

**Författare:** Paul Carlsson, Leo Andrea Nordwall

**Lärosäte:** BTH

**Presentationsform:** Presentation 30 minuter

## **Designfiktion – att utforska framtiden för att förstå samtiden**

Våren 2017 genomfördes kursen "Fördjupning i berättande" för samtliga ca 100 andraårsstudenter i huvudområdet medieteknik vid Campus Karlshamn, BTH. Kursens tema var "designfiktion" och utgångspunkten var att studenterna skulle utforska berättande genom att göra medietekniska gestaltningar utifrån temat.

Designfiktion definierades i kursen som en science fiction-influerad metod för att utforska en nära framtid där berättelserna som skapas kan provocera till diskussion om teknik- och samhällsutveckling i ett brett perspektiv. (Blecker, 2009)

Ett viktigt kursmål i kursplanen var att studenten efter genomförd kurs ska:

- kunna systematiskt förhålla sig till medietekniskt berättande som verklighetsproducerande fenomen utifrån begreppen situerad kunskap och accountability.

Begreppen är hämtade från vetenskapsteoretikern Donna Haraway och handlar kort om att kunskap alltid är situerad och att det därför spelar roll vilka berättelser som blir berättade eller ej. (Haraway, 1988)

Begreppen användes i kursen som utgångspunkt för etiska frågeställningar kring medietekniska gestaltningar och diskussioner kring ansvar för hur berättelser berättas, ur vilket perspektiv, för vem och varför.

I början av kursen fick alla studenter i uppgift att skriva ett antal korta scenarion utifrån temat och dessa fungerade sedan som utgångspunkt för den mångfald av gestaltningar som producerades i form av filmer, spel, ljudberättelser och webbproduktioner. Varje grupp av 46 studenter gjorde två tvåveckorsproduktioner under kursen och dessa analyserades sedan i blandade grupper. Resultaten från analyserna blev därefter underlag för studenternas individuella text som utgjorde slutlig examinationsuppgift i kursen.

Sammantaget så skapades en mängd intressanta produktioner som i sin tur ledde till intressanta resonemang om teknik- och samhällsutveckling. Dystopier såväl som utopier men också intressanta exempel på utopier där den nära framtiden både är obehaglig och önskvärd på samma gång.

Vi som arbetade med planering och genomförande av kursen vill dela med oss våra erfarenheter och hoppas kunna få värdefulla synpunkter vid konferensen.

**Referenser:**

Bleecker, J. (2009) Design Fiction A short essay on design, science, fact and fiction. San Francisco: Near Future Laboratory.

Haraway, D.J. (1988). Situated knowledges: the science question in feminism and the privilege of partial perspective. Feminist studies. (14(1988):3, s. 575-599).