vlasničkih sustava, industrijalizirane proizvodnje ili medijske hegemonije. Dizajneri mogu imati kritički stav prema mnogočemu pa je važno postaviti sljedeća pitanja: “Kritičan prema čemu? U kojim oblicima?”

“Kritičnost” doživljam kao intelektualnu i ideološku osnovu unutar discipline (o ovome sam pisala s **Johanom Redströmom** u članku *Difficult Forms*, a isto zagovaraju i **Dunne i Raby** u svojoj knjizi *Design Noir*). Pritom se teorija mobilizira za istraživanje unutar discipline (“izvana prema unutra”, odnosno teorije iz područja društvenih ili humanističkih znanosti primjenjuju se na dizajn) ili se dizajn koristi za odnošenje prema općenitijim pojavama u društvu i njihovu kritiku (“iznutra prema van”).

Međutim, najvažnija pitanje za spekulativni i kritički dizajn danas su “kritičan za koga?” i “tko je kritičan?”. Ta pitanja, između ostalih, postavlja i **Luiza Prado** kako bi razotkrila pristranosti i politike koje su dio dizajna.

2 Postoji cijeli niz raznolikih perspektiva u suvremenom dizajnu koje se suprotstavljaju tradicionalnim stavovima o tome što dizajn jest i čime bi se trebao baviti: “kritički”, “konceptualni”, “spekulativni”, “relacijski”, “radikalni”, “(h)aktivistički” dizajn. To možda i nije iznenađujuće – dizajn danas mora redefinirati polazne pretpostavke i ciljeve discipline izvan svojih početaka i logike industrijskog doba – masovne proizvodnje, tržišne potrošnje, ekonomije razmjera, korporativnog protekcionizma itd. Današnji dizajneri rade u akademskim ustanovama, umjetničkom svijetu, u javnom sektoru i u zemljama u

razvoju, šireći tako prostor za dizajn u odnosu sa cijelim nizom “drugih” ljudi, praksi, vrijednosti i budućnosti, izvan okvira koje je dizajn tradicionalno servisirao.

22 Moja perspektiva gravitira prema “kritičnosti” koja se razvija kroz niz dizajnerskih disciplina, uključujući dinamične rasprave u grafičkom dizajnu, modnom dizajnu, arhitekturi i sl. te u dugoj povijesti povezanih pojmova i praksi. Zagovaram termin “kritičke prakse” (umjesto ustaljenog pojma/žanra “kritički dizajn”) kako bih okarakterizirala značajni i rastući razvoj “kritičnosti” u svim dizajnerskim disciplinama.

3 Ono što je posebno važno za “postindustrijski” dizajn je povećanje refleksivnosti. Dizajn se danas bavi društvom kao nikada prije u povijesti, no naša tradicionalna obrazovanja se i dalje temelje na interesima industrijskog doba za materijalnom proizvodnjom i potrošnjom. Uključivanje “drugih” ljudi, praksi, vrijednosti i budućnosti zahtijeva neke druge osnove – a upravo su ustanove za obrazovanje i istraživanja dizajnera odgovorne za njihovu izgradnju. To će otvoriti prostor za postavljanje pitanja “dizajn za koga”, tko dizajnira, tko sudjeluje u dizajnu, tko ima koristi od dizajna, kao i pitanja moći, klase, etničke pripadnosti, globalnih i rodni dimenzija. Poanta refleksivnosti u dizajnu nije intelektualiziranje ili samoreferencijalnost, nego povećanje odgovornosti dizajna u svim njegovim aspektima (uključujući njegove posljedice “izvan” samog dizajna). Prakse dizajna nisu neutralne – uvijek postoje kritička i politička pitanja, alternative i budućnosti koje su u njih uključene.

Kritičke prakse, uloge dizajna u društvu i osnove obrazovanja su u središtu mojih trenutnih aktivnosti kao predavačice kolegija *Nove granice dizajna* na Sveučilištu Aalto u Finskoj.

Michael Smyth

Michael Smyth je istraživač i edukator koji radi na razvoju dizajna interakcija u urbanom okruženju. Od 1987. godine aktivan je na području interakcije čovjeka i računala te dizajna interakcija. Jedan je od urednika knjige pod nazivom *Digital Blur: kreativna praksa na granicama arhitekture, dizajna i umjetnosti*.

1 Za mene je spekulativni dizajn u osnovi način razmišljanja motiviran željom da se istraže i preispitaju potencijalne budućnosti, uz svijest o potrebi postavljanja čovjeka u središte dizajnerskog procesa.

Odrastao sam u generaciji koja se sjeća sletanja čovjeka na Mjesec, slušali smo Ziggyja i sanjali o budućnosti i stvarima koje još nisu postojale. Možda je to bio subjektivan osjećaj mladosti, ali budućnost se činila vrlo dalekom. Istovremeno je bila očaravajuća, ali i nekako odvojena od svakodnevnog života. Budućnosti koje su mi se najviše urezale u pamćenje su bile one koje su se bavile ljudima koji su možda živjeli u futurističkim svjetovima i vozili leteće automobile, ali njihove nade, motivacije i želje su, u biti, bile iste kao i moje. To su budućnosti koje su me najviše intrigirale i koje me nastavljaju intrigirati i danas.

2 Stvarna snaga spekulativnog dizajna leži u njegovoj sposobnosti da stvori narative koji dovode u pitanje naše uvriježene predodžbe o proizvodima i uslugama te njihovoj ulozi u svakodnevnom životu. Postavljanjem takvih vizija u poznata, ali istovremeno nejasna i višeznačna okruženja, spekulativni dizajn ima moć zaustaviti

nas i natjerati nas na razmišljanje. Može nas suočiti s narativima koji podrivaju i izokreću naša očekivanja od budućnosti, a samim time i naše razumijevanje sadašnjosti.

Čini se da živimo u svijetu u kojem je već sve moguće, barem iz tehnološke perspektive pa je možda upravo spekulativni dizajn taj koji nam svojim vizijama treba obnoviti smisao za promišljanje o novim i drugačijim mogućnostima.

3 Koncept koji nam svima pomaže razumjeti da su ljudi koje vidimo i o kojima čitamo, koji se suočavaju s iznimnim izazovima i poteškoćama, obični ljudi s istim nadama i snovima kao vi i ja te da je dizajn samo jedan od načina zahtijevanja boljeg svijeta za sve nas.

23

.rea

the len of

most

As in + level for

e (D) / Man-Made

ies u 'logy of th

chr no

Cameron Tonkinwise

24

Cameron Tonkinwise podučava i istražuje filozofiju dizajna i dizajn za održivost. Voditelj je studija dizajna i doktorskog studija na *Odsjeku za dizajn na Sveučilištu Carnegie Mellon*. Cameron se trenutačno bavi dizajniranjem sustava za zajedničko korištenje i "tranzicijskim dizajnom".

(Odgovor u nastavku interpretira pitanje, barem privremeno, kao "što sve prolazi kao 'spekulativni (kritički) dizajn'" [za razliku od "što bi takav dizajn trebao činiti"].)

1 Spekulativni (kritički) dizajn naziv je za određeni stil dizajnerske prakse koja je opsjednuta višeznačnošću. Ovaj stil pažljivo balansira između sljedećih proturječja: ① Artefakti moraju biti lako prepoznatljivi po najvišoj razini kvalitete dizajna. Moraju imati rafiniranu završnu obradu, a njihova izvedba treba izgledati skupo. Međutim, to se mora kombinirati s nečim paranoično visceralnim. ② Artefakti moraju biti lako prepoznatljivi kao značano različiti od srednjestrujaškog komercijalnog dizajna. Artefakti trebaju djelovati izrazito funkcionalno, ali za uporabu koja se čini nemogućom. Gledatelji ih moraju percipirati negdje između luckastog i stravičnog. ③ Dizajn treba poticati na razmišljanje. Kako bi se to postiglo, artefakt treba indicirati kontekst bliske budućnosti. Ako je pretjerano futurističan, djelovat će kao čista spekulacija; ako je preblizak sadašnjosti, za gledatelje će biti očekivan. Uspješniji scenariji spekulativnog (kritičkog)

dizajna iskorištavaju popularne suvremene strahove. ④ Dizajner se treba sakriti iza modernističkih izjava o umjetnosti koje tvrde da artefakt govori sam za sebe, s jedne strane i postmodernističkih izjava o smrti autora, s druge strane. Rasprave publike o artefaktu, ma kakve one bile, dizajnera se ni u kojem slučaju ne tiču.

(Odgovor u nastavku pitanje interpretira, barem privremeno, kao "što bi uloga 'spekulativnog (kritičkog) dizajna' trebala biti" [za razliku od "što takav dizajn trenutno čini"].)

2 Dizajn je nastao kao agent modernizma. Njegov projekt je materijalizirati u svakodnevnom životu snažne vizije radikalno različite budućnosti. Uloga spekulativnog (kritičkog) dizajna je odgovoriti na propuste ovog projekta. ① Spekulativni: Kako se globalni potrošački stilovi života šire svijetom, čini se da umanjuju kapacitet zajednica i organizacija da stvore uvjerljive vizije alternativnih načina življenja. Dizajneri trebaju ponovno oživjeti mogućnosti imaginacija i dijeljenja znatno različitih stilova života budućnosti koji proširuju naše shvaćanje preferiranog izvan onog što trenutačno smatramo vjerojatnim ili, čak, prihvatljivim. Spekulativni (kritički) dizajn trebao bi biti stalni izvor vizija različitih "društvenih fikcija" (za razliku od tehnofetišizirajuće "znanstvene fantastike"). ② Kritički: dizajn je proces evaluacije mogućih budućnosti prije nego se one ostvare. Dizajneri moraju kreativno predviđati široki raspon društvenih i materijalnih posljedica koje mogu proizaći iz raznolikih mogućnosti dizajna. Spekulativni (kritički) dizajn mora stalno nastojati preduhitriti trenutni socio-tehnički razvoj s

uvjerljivim upozorenjima o budućnosti-
ma koje takvi proizvodi i usluge donose.

③ Dizajn: čini se da se dizajn prije svega bavi stvaranjem artefakata, bilo komunikacije, proizvoda ili okoliša. Međutim, dizajnerska se praksa, zapravo, bavi uvjeravanjem širokog raspona dionika – drugih dizajnera, dobavljača, ulagača, logističkih upravitelja, korisnika itd. – da rade zajedno na ostvarivanju budućnosti u kojoj će takvi artefakti postojati. Spekulativni (kritički) dizajn treba definirati proces kojim se orkestriraju rasprave u kojima skupine ljudi odlučuju surađivati na ostvarivanju određene budućnosti.

3 Prethodni odgovori sadrže jednu opasnost, a ta je opsjednutost budućnošću. Ta budućnost, poželjna unatoč mnogim rizicima, nosi opasnost umanjivanja važnosti raznolikosti sadašnjosti u kojoj živimo. Praksa spekulativnog (kritičkog) dizajna neodgovorno oskudijeva u raznolikosti. To nije tek pitanje političke korektnosti, iako je očito dio tekuće normalizacije sjevernoatlantskog kasnog kapitalizma, koja marginalizira različite stilove života i vrijednosti naroda na globalnom Jugu i u Istočnoj Aziji. Čini mi se da je djelatna epistemološka greška kada spekulativni (kritički) dizajneri na *Royal College of Art*, primjerice, zamišljaju ono što su njima distopijski scenariji u dalekoj budućnosti, kada se u ostalim dijelovima svijeta ti scenariji itekako žive.

25

Eurocentrizam nije posebnost spekulativnog (kritičkog) dizajna, on predstavlja slabost svih oblika dizajna i obrazovanja dizajnera, posebice povijesti dizajna.

Prioritet svih oblika obrazovanja dizajnera trebalo bi biti upoznavanje sa što većim brojem životnih stilova raznih kultura. Pretpostavka bi trebala biti da svaka kultura izvan hegemonijske ujednačenosti globalnog potrošačkog društva ima: ① vizije budućnosti; ② procjene rizika koje iz tih vizija proizlaze; ③ tehnologije; ④ posvećenost vrijednostima u ①, ② i ③ koje nisu samo praktičnost, udobnost, učinkovitost i produktivnost.

Dizajneri bi trebali, i to kao pitanje koje je prioritetno u odnosu na sva druga, pristupiti drugim kulturama, ne kao primjerima prošlosti, nego kao uvjerljivim modelima budućnosti.

Francisco Laranjo

26

Francisco Laranjo je grafički dizajner koji živi i radi u Londonu i Portu. Svoje je radove među ostalim objavljivao u *Design Observeru*, *Eyeu* i *Grafiku*. Urednik je časopisa *Modes of Criticism* koji se bavi kritikom dizajna (www.modesofcriticism.org).

I Kritički je dizajn popularizirao dizajnerski dvojac koji se bavi dizajnom interakcija, **Anthony Dunne** i **Fiona Raby**, a nakon što je Dunne doktorirao na *Royal College of Art* te ubrzo objavio knjigu *Hertzian Tales* (1999.). Pobunivši se protiv uvriježenog pogleda na dizajn kao sredstva zavođenja i zadovoljavanja ekonomskih interesa, njih dvoje zastupaju kritičniju ulogu dizajna. Pod tim podrazumijevaju razradu disciplinarnog etosa koji za cilj ima propitkivanje kulture i društvenih običaja umjesto afirmacije tržišta i potrošačkih trendova. Međutim, ovakav pristup dizajnu, koji se proširio sredinom 2000-tih, pokazao je niz propusta.

Kao prvo, iako je kritički dizajn relativno nova pojava u produkt dizajnu i dizajnu interakcija, on ima dugu povijest ne samo u arhitekturi, nego i u grafičkom dizajnu. To se često zanemaruje i takav pristup dizajnu se nerijetko predstavlja kao novitet. Drugo, "kritički dizajn" postao je sinonim za nejasni "što ako" stil dizajna koji je velikom većinom praksa bijelaca Europljana srednje klase koji pod krinkom vizionarstva stvaraju predvidljive distopijske poglede na svijet koji su zapravo već stvarnost na globalnom jugu. Nije bio zainteresiran za stvaranje kritičkih argumenata

prema preferiranim budućnostima, nego se prepustio praksi prepunoj tehnologije u kontekstu zaštićenih okruženja kao što su muzeji i galerije. Naposljetku, nakon što su Dunne i Raby objavili *Speculative Everything* (2013.), "kritički dizajn" je u potpunosti postao isprepleten sa "spekulativnim dizajnom" te je tako stvorio nejasni i neobjašnjivi zajednički nazivnik unutar kojega dizajneri mogu proizvoditi radove limitirane vrijednosti nedostupne širem društvu.

Pojava ovih pojmova zbilja se u posebno nekritičkom razdoblju dizajna kao discipline te se oni mogu i moraju koristiti kako bi se propitivalo i problematiziralo samu disciplinu i metode kojima se ona služi. U tom smislu su ovi pojmovi doprinos dizajnerskom diskursu i praksi. Baš kao što **Cameron Tonkinwise** točno uočava u knjizi in *Just Design* (2015.), "dizajn koji već ne promišlja budućnost, ne stvara fikcije, ne spekulira, kritizira, provocira, raspravlja, preispituje, istražuje i ne igra se, nije prihvatljiv dizajn."

2 Dizajnu kao jedinstvenoj disciplini koja može generirati nova znanja nužno su potrebne hitne, rigorozne i kritičke promjene. U grafičkom dizajnu, na primjer, (još uvijek spori) prijelaz od autorstva do dizajnera istraživača u borbi za samostalnošću, pokazuje taj smjer. No, postoji razlika između korištenja dizajna kao alata za istraživanje i emancipaciju i proizvodnje objekata za izlaganje. Drugim riječima, uočava se stalni nesrazmjer između proizvodnje dizajna za osobno učenje i onoga za javno prikazivanje. To pretpostavlja drugačije kriterije i interese dizajnera. S jedne strane, važno je da se rasprave o tim pojmovima i pitanjima kojima se bave odvijaju unutar zatvorenih dizajnerskih krugova. One doprinose ponovnoj politizaciji discipline. S druge strane, one također ukazuju na često vrlo ograničenu interakciju izvan foruma koji su već prihvatili tu ulogu i kojima su dizajneri dali legitimitet.

Glavna uloga spekulativnog dizajna danas, jest stvaranje i prezentacija artefakta "s potpisom" i pokretanje stalne rasprave koja rijetko kada može biti inkluzivna ili se baviti pitanjima na infrastrukturnoj razini. Drugim riječima, ne djeluje na političkoj razini. Spekulativni dizajn koji nema kontekst, koji ne uzima u obzir rasu, klasu, spol i ne predlaže generičke, univerzalne formule može samo biti kratkovidan te ne može sadržajno doprinijeti onome što proizvode druge discipline kao odgovor na probleme našega vremena.

3 Osmišljen obrazovni model mora biti politiziran i mora promicati svjesnost o strukturama moći, metoda razvoja i strategijama koje preispituju najvažnije svjetske probleme. Studenti bi trebali moći dizajnirati svjesni da njihovi izbori sprječavaju ili ograničavaju izbore drugih ljudi. U tom smislu iznimnu važnost može imati dekolonijalizacijski pristup dizajnu kod izgradnje obrazovnog modela koji se oslobađa sjeverno-atlantske osi koja kontrolira i monopolizira dizajnersku praksu, a posebno diskurs. U vrijeme kada se neoliberalizacija dizajnerske edukacije brzo širi, modeli koji nude odgovor na goruće svjetske izazove trebali bi tražiti decentralizaciju obrazovanja, fleksibilnost kurikuluma, razumijevanje ideologije i politike i sve veću odgovornost za studente kako bi mogli surađivački oblikovati svoje obrazovanje.

27

tr

između različitih
dizaj.

između

“Što ako?” – dvije, tri bilješke o spekulaciji

Marko Golub

Proširena verzija teksta “Što ako?” – dvije, tri bilješke o spekulaciji” objavljenog u knjižici *Uvod u spekulativnu dizajnersku praksu – Eutropija: studija slučaja*.¹

Ponajprije zahvaljujući različitim aktivnostima u sklopu *Odsjeka za dizajn vizualnih komunikacija Umjetničke akademije Sveučilišta u Splitu* (DVK UMAS), u hrvatskoj formalnoj visokoškolskoj dizajnerskoj edukaciji pojmovi i metodologije kao što su kritički dizajn (u smislu u kojem ga populizira **Anthony Dunne** krajem 90-ih i početkom 2000-ih.), dizajn interakcija, dizajn fikcija i konačno spekulativni dizajn, pojavili su se pravovremeno, ili barem bez većeg zaostatka za svijetom. Štoviše, kroz seriju radionica *Interakcije*, a recentnije i kroz međunarodni projekt *UrbanIXD*, ova se škola uspjela umrežiti s nekima od važnijih predstavnika i zagovaratelja navedenih praksi s europskih i svjetskih sveučilišta, posredno učeći iz njihovih primjera i pritom stalno ažurirajući i osuvremenjujući metodologije i diskurs kojim operira. Nije stoga čudno da su se u relativno kratkom vremenskom rasponu naizmjenično, ili čak simultano, koristili svi ovi spomenuti termini između kojih nije baš jednostavno pronaći linearne i jednosmjerne hijerarhijske odnose. Pojam “spekulativni dizajn” poslužio je kao glavni orijentir za prošlogodišnje izdanje radionica *Interakcije*, a ujedno je i primijenjen u interpretaciji projekta / instalacije *Eutropija* predstavljenog u galeriji *Hrvatskog dizajnerskog društva* u proljeće 2015.

“Spekulativno” doista nosi sa sobom s jedne strane relativno širok spektar konotacija, a s druge i određenu preciznost, pa i isključivost u vlastitoj kontekstualizaciji. Već u svom osnovnom značenju, taj pojam u okviru promišljanja dizajna kao prakse nedvosmisleno apostrofira njegovu djelatnu propitivalačku, intelektualnu, diskurzivnu dimenziju, čime je direktno povezan s pojmom kritičkog dizajna. Ništa manje važan

aspekt je onaj koji proizlazi iz filmske i književne tradicije, tzv. spekulativne fikcije, čiji kapacitet zamišljanja svjetova kakvi bi “mogli biti”, dijeli s idejom takozvanog “dizajna fikcija”. I konačno, sama praksa dizajnerskog “spekuliranja” gotovo je neizbježno inspirirana mogućnostima određenih otklona, šumova i stavljanja van ravnoteže dinamičnih relacija između društva, tehnologije i ljudi, čime dijeli isti fokus s dizajnom interakcija.

Na prvi pogled može se činiti kako je riječ samo o otvaranju još jedne niše za novu vrstu specijalizacije, ili još gore, o zatvaranju dizajnerske prakse i diskursa o dizajnu u još dublji, hermetičniji, ekskluzivniji dizajnerski meta-jezik, ali zasad se, srećom, čini da nije tako. Budući da nije usmjeren na masovnu proizvodnju stvarnih, fizičkih proizvoda, nego tek eventualno na razmatranje uvjeta u kojima bi takvi proizvodi ušli u našu svakodnevnicu i posljedica koje bi na nju imali, spekulativni dizajn nerijetko se služi narativnim mogućnostima videa, filma, televizijske reportaže i općenito masovnih medija. Naime, prototipovi spekulativnog dizajna (ili prototipovi predmeta nastalih spekulativnim pristupom) izrazito su međuovisni sa zamišljenim kontekstom za koji su dizajnirani, te stoga, da bi bili razumljivi, zahtijevaju da se njihova priča ispriča što jasnije, što razumljivije, što bliže našem svakodnevnom iskustvu. Samim tim, spekulativni dizajn u popularnoj kulturi nalazi svoje prirodno okruženje, a jezik kojim govori nekako nam je čudno blizak, bilo da smo odrastali uz *Zonu sumraka* (*The Twilight Zone*, 1959. – 2003.) ili uz *Crno ogledalo* (*Black Mirror*, 2011.—), dva fenomenalna primjera spekulativne fikcije koji pripadaju čistom *mainstreamu*.

Black Mirror posebno je zanimljiv utoliko što svoja polazišta u gotovo svakoj epizodi temelji na potpuno istim principima kao i spekulativni dizajn, štoviše, dizajnirani fiktivni upotrební predmeti, sučelja, tehnološki artefakti i scenariji u njemu su nerijetko u samom središtu priče. U epizodi *The Entire History of You*, to je implantat koji omogućava korisniku da po želji “premotava” sve čemu je prethodno svjedočio; u *White Christmas* riječ je pak o uređaju koji omogućava iskustvo proširene stvarnosti u kojoj je određene osobe iz svoje okoline moguće “blokirati” kao na društvenim mrežama; dok smo u *Fifteen Million Merits* suočeni s distopijskim svijetom u kojem su se sustavi rada i dokolice, virtualne ekonomije, društvenih mreža i reality televizije kakve već danas poznajemo – prearanžirali u najjeziviju zamislivu perversiju sebe samih. Snaga spekulativnog dizajna bliska je sugestivnoj moći ovih bizarnih satiričkih pripovijesti utoliko što se bavi scenarijima koji su, iz današnje perspektive, ne samo zamislivi, nego kao da već jesu tu. Bez obzira jesu li izmještene u blisku budućnost ili su tu “sa strane” u alternativnoj sadašnjosti, oni nam govore o nama samima sada i ovdje, o tehnologiji koju koristimo i načinu na koji ona utječe na društvo i na naš svakodnevni život, o ulozi koju dizajn može igrati u takvom kontekstu, ne nužno tim redoslijedom.

Od lokalnih referenci, iako ne u području dizajna, nego suvremene umjetnosti, ovdje svakako vrijedi izdvojiti dva projekta **Andreje Kulunčić** nastala kasnih devedesetih i ranih 2000-tih godina. Kao jedna od prvih autorica koje su za galerijski i muzejski kontekst realizirale kompleksne *online* projekte interaktivnog tipa, ova umjetnica je već u svojim prvim

zapaženim radovima primijenila upravo spekulativni pristup. Rad *Zatvorena zbilja: Embrio* (1999. – 2000.) oslanjao se na *online* platformu koja je davala korisnicima u ruke fiktivni scenarij koji im je omogućavao da zajednički (u paru) “genetskim inženjeringom” po želji, do u detalje, dizajniraju vlastitog potomka. Iza te naizgled bezazlene igre stajala je, međutim, puno ozbiljnija priča koja se rastvorila naknadno – korisnici su stvorili čitavu novu fiktivnu populaciju baziranu na vlastitim željama, preferencijama i projekcijama i time praktički proizveli jedan od mogućih uzoraka društva budućnosti, te u konačnici – otvorili gomilu nezgodnih etičkih, političkih i društvenih pitanja. Ubrzo nakon toga ista autorica realizirala je i rad *Distributivna pravda* (2001.), koji je korisniku omogućavao da ode još korak dalje i projektira ono što on osobno smatra pravednom raspodjelom društvenih dobara, odnosno “pravednim” i “zdravim” društvom. Iza oba projekta stajao je, osim same umjetnice, čitav multidisciplinarni tim stručnjaka iz društvenih, humanističkih i tehničkih znanosti, a uključivali su i detaljno osmišljen program radionica, predavanja, diskusija i slično.

Nakon trećeg takvog sličnog, ali manje zapaženog rada *Cyborg Web Shop* (2004.), projekti Andreje Kulunčić više uglavnom nemaju fokus ili uporište na webu, nego se razvijaju iz interdisciplinarnog modela djelovanja prvi put postavljene u sklopu projekta *Zatvorena zbilja: Embrio*, radioničkog su i inkluzivnog tipa, ili su pak na tragu njenih ranih intervencija u javni prostor kroz fiktivne oglašivačke i medijske kampanje. Upravo u ovom posljednjem njen slučaj demonstrira kako

spekulativni pristup nije suštinski vezan samo za nove tehnologije. Kampanja *NAMA – 1908 zaposlenika, 15 robnih kuća* (2000.), realizirana putem *city-light* plakata u širem središtu Zagreba, ubacila je u javni prostor neobičan komadić fikcije – dotjerane fotografske portrete prodavačica jednog od najvećih hrvatskih lanaca robnih kuća koji je tada bio pred propašću, a police u prodavaonicama gotovo potpuno prazne. Na plakatima je bio jasno istaknut i logotip robnih kuća *NAMA* i enigmatični slogan *1908 zaposlenika, 15 robnih kuća*, ali radilo se zapravo o savršenoj mimikriji oglašivačke kampanje u kojoj ničim nije bilo naznačeno da je riječ o umjetničkom projektu. Kampanja je imala neviđen medijski odjek i skrenula je pažnju javnosti na tragediju radnica i tvrtke koja je, unatoč svemu, do danas ipak uspjela opstati. Slične kampanje umjetnica je realizirala i u Sloveniji (*Bosanci van! / Bosnians Out!*, 2008.) i Austriji (*Austrians Only*, 2005.). Ova dva projekta ticala su se tretmana potplaćenih i stigmatiziranih ilegalnih imigranata i stranih radnika u slovenskoj, odnosno austrijskoj sredini. *Austrians only* sastojao se od atraktivno dizajniranih novinskih oglasa u kojima se etničkim Austrijancima nudi “poslovna prilika života” – karijera čistača / čistačice uz sramotno nisku plaću i nikakva socijalna prava. Snaga i javni odjek ovih projekata počiva upravo na lukavom preklapanju dviju alternativnih, potpuno suprotstavljenih, obrnutih, “zrcalnih” sadašnjosti. Umjetnica čiji je rad uvijek promatran u kontekstu društvenog angažmana u umjetnosti, pitanja ljudskih prava, socijalne inkluzije i ekskluzije, društvene promjene, itd., svoj glavni instrument, zapravo, nalazi u imaginaciji. No, nije li

sposobnost imaginacije suštinski vezana za svaki od navedenih pojmova, za svaku ideju boljeg, pravednijeg društva?

Niz začudnih i u atmosferi često melankoličnih radova umjetnika **Davida Maljkovića**, počevši od *Scene za novo nasljeđe / Scene for New Heritage* (2004.), *These Days* i *Lost Memories from These Days* nadalje, naizmjenično se dotiču ideja alternativne prošlosti, alternativne sadašnjosti i alternativne budućnosti. U njima Maljković uzima motive lokalne modernističke arhitekture i memorijalne plastike, izmješta ih iz njihovog konteksta i tretira ih kao svojevrzne artefakte davno nestalih ili tek dolazećih civilizacija. Sve u tim radovima je jako kriptično, neuhvatljivo i otvoreno tumačenju, ali prvi dojam koji ostavljaju, prvi osjećaj je neka vrsta nostalgije prema budućnosti. Drugim riječima, Maljkovićevi radovi tjeraju nas da objekte koje promatramo ponovno pokušamo vidjeti na taj način jer oni i jesu nastali u vremenu kada se mislilo da se budućnost još može izumiti. Maljković je opsjednut dizajnom i budućnosti, uostalom, njegov rad *Out of Projection* (2009.) izravno je inspiriran spoznajama o skrivenom i dobro čuvanom istraživačkom centru tvrtke *Peugeot* na čijoj su se stazi testirali eksperimentalni, futuristički prototipovi automobila, od koji mnogi od njih nikad nisu zaživjeli osim kao nevjerovatno stimulativna fikcija, takva koja nas izbacuje iz sigurne pozicije sadašnjeg trenutka – gura nas naprijed i natrag u isto vrijeme.

Mnoge druge aktivnosti na lokalnoj sceni mogu se retrogradno zabilježiti kao bliske spekulativnom pristupu, poput čitavog niza gostovanja i produkcija radova u sklopu različitih izložbi, festivala i drugih

dogaćdanja u organizaciji *Biroa suvremene umjetničke prakse – Kontejner*, ili pak nekoliko projekata dizajnerice **Line Kovačević** kao što su *Set za romantičnu online večeru* i *Future Artefacts*, koji kroz dizajn artefakata rekombiniraju konvencionalne scenarije iz svakodnevice, stvarajući svojevrsan hibrid između prošlosti, sadašnjosti i budućnosti. Današnji spekulativni dizajneri pozvat će se dakako s pravom i na nasljeđe avangardi i neoavangardi dvadesetog stoljeća, modernistički projekt, različite utopističke vizije i projekcije arhitekata, umjetnika i dizajnera u blisku, obično bolju budućnost. Kontekst je, naravno, nesumnjivo drugačiji, uskogrudniji, ciničniji, manje optimističan, u nemogućnosti da zamisli ikakve alternative postojećem stanju stvari, a sam je dizajn unutar njega gotovo isključivo okrenut rješavanju pragmatičnih zahtjeva naručitelja. Upravo se na ovo ne tako davno pokušao osvrnuti *Zgraf 11* (2012.) pod teoretičarskim natuknicama Dejana Kršića i znakovitim naslovom *Danas je jučer bila budućnost*.²⁸ Praksa spekulativnog dizajna, čini se, zasad nema bezrezervni globalni vizionarski žar svojih prethodnika, ali ima, u samoj svojoj jezgri, klicu zamišljanja alternativa, zamišljanja stvarnosti i društava koja su drugačija – bolja ili još gora od ovog. Dizajnerima ona omogućava, štoviše po svojoj spekulativnoj logici prisiljava ih, da sagledaju širu sliku stvari, odnosno da načas vide svoju profesiju u širem kontekstu nego što je to uobičajeno. “Korisnicima” ili “publici” omogućava, pak, da “kušaju” takvu stvarnost prije nego što će je prihvatiti kao svoju, ili s užasom odbaciti.

trajanje i revidir.

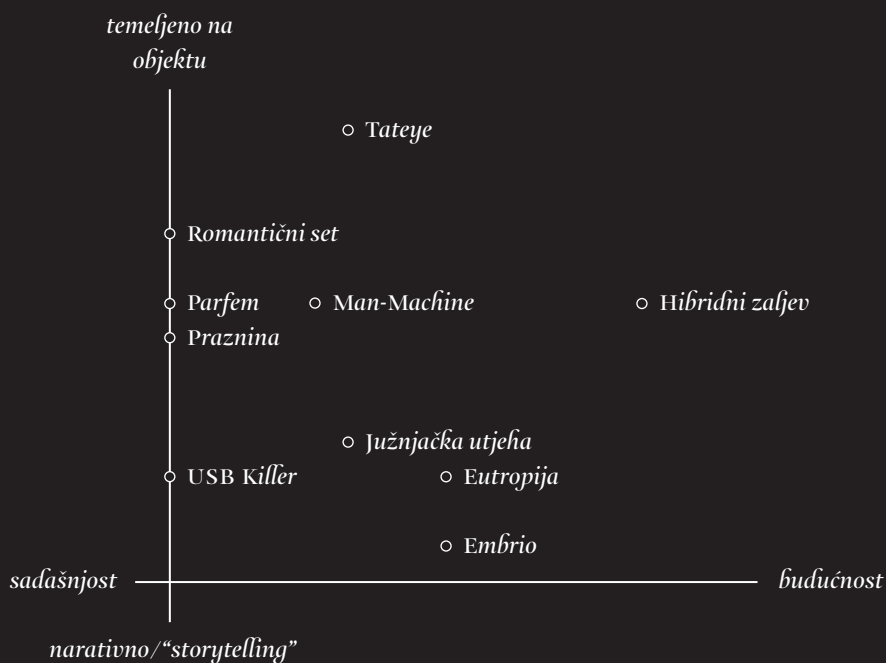
iranjsko
stvo izražavanja.

iti.

u ovom trenutku

le bavi

Mapiranje



slika 6 Vrijeme / materijalizacija, mapiranje.

Ovaj projekt je nastavak istraživanja započetog izložbom *Dizajn fikcija: Eutropija – Uvod u spekulativnu dizajnersku praksu*, koja je održana u galeriji Hrvatskog dizajnerskog društva u svibnju 2015. godine, publiciranog u pripadnoj tiskanoj edukativnoj knjižici *Uvod u spekulativnu dizajnersku praksu – Eutropija: studija slučaja* (u izdanju Hrvatskog dizajnerskog društva i Umjetničke akademije Split),²⁹ koja je ponudila uvod u ovu dizajnersku praksu i sumirala osnovne specifičnosti i karakteristike ovakvog dizajnerskog pristupa te je inicijalno mapirala hrvatsku spekulativnu praksu.

Recentni primjeri spekulativne dizajnerske prakse u hrvatskom su kontekstu rijetki. Također, nije vidljiva ni neka snažna povijesna referenca i kontinuitet ovakve prakse u lokalnom kontekstu. Stoga je cilj ovog projekta bio na jednom mjestu prikazati i kontekstualizirati relevantne suvremene spekulativne radove hrvatskog konteksta koji, iako često sami sebe tako ne nazivaju, spadaju u područje spekulativnog dizajna. Odabrano je osam radova, sljedećih autora i autorica: **Lina Kovačević, Robert Čanak, Anselmo Tumpić, Nikola Bojić, Damir Prizmić, Ivica Mitrović i Oleg Šuran, Nina Bačun i Anders Mellbrat**. Dodatno su uključena dva rada koji nisu inicijalno nominirana kao dizajnerska, ali spadaju u blisku spekulativnu praksu (**Andreja Kulunčić i Silvio Vujičić**).

Zajedničko navedenim radovima je da ne postoji neki specifični ili distinktivni pristup spekulativnoj praksi, već je, zapravo, on refleksija globalnog utjecaja (pristupa i metodologija). Stoga ovu (iako) hrvatsku selekciju vidimo prije svega kao pregled globalnih spekulativnih praksi. Zato su uz radove uključeni i info dijagra-

mi, koji prezentiraju metodološke specifičnosti te specifičnost samog dizajnerskog procesa. U odabranim radovima moguće je iščitati spekulativnost kroz četiri različite razine/komponente: ulaznu disciplinu, specifični pristup (školu), korištene metode i zastupljene teme.

arte.

Assis

Art & Design

Discipline

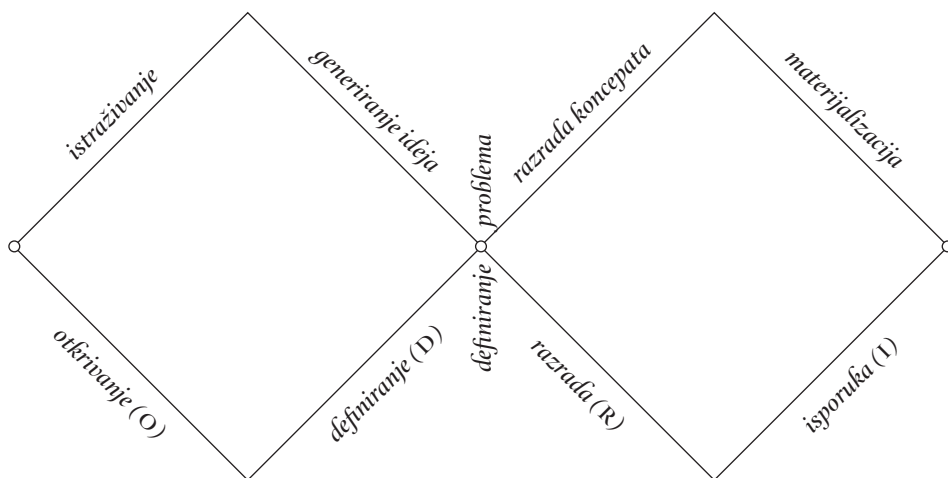
Multidisciplinarnost, tj. preciznije, brisanje granica između tradicionalno definiranih disciplina jedna je od osnovnih značajki spekulativne prakse. Tako i na odabranim radovima možemo, osim kroz spekulativni dizajn, promatrati pristup i kroz druge različite discipline/prakse: kod **Andreje Kulunčić** (*Zatvorena zbilja: Embrio*) iz suvremene umjetničke prakse, kod **Anselma Tumpića** (*Tateye*) iz produkt dizajna i oglašavanja, a kod **Nine Bačun** (*Man-Machine Affairs*) iz interakcije čovjeka i računala (HCI) te dizajna interakcija.

Specifični pristupi / škole

36

Također su vidljivi specifični pristupi različitih škola. Primjerice, kod Nikole Bojića (*Praznina u ulici Felton*) harvardski pristup usmjeren na javnu domenu (društvenu i političku dimenziju). Lina Kovačević (*Set za romantičnu online večeru*) zrcali britanski, tj. londonski, pristup spekulativnoj praksi, koji odlikuje istančana estetika pri stvaranju pripovjedačke atmosfere. Kod Nine Bačun (i Andersa Mellbrata) (*Man-Machine Affairs*) vidljiv je skandinavski pristup,

temeljen na istraživačkom procesu. Mitrović i Šuran (*Južnjačka utjeha*) kroz svoj mediteranski pristup ("s ruba Europe"), distopijskim scenarijima, uobičajenim u spekulativnoj praksi, pristupaju s humanističke pozicije.



slika 7 Spekulativna dizajnerska praksa mapirana kroz tradicionalni dizajnerski proces.

FAZA OTKRIVANJA I DEFINIRANJA: odnosi se na generiranje ideja / koncepta / dizajnerskog prostora, tj. apstraktnih spekulacija, s pripadajućim pristupima. FAZA RAZRADE: odnosi se na razradu koncepta, s pripadajućim alatima, tehnikama, instrumentima, metodama, žanrovima, konceptima. FAZA ISPORUKE: odnosi se na materijalizaciju / ekspliciranje / komunikaciju / prezentiranje u različitim formatima.

Metodologija

Metodološka fleksibilnost i otvorenost, kao jedna od glavnih značajki spekulativne prakse, jasno se iščitava iz odabranih radova. Spekulativna budućnost, kao osnovni pristup spekulativnoj praksi (O), temelj je većine radova koji narativne scenarije koriste kao alate za razradu inicijalnih apstraktnih spekulacija (R), ali i za komunikaciju (u tekstualnom obliku) (I) (*Hibridni zaljev – Iskapanje budućih identiteta*, *Eutropija* i *Južnjačka utjeha*).

Uz spekulativne budućnosti, “kritički dizajn” je, u uskom smislu definicije (kako ga definiraju **Dunne i Raby**), također uobičajen pristup u istraživačkom dijelu dizajnerskog procesa, tj. definiranju dizajnerskog prostora. *Parfem* koristi kritički pristup (O), u kojem se galerijski prostor povezuje sa znanstveno-istraživačkim laboratorijem, naglašavajući važnost partnerstva dizajnera (umjetnika) i znanstvenika. Spekulativni projekti koji uspješno komuniciraju (I) uvijek uključuju organizaciju i provedbu dijaloga između stručnjaka i javnosti kao integralni i neizostavni dio procesa (*Zatvorena zbilja: Embrio*).

Dizajn fikcija je zasigurno najkorišteniji žanr u razvoju spekulativnih koncepta (R). Tako *Eutropija* fiktivni scenarij komunicira u popularnoj formi narativnog fiksijskog videa (I) s pripadnim vizualnim kodom i kostimografijom (I). Sličan pristup (postavljanje scene i razrada pripadne fiksijske kostimografije) vidimo i u *Man-Machine Affairs* (I). *Set za romantičnu online večeru* i *Tateye* spekuliraju o budućim potrošačkim tržištima koristeći “dijegetičke objekte” za materijalizaciju narativa, tj. komuniciranje s ciljem suzbijanja nevjerice o mogućim budućnostima (I). Intervjui, upitnici i rasprava,

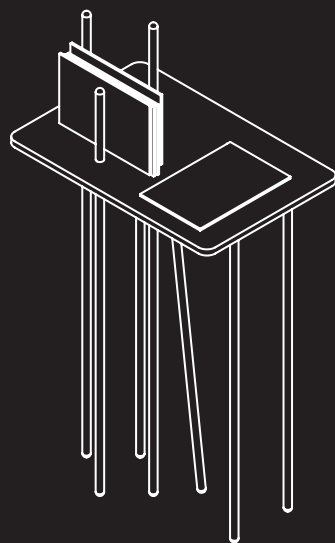
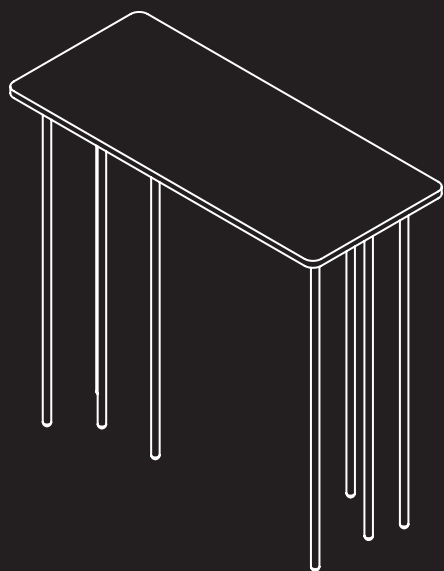
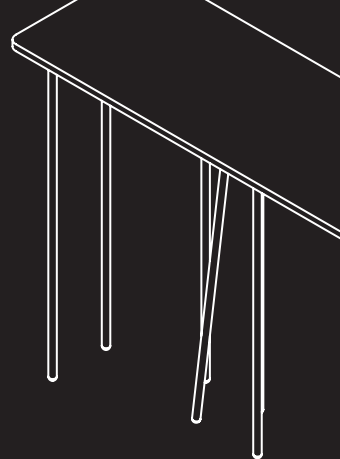
tj. metode društvenih znanosti, pokazuju se kao važni alati u razvoju koncepta (R) i dobivanju povratnih informacija od publike (I) (*Man-Machine Affairs*).

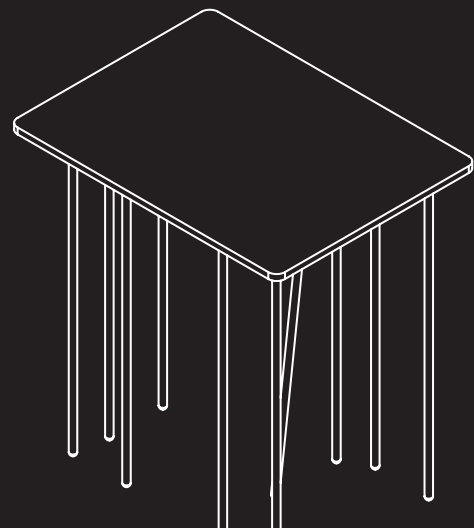
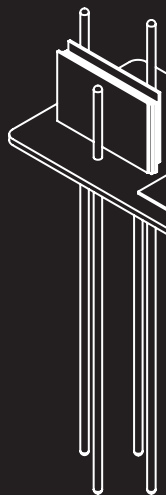
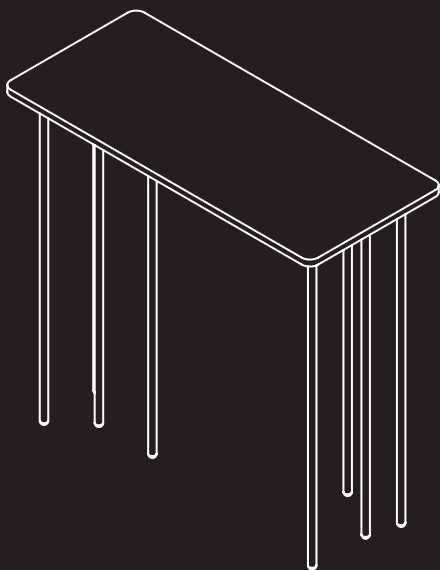
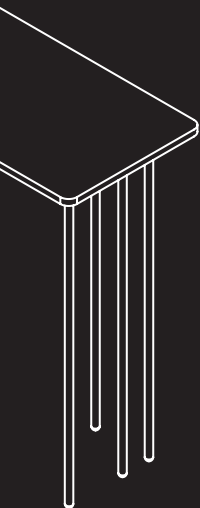
Hibridni zaljev – Iskapanje budućih identiteta koristi koncept arheologije budućnosti za razradu ideje (R), te muzejske artefakte za materijalizaciju (I). S druge strane, *Praznina u ulici Felton* koristi suvremenu umjetničku praksu kao spekulativnu tehniku (R), dok *USB Killer* (kao dio šireg koncepta *Objekti opasnih namjera*), koristeći obrasce pop-kulturalne prakse, kao posebno zanimljiv žanr u spekulativnoj praksi, spekulira o bliskoj budućnosti kroz fenomen urbane legende (R).

37

Teme

Dodatno se u odabranim radovima prepoznaju i neke od glavnih tema kojima se bave spekulativni projekti. Sveprisutnost tehnologije u urbanom okruženju i odnos pojedinca i hibridnog grada propituje *Eutropija*. Biotehnologijama se bave *Zatvorena zbilja: Embrio*, kroz genetički inženjering, te *Parfem*, kroz “uradi sam” pristup. *Set za online romantičnu večeru* i *Tateye* propituju, kroz konzumerističku tehnologiju, granice slobode tržišta budućnosti. Novim ekonomskim modelima i društvenim uređenjima bave se *Eutropija* i *Južnjačka utjeha*. *Južnjačka utjeha* se iz pozicije “s ruba Europe”, udaljene od europskih urbanih i tehnoloških centara, bavi diskurzivnim temama unutar same dizajnerske prakse (tzv. “zadapnjačkom melankolijom”).





1. Set za romantičnu online večeru

bitan taj aspekt

Lina Kovačević, 2011.

- 40 ► Polutanjur, kutni tanjur, biserne slušalice, slušalice
s leptir-mašnom i prekrivač za tipkovnicu/video

...turizmu,
, f

Odjeni svoju najbolju haljinu, uključi
laptop i uživaj u večeri s dragom osobom
koja se nalazi na drugom kraju svijeta.

a pristup je oblikovanj u.

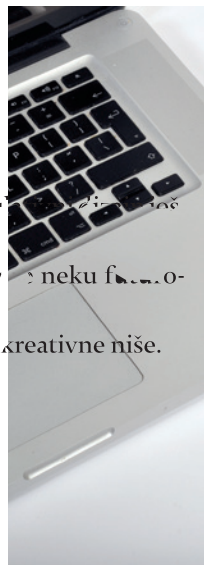
i mo... ineri nlo... živj

od takv
za galei

reproducira...
[▶]

rani rva... jse sselv...
anag... ati da im naprav... neku f... o-
senzibilizira i za tu vrstu kreativne niše.

e su il...



Wlad...



Uloga specijalnog dizajna je vrlo relevantna jer ima velik komunik

41

U mo radu je inovativ

kol

registrirani

stu, ne čači da ne može biti namijenjen i na klijenta već je u blizini bliži

sima i kao takav onira u komunikaciji s obol



Set za romantičnu online večeru sastoji se od polutanjura, kutnog tanjura, bisernih slušalica, slušalica s leptir-mašnom i prekrivača za tipkovnicu (koji je štiti od slučajnog prolijevanja vina) te malog bontonja koji objašnjava kako se tijekom jedne takve večere treba ponašati. Inspiriran **Brechtovim** objektima koji se udaljavaju i vjenčanjem preko *Skypea* iz 2009. koje se istovremeno događalo na aerodromima u Dubaiju i Londonu, komplet i prateći performans dizajnirani su za parove u vezama na daljinu koji bi htjeli svoje *online* susrete učiniti romantičnijim. Projekt se bavi različitim oblicima digitalne komunikacije istražujući fetiš u virtualnom krajobrazu koji predstavljaju kritičke artefakte u medijskom prostoru u kojem živimo. Projekt je rezultat istraživanja na poslijediplomskom studiju u *St. Martin's School of Art* u Londonu. Artefakti dizajnirani kao "stvarni" proizvodi suptilne estetike, predmeti želja, u funkciji su "dijegetskih objekata" koji su u svakodnevnoj uporabi u spekulativnim projektima gdje stvaraju posebnu atmosferu u komunikaciji i prezentaciji spekulativnih scenarija.

2. Hibridni zaljev – Iskapanje budućih identiteta

42 Robert Čanak, 2014.

► Hibridna nargila (s filterom), arheološki blok, muzejska legenda/fotografija artefakta ► GLAVNI MENTOR: Paolo Cardini, docent na magistarskom studiju dizajna, *Virginia Commonwealth University u Kataru*; KOMENTOR: Tammi Moe, voditelj digitalne zbirke i arhivske knjižnice; KOMENTOR: Richard Lombard, docent i kustos na magistarskom studiju dizajna, *Virginia Commonwealth University u Kataru*; ILUSTRACIJE KNJIŽICE: Andrija Mudnić

Zbog ubrzanog razvoja, ratova, pohlepe i općenite prekomjerne potrošnje, na Zemlji su iscrpljene rezerve fosilnog goriva i većina izvora energije. Države Perzijskog zaljeva ponudile su napraviti prvi pilotski, umjetni planet. Ubrzo zbog gravitacijske neravnoteže koju je prouzročio novi planet, naš planet naglo pogađaju snažne prirodne katastrofe (potresi, plimni valovi). Međutim, oni koji su ostali na Zemlji, grupirani u raznorazna plemena, kako lokalno stanovništvo tako i doseljenici, započinju nomadsko-sakupljački način života, služeći se svime što im padne pod ruku. Naposljetku se, ako žele preživjeti, moraju "spojiti", tj. dijeliti, koristiti, razmjenjivati svoja znanja, alate, kulture i jezike – tako se rađa nova hibridna civilizacija.

Nakon brojnih stoljeća, na Zemlju se spušta skupina znanstvenika s pilotskog planeta. Oni nailaze na nešto fascinantno – pronalaze zanimljive artefakte koji dovode do novih zaključaka o davnoj civilizaciji koja je nekada nastanjivala Zemlju.

afički di...er. Go
2009...e se...adur i upisuje magister
...ž...Virginia Commonwealth 'Mae



prototipi) – funkcionalni u nekom
om svijetu, a opet de...
osobnoj razini možemo
u.

kapotencija
re...
locati sa...
ojeći ne-

Mi im... ga spe... og diza-
na važ... vana... prostor
du... mogu... voljava
dine
is
pot... znim... li-
tiki... trima popu... a, 43
itd. Dakle... u
ficc... nove mogućnosti, a i
“sigu... koje
tano... irati i...
nove id... ije i de

Služeći se dizajnerskom fikcijom, autor se bavi hibridnom kulturom i suživotom različitih kultura Perzijskog zaljeva. Dizajnirajući hibridne objekte iz budućnosti koji nastaju nakon razaranja planeta Zemlje, odnosno nakon novog početka i potpune hibridizacije kultura, posebice kroz njihovu arheologiju, projekt se zapravo bavi današnjim identitetom Perzijskog zaljeva. Autor koristi koncept buduće arheologije i muzejskih eksponata kako bi materijalizirao i komunicirao spekulativne scenarije. Projekt je razrađen kao magistarski rad na sveučilištu *Virginia Commonwealth University* u Kataru.

ko... altantsk

3. Tateye

Anselmo Tumpić, 2010.

- 44 ► Naočale na postamentu (pleksiglas kutija)/oglašivačka fotografija ► FOTOGRAFIJA: Robert Sošić

Tateye je prototip naočala s dva ugrađena lasera koji na mrežnicu oka tetoviraju sliku po izboru. Na taj način kupci mogu svoje omiljene simbole vidjeti uvijek i posvuda. Mogu se odabrati razni jednostavni oblici (vizualni dizajn), ovisno o željama potrošača.



Tateye je dio niza ironijskih, spekulativnih prototipova. Proizveden kao stvarni, funkcionalni proizvod, čak i da jest tehnički izvediv, *Tateye* bi kršio pravne propise o zaštiti zdravlja potrošača i osobnim slobodama. Dizajniranjem funkcionalnog proizvoda autor razmatra moguća buduća potrošačka tržišta. Izrada prototipa za fiktivne objekte jedan je od uobičajenih načina materijalizacije koncepta i narativa spekulativnog dizajna. Utjelovljivanje spekulativnih scenarija osobito je važno kada se kod publike želi izazvati suzbijanje nevjericе o mogućim budućnostima.

4. Praznina u ulici Felton

Nikola Bojić, 2014.

46 ► 3D print presvučen 24-karatnim zlatom (pleksiglas kutija)/video, ispis mape

Je li moguće zakoračiti u potpunu informacijsku izolaciju bez da se značajno udaljimo iz svakodnevnog okruženja? Gdje je točno granica između izolacije i romantizirane samoće? Postoji li danas išta prestižnije od prostora u koji se lako i brzo možemo sakriti od svojih kaotičnih, umreženih života?



veno



Nikola

ner i po ničar umjetno-

to... na di



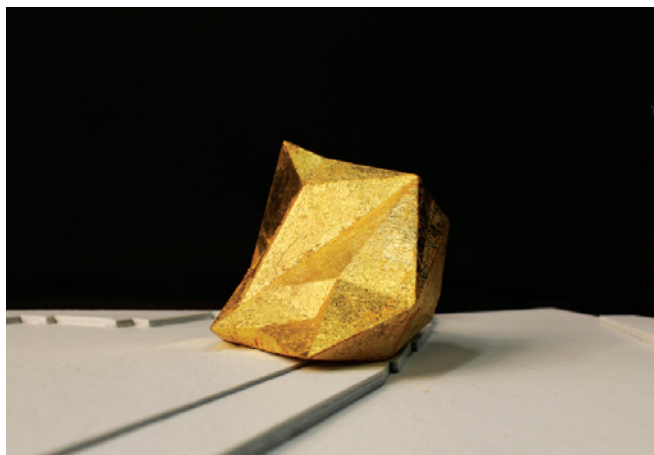
Većina moji

no dizajnerski



m koji

od šalice
na sv



Namjera projekta bila je digitalno skenirati i modelirati prostor bez bežičnog signala pronađen u ulici Felton u Cambridgeu (MA). Budući da se ova ulica nalazi između sveučilišta *Harvard* i *MIT*-a, projekt nas uvođi u problematiku informacijske praznine smještene u samom srcu tehnološki razvijenog urbanog sustava. Koristeći dizajnersko istraživanje i suvremenu umjetničku praksu kao alate spekulativnog mišljenja, projekt nas suočava s mogućim scenarijima naše urbane i tehnološke budućnosti. Nakon mapiranja pojedinih točaka u kojima se signal gubi, izrađen je digitalni trodimenzionalni model informacijske praznine koji je potom otisnut kao fizički objekt naposljetku presvučen 24-karatnim zlatom. Finalni proizvod je model praznine, odnosno “zlatni relik” naše neposredne budućnosti.

47

zem istr

Tronog

narat

Moze da se i to

no

5. USB Killer

opiti

na 1.5. a Cente

Nikola Bojić i Damir Prizmić, 2016.

48 ► Prilagođeni USB *flash drive* na postamentu (pleksiglas kutija)
/ screenshot (internet) ► FOTOGRAFIJE: Damir Prizmić

Pročitao sam članak o tome kako je neki tip u podzemnoj željeznici nekom drugom tipu iz džepa izvadio USB *flash drive*. Na USB-u je pisalo "128". Došao je kući, uključio USB i napola spržio računalo. Na taj isti USB napisao je "129" i sada ga drži u vanjskom džepu svoje torbe...

na uju na ve



ontekstima. sa, sa

kuća zabava

om se iz

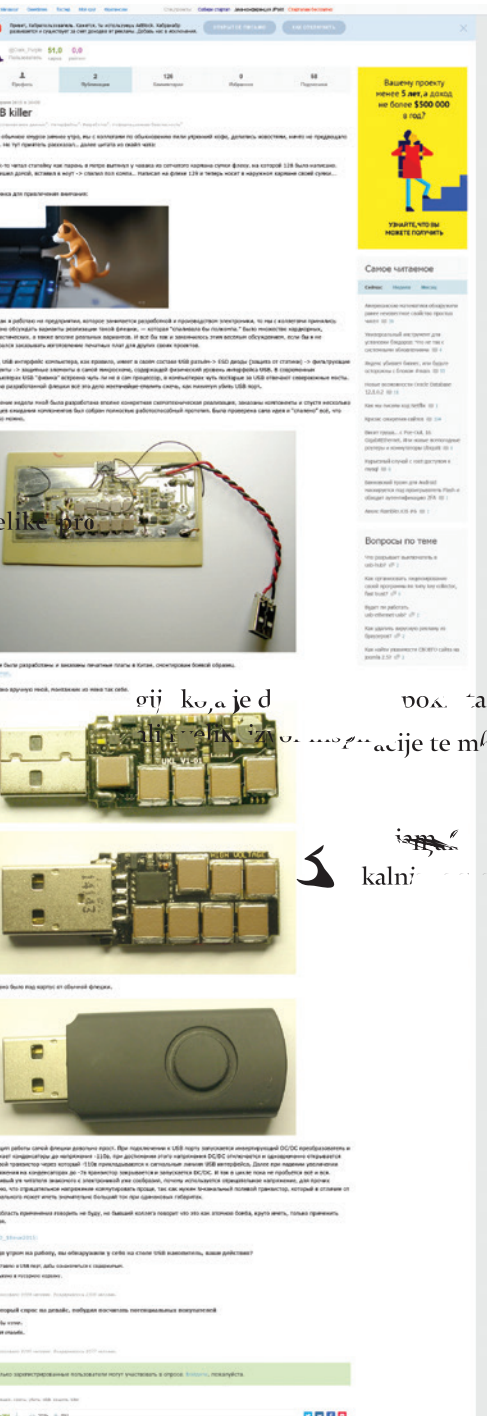
guran da, - a s koj

Možda će u budućn

moгуće žir

jeloku, 2
dizajn

Nisam si



Nakon što je neko vrijeme kružila internetom, priča o USB *flash driveu* koji može spržiti hardver računala potaknula je realizaciju jednog od najgorih USB scenarija. Ruski haker **Dark Purple** dizajnirao je naizgled standardni *flash drive* koji pri spajanju prži USB kontroler i matičnu ploču računala. Iako izvorni nacrt USB killer-a nije *open source*, priča se ubrzo proširila internetom. Ovaj USB killer unaprijeđena je verzija izvornog projekta. Proizašavši iz izložbe *Objekti opasnih namjera**, polazište projekta nije *open source* shema, već polufikcionalni narativ koji se nekontrolirano širi internetom. Nadovezujući se na prirodu urbanih legendi, rad spekulira o bliskoj budućnosti u kojoj *open source* i autorstvo ostaju zaključani unutar rigidnih pravnih regulativa, a umrežena kolektivna fikcija postaje jedini slobodni oblik dizajnerskog stvaranja, bez obzira na opasnosti i moguće ishode.

