



EL BAZAR DE FUTUROS

UNA CAJA DE HERRAMIENTAS
PÚBLICA PARA LA IMAGINACIÓN



EL BAZAR DE FUTUROS UNA CAJA DE HERRAMIENTAS PÚBLICA PARA LA IMAGINACIÓN

Creado y escrito por Filippo Cuttica y Stuart Candy
Ilustraciones por Marie Rasmussen
Diseño visual por Ed Goldman y Marie Rasmussen

v1.0 – Septiembre 2022

Publicado por BBC UX&D y Situation Lab

bbc.co.uk/gel/features/futures-bazaar-toolkit

Traducción y adaptación al español



Diego Leal Fonseca,
Tatiana Ortiz Pradilla,
Alejandra Vidal Ramírez
Universidad EAFIT
v1.0 – Julio 2023

Términos de licencia

Estos recursos están disponibles para su descarga en los siguientes términos de licencia:

Usted puede:

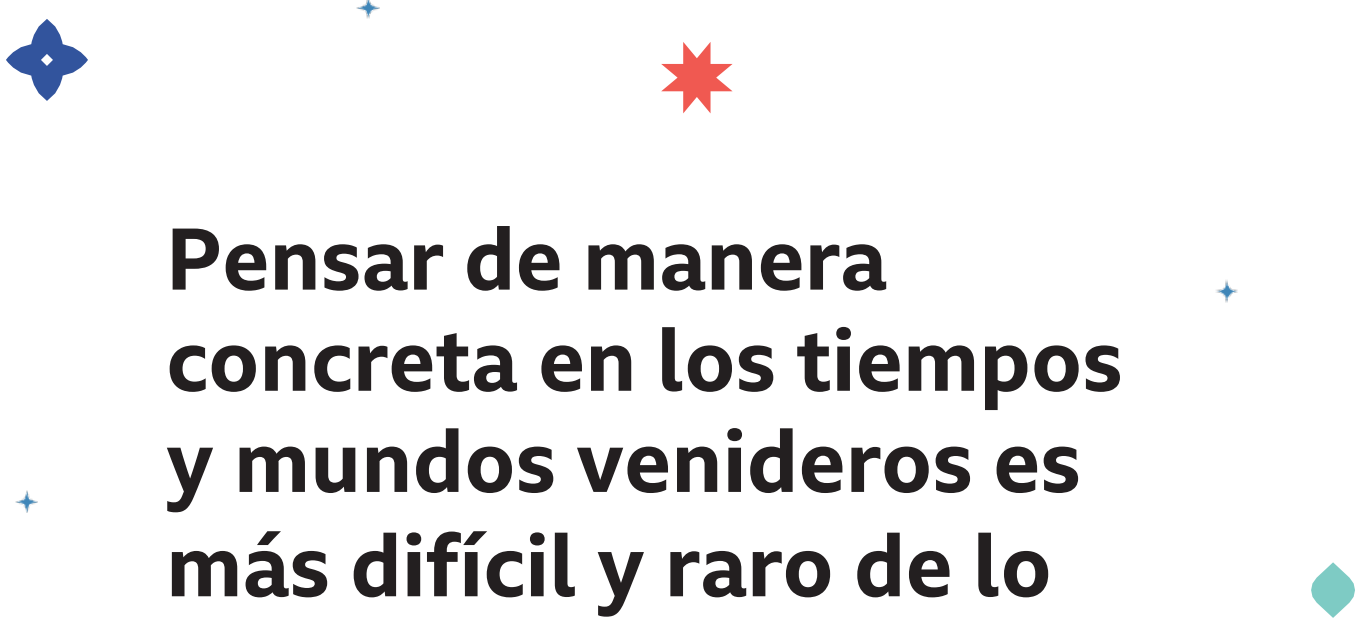
Descargar los activos y utilizarlos de forma gratuita;
Usar los activos sin atribución (pero le agradeceríamos que nos lo hiciera saber); y
Modificar o alterar los activos y editarlos como desee.

Usted no puede:

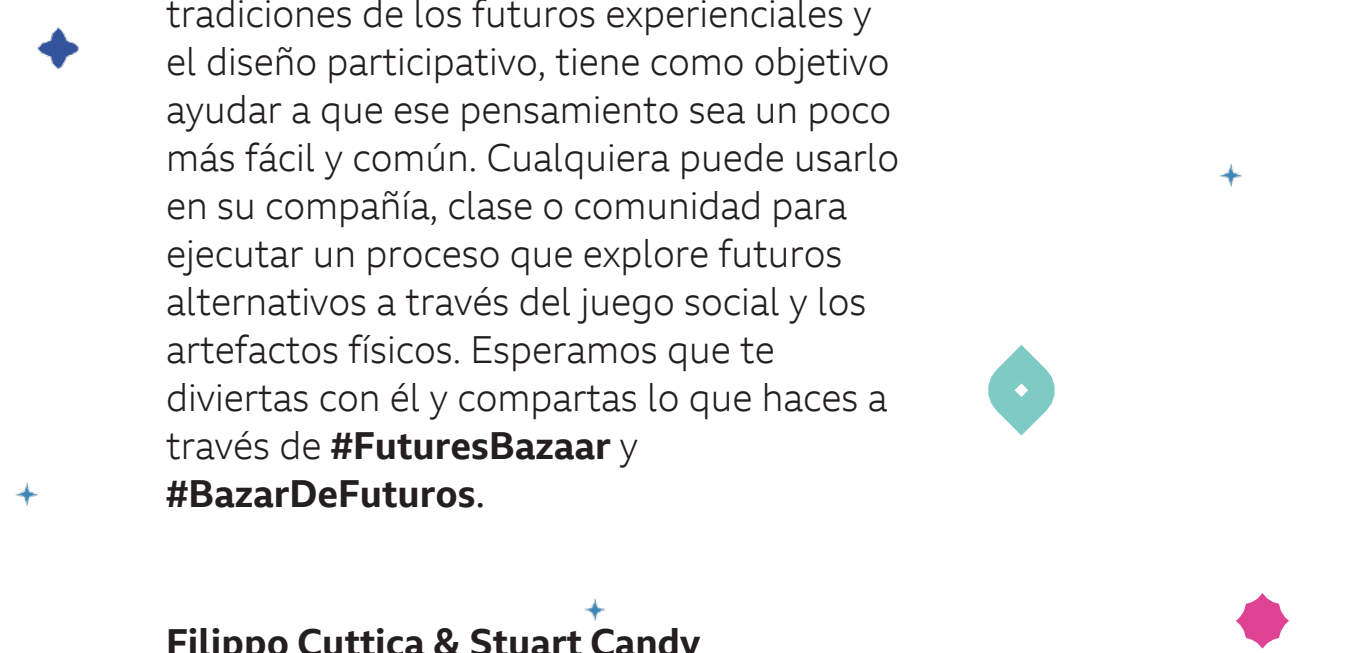
Usar los activos de una manera que desacredite a la BBC;
Poner a disposición los activos para que puedan ser descargados por otros;
Vender los activos a otras personas o empaquetar los activos con otros que están a la venta;
Recibir pagos de otros para acceder a los activos (incluido ponerlos detrás de un muro de pago);
Usar los activos como parte de un servicio por el que está cobrando dinero; o
Implicar asociación o respaldo de la BBC mediante el uso de los activos.

Disclaimer: Los activos se ofrecen tal cual y la BBC no es responsable de nada de lo que suceda si los usa.

Palabras clave: creación crítica, diseño de ficción, diseño discursivo, futuros experienciales, facilitación, previsión, diseño participativo, juego, hacking de productos, diseño especulativo, actividades de equipo, cajas de herramientas, construcción de mundo



Pensar de manera concreta en los tiempos y mundos venideros es más difícil y raro de lo que debería ser.



Esta caja de herramientas, creada en las tradiciones de los futuros experienciales y el diseño participativo, tiene como objetivo ayudar a que ese pensamiento sea un poco más fácil y común. Cualquiera puede usarlo en su compañía, clase o comunidad para ejecutar un proceso que explore futuros alternativos a través del juego social y los artefactos físicos. Esperamos que te diviertas con él y compartas lo que haces a través de **#FuturesBazaar** y **#BazarDeFuturos**.



Filippo Cuttica & Stuart Candy

ESTA CAJA DE HERRAMIENTAS

Esta caja de herramientas se compone de tres elementos: Manual, Diapositivas e Impresiones. Los tres elementos están disponibles para su descarga como archivos PDF en una carpeta ZIP en su versión original en inglés en bbc.co.uk/qel/features/futures-bazaar-toolkit.

MANUAL

Para ayudarte a planificar tu propio evento.



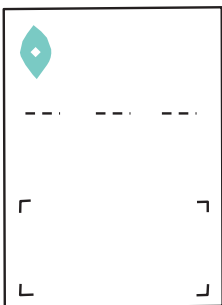
DIAPOSITIVAS

Para ayudarte a ejecutarlo.

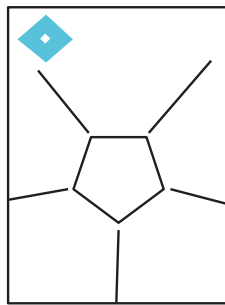


IMPRESIONES

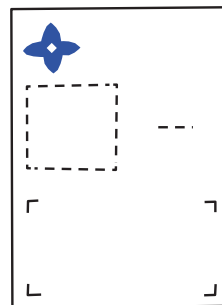
Para distribuir a los participantes durante el evento.



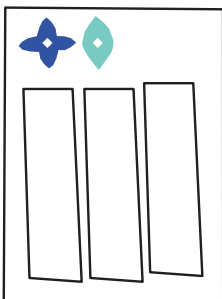
Hoja de calentamiento



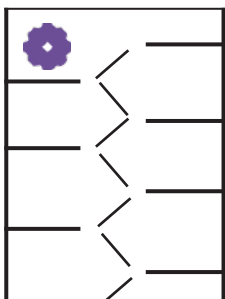
Hoja de exploración



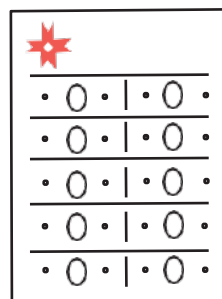
Hoja de ideación



Hoja de provocaciones



Etiquetas de artefactos



Moneda del bazar

CONTENIDO DEL MANUAL

Introducción.....	6
--------------------------	----------

Antes del evento

Planificación.....	7
Materiales.....	8
Entorno.....	9
Estructura.....	10
Vista previa del resultado final.....	11

Durante el evento

Facilitando el evento.....	12
Paso 0. Bienvenida.....	13
Paso 1. Calentamiento	14
Paso 2. Exploración.....	15
Paso 3. Recolección.....	16
Paso 4. Ideación.....	17
Paso 5. Creación.....	18
Paso 6. Preparación.....	19
Paso 7. Ejecución	20
Paso 8. Desmontar.....	22

Después del evento

Compartir los resultados.....	23
-------------------------------	----

Contexto.....	24
----------------------	-----------

Autores.....	25
---------------------	-----------

Agradecimientos.....	26
-----------------------------	-----------

Hoja de apoyo del facilitador.....	27
---	-----------

INTRODUCCIÓN

¿QUÉ?

Lo único que sabemos con certeza sobre el futuro es esto: **aún no ha sucedido**. Un Bazar de Futuros es un lugar salvaje y maravilloso donde todas las posibilidades coexisten a la vez, y se pueden encontrar físicamente en la vida real. Es una especie de intercambio multidimensional en el que se ofrecen objetos tangibles de innumerables mundos potenciales por venir.

¿CÓMO?

Un Bazar de Futuros le da a cualquier equipo, clase u otros grupos una estructura para materializar y sumergirse en una loca variedad de futuros posibles, utilizando materiales fácilmente disponibles. Este Manual proporciona toda la información que necesitas para planificar y crear tu propio Bazar de Futuros.

¿POR QUÉ?

Así como viajamos para tener nuevas experiencias y ver cómo viven los demás, crear un Bazar de Futuros es una forma de viajar a la imaginación de los participantes. Ofrece la oportunidad de ampliar horizontes, explorar nuevas ideas y desarrollar capacidades de previsión, creatividad y narración, todo en solo unas pocas horas. Creemos en el poder del juego para perfeccionar la imaginación colectiva, y una clave para dar forma a mundos mejores es la capacidad de imaginarlos, juntos.

¿QUIÉN?

El Bazar de Futuros es para todos: no se necesitan conocimientos previos. Hemos diseñado esta caja de herramientas para jugadores de todas las edades en todos los campos, y damos la bienvenida a su uso en organizaciones públicas y privadas, organismos gubernamentales, escuelas, ONG y organizaciones benéficas por igual. Sugerimos al menos 12 participantes, pero cuanto más, mejor. Se necesita alguien que sirva de líder para organizar todo – ¿podrías ser tu? – y luego tu y tus colegas, compañeros de trabajo, estudiantes o invitados le darán vida a todo.

¿CUÁNDO?

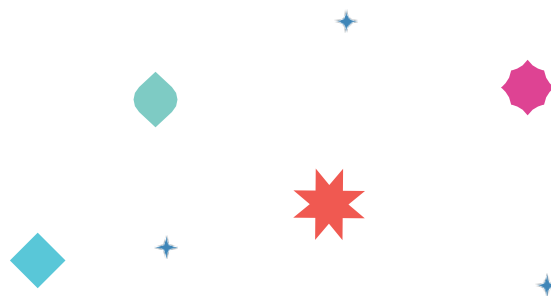
El Bazar de Futuros se puede hacer como un evento independiente, como un día de descanso de la empresa, o dentro de un taller, curso o serie de eventos más grandes. Podría ser parte de un camino hacia la construcción de capacidad de prospectiva, la participación en futuros alternativos de maneras más abiertas y creativas, o simplemente podrías usarlo para fines divertidos y de trabajo en equipo.

¿DE DÓNDE?

El primer Bazar de Futuros se organizó en la BBC, como una forma de bajar juguetonamente el listón de entrada para pensar ampliamente sobre el cambio, abarcando muchos futuros alternativos. Funcionó tan bien que pronto lo intentamos de nuevo en un entorno completamente diferente. Con el espíritu de "devolver el favor", ahora estamos compartiendo el enfoque con un público más amplio.

¿HACIA DÓNDE?

Después de haber hecho esta caja de herramientas, esperamos que otros experimenten con el Bazar de Futuros y que obtengan tanto como quienes han participado hasta la fecha, permitiendo la consolidación de equipos a través de la construcción de mundos. Esperamos que ayude a que "el futuro" sea un poco menos aterrador para algunas personas, tal vez despertando el interés en aprender más sobre futuros experienciales y diseño participativo. Y esperamos que ayude a allanar el camino para conversaciones más lúdicas y de gran alcance sobre los muchos desafíos y oportunidades que se avecinan para nuestras organizaciones, comunidades y la sociedad en general, y cómo navegarlos.



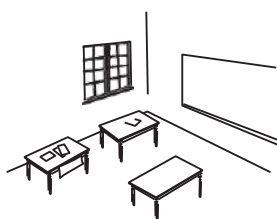
PLANIFICACIÓN

TIEMPO SEPARA UN POCO



La actividad debe estar programada. Recomendamos separar de 3 a 4 horas, aunque grupos más pequeños pueden moverse más rápidamente.

ESPACIO ENCUENTRA EL ADECUADO



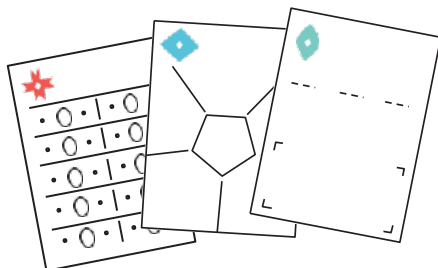
Parte de la belleza de un bazar es que puede escalar hacia arriba o hacia abajo según sea necesario. El tamaño del espacio requerido dependerá del número de participantes. Debe incluir algunas mesas o escritorios para usar como puestos de bazar; uno por equipo. El espacio también incluirá, idealmente, un sistema audiovisual; una computadora con pantalla o proyector para mostrar las **Diapositivas**, y una forma de reproducir música o amplificar anuncios para grupos más grandes.

GENTE INVÍTALOS



¡Las personas son la parte más importante de todo esto! Querrás entusiasmar a los invitados y proporcionar una explicación concisa de los objetivos del evento. Siéntete en libertad de reutilizar el texto de los puntos de introducción anteriores para tus comunicaciones. Si estás organizando un gran evento con docenas o cientos de personas, entonces puede ser prudente conseguir alguna ayuda con la facilitación y la logística. Sugerimos un tamaño de equipo de 3-4 personas, con un mínimo de 2 para grupos más pequeños y un máximo de 5-6.

MATERIALES PREPÁRALOS



Esta caja de herramientas incluye el **Manual** que estás leyendo, algunas **Impresiones** para distribuir en el evento y un conjunto de **Diapositivas** de apoyo. También deberás obtener algunos materiales básicos, incluidos bolígrafos y papel, cuerda, cinta adhesiva, pegamento, tijeras y cortadores de cajas. Por último, debes pedir a los participantes que traigan consigo algo de material reciclado o "insumos de futuro". Para obtener un desglose completo de todo lo necesario, consulta la siguiente sección.

MATERIALES

DIAPPOSITIVAS

Como parte de esta caja de herramientas de código abierto se proporciona un conjunto de diapositivas para ayudar al facilitador a dirigir el evento. Incluye una introducción y puesta en escena, seguida de instrucciones para cada ejercicio. Mostrar las diapositivas en una pantalla o proyector ayudará a guiar a los participantes a través del taller de principio a fin.

IMPRESIONES

Estas se proporcionan con la caja de herramientas. Aquí se recomienda un número aproximado de cada elemento a imprimir, que puedes ajustar según tus necesidades.