49

kalni: ... pitijanjem ("tiltan, em ,

estiraju. o vom "221

*Damir Prizmić, Nikola Bojić, *Objekti opasnih namjera, Galerija Hrvatskog dizajnerskog društva, Zagreb, 2016.*

6. Eutropija

box, cig

Ivica Mitrović i Oleg Šuran, 2014.

- 50 ► Kutija s uzorcima, kutija za cigarete, mobilni uređaj (prototip), akreditacija/video
► REŽIJA I MONTAŽA: Glorija Lizde; KAMERA: Andrea Kaštelan; ZVUK: Marko Jukić;
GLUMCI: Oleg Šuran, Matko Elezović, Nikola Marangunić, Maja Petrić, Mario Raguž,
Ivana Kevo, Ivica Mitrović, Nikša Vukša; VFX: Jakov Šuran; KOSTIMOGRAFIJA: Margita Videtić,
Katarina Bilan; DIZAJN OBJEKATA: Oleg Šuran, Ivica Mitrović; TEMELJEN NA: Čekingrad
(Check-In City) (Oleg Šuran, Nera Nejašmić, Jernej Kejžar/Nelly Ben Hayoun/Ivica Mitrović,
Interakcije, Umjetnička akademija u Splitu, 2011.); PRODUKCIJA: UrbanIxD (EU FP7 FET)

Eutropija je mediteranska država-grad koja već više od trideset godina živi u potpunoj materijalnoj sigurnosti i društvenom blagostanju. U doba globalne recesije u 21. stoljeću gradske su vlasti potpisale ugovor s međunarodnim konzorcijem o trgovini informacijama koje generira grad. Grad je razvio najmoderniju infrastrukturu za prikupljanje podataka koje generiraju njegovi građani (od stanova u privatnom vlasništvu, javnih ustanova, prostora za zabavu i odmor do javnih gradskih prostora). Građani dobrovoljno surađuju kako bi zajamčili stalni protok informacija.

Novom ekonomijom temeljenom na podacima, odnosno njihovim izvozom, grad je osigurao neovisnost i blagostanje za sve svoje stanovnike. Ovo je grad u kojem nema nezaposlenih, grad u kojemu rad postaje dokolicom.

U Eutropiji, konzumerističkoj oazi blagostanja, privatnost je ideološka zabluda.





51

unić, M Petrić, M et al.

U razvijanju spekulativnog koncepta koristi se dizajnerska fikcija kao žanr te video i film kao komunikacijsko sredstvo. Video prati jednog građanina i prikazuje na koji način grad Eutropija utječe na njega i njegov svakodnevni život. Naglašavanjem banalnih trenutaka svakodnevnice teži se postizanju uvjerljivosti i imerzivnosti. Objekti korišteni u videu nisu samo scenografija osmišljena za snimanje videa, nego se radi o dizajnerskim proizvodima ili spekulativnim objektima koji doprinose uvjerljivosti te potiču na raspravu. Posebna je pažnja posvećena vizualnom identitetu grada i načinu odijevanja protagonista koji je usklađen s pretpostavljenom estetikom bliske budućnosti.



nd entertainment facilities

BASF

grad

ra i to s in

le ar

f



100

7. Južnjačka utjeha

Ivica Mitrović i Oleg Šuran, 2016.

52 ► Uređaj, bilježnica, izvješće, dokumentarne fotografije ► FOTOGRAFIJE: Darko Škrobonja; KOSTIMOGRAFIJA: Linda Turković i Mia Miletić; GLUMAC: Bruno Bartulović; DIZAJN OBJEKTA: Oleg Šuran, Ivica Mitrović; KONZULTACIJE: Radio klub *Marjan* (Zoran Mikulka)

Grčka kriza deset godina kasnije uzrokuje slom mediteranskih ekonomija na jugu Europe. Osim toga, velika izbjeglička kriza dovodi do kolapsa cijele Europske unije. Jedine preostale ekonomije koje funkcioniraju nalaze se na sjeveru Europe (Nordijska unija). U novonastalim okolnostima, masovni turizam više ne postoji, još samo "sjevernjaci" putuju na jug i biraju isključivo autentične turističke lokacije.

Priliv imigranata na istočni Mediteran značajno mijenja lokalnu kulturu i identitet. U cilju privlačenja turista sa sjevera Europe i dokazivanja autentičnosti lokacije, lokalna uprava i stanovništvo manipuliraju korisničkim generiranim podacima. Digitalne društvene platforme i pripadni sustavi ocjenjivanja, koncepti prvog dijela 21. stoljeća, više ne predstavljaju pouzdane alate za procjenu. Nordijska unija se u potpunosti ponovo okreće znanstvenom dogmatizmu, odbacujući sve informacije neutemeljene u strogim znanstvenim činjenicama. Unija angažira licenciranu tvrtku DOGMA koja koristi isključivo stroge pozitivističke znanstvene metode 20. stoljeća i jedinu pouzdanu komunikaciju, analogne radio valove, u cilju analize potencijalnih turističkih destinacija na jugu. Preporučene destinacije bivaju otvorene za građane Unije.

s ka Spe kulazajnerks a, . . . ma
pripadajim alon
m u dija gram u). ZA L
entism, an an so all of cor of the pre it da tu





OP
oat scid-A#-pola
stina. of re ty t ch cor

60. 14



Južnjačka utjeha bavi se diskrepancijom sjevera i juga suvremene Europe. U novim društveno-političkim i ekonomskim okolnostima bliske budućnosti na sjeveru se javljaju neo-modernističke tendencije, u kojima znanstveni pozitivizam i tehnološka objektivnost postaju nositelji dominantne ideologije. Distopijskim scenarijima, uobičajenim u spekulativnoj praksi, u skladu s “mediteranskim” pristupom, pristupa se s humanističke pozicije. Naime, unatoč uznemirujućim scenarijima budućnosti, “utjeha” je da će ljudska zajednica (kroz *bottom-up* aktivnosti) uvijek naći načina *hakirati* i prilagoditi nametnute sustave svojim potrebama i načinu života.

8. Man-Machine Affairs

in sata

Nina Bačun i Anders Mellbrat, 2011.

- 54 ► Memorandumi i koverti, prototip sata, navlaka za jastuk i oči, prsten / video
► MENTORI: Ronald Jones, Robert Brečević, Rahuk Sen, Jenny Althoff, Nikola Radeljko; Završna izložba na Sveučilištu Konstfack 2011., Stockholm

reda nja, :e

Dragi posjetitelji,

Htjeli bismo Vam omogućiti jedinstvenu priliku upoznavanja s našim konzultantima za odnose čovjeka i stroja. Možete sami odabrati s kojim konzultatom želite razgovarati ili ćete dobiti sljedećeg slobodnog konzultantom.

Konzultacije traju oko 15 minuta, a sastoje se od niza pitanja koja postavlja konzultant te kratkog razgovora o tim pitanjima. Po završetku konzultacija, poslat će se izjava s tekstom koji treba pročitati ili s akcijom koju treba poduzeti. Posjetitelj ima pravo napustiti konzultacije u bilo kojem trenutku.

Unaprijed zahvaljujemo,
Konzultanti Man-Machine Affairs



u tome. Izvanredni strojevi

ativni i za

u ovom konzultiranju



lik 'sp re... proved , , 50,

prost 'ma.svara , ostor za t... ,

rži plativost sion jedi ,

Man-Machine Affairs propitkuje postojeću tehnologiju, njezin utjecaj na pojedinca i društvo te vezu čovjeka i stroja prikupljanjem priča i iskustava putem intervjua, razgovora i upitnika te praktičnih studija slučaja. Daljnje istraživanje se provodilo zajedničkim stvaranjem fiktivnih scenarija uz pomoć dizajniranih objekata ("predmeta razgovora"). Istraživačke metode društvenih znanosti (intervjui, upitnici, rasprave) koriste se kao sredstva spekulativnog pristupa za prikupljanje povratnih informacija od korisnika o mogućim budućim scenarijima. Kako bi proširili platformu za raspravu, autori se također služe metodama preuzetim iz kazališnog svijeta – postavljaju pseudo-ured za konzultiranje koji zapravo služi kao paravan za prikupljanje informacija.

9. Zatvorena zbilja: Embrio

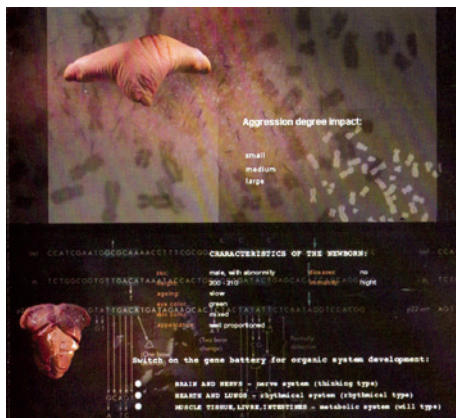
Andreja Kulunčić, 1999.–2000.

- 56 ► Video/fotografije diskusije, grafikoni; <http://embryo.inet.hr>
► U KOAUTORSTVU SA: Gabrijela Sabol (sociologinja)/Matija Pužar (programer)/Trudy Lane (dizajnerica)/Ivo Martinović (fotograf)

Embrio je interaktivna, virtualna platforma u kojoj dva korisnika, birajući između raznih genetski zadanih osobina, kreiraju virtualne embrije, odnosno svoje virtualne potomke. Kreirani embriji su prikazani u “galeriji embrija”.

change. Rath

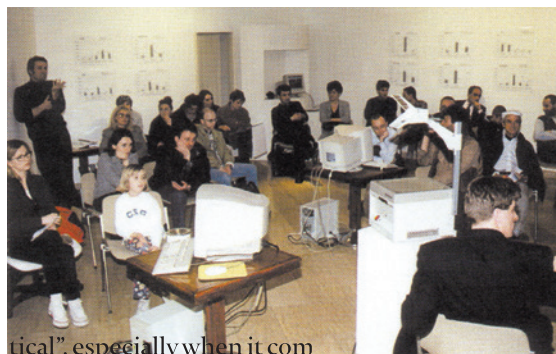
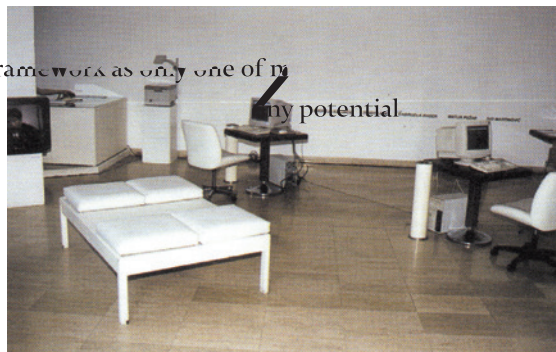
Zamislite svoje potomke i oživite ih u Embriju!



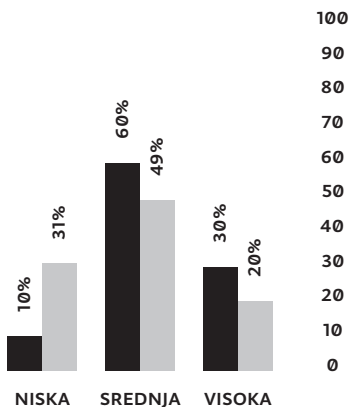
network art, which work as
networks

“finish” over the course of the pre-ta-

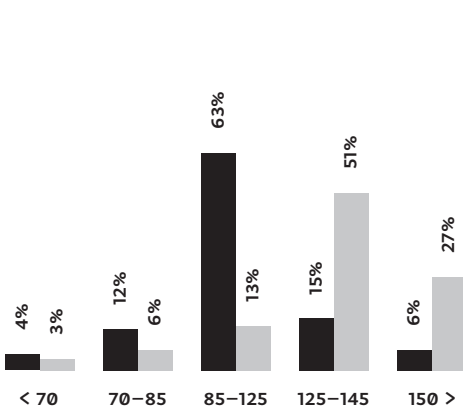
Embrio se bavio biotehnologijom kao jednim od danas najnaprednijih tehnoloških područja (još 1998. godine). U drugoj fazi projekta društvo sačinjeno od virtualnih ljudi, koje stvaraju korisnici interneta, uspoređeno je s građanima "stvarnog" društva. Svi korisnici interneta koji su željeli sudjelovati u projektu bili su pozvani pridružiti se popisu korisničkih adresa, raspravljati o aktualnim pitanjima vezanim uz genetski inženjering i kloniranje, komentirati predstavljene ideje, itd. Organizirano je i niz predstavljanja i rasprava s poznatim hrvatskim znanstvenicima iz društvenih i prirodoslovnih polja i širom javnošću. Osim večeri posvećenih razgovorima, u galeriji je također bio omogućen "slobodni termin" za sve zainteresirane za ovu temu. Posjetitelji su mogli organizirati svoje prezentacije, razgovore, rasprave ili radionice. Iako nikada nije imenovan spekulativnim dizajnom, projekt je pokazao velik potencijal spekulativnog pristupa u poticanju i facilitiranju dijaloga stručnjaka i javnosti o implikacijama mogućeg tehnološkog napretka.



agresivnost



inteligencija



■ stvarno društvo

■ društvo stvoreno od strane korisnika

10. Parfem

Silvio Vujičić, 2006.

- 58 ► 4 bočice s parfemima/fotografije procesa ► SURADNICA: Ivona Jasprica;
FOTOGRAFIJE: Kontejner.org; PRODUKCIJA: DIY.ART.LAB / Kontejner.org;
IZLAGANO DO SADA: *Everything I like is either illegal, immoral or doesn't
yet exist*, Francuski paviljon, Zagreb (2015), Device art, RX Gallery, San Francisco, SAD
(2006.), Device Art 2.006, Galerija Miroslav Kraljević, Zagreb (2006.)
ik

“... i ja volim sve što teče: rijeke, kanalizaciju, lavu, spremu, krv, žuč, riječi, rečenice. Volim embrionalnu tekućinu kada teče iz posteljice. Volim bubrege s bolnim kamencima, šljunkom i svim ostalim; volim mokraću koja se vrelo izlijeva, i triper koji se beskrajno cijedi. Volim riječi histerije i rečenice koje teku poput dizenterije i odražavaju bolesne slike duše; volim velike rijeke poput Amazone i Orinoka, gdje bezumni ljudi poput Moravagine plove kroz snove i legende o otvorenom čamcu i utapaju se u slijepoj delti rijeke. Volim sve što teče, čak i menstrualni tok koji odnosi sjeme, neplodno. Volim zapise koji teku, bili oni hijeratski, ezoterični, perverzni, polimorfni ili unilateralni. Volim sve što teče, sve što u sebi ima vrijeme i nastajanje, sve što nas vraća u početak, gdje nikada nema kraja: gorljivost proroka, opscenost koja je ekstaza, mudrost fanatika, svećenika s beskrajinim litanijama, prostačke riječi kurve, pljuvačku koja pluta kanalima, mlijeko iz ženske sise i gorki med koji se izlijeva iz maternice, sve što teče, topi se, rastapa i razilazi, svu sluz i prljavštinu što se tekući pročišćava, tako da se gubi trag izvora i stvara veliki krug prema smrti i raspadanju.”