- Hojas de calentamiento (2-3 hojas por persona)
- Hoja de exploración* (1 hoja por equipo)
- Etiquetas de artefactos (1 etiqueta por artefacto terminado)
- Hoja de ideación (10-12 hojas por equipo)
- Hoja de provocaciones* (1 hoja por equipo)
- Moneda del bazar (media hoja por persona)

* Opcional: Las hojas de Exploración y Provocaciones, que se comparten una por equipo, pueden ser más fáciles de usar si se imprimen en un formato más grande, si es posible (A3 o Tabloide frente a A4 o Carta).

INSUMOS DE FUTURO

Este material se utilizará como punto de partida para generar artefactos del Bazar de Futuros. Sugerimos involucrar a los participantes, pidiéndoles que cada uno traiga tres o cuatro artículos de Insumos de Futuro. Estos son objetos que de otro modo planeaban reciclar o desechar son ideales: los ejemplos pueden incluir un casco de bicicleta roto, un embalaje vacío o un control remoto en desuso de un televisor viejo. Los factores de forma únicos e inusuales pueden ser particularmente generativos, que es algo que podrías agregar al enviar la invitación al evento.

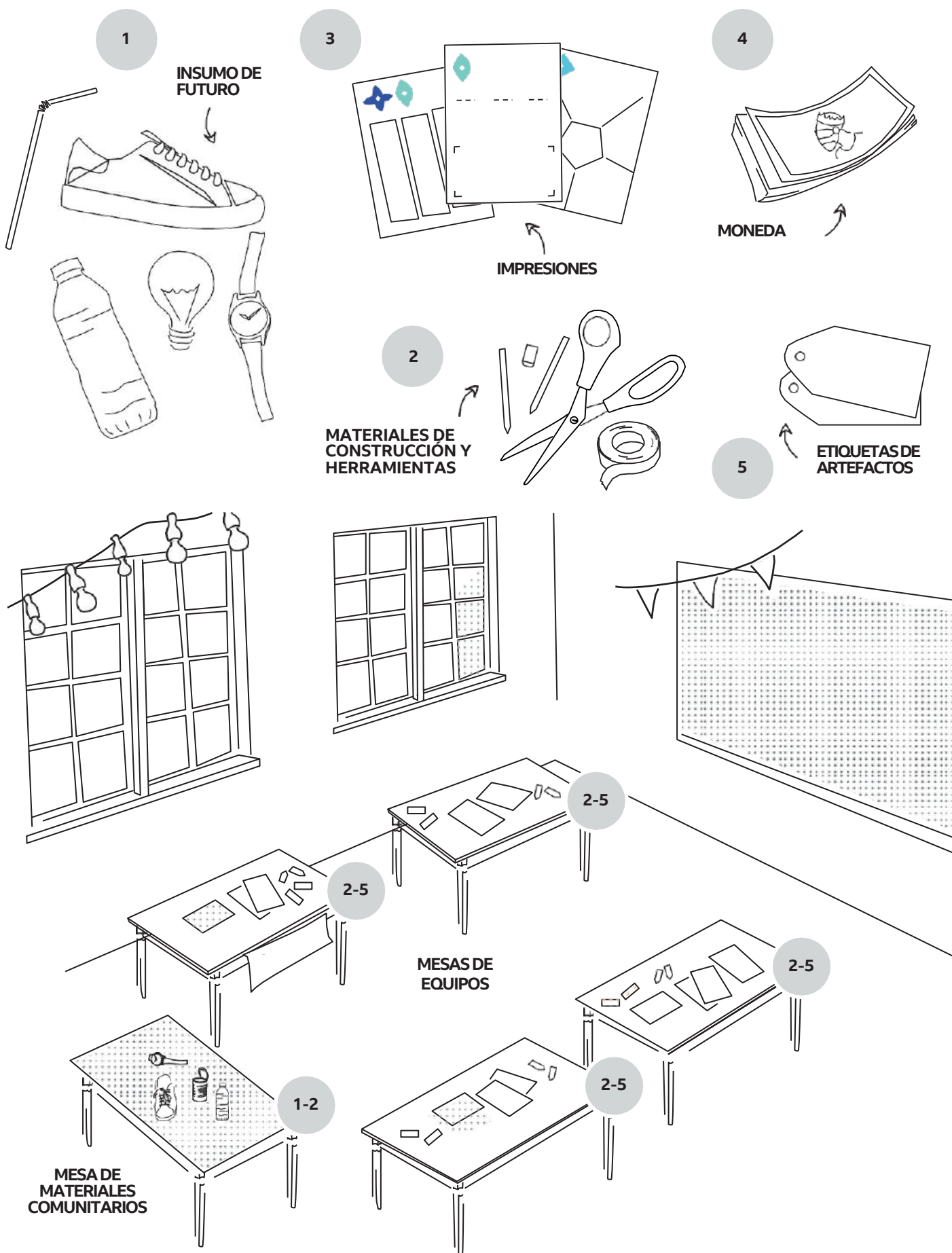
También puedes proporcionar orientación adicional sobre qué traer o no traer en aras de la seguridad (por ejemplo, si tu grupo de participantes incluye niños), o si deseas enfatizar una cierta estética para el bazar (por ejemplo, artefactos electrónicos preferidos, o no se permiten dispositivos electrónicos).

MATERIALES ADICIONALES

- Bolígrafos y marcadores
- Papel
- Cinta adhesiva
- Tijeras y cuchillos Stanley
- Materiales adicionales de construcción y decoración, por ejemplo, pistolas de pegamento, pegatinas, arcilla de construcción, marcadores de colores
- Insumos de futuro complementarios (opcional)

También puedes invitar a los participantes a traer de sus hogares materiales de construcción que de otro modo se desperdiciaría (por ejemplo, papel de color, tela, cartón) para su uso en pancartas y otras decoraciones de puestos.

ENTORNO



ESTRUCTURA

Estos son los pasos y algunas duraciones sugeridas para realizar un Bazar de Futuros. El tiempo total es de 3 horas y lo hemos hecho con un grupo de alrededor de 40 adultos que se mueven bastante rápido. Los horarios pueden variar, por supuesto, y deben planificarse de acuerdo con el tipo y el número de participantes.



PASO 0 BIENVENIDA

Como facilitador, explicas el propósito del evento y describes la agenda.

5 minutos



PASO 1 CALENTAMIENTO

Los equipos practican de manera lúdica imaginando objetos provenientes de futuros alternativos.

20 minutos



PASO 2 EXPLORACIÓN

Los equipos exploran su mundo futuro particular mediante una lluvia de ideas sobre sus implicaciones.

15 minutos



PASO 3 RECOLECCIÓN

Los equipos obtienen los materiales con los que crearán artefactos para su puesto.

5 minutos



PASO 4 IDEACIÓN

Los equipos generan ideas de artefactos del futuro.

25 minutos



PAUSA

Tómate un descanso aquí, o después del Paso 5 o Paso 6, dependiendo del impulso y la energía del grupo.

10 minutos



PASO 6 PREPARACIÓN

Cada equipo construye y decora su puesto de bazar.

20 minutos



PASO 7 EJECUCIÓN

El grupo experimentará su creación cuando se abra el Bazar de Futuros.

40 minutos

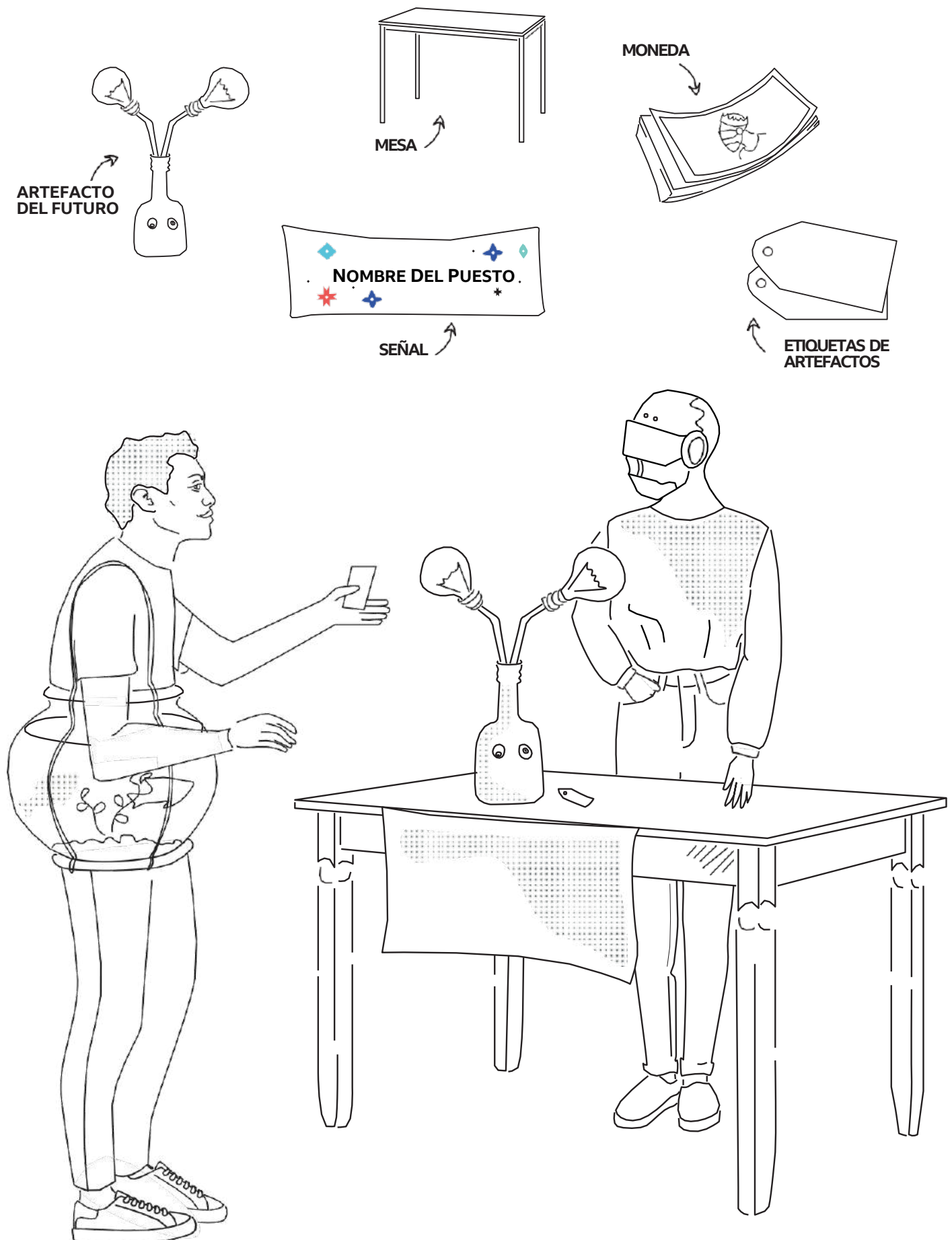


PASO 8 DESMONTAR

Todos ayudan a ordenar y empacar.

10 minutos

VISTA PREVIA DEL RESULTADO FINAL



FACILITANDO EL EVENTO

PREPARACIÓN

Configura la sala, las mesas y los materiales antes de que los participantes lleguen para que puedan sumergirse en la actividad de inmediato. En caso de que los asistentes no se conozcan entre sí, considera tener etiquetas de identificación disponibles a medida que lleguen. Distribuye las impresiones para cada equipo (indicadas en la sección Materiales) colocándolas en las mesas respectivas.

Completa el centro de cada Hoja de Exploración (para el paso 2) con un tipo diferente de Futuro para cada mesa. Esto ayudará a expandir las exploraciones del Bazar en una variedad de direcciones. Podrías hacer que los equipos elijan su propio futuro cuando lleguen al Paso 2, pero la experiencia del Bazar puede ser más generativa e interesante entre más divergentes sean los puestos, así que recomendamos al facilitador que asegure que hay diversos tipos de Futuro en todo el grupo.

Se debe disponer una mesa de suministros comunes accesible para todos, con los materiales de construcción que el grupo compartirá, como papel, marcadores, tijeras, cortadores de cajas, cinta, pegamento, cuerda, etc.

Recopila los artículos de Insumos de Futuro traídos por los participantes a medida que llegan, y ubícalos en un lugar donde puedan recuperarse fácilmente cuando llegue el momento.

FORMANDO EQUIPOS

Puede haber ventajas de contar con equipos más grandes, pues cuatro personas tal vez pueden crear un puesto de bazar más grande o sofisticado que si lo hacen sólo dos, pero estos deben sopesarse contra las ventajas de tener a todo el grupo distribuido en un mayor número de equipos, lo que genera el potencial de un bazar más multifacético.

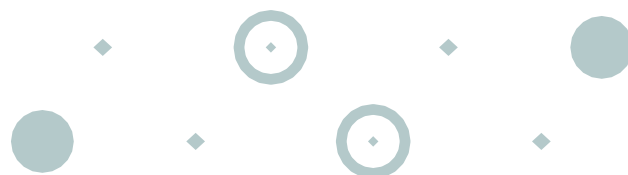
No se recomiendan puestos creados individualmente, ya que esto reduce la oportunidad de trabajo en equipo y, cuando el bazar se activa, si un participante en solitario se va a explorar el bazar, su propio puesto estará desatendido.

Decide cuándo se asignarán y darán a conocer los equipos: ¿a medida que los participantes ingresan, o cuando hayan llegado todos? Además, cómo se asignarán: ¿de manera aleatoria, según la preferencia de los mismos participantes, con una agrupación intencionada?

Planificar cómo abordar estos asuntos logísticos con anticipación te permitirá un inicio muy fluido, para que puedan comenzar con el Bazar de Futuros lo más pronto posible.



PASO 0 BIENVENIDA



OBJETIVO

Orientar y entusiasmar a los participantes.

DURACIÓN SUGERIDA

5 minutos

1. Si has organizado todo como se describe en esta caja de herramientas, para cuando comience el evento, tanto las **Diapositivas** como la lista de chequeo que está al final de este Manual deben estar listas para acompañarte. Las instrucciones paso a paso de este Manual buscan ayudarte a visualizar y preparar cada etapa del proceso con antelación.
2. Las Diapositivas inician con una Bienvenida a los participantes que establece el ambiente del evento, describe de manera general la agenda, y reitera el propósito de reunirse para el Bazar de Futuros (la invitación a los participantes habrá dicho algo sobre esto, pero vale la pena repetirlo al comenzar). Cada diapositiva incluye texto para que tu, como facilitador, lo leas en voz alta a medida que el evento avanza.
3. El momento de la Bienvenida también es una oportunidad de alinear las expectativas para el evento, de acuerdo con la situación de tu grupo. El papel que desempeña esta actividad puede variar dependiendo de si es parte de un retiro profesional para tu equipo, una reunión comunitaria en un espacio maker local o un módulo de futuros experienciales dentro de una clase de diseño universitario. Piensa con anticipación cómo puedes preparar a todos para el uso más productivo de esta oportunidad de jugar y crear juntos.
4. Antes de continuar con el Paso 1, es un buen momento para mencionar cualquier asunto de logística. Por ejemplo, puedes alentar a los participantes a tomar muchas fotos o aclarar la política de tu evento u organización sobre el permiso para publicar en línea.

MATERIALES





PASO 1 CALENTAMIENTO



OBJETIVO

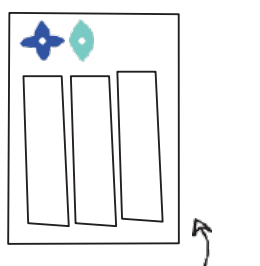
Practicar imaginando futuros

DURACIÓN SUGERIDA

20 minutos

1. Para ayudar a que fluya la creatividad, comenzamos con un juego rápido para romper el hielo, en donde ganan las respuestas más imaginativas. Esta actividad es facilitada por ti, por lo que deberás vigilar el reloj y guiar a los equipos a través de estas etapas.
2. Pide a cada equipo que encuentre a la persona cuyo cumpleaños esté más próximo. Esa persona elegirá un Futuro de la Hoja de Provocaciones. Moviéndose en el sentido de las agujas del reloj, la siguiente persona elige una Cosa. La siguiente elige un Tema. En conjunto, este proceso debería tomar un minuto.
3. Luego, cada jugador tomará una Hoja de Calentamiento y escribirá la provocación (Futuro+Cosa+Tema) en ella. De forma individual, cada persona tendrá unos minutos (probablemente 3-4, pero observa cómo van y usa tu juicio) para hacer por separado, y en silencio, una descripción y/o boceto de una "cosa del futuro" inspirada en la provocación de su equipo.
4. Pide a los equipos que procedan a compartir y discutir sus respuestas. Estas pueden ser divertidas, extrañas, aterradoras o estimulantes: pide al grupo que elija su cosa del futuro favorita. Compartir y elegir debe limitarse a unos 3-4 minutos.
5. Antes de realizar otra ronda, puedes invitar a uno o más equipos a compartir su provocación y artefacto favorito con la sala. Pídeles que sean breves para que todos puedan escuchar ideas de tantos grupos como sea posible. Destaquen lo que fue específico de cada solución y que la convirtió en una respuesta exitosa. Luego, puedes invitar a los grupos a jugar una segunda ronda, y esta vez hacer que los equipos cambien roles dentro de los grupos al elegir la provocación (el segundo jugador elige el Futuro, y así sucesivamente). Dependiendo del tiempo y de cómo les vaya a los grupos con la actividad, puedes hacer una tercera ronda antes de continuar.