[Franc. *parfum*, iz tal. *parfumare*, lat. *per* → kroz, lat. *fumus* → dim, značenje “dimiti kroz”]



(Henry Miller, *Rakova obratnica*)

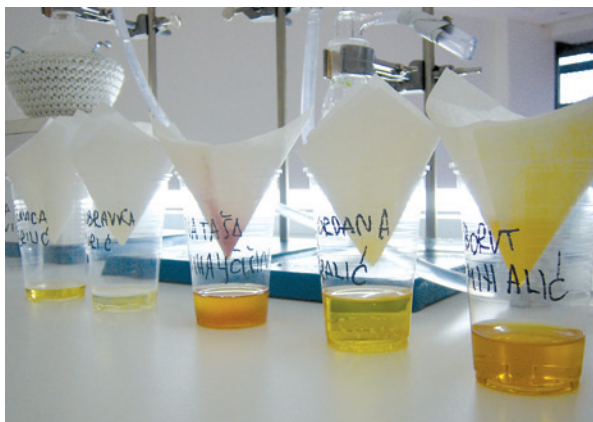
tima. Ilički je direktor mo



59

pojedini umjetnici, koje su postavili u
kao umjetničko djelo, koje je d

Autor prostor galerije pretvara u laboratorij u kojemu pomoću laboratorijske opreme proizvodi parfeme iz ljudskih izlučina. Posjetitelji mogu "ostaviti" izlučinu (znoj, spermu, urin, fekalije, menstrualnu krv, mlijeko, itd.) od koje će se napraviti parfem. Posjetitelj dobiva jedan uzorak, a drugi se zadržava u spremištu parfema. Parfem se naziva po osobi koja je donirala izlučinu te njezinoj vrsti. Proizvod se može koristiti. Suradnja dizajnera (umjetnika) i znanstvenika, ulazak dizajnera (umjetnika) u laboratorij te partnerstvo u istraživanju jedne su od glavnih osobina spekulativnog pristupa.



U sistemima ...jenih društava

e rađa ...nači, ne u Hrv

Intervjui: praksa

1. **Gdje biste smjestili svoj rad u kontekstu suvremene dizajnerske i umjetničke prakse?**
2. **Koja je današnja uloga spekulativnog (kritičkog) pristupa dizajnu (i umjetnosti) i koliko je on važan u vašem radu?**
3. **Može li se od ovakvog rada živjeti?**

Lina Kovačević

Lina Kovačević je dizajnerica i umjetnica koja radi u novim medijima, slikama i objektima. Diplomirala je na *Studiju dizajna u Zagrebu* i magistrirala na *Central St.Martins School of Art and Design* u Londonu. Njen rad je često opisivao kao subverzivan, kritičan, ali i duhovit s poetskom crtom na individualnoj i kolektivnoj razini.

1 Svoj recentan rad bih smjestila bliže umjetničkom kontekstu u smislu da se bavi određenom fenomenologijom. Iako ga vidim bliže umjetničkom kontekstu, ne znači da ne može biti namijenjen i za klijenta, već je u briefu bliži futurizmu, predviđanjima i, kao takav, funkcionira u komunikaciji s okolinom.

2 Uloga spekulativnog dizajna je vrlo relevantna jer ima velik komunikacijski potencijal, tj. može ukazivati na određene problematike i samim time odrediti smjer kretanja razvoja buduće produkcije. U mojem radu je izrazito bitan taj aspekt spekulativnog diskursa, bilo dizajnerskog ili umjetničkog i njime sam se inspirirala još za vrijeme postdiplomskog studija u Londonu. Može reći da se radi o scenarijskom pristupu oblikovanju.

3 Koliko sam upoznata s praksama u inozemstvu, dizajneri mogu živjeti od takve vrste rada jer produciraju radove za galerije te su im za to plaćeni honorari, a njihov se rad također prodaje u galerijskom kontekstu. To su male, ograničene naklade koje se distribuiraju isključivo preko mreže galerija. U Hrvatskoj takva galerijska praksa još nije uspostavljena. Također, drže predavanja ili prezentacije koji su također u većini slučajeva honorirani. U Hrvatskoj se spekulativni dizajn još ne honorira, u smislu da će vas neka tvrtka angažirati da im napravite neku futurološku studiju slučaja, no nadam se da će se senzibilizirati za tu vrstu kreativne niše.

Robert Čanak

62

Robert Čanak je grafički dizajner. Godine 2009. se seli u Katar i upisuje magisterij na Sveučilištu Virginia Commonwealth (Magistar dizajna) gdje razvija interes za rubna područja u dizajnu. Nakon studija usmjerava se na dizajn menadžment i radi u *Zakladi Qatar* kao voditelj grafičkog dizajna.

1 Moj rad u sklopu magisterija na *VCUQ* je bio uvelike inspiriran serijom predavanja "Crossing Boundaries", zatim radi-
onicom Fione Raby, a kasnije predavanjima Brucea Sterlinga koji su mi proširili apetit za istraživanja rubnih područja u dizajnu. Kao dijete roditelja iz dviju različitih zemalja, zapravo sam cijeli život nesvjesno bio izložen hibridima, bilo kroz hranu, jezik, običaje, itd. pa sam, vjerojatno posve prirodno, osjetio privlačnost takvih ideja.

■ ■

ing

2 Mislim da je uloga spekulativnog dizajna važna jer otvara zanimljiv prostor između realnog i nemogućeg i dozvoljava uvid u budućnost prije nego se ona desi. Također nudi rješenja koja smo sve manje sposobni konceptualizirati jer nam je kreativni potencijal ograničen raznim diktatima politike i društva te parametrima poput budžeta, tehnološke izvedivosti, itd. Dakle, taj skok u fikciju otvara totalno nove mogućnosti, a i "sigurne zone" unutar kojih se može neometano eksperimentirati i, naravno, generirati nove ideje, diskusije i debate.

Što se tiče moga projekta, ideje koje sam htio komunicirati su potencijalno politički osjetljive, tako da sam koristeći (dizajn) fikciju i smještajući priču u budućnost dobio hipotetski scenario iz kojeg se mogu izvući paralele sa sadašnjošću. Zanimljiv mi je moment koji se zapravo slučajno desio u projektu: priča je zapravo naša potencijalna budućnost, ali je čitamo iz perspektive nečije prošlosti i ovisimo o njihovoj interpretaciji te prošlosti. Hibridni predmeti koje sam dizajnirao postaju gotovo taktične fusnote narativu (tzv. diegetski prototipi) – funkcionalni u nekom fiktivnom svijetu, a opet dovoljno prepoznatljivi da se na osobnoj razini možemo poistovjetiti s njima.

3 Čini mi se da potencijal leži u tome što teoretski možemo predvidjeti događaje i utjecati na njih, tj. izbjeći neželjene scenarije i slično. Nisam siguran koliko se to može samostalno kroz ovu disciplinu, ali ako je ona dio nekog većeg projekta koji bi koristio tu disciplinu u konzultantskom smislu – možda.

Anselmo Tumpić

Anselmo Tumpić je radio za *Fabricu* (centar za istraživanje komunikacije *Benettona*) te *BBDO* i *Saatchi & Saatchi* u Milanu. Suvlasnik je studija *DOTA*. Njegova područja rada i interesa su umjetnost, dizajn i oglašavanje. Predmeti koje stvara su između dizajna i umjetnosti, s njima želi stvoriti nove i propitkivati potrebe potrošača (kroz prototipe ili umjetničke proizvode).

1 Seriju radova iz projekta pod nazivom *Prototipovi*, kojem pripada i *Tateye* smještam u prostoru između umjetnosti i dizajna, iako ih ja intimno više doživljavam kao umjetničke predmete koji koriste dizajnerske kodove kako bi izrazio svoja stajališta o širem društvenom kontekstu. Predmeti projekta *Prototipovi* zamišljeni su za jedno hipotetsko “hiperkapitalističko” društvo u kojem vlada beskrupolozna ekonomija i u kojoj ti predmeti bez milosti vrše svoju funkciju, ma kakva ona bila, zadovoljavajući bilo koji zahtjev potrošača. *Tataye* se u jednoj određenoj mjeri ironično postavlja prema dizajnu, čovjeku i društvu. Budući da je funkcionalnost osnova dizajna, a predmetu kao šta je *Tateye* funkcionalnost nedostaje ili nadilazi prihvatljivost zaštite zdravlja korisnika, on funkcionira kao umjetnički predmet.

2 Sam naziv serije mojih radova – “Prototipovi” – govori nam da se radi još uvijek o začecima nekih mogućih proizvoda i predmeta koji to još nisu. *Prototipovima* ovog projekta testiramo proizvod, spekuliramo o njegovoj funkciji i posljedicama koje bi on ostavio na čovjeka i društvo općenito. Dok s jedne strane dizajn ovog predmeta zavodi promatrača svojim izgledom, s druge strane njegova ga funkcija plaši. Iako znamo da u današnjem društvu postoje pravila koja bi nas morala štititi od ovakvih predmeta, moj pokušaj je da razmislimo je li šteta što taj predmet nije upotrebljiv i štite li nas zaista ta pravila. *Prototipovi* ovog umjetničkog projekta zapravo testiraju nas i društvo te mi postajemo “prototipovi”.

Kako bi se osmislili ovakvi predmeti najprije se mora osmisliti i dizajnirati društveni poredak u kojemu bi oni egzistirali, a tek nakon toga se može krenuti u samo osmišljavanje i dizajniranje predmeta. Ovakvim pristupom mi odlazimo nekoliko koraka unaprijed, u “avangardu” u vojničkom smislu te riječi, pošto se ovaj termin u početku upotrebljavao za bilo koju vojnu jedinicu koja se nalazila ispred glavnine vlastitih redova (avantgarde, avant = ispred, garde = straža; znači, predstraža, prethodnica). Zamišljajući i teoretizirajući ovakve predmete, mi prolazimo intelektualno opasne puteve koje u stvarnosti neće trebati, ako to nije svrsishodno, više prolaziti.

3 Kao šta smo prije rekli, radovi iz ovog projekta nalaze se na granici između umjetnosti i dizajna. Na granicama se inače nalazi ničija zemlja, ako koristimo taj izraz opet kao vojnički termin. “Ničija zemlja” je teren koji se nalazi između rovova ili utvrđenih položaja dviju suprotstavljenih vojski, terenu bez prirodnog zaklona koji nijedna strana ne želi trajno zaposjesti jer time svoje ljudstvo ostavlja nezaštićeno. Shvatit ćemo da je na takvom terenu vrlo teško zaradivati. Naravno, danas je sve prihvatljivije prožimanje raznih disciplina, stvaranje novih hibridnih oblika izražavanja, a moj je cilj i nada da će se u budućnosti te granice sve više kršiti. Moj osobni “background” isprepleten je raznim iskustvima iz svijeta dizajna, oglašavanja i umjetnosti.

Nikola Bojić

Nikola Bojić je dizajner i povjesničar umjetnosti. Fokusiran je na dizajn u javnoj domeni i problematiku interakcija između ljudi, objekata i prostora. Dizajn shvaća kao polje istraživanja, edukacije i društveno-političke kritike.

65

1 Većina mojih radova bavi se problematikom odnosa ljudi, objekata i prostora. To često podrazumijeva specifično dizajnersko istraživanje, a produkti koji pri tome nastaju procesualne su prirode, neočekivanih ishoda i imaju prvenstveno narativnu vrijednost. Pragmatični dizajn – industrijski, arhitektonski ili urbani, koristim kao podlogu za intervenciju, zanima me transformacija, deformacija, mutacija, ne u oblikovno-formalnom smislu, već u smislu koji nas tjera (ili barem mene osobno) na razmišljanje o postojećim realitetima na nov način. Zanima me političnost objekata i prostora, pojam nadzora, kontrole i društvene produkcije koji su u nas usađeni odgojem i školovanjem (koje je također pažljivo dizajnirano), ali i samim dizajnom koji nas okružuje na svim razinama, a koji većinom niti ne primjećujemo – od šalice na stolu, preko sučelja mobitela, do čitavog grada. Moj rad je definitivno između ova dva polja koja navodite, no uvijek je fleksibilan i određen okolnostima specifične intervencije kao i kasnije prezentacije rada.

2 Mislim da će uloga kritičkog dizajna postati sve važnija. Za sada se društveno odgovorni dizajn, a često i kritički dizajn većinom vežu uz fenomene poput *open source*-a ili *DIY*-a, no kada se uzmu u obzir opći trendovi i sve dramatičnije pravne regulative na tržištu materijalnih i digitalnih proizvoda i usluga, možemo predvidjeti da će spekulacija, kolektivna naracija pa i fikcija postati legitimni mediji za prijenos, razvoj i rast dizajnerskih znanja, praksi i inovacija. U mom radu spekulativni je dizajn često osnovni modus operandi jer mi omogućava da slobodno povežem istraživanje povijesti i moguće budućnosti u novu narativnu liniju tj. novi objekt.

3 Možda, kada bi mi to bio cilj. No, za sada to nije tako.

an hundred years, a
Earth and
it has
s

Damir Prizmić

66

Damir Prizmić je freelance dizajner. Djeluje kroz široki spektar disciplina. Aktivan je i na području edukacije te na promicanju otvorene kulture. Suosnivač je *Radione, makerspacea* i udruge za razvoj *DIY* kulture temeljene na pozivanju umjetnosti, znanosti i tehnologije.

1 Kontekstualizaciju bih rado prepuštao nekome tko može biti objektivniji, tim više zato što nisam pretjerano opterećen potrebom za pripadanjem ovim kontekstima. Ali, da ne bude zabune, taj kontekst mi svakako odgovara jer mi omogućavaju platformu za djelovanje kao i formalni status. Sve su umjetne stvari (servisi, strukture, procesi...) dizajnirane, neovisno o tome je li ih netko svjesno dizajnirao ili su rezultat kakvog nesvjesnog evolutivnog procesa. Dizajn je sastavni dio svega, okružuje nas i utječe na nas. Usprkos općem shvaćanju dizajna koje je najčešće banalizirano i koncentrirano na estetiku ili postizanje dojma jednostavnosti, područje djelovanja dizajnera zapravo je nevjerovatno široko. Zbog toga mi je, baveći se dizajnom na ovaj način, dobrodošao feedback okoline.

2 U vremenu tehnološko-informacijskih revolucija, hiperprodukcije i oglašivačko-psiholoških manipulacija u kakvom živimo, potreba za kritikom i fleksijom svakako je veća nego prije. Čini mi se da spekulativni pristup dobro odgovara toj novoj, "overclockiranoj" realnosti, jer je ekstremniji i može ići dalje. Hrabrije propituje i stvara objekte, kontekste, scenarije i politike, čime se provociraju reakcije i prije nego li se pojedini problemi manifestiraju. U svom radu najmanje sam fokusiran na konačne proizvode i koncepte. Zanimljivije mi je kontinuirano propitivanje i revidiranje, odnosno skiciranje u kojem je puno više operacija dopušteno. Također, oduvijek me privlačila i tehnologija koja je danas glavni pokretač društva, ali i veliki izvor inspiracije te moćno sredstvo izražavanja.