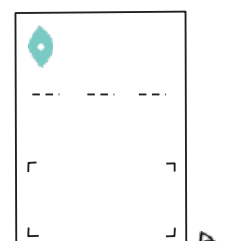
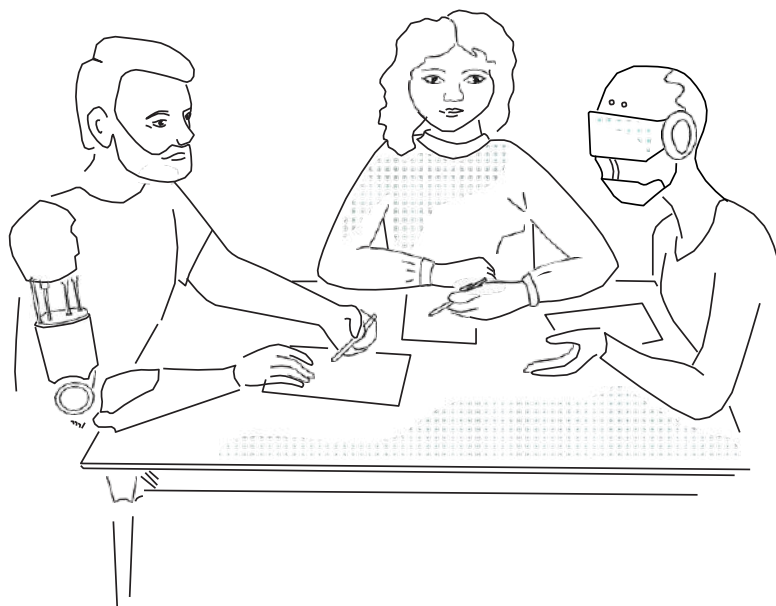
MATERIALES



HOJA DE
PROVOCACIONES



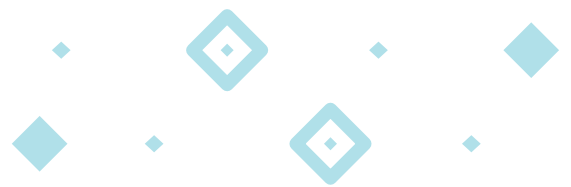
BOLÍGRAFOS



HOJA DE
CALENTAMIENTO



PASO 2 EXPLORACIÓN



OBJETIVO

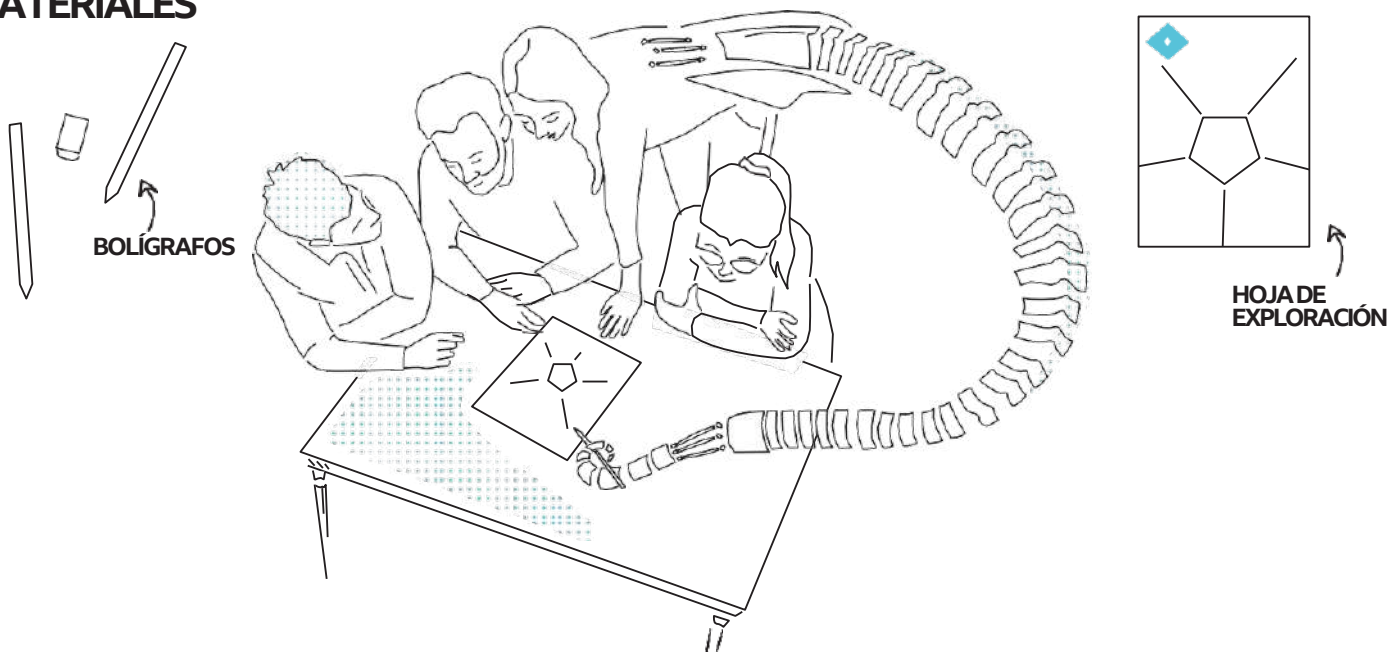
Los equipos expanden las implicaciones de su mundo futuro asignado para darle profundidad.

DURACIÓN SUGERIDA

15 minutos

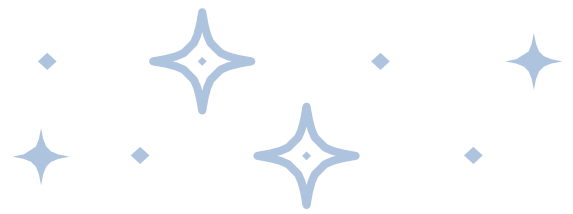
1. Pide a cada grupo que tome una Hoja de Exploración y elija un relator.
2. Pídeles que, en equipo, reflexionen sobre su Futuro designado (la palabra en el centro de la Hoja de Exploración). Invítalos a mirar unas décadas adelante por lo menos, y a imaginar que el futuro que ha surgido coincide con la descripción. Como facilitador, puedes optar por establecer un horizonte de tiempo específico para toda la sala, dependiendo de cuán aventurero quieras que sea su pensamiento, como el año 2050 o 2100. Si es así, indícales el horizonte temporal y también por qué lo estás seleccionando. La tarea de los equipos es pensar en lo siguiente: si este tipo de futuro se produjera en ese momento del tiempo, ¿qué tipo de sociedad, tecnología, economía, medio ambiente y política podríamos ver? Invita a los jugadores a ser tan audaces y creativos como deseen, al tiempo que se aseguran de que sus descripciones se alinean claramente con el Futuro particular de su equipo.
3. Los miembros del equipo se turnarán para agregar frases debajo de cada encabezado. El jugador que tiene el turno elige en qué encabezado quiere enfocarse, en cualquier orden. Las respuestas posteriores deben basarse en las anteriores y la idea es que el equipo visualice gradualmente una imagen más completa de cómo se ve su versión de este mundo futuro. Las respuestas deben escribirse desde el punto de vista del Futuro asignado. Por ejemplo: un Futuro "solitario" en el año 2100. ¿Cómo se refleja esta cualidad en cada factor? Social: "Las personas se han aislado cada vez más unas de otras, y la etiqueta se ha desarrollado para evitar la interacción social. Reunirse con una multitud se ha convertido en un acto subversivo". Tecnología: "La burbuja de las redes sociales ha estallado y nadie las usa. La tecnología de cancelación de ruido se ha vuelto omnipresente". Y así sucesivamente.

MATERIALES





PASO 3 RECOLECCIÓN



OBJETIVO

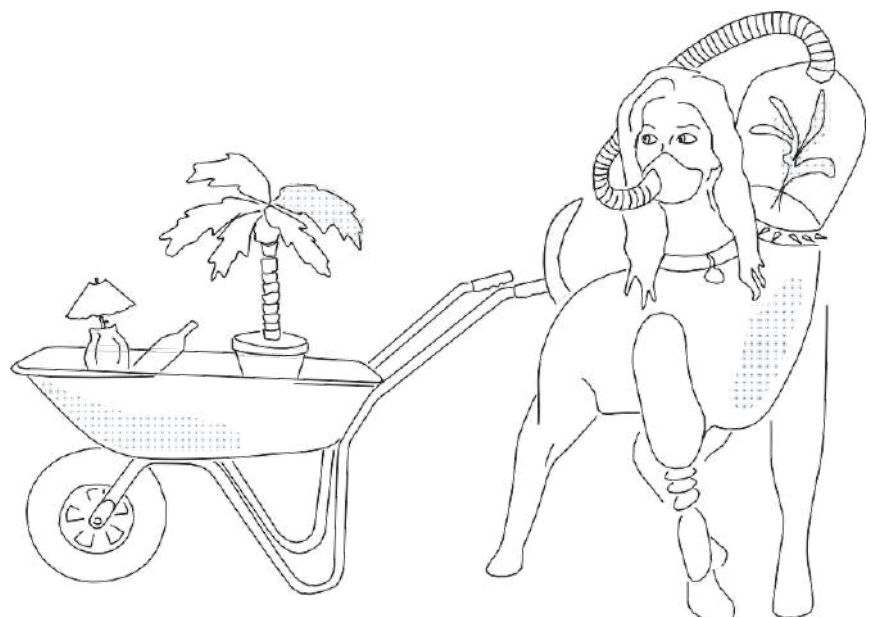
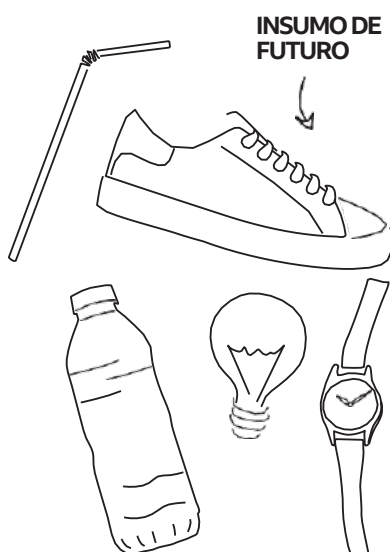
Los equipos obtienen los materiales que transformarán en artefactos del futuro.

DURACIÓN SUGERIDA

5 minutos

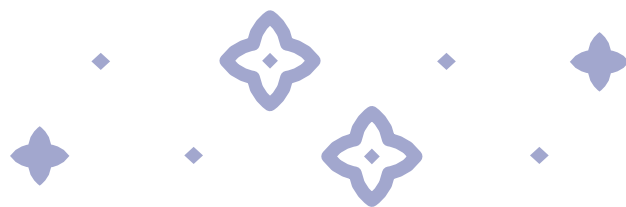
1. Este paso debe ocurrir a alta velocidad, sin tomar más de cinco minutos. Está destinado a elevar los niveles de energía, así como ofrecer entradas clave para el proceso de diseño, a medida que los participantes se preparan para averiguar lo que van a hacer y vender en su puesto de Bazar.
2. Tomando turnos, los miembros de cada equipo irán y obtendrán un artículo a la vez de la pila de Insumos de Futuro: las "materias primas" que ellos traían al llegar. Esto es lo que usarán para crear artefactos del futuro para su puesto del Bazar. Pide a los participantes que se muevan rápidamente pero a una velocidad segura (caminen, no corran), pero que no tomen demasiado tiempo, para que vuelvan a su mesa rápidamente y la siguiente persona pueda seguir.
3. Sin pensarlo demasiado, se les invita a tener en cuenta el paso anterior al seleccionar sus objetos. ¿Hay algún artículo de Insumo de futuro que evoque un sentimiento de su futuro asignado?
4. Repitan el proceso hasta que cada equipo tenga suficientes elementos para trabajar (tal vez 7-8 elementos) o hasta que se acabe el tiempo. Pueden distribuir cualquier artículo restante al azar como "bonificaciones" a los equipos después de esto.

MATERIALES





PASO 4 IDEACIÓN



OBJETIVO

Generar ideas de artefactos del futuro

DURACIÓN SUGERIDA

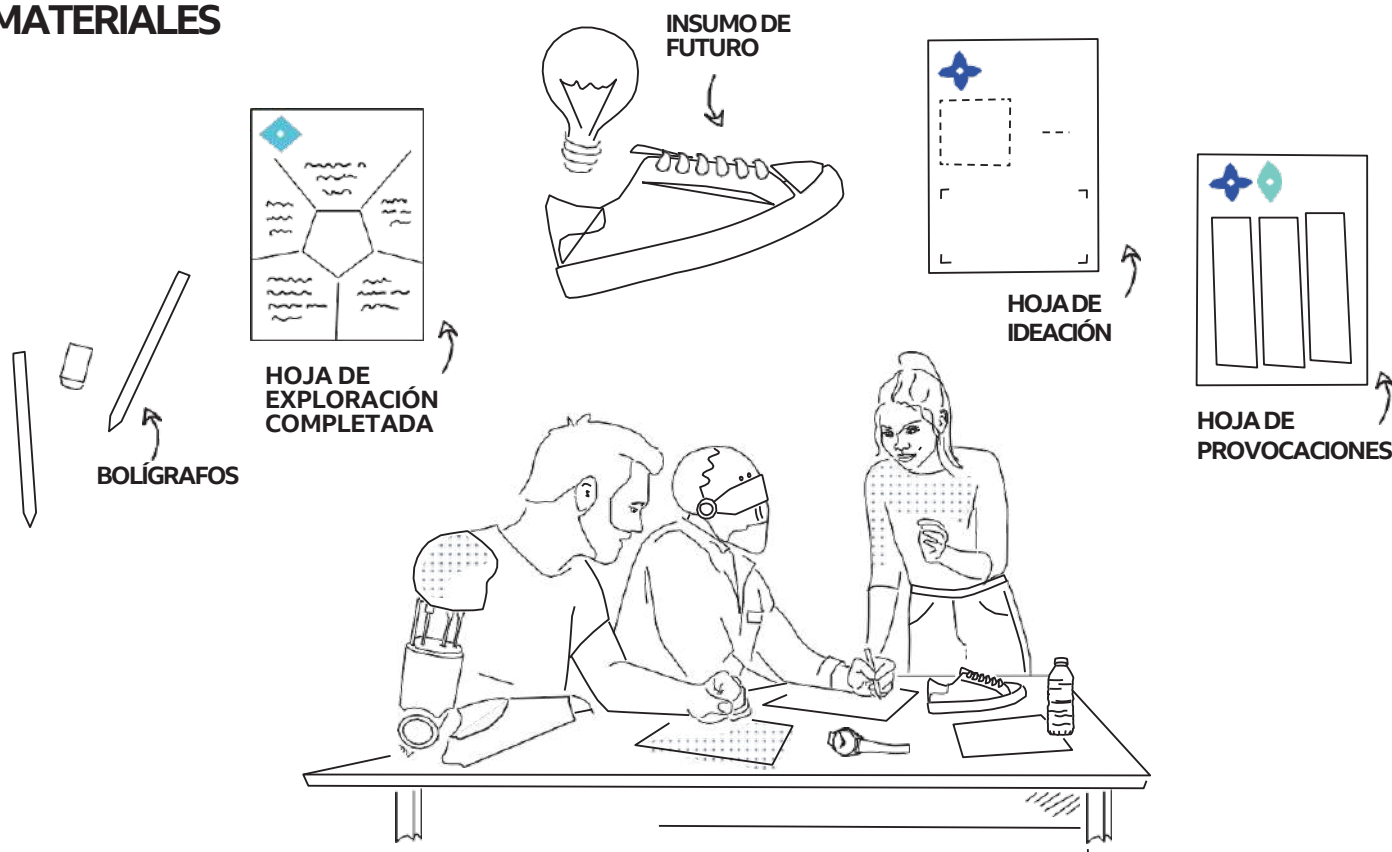
25 minutos

1. Este paso de ideación está estructurado como el Calentamiento inicial (Paso 1), con jugadores que generan ideas de artefactos del futuro combinando un Futuro, una Cosa y un Tema de la Hoja de Provocaciones. Pero esta vez usarán objetos físicos (obtenidos de los Insumos de Futuro) como parte de cada provocación.

A los jugadores ya se les ha asignado un Futuro para su puesto del Bazar (Paso 2). Tomando cada uno de los artículos de Insumos de Futuro de su equipo como la Cosa central de una provocación, ahora pasarán por diferentes Temas de la Hoja de Provocaciones y preguntarán: ¿cómo podría este elemento ser reimaginado y recreado como un artefacto distintivo de su futuro particular?

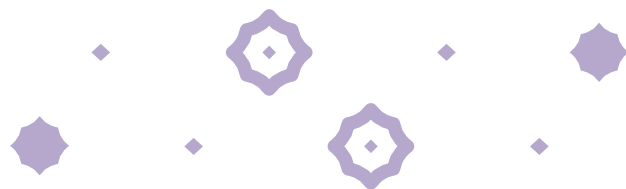
2. Los equipos ahora tienen la tarea de intercambiar tantas ideas como puedan para cada elemento, y también considerar el potencial de hackear y combinar objetos. En este punto, los equipos son responsables de moverse a su propio ritmo y proponer tantas ideas como puedan dentro del marco de tiempo que proporcionamos, así que puedes darle a la sala recordatorios ocasionales sobre el tiempo restante a medida que avanzan.

MATERIALES





PASO 5 CREACIÓN



OBJETIVO

Elaborar y etiquetar artefactos del futuro para la venta.