3 Sumnjam. Ove prakse bave se radikalnim propitivanjem ("tiltanjem") sistema s namjerom da se pronađu greške ili stvore nova rješenja u realnim ili simuliranim/virtualiziranim kontekstima. Često su rezultati neprimjenjivi u tom trenutku ili, pak, mogu biti suviše destruktivni jer ukazuju na velike propuste i besmisao cjelokupnog dizajna i politike. Nisam siguran da je to razina s kojom se naručitelji u ovom trenutku žele baviti.

Unatoč tome, kritičke i spekulativne dizajnerske prakse nikako nisu beskorisne. Možda će u budućnosti biti moguće živjeti i od ovakvog rada. U smislu zarade, danas se eventualno može pribjeći proizvodnji umjetničkih objekata baziranih na dizajnerskoj priči, no to mi se već čini kao institucija dizajna.

Nina Bačun

otvata, n... za jastiva

Nina Bačun njeguje timski i interdisciplinarni rad te od 2012. godine djeluje unutar kolektiva *Oaza* (www.o-a-z-a.com). Svojim samostalnim i kolektivnim djelovanjem nastoji doprinijeti produkciji i diskursu dizajna na inovativan način kroz predavanja, radionice i izlaganja u Hrvatskoj i inozemstvu.

1 Teško mi je smjestiti svoju praksu u jednu od postojećih kategorija, iz razloga što ulazim u projekte različitih priroda, a ono što moju praksu objedinjuje, bez obzira na medij kojim se bavim u datom trenutku, jest propitivanje postojećeg stanja stvari te promišljanje o mogućim novim vrijednostima i kontekstima.

67

2 Čini mi se da je spekulativni dizajn danas dobio svoju nišu. Više nije novost, populariziran je, posebno izvan granica Hrvatske. Javlja se kao reakcija na svijet zasićen proizvodima. Čak se i bijenalne izložbe dizajna koje imaju dugu tradiciju okreću novim praksama, a takav oblik eksperimenta proveden je na *BIO 50*, bijenalnoj izložbi dizajna u Ljubljani, 2015., vođenoj konceptom **Jana Boelena**, belgijskog dizajnera i kustosa.

3 Vjerujem da se i od ovakvoga rada može živjeti, ukoliko si ustrajan u tome. Izvan naših prostora vjerojatno puno lakše. Međutim, polako se i na našim prostorima stvara prostor za takav tip promišljanja dizajna u kojem forma, funkcija i tržišna isplativost nisu jedini kriteriji.

Andreja Kulunčić

68

Andreja Kulunčić je vizualna umjetnica. U svojim radovima propituje različite aspekte društvenih odnosa i društvene prakse, zanimajući se za društveno angažirane teme, suočavanje s različitim publikama i suradnju na kolektivnim projektima.

1 Moj rad je smješten u korpus društveno angažiranih radova ili, šire gledano, u radove društvene prakse.

U svojim radovima propitujem različite aspekte društvenih odnosa i društvene prakse, zanimajući se za društveno angažirane teme, suočavanje s različitim publikama i suradnju na kolektivnim projektima. Uspostavljam vlastite interdisciplinarne mreže, a umjetnički rad doživljam kao istraživanje, proces suradnje i samoorganizacije. Često od publike zahtijevam aktivnu suradnju i "dovršavanje" djela tijekom procesa izlaganja, odnosno trajanja rada.

Dio procesa u nastajanju rada često je multidisciplinarnost u kojoj se specifične umjetničke vještine nadopunjuju komplementarnim vještinama iz drugih područja (rad u suradnji s dizajnerima, programerima, sociolozima, filozofima, molekularnim biologima, teolozima i sl.).

Taktika djelovanja nerijetko je i prisvajanje metoda advertisinga i ubacivanje dijelova rada u redoviti medijski prostor (billboard i city-light plakati, novinski oglasi, radijski džinglovi i sl.). Osobito u svojim internetskim radovima, koji stvaraju vrstu društvenog laboratorija, djelujući istovremeno unutar i izvan umjetničkog svijeta, koristim galerijski prostor i institu-

cionalni umjetnički okvir samo kao jedan od mogućih područja djelovanja.

2 Potrebni su nam alati otpora, koliko god maloga dometa oni bili. Važno je održavati ih vibrantnim, živim, razvijati metode, raditi s publikom, raditi s mladima, otvarati nove mogućnosti, postavljati prava pitanja. Ima puno radova društvene prakse koji podvlače problem isključivo na simboličkoj razini, što po meni nije dovoljno. Sama "kritičnost", pogotovo ako se tiče ukazivanja na stereotipe, tj. probleme koje svi znamo i vidimo, ne dovodi do društvene promjene. Suprotno tome, razvijati alate kroz umjetničke medije s ljudima koji su sudionici određenog problema (ili teme koju obrađuje rad) put je k drugačijoj vrsti dijaloga, pronalaženju taktika i strategija drugačijeg rješavanja ili pristupa problemu. Pri tome su inkluzija i horizontalni odnos tijekom suradnje sastavni dio kvalitete rada.

3 Ovisno na što ste spremni, ako komificirate svoje radove, odnosno svjesno ih pretvorite u potrošačku robu, vjerojatno ćete ih moći prodati i od toga živjeti. Međutim, društveno angažirana umjetnost u svojoj logici proturječi umjetničkom tržištu, ali i autorstvu, pa tako svoje radove rijetko prodajem, uglavnom muzejima, i često potpisujem u koautorstvu s u prosjeku četiri do deset osoba, što onda traži i drugačije strategije za produkciju radova od onih uvriježenih, kada govorimo o umjetničkom tržištu, umjetničkim sajmovima, galeristima i sl.

Silvio Vujičić

Silvio Vujičić je vizualni umjetnik i dizajner tekstila i odjeće. S timom ljudi radi u *Studiju Silvio Vujičić* na svojim umjetničkim projektima. Umjetnički je direktor modnog branda *E.A.1/1 S.V.*

69

1 Moj rad je, općenito, konceptualno i produkcijski, svojevrsni hibrid. Produkcijski je hibrid različitih medija, dok se konceptualno najčešće oslanja na više informacija / momenata u historiji. Mutacije u procesu realizacije rezultiraju nekim novim formama i pojavnostima. S time da radovi koje radim u mediju dizajna i umjetničkom mediju nemaju često dodirnih točaka, osim što ih je napravila ista osoba. Rad *Parfem* je mišljen i koncipiran kao umjetničko djelo. Moguće je da se taj rad sagleda kroz prizmu spekulativne dizajnerske prakse, ali on zapravo nije mišljen kroz nju. Možda mogu pretpostaviti da bi spekulativna dizajnerska praksa bila fokusiranija na termine kao što su *anti-parfem* i *antimiris*, dok moje umjetničko istraživanje zapravo proglašava mogući *antiparfem parfemom* ili *metaparfemom*. *Parfem* je miris pojedinca, najčešće miris stida i srama, skriveni i društveno neprihvaćen miris samog društva. Nema tu nikakvog postavljanja pitanja niti otvaranja nekih tema koje se čine zatvorenim, sve se zna i uvijek se znalo, učeni smo i odrasli u društvima u kojima je sramota izlučivati, društvu u kojem su osim onih sintetiziranih i odobrenih od strane "finijeg" društva, tjelesni mirisi nepoželjni.

2 Teško mi je u cijelosti odgovoriti na ovo pitanje iz razloga što se ne bavim spekulativnim dizajnom. Što se umjetnosti tiče, ona može i ne mora koristiti pojedine parametre koje biste vi stavili u kategoriju spekulativnog s time da je moje mišljenje, za razliku od uobičajne percepcije spekulativne dizajnerske prakse, da je umjetnost ipak velikom većinom usko vezana sa stvarnim svijetom u kojem živimo i da nije odvojena od stvarnosti. Parametri u kategoriji spekuliranja su zapravo već više od stotinu godina osnovni elementi pri izradi svakog dobrog umjetničkog djela.

3 U sistemima razvijenih društava kojima upravljaju ljudi koji intelekt i višak financijskih sredstava koriste više od tri generacije predaka postoji interes za ovakve radove. Znači, ne u Hrvatskoj.

Demitrios Kargotis i Dash Macdonald (Dashndem)

70

Demitrios Kargotis i Dash Macdonald (Dashndem) surađuju od diplomiranja na *Royal College of Art* u Londonu. Njihova praksa propituje i ukazuje na učinak postojećih društvenih i političkih sistema i institucionalnih mehanizama kroz javne performanse, kreativne društvene eksperimente i duhovite intervencije.

I U svojem radu primjenjujemo multidisciplinarni etos usredotočen na kritički građanski odgoj i participaciju. Inspirirani pokretom popularnog obrazovanja, zainteresirani smo za dizajn modela takozvanog “edutainmenta” i komunikacijskih modela te za načine na koje možemo potaknuti učenje i razmjenu s različitim publikama izvan uvriježenih umjetničkih i dizajnerskih ustanova. Na primjer, skupini tinejdžera u galeriji *South London* doveli smo dvojnika **David**a **Camera**na kako bi stvorili vlastitu političku emisiju u susret parlamentarnim izborima u Ujedinjenoj kraljevini 2015. godine. Trenutačno revitaliziramo *Dump it on Parliament*, post-punk komplilacijsku kasetu iz 1980-ih proizvedenu kao protest protiv predloženog odlagališta nuklearnog otpada u Bedfordshireu. Pozvali smo nove bendove u usponu da naprave nove verzije tih pjesama i napišu nove pjesme za prosvjede.

2 Naš rad istražuje kako pristupiti dizajnu kao društvenoj praksi i alatu rekalkibracije dominantnih ideologija i aspiracija. Izmicanjem iz tradicionalnog tržišnog modela, radimo izravno u javnoj sferi, djelujemo na prkosan, participativni način kako bismo stvorili angažiranost i promicali razumijevanje složene uloge dizajna u razvoju političkih, kulturnih i gospodarskih sustava i društvenih struktura.

Zainteresirani smo za spekulativni dizajn kao alat za ispitivanje kulturnih proizvoda i praksi te načina na koje oni odražavaju i nameću perspektive, vrijednosti, ideje i vjerovanja koji su temelji suvremenog društva. Uzmimo, na primjer, postojeći imperativ “stvaranje sebe”. Kulturne tehnologije kao što su *reality* televizija djeluju poput građanskih laboratorija koji nas uče kako da se gledamo, poboljšavamo i iznova izgradimo kao snažni, poduzetnički građani, koji preuzimaju odgovornost za svoju vlastitu dobrobit ne oslanjajući se na “veliku državu”. Također, kao primjer možemo uzeti ulogu dizajna u suvremenoj tržišno usmjerenoj politici, u promjeni politike iz stranačke ideologije prema marketinškom pristupu temeljenom na vrijednostima. Koriste se istraživačke tehnike kako bi se utvrdile potrebe glasača prije nego što stranka dizajnira svoje proizvode, bilo da se radi o politikama, porukama ili kandidatima, sve kako bi se proizvelo zadovoljstvo glasača.

...nders ~~re~~brat,

► emon and env opes, watch p p pajm... an

71

C isito .

3 Pristup koji njeujemo u svojoj prak-
si potiče redefiniranje ili stvaranje
novih uloga i mogućnosti za društveno
angažirani dizajn. Zbog toga sadržaj pro-
izvodimo i širimo u različitim formatima:
programi radionica, dokumentarni filmo-
vi, javni događaji, tv emisije uživo, izložbe
i izvedbene turneje. Često nas angažiraju
ustanove, vijeća, škole, umjetničke organi-
zacije, galerije i festivali.

utes and consists . . . tions

viewer has it to be a... environment
during the sessio

Mr... consultancy

Tobias Revell

Tobias Revell je umjetnik, dizajner i edukator. U svom radu bavi se sustavima povezanim s tehnološkim promjenama te budućnošću gospodarstva i politike.

72

1 Smjestio bih se negdje između kritike tehnologije, interakcije čovjeka i računala, društvenih istraživanja, digitalne umjetnosti, teorije medija, predviđanja i futurizma. Nisam siguran ima li to područje svoj naziv, ali ima nas nekoliko koji znamo što radimo i imamo svoj tajni kod. Također radim i u obrazovanju, što znači da provodim mnogo vremena “razbijajući” titule i specijalizacije pa sam poprilično nesklon jasnom pozicioniranju.

U svakom slučaju, nikad nisam dizajnirao stolac ili plakat.

2 Pa, u tome sam se obrazovao i to je ono što poučavam pa pretpostavljam da ima središnju ulogu u mom radu, ali uvijek pokušavam izazivati principe na temelju kojih radim i gurati ih u novim smjerovima. Drago mi je vidjeti kako moj vlastiti rad i rad drugih počinje nadilaziti galerijski kontekst. Čini mi se da takav dizajn počinje razvijati novu ulogu u horror predstavi pod nazivom *design thinking*, koju, nadam se, može poboljšati.

3 Pa da. Dobro mi ide.

David Benqué

David Benqué je dizajner i istraživač koji radi u Londonu. Trenutno je doktorand na području istraživanja dizajna interakcija na *Royal College of Art*, a diplomirao je grafički dizajn 2006. godine na *Kraljevskoj akademiji u Hagu* te magistrirao dizajn interakcija 2010. godine na *Royal College of Art* u Londonu.

73

I Praksa kojom se trenutno bavim je neki oblik hibrida, oblikovana čestim obratima i promjenama, obrazovanjem i iskustvom. Temeljno obrazovanje sam stekao kroz grafički dizajn i tipografiju na studiju u Nizozemskoj (2006.). Nakon toga sam krenuo u interaktivne vode, *web* dizajn te programiranje za zvučne interaktivne instalacije i vizuale. Potom sam se preselio u London kako bih studirao na *Royal College of Art* (RCA) na *Odsjeku za dizajniranje interakcija* (2010.). Na RCA sam razvio interes za znanost i tehnologiju, koje nisam promatrao samo kao alate, već sam, koristeći dizajn, istraživao i propitivao njihovu ulogu u društvu i kulturi.

Elementi i ostaci ovakvog puta prisutni su u različitim kombinacijama i u raznim aspektima i u mojoj današnjoj praksi. Radim na primijenjenim projektima, na primjer kao savjetnik za *Microsoft Research* u Cambridgeu, gdje sudjelujem u dizajnu alata za modeliranje za biologe. Bavim se i više spekulativnim projektima, kao što je *Blueprints for the Unknown*, projekt koji financira EU i koji sam vodio na RCA-u od 2011. do 2015. godine, a kojim smo istraživali utjecaje sintetičke biologije na društvo.

Moja praksa obuhvaća različite aspekte, ali svi oni u određenoj mjeri uključuju znanost i tehnologiju te dizajn i istraživanje. Također uživam u podučavanju i vođenju radionica. Svi ti aspekti čine donekle koherentnu cjelinu i međusobno utječu jedni na druge, ponekad i na neočekivane načine.



74 **2** Prepoznajem se u krovnom pojmu “spekulativni dizajn”, ali on istovremeno znači tako mnogo i tako malo. Smatram da je korisnije o njemu razmišljati kao skupini sastojaka i metoda koji se mogu (ili ne) koristiti za izradu vlastitog “umaka”. To, na primjer, može biti instalacija koja predviđa moguću tehnološku budućnost, dokumentarni film s povijesnim rekonstrukcijama ili radionica o fikcijskim prototipovima. Sve to spada pod pojam spekulativnog dizajna, ali to su vrlo različite stvari, s različitim ciljevima i kontekstima. Neki dizajneri i umjetnici su izgradili čitavu praksu na “spekulacijama” dok je neki studenti koriste tek kao poligon za eksperimentiranje tijekom studija. Mislim da ne bi trebalo sve ove različite prakse označavati istim terminom. Nadam se da će kritika ovog područja postati preciznija te početi jasnije secirati razloge zašto je pojedini pristup ili projekt uspješan ili neuspješan unutar svog konteksta.

Već neko vrijeme prakticiram određeni oblik “spekulativnog dizajna”, ali me muče još mnoga pitanja koja želim razjasniti. Stoga sam nedavno upisao doktorat kako bih pokušao bolje artikulirati što “spekulacija” znači unutar moje vlastite prakse. Jedna od najčešćih kritika je da takva vrsta rada uglavnom živi u muzejima i galerijama. Stoga se radujem eksperimentiranju s drugim načinima diseminacije koje današnji medijski krajolik koriste na raznolikije i razigranije načine.

3 Kao i sa svakom drugom neovisnom praksom, potrebno je dosta vremena da se ona uspostavi. Zapravo je izgradnja održive prakse, sama po sebi, dizajnerski zadatak, i to nimalo jednostavan. Svakako je moguće, ali zahtijeva određenu razinu kompromisa, kretanje kroz strukture financiranja i aplikacija. Na neki način, i taj kontekst oblikuje praksu.

U mom slučaju, radi se o balansiranju primijenjenog rada koji je bolje plaćen i spekulativnih projekata za koje je teže pronaći financiranje. Međutim, granica između poslova koji se rade za zaradu i “zanimljivih” projekata nikad nije tako jasna. Naime, pojedini komercijalni projekti su također značajno doprinijeli mojoj praksi na intelektualnoj razini. Idealna situacija je kada pronađem načine ostvarivanja zarade na projektima koji se uklapaju u područje mojih interesa i ciljeva.

Anab Jain

Anab Jain je dizajnerica, "filmašica" te je suosnivačica *Superfluxa*, priznate tvrtke koja se bavi predviđanjima, dizajnom i tehnološkim inovacijama. Njezini radovi su nagrađivani od strane *Apple Computers*, *UNESCO* i *ICSID*, a izlagani su među ostalim u *MoMA*-i u New Yorku, *Muzeju v&A*, *Znanstvenoj galeriji u Dublinu* te *Kineskom nacionalnom muzeju*.

1 Naš rad promišlja, istražuje, izgrađuje i ispituje načine na koje dolazeće tehnologije utječu na naše svjetove i oblikuju ih. Tako široko područje interesa je svakako izazovno, ali i duboko motivirajuće jer mu je cilj u obzir uzeti kompleksne i sustavne izazove te stvarati alternativne mogućnosti, narative i iskustva. Takav opseg interesa nam također znatno otežava definirati naš rad unutar konkretnih granica disciplina. Ono što pokušavamo jest prijeći granice između disciplina, od samonametnute istraživačke strogosti umjetničke prakse, preko dizajna, predviđanja, sve do strateških inovacija.

2 Iako se praksa spekulativnog (kritičkog) dizajna nalazi prije svega na rubu dizajnerkog svijeta, naš pristup i način promišljanja izrazito su relevantni za niz različitih disciplina, čak i različitih struka. U svom radu koristimo taj pristup kao važan filter u postavljanju ključnih pitanja o društvenim, kulturnim, gospodarskim i političkim implikacijama pojedinih tehnologija ili o okolnostima u kojima će ishodi našeg dizajna "živjeti".

3 Da. Pretpostavljam da to ponajprije ovisi o tome gdje živite i što vam točno znači "od nečega živjeti". To također ovisi o načinu na koji ćete svoj pristup učiniti relevantnim i vrijednim organizacijama i ustanovama koje nisu nužno inicijalno svjesne takvog pristupa. Takvoj praksi često prijeti zadržavanje unutar vlastitih okvira autoreferencijalnosti pa smo je u zadnje vrijeme pokušali izmaknuti izvan tih okvira te istražiti nove publike kojima se želimo obratiti.

75

reas USP

evator

e (D) (Man-Made)

Bastien Kerspern i Estelle Hary (Design Friction)

76

Estelle Hary i Bastien Kerspern su dizajneri interakcija i osnivači *Design Frictiona*. Njihova dizajnerska praksa teži promicanju novih načina korištenja dizajna u pristupu javnim pitanjima. Kako bi to postigli, kreiraju spekulativne i kritičke scenarije koji preispituju temeljne vrijednosti naših društava.

I U našem radu unutar *Design Frictiona* težimo istraživati nove izazove koji proizlaze iz pojave novih tehnologija u svakodnevnom životu. Iz te je perspektive naša praksa pod utjecajem percepcije o spekulativnom dizajnu koji je, po našem mišljenju, komplementaran pristupima dizajnu koji su usmjereni konvencijalnom rješavanju problema. Ona se reflektira na sve većem broju pitanja povezanih s korištenjem tehnologija kao i na ulozi dizajnera u otporu ili dodatnom ukazivanju tih problema. Kao takva, naša praksa je čak bliža aktivizmu.

Osim toga, također eksperimentiramo na samim rubovima prakse spekulativnog dizajna, tražeći načine da odgovorimo na moguće zamke. Na primjer, svoj kritički stav proširujemo koristeći se raznim medijima kao što su igrice, eksperimentalni scenariji ili programski alati. Često u svojim projektima koristimo i multidisciplinarni pristup, služeći se metodama ili surađujući sa stručnjacima koji dolaze izravno iz drugih područja, kao što su etnografija, ekonomija ili politologija, a sve to kako bismo dizajnirali fikcije i frikcije. Na taj način u procesu spekulativnog dizajna težimo uključivanju ne-dizajnera, bez obzira radi li se o specijalistima za neku temu ili ne. Radi se o metodama participatornog dizajna za javne teme koje naglašavaju kritičko preispitivanje mogućih budućnosti.

2 Smatramo da je temeljna uloga spekulativnog dizajna pokretanje rasprave o mogućim budućnostima te pokušaj definiranja onih najpoželjnijih ili za cjelokupno društvo, ili za određenu zajednicu. Očito je da određeni interesi mogu dovesti do različitih viđenja i najčešće je pravi izazov pronaći zajednički nazivnik za raspravu o određenom pitanju. Snaga naše primjene kritičkog dizajna proizlazi upravo iz njegovog kontradiktornog položaja. S jedne strane on provocira ljude u odnosu na moguće budućnosti tako što proizvodi opipljive i vizualno vrlo efektne scenarije. S druge strane, problem je što je ponešto odvojen od publike jer je postavljen u alternativnoj stvarnosti u kojoj je, zapravo, uobičajen. Ta udaljenost omogućava javnosti da se oslobodi kontroverze i problem sagleda u novom svjetlu. To je ključno ako rasprave želimo pomaknuti prema neotkrivenim područjima razmišljanja.

Vođeni tim načelom, želimo podržati strateško usmjeravanje kod donošenja javnih politika uključivanjem svih dionika u raspravu. U radovima ne pokušavamo samo isprovocirati i sukobiti razna mišljenja, nego i povezati razmišljanja s konkretnim prilikama za promjene. Na taj način nastaje i dizajnerski materijal koji zajednice mogu iskoristiti kako bi iznova formulirale naše spekulacije i oblikovale svoje budućnosti.

3 Ne možemo reći da smo do sada uspješno zarađivali za život od rada na projektima iz spekulativnog dizajna. Međutim, ne smatramo to problemom jer radimo na velikom broju projekata i ta nam iskustva pomažu u boljem razumijevanju i razvijanju vlastite prakse kritičkog dizajna. Smatramo da su kritičke prakse ključne za razmišljanje o učincima i vrijednostima koje su ugrađene u tzv. tehnološke ili društvene inovacije današnjice i sutrašnjice. To znači da spekulativni dizajn, za razliku od *design thinking* koncepta, mora pronaći prave argumente kako bi održao obećanje i pred drugim akterima osim institucija u kulturi. U društvu opsjednutom brojkama, produktivnošću i korisnošću spekulativni dizajn se može učiniti beskorisnom djelatnošću.

Zapravo, spekulativni dizajn je prvenstveno pokušaj dizajnera da izbjegnu tržište i ekonomske utjecaje. Isto tako, vrlo je upitan pristup praksi koji se oslanja samo na ekskluzivne novčane izvore i narudžbe od specifičnih interesnih zajednica ili institucija. Kako doista možete uputiti nezavisnu kritiku javnih politika ili upravljačkih izbora ako vas u cjelosti ili djelomično financiraju javna tijela? U tom smislu, smatramo da se radi o praksi koja se nužno sastoji od samoiniciranih projekata i eksperimenata koja provode javno-privatna partnerstva.

1. Ivica Mitrović, Marko Golub, Oleg Šuran, *Uvod u spekulativnu dizajnersku praksu – Eutropija: studiji slučaja*, HDD i UMAS, Zagreb i Split, 2015., 8–21.
2. Marko Golub, "Dejan Kršić: Dizajn je oduvijek bio značenjska praksa", U: *Dan D: Dizajn na rubu*, HDD, Zagreb, 2014, 20–26.
3. Paul Rodgers i Michael Smyth, *Digital Blur: Creative Practice at the Boundaries of Architecture, Design and Art*, Libri, Faringdon, 2010.
4. Ramia Mazé, "Critical of What?", U: Ericson et al. (ed.), *Iaspis Forum on Design and Critical Practice: The Reader*, Iaspis i Sternberg Press, Stockholm, 2009.
5. Anthony Dunne, *Hertzian Tales*, MIT Press, Cambridge, MA, 2005.
6. Anthony Dunne i Fiona Raby, *Speculative Everything*, MIT Press, Cambridge, MA, 2013.
7. James Auger, "Speculative design: crafting the speculation", U: *Digital Creativity*, Vol. 24, Iss. 1, 2013, <http://augerloizeau.tumblr.com/post/53524176947/definition-of-speculative-design> (1. 2. 2015.).
8. Jovan Čekić, *Izmeštanje horizonta*, Fakultet za medije i komunikacije – Univerzitet Singidunum, Beograd, 2015.
9. Inspiracija: Erik Sandelin (Unsworn Industries) i Thomas Binder (The Royal Danish Academy of Fine Arts).
10. Torie Bosch, "Sci-Fi Writer Bruce Sterling Explains the Intriguing New Concept of Design Fiction", U: *Slate*, 2012, http://www.slate.com/blogs/future_tense/2012/03/02/bruce_sterling_on_design_fictions.html (1. 2. 2015.).
11. Ramia Mazé, intervju, str. 21.
12. Dunne i Raby, *Speculative Everything*, str. 12.
13. Geek's Guide to the Galaxy, "Dystopian Fiction's Popularity Is a Warning Sign for the Future", U: *Wired*, 2014, <http://www.wired.com/2014/12/geeks-guide-naomi-klein> (1. 2. 2015.).
14. Ingi Helgason, Michael Smyth, Søren Rosenbak, Ivica Mitrović, "Discourse, Speculation And Multidisciplinarity: Designing Urban Futures", U: *NorDes 2015, Design Ecologies, Challenging anthropocentrism in the design of sustainable futures*, Nordic Design Research, Stockholm, 2015.

15. Mitrović, Ivica, "Dizajniranje hibridnoga urbanog prostora budućnosti: od sustavno prema osobno upravljanom prostoru", U: *Život umjetnosti: časopis za suvremena likovna zbiljanja*, 96, Institut za povijest umjetnosti, Zagreb, 2015. 106–112.
16. Yunus Emre Duyar i Alessia Andreotti, "Liam Young on Speculative Architecture and Engineering the Future", U: *NextNature.net*, 2015, <http://www.nextnature.net/2015/03/interview-liam-young-on-speculative-architecture-and-engineering-the-future> (20. 4. 2015.).
17. Liam Young (ed.), *Brave New Now*, Lisbon Architecture Triennale, Ebook, 2014, loc 37.
18. Young, *Brave New Now*, loc 50.
19. Dunne, *Hertzian Tales*.
20. Helgason, Smyth, Rosenbak, Mitrović, "Discourse, Speculation and Multidisciplinarity: Designing Urban Futures".
21. Rick Poyner, "Art's little brother", U: *Icon Magazine* (023), 2005, <http://www.iconeye.com/404/item/2628-arts-little-brother-%7C-icon-023-%7C-may-2005> (20. 4. 2015.).
22. Gillian Russell, "United Micro Kingdoms (UmK): A Design Fiction", U: *Design and Culture: The Journal of the Design Studies*, Vol. 7, Iss. 1, Routledge, 2015.
23. Dunne i Raby, *Speculative Everything*, str. 100.
24. Daniel West, "Digital poets", In: *Icon Magazine* (043), 2007, <http://www.iconeye.com/architecture/features/item/2433-digital-poets-%7C-icon-043-%7C-january-2007> (5. 6. 2009.).
25. Torie Bosch, "Sci-Fi Writer Bruce Sterling Explains the Intriguing New Concept of Design Fiction".
26. Cameron Tonkinwise, intervju, str. 24.
27. <http://designandviolence.moma.org/republic-of-salivation-michael-burton-and-michiko-nitta> (15. 3. 2016).
28. <http://www.zgraf.hr/wp-content/uploads/2011/11/Tema-HR.pdf> (15. 3. 2016.).
29. <http://dvk.com.hr/interakcije/2015/05/12/introduction-to-speculative-design-practice-eutropia-a-case-study> (15. 3. 2016.).

ILUSTRACIJE

1. Inspirirano: Bruno Latour "How to Better Register the Agency of Things: Semiotics", *The Tanner Lectures in Human Values*, Yale, 2014., 5:12, <http://www.youtube.com/watch?v=18pYfcb8RL8> (10. 5. 2015.) (via Nikola Bojić).
2. Auger, "Speculative design: crafting the speculation".
3. Julian Bleecker (ed), *T&F Catalog*, Near Future Laboratory, 2014, p. 107.
4. Joseph Voros, "A Primer on Futures Studies, Foresight and the Use of Scenarios", *Prospect, the Foresight Bulletin*, № 6, Swinburne University of Technology, 2001, http://thinkingfutures.net/wp-content/uploads/2010/10/A_Primer_on_Futures_Studies1.pdf (8. 5. 2015.); Dunne and Raby, *Speculative Everything*, p. 5; Tobias Revell, "Critical Design / Design Fiction lecture finally written up", [blog.tobiasrevell.com](http://blog.tobiasrevell.com/2013/12/critical-design-design-fiction-lecture.html), 2013, <http://blog.tobiasrevell.com/2013/12/critical-design-design-fiction-lecture.html> (8. 5. 2015.).
5. Dunne and Raby, *Speculative Everything*, p. vii.
7. Helgason, Smyth, Rosenbak, Mitrović, "Discourse, Speculation And Multidisciplinarity: Designing Urban Futures"; The Design Council (UK), *The Double Diamond model*, 2005, <http://www.thecreativeindustries.co.uk/uk-creative-overview/news-and-views/view-what-is-design-and-why-it-matters> (8. 5. 2015.).