DURACIÓN SUGERIDA

30 minutos

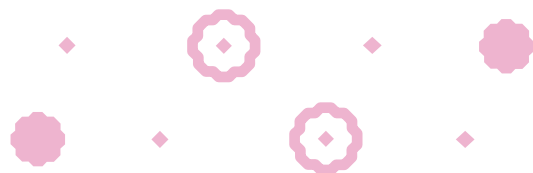
1. Esta etapa requiere que los equipos comiencen eligiendo sus mejores ideas, considerando cómo los artefactos candidatos, individualmente y en conjunto, evocarían su futuro designado. Una vez más, este paso tiene un tiempo definido y ocurre al ritmo de cada equipo, por lo que debes alentarlos para que tomen sus decisiones rápidamente y pasen a la creación en cinco minutos, más o menos, para evitar perder tiempo de fabricación precioso (el cual va a pasar muy rápido).
2. A medida que comienzan a hacer sus artefactos del futuro seleccionados, debes resaltar que es su decisión si colaboran o trabajan en paralelo. Al final, los participantes deberían haber producido al menos 1-2 artefactos por persona.
3. Los participantes usarán Insumos de Futuro, pegamento, papel, tijeras, etc. para crear, alterar, mutar y fusionar elementos. O bien, los conservarán cerca de su forma original y transformarán su significado utilizando las Etiquetas de Artefactos.
4. Un artefacto del futuro terminado debe permitir a un visitante comprender la historia detrás de él y cómo evoca el futuro asignado al equipo. Cada artefacto necesita su propia etiqueta escrita desde la perspectiva del mundo en el que está a la venta. Anima a los participantes a divertirse con las posibles historias de sus artefactos, incluidas las formas en que los objetos se pueden ver desde el punto de vista del futuro en el que existe su puesto. Por ejemplo, algo muy común y poco notable en el presente podría ser muy valioso en un cierto tipo de escenario futuro. O lo contrario podría ser cierto.

MATERIALES





PASO 6 PREPARACIÓN



OBJETIVO

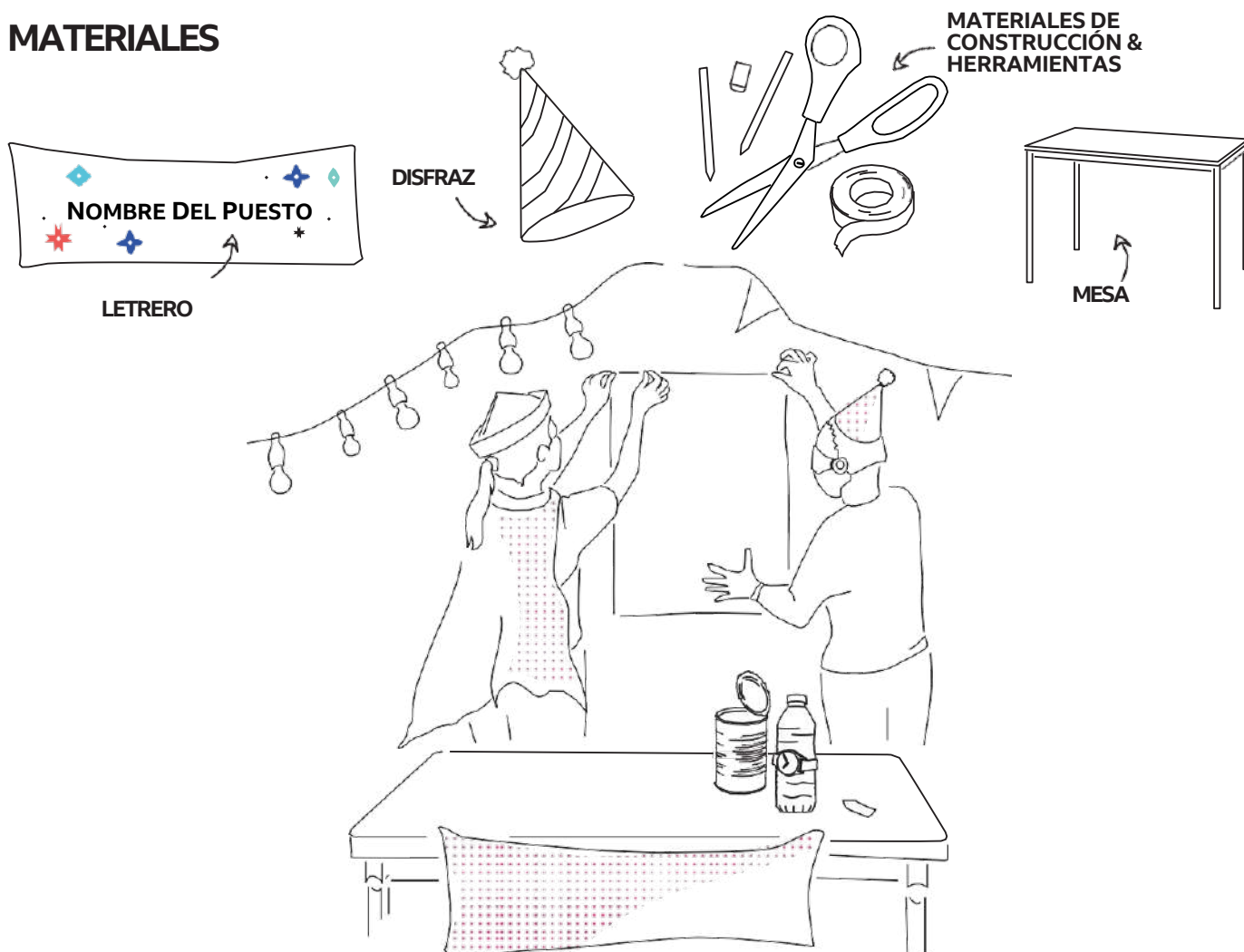
Los equipos construyen sus puestos.

DURACIÓN SUGERIDA

20 minutos

1. Primero, los equipos crearán un letrero/título para su puesto de Bazar como pieza central para su exhibición. La marca debe describir claramente y "vender" su tipo de futuro y su mercancía especial. Un texto corto y llamativo ayudará a comunicar de qué se trata la colección de artefactos.
2. Los equipos pueden utilizar cualquier material adicional en la decoración de su puesto. Este es un mercado inter-dimensional de múltiples futuros, ¡así que anímalos a dejar volar su creatividad!
3. Un bazar no es nada sin sus comerciantes y compradores. Recuérdale a los participantes que deben prepararse para asumir su personaje y, cuando se lance el Bazar, tendrán la oportunidad de ubicarse a ambos lados del puesto. Como comerciantes, ¿qué podrían decir para atraer compradores? ¿Qué materiales podrían usarse para crear trajes adecuados para el futuro?

MATERIALES





PASO 7 EJECUCIÓN



OBJETIVO

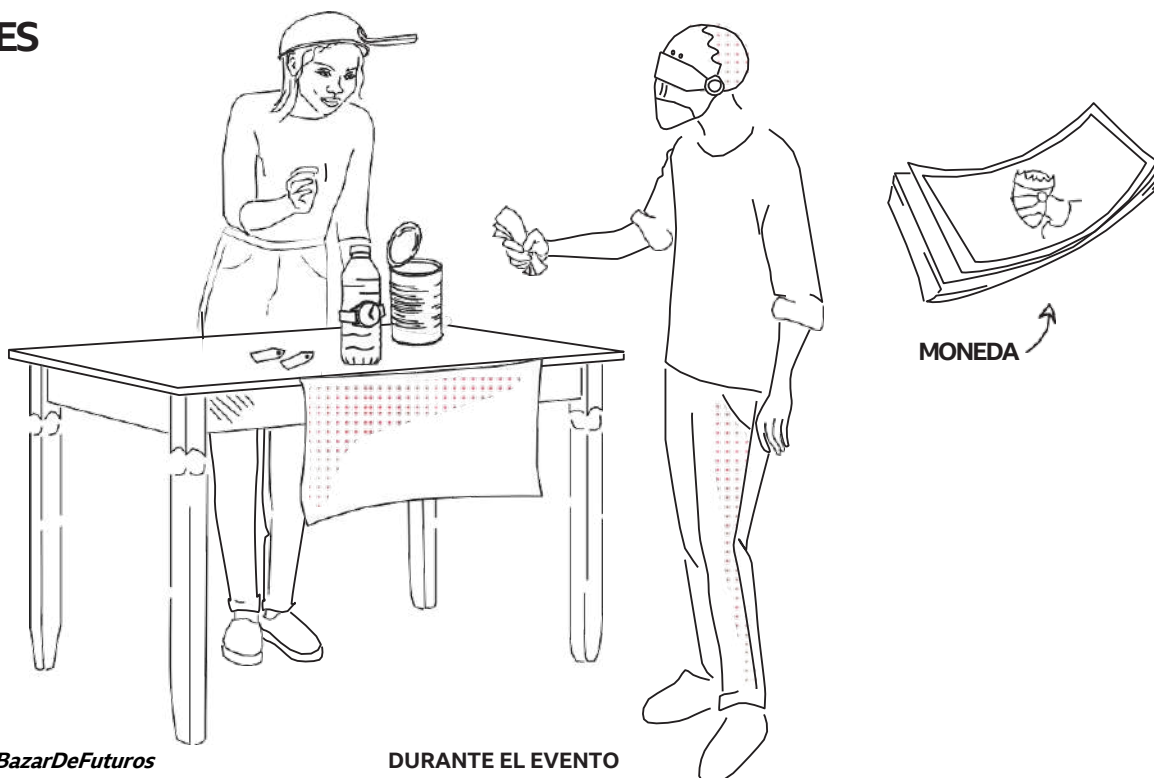
Permitir que todos experimenten su creación colectiva

DURACIÓN SUGERIDA

40 minutos

1. Como facilitador, dividirás el tiempo de ejecución por la mitad e invitarás a los participantes a intercambiar roles a mitad de camino, con una advertencia de tiempo apropiada para ayudar al grupo a mantener el ritmo.
2. Antes del lanzamiento del Bazar, los participantes deben ser conscientes de que todos podrán ubicarse en ambos lados del puesto, turnándose para ser comerciantes y compradores. Al menos un miembro del equipo siempre debe estar en el puesto (dos funciona mejor) mientras que los demás deambulan por el Bazar como compradores, moneda en mano.
3. Recuerda a los "comerciantes" que deben actuar como su personaje en todo momento y hacer todo lo posible para "vender" sus artefactos. Pide a los "clientes" que estén atentos a cualquier artefacto que los emocione, los asuste o los haga reír, y que dejen algo de dinero a los artefactos más divertidos y estimulantes que encuentren.
4. Este también es un buen momento para recordar a las personas que tomen fotos y videos para publicar en las redes sociales y compartir con la comunidad en general usando los hashtags #FuturesBazaar y #BazarDeFuturos.
5. Nota: El formato descrito en este Manual asume una disposición predeterminada: que los participantes del evento / co-diseñadores del Bazar de Futuros serán los únicos en la sala para este paso. Sin embargo, en algunas circunstancias, una variación a considerar en la etapa de planificación podría ser programar la ejecución del Bazar para una ventana de tiempo en particular, a fin de poder dar la bienvenida a visitantes adicionales (que tendrían que ser informados con anticipación y recibir algo de moneda a su llegada), permitiendo así que un grupo más grande se una a la diversión.

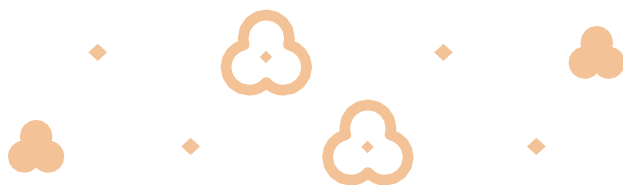
MATERIALES







PASO 8 DESMONTAR



OBJETIVO

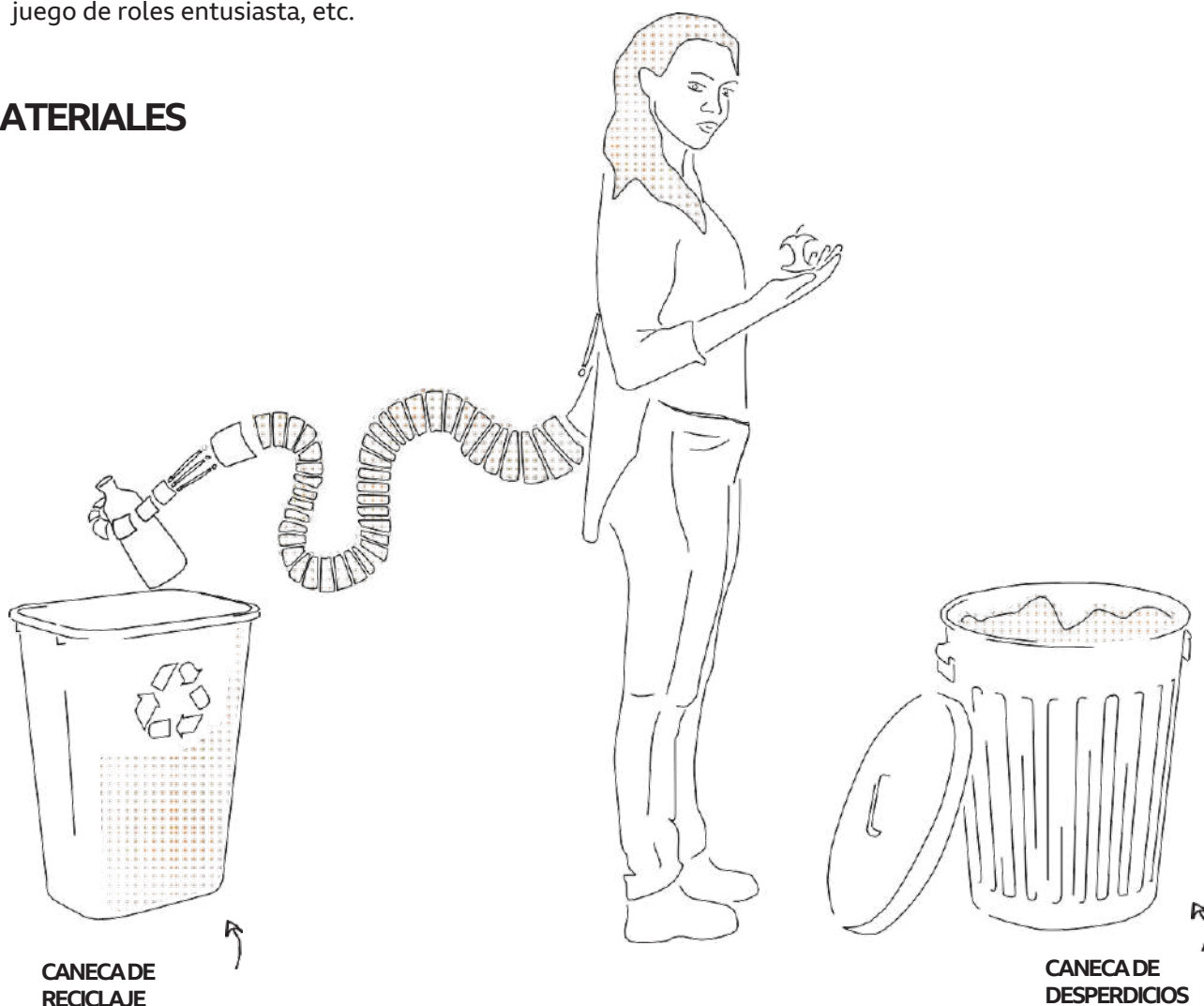
Dejar el espacio como lo encontraron.

DURACIÓN SUGERIDA

10 minutos

1. Asegúrate de que todos hayan tenido la oportunidad de documentar sus puestos y artefactos individuales antes de dar luz verde para comenzar a desmontar y ordenar. El grupo podría prestar atención especial a los artefactos que recibieron un gran recuento de "votos" monetarios.
2. Una etapa opcional que podría agregarse aquí, con planificación anticipada, podría ser otorgar algunos "premios" grupales o reconocimientos por diseños de artefactos o puestos particularmente hábiles, por haber logrado un juego de roles entusiasta, etc.
3. Verifica si alguien quiere quedarse con alguno de los artefactos y llevarlos a casa.
4. Todo lo demás debe desecharse, asegurándose de reciclar todos los materiales reciclables.

MATERIALES



COMPARTIR LOS RESULTADOS

#BAZARDEFUTUROS / #FUTURESBAZAAR

El Bazar de Futuros es una entidad multidimensional. Por un lado, está *tu evento* particular, en toda su gloriosa rareza futurista. Pero también está el mucho más grande y colectivo Bazar de Futuros, un lugar imaginario a través del tiempo y el espacio, compuesto por todas las iteraciones que han sucedido en el pasado y sucederán en el futuro.

Entonces, ¿cómo capturar y compartir los resultados de tu evento? Una vez que termina un bazar, se acaba, y te alegrará tener una buena documentación de lo que sucedió. ¡Así que asegúrate de tomar muchas fotos! Anima a los participantes a hacerlo también.

Al fotografiar objetos particulares, asegurarte de que las etiquetas de artefactos sean legibles puede ayudar a los espectadores a comprender mejor de qué se tratan. Del mismo modo, para imágenes a la escala de un puesto, recomendamos tratar de incluir el nombre / letrero del puesto para tener un contexto adicional.

Antes de publicar, asegúrate de que las personas hayan dado permiso para que se usen fotos o videos donde puedan identificarse; o reemplaza las caras con emojis.

Un objetivo clave de esta iniciativa es hacer colectivamente que una gama más amplia de futuros sea más imaginable y accesible. A medida que más y más personas dirigen su propio Bazar de Futuros, dejará atrás un creciente bien común de imaginaciones, preguntas y provocaciones sobre mundos posibles. Para contribuir a este recurso compartido público para la imaginación, publica tus mejores fotos y videos en las redes sociales usando los hashtags #BazarDeFuturos y #FuturesBazaar.

CONTEXTO

FUTUROS EXPERIENCIALES

Los futuros experienciales son una gama de prácticas para hacer que los futuros hipotéticos estén disponibles en formas tangibles, performativas, interactivas y lúdicas. Estas estrategias en las artes, los medios, el diseño y el juego tienen como objetivo facilitar que los humanos lidien con sus perspectivas de largo plazo y de gran escala, haciéndolas más ricamente imaginables y discutibles. Lectura adicional: [Candy y Dunagan, The Experiential Turn](#).

DISEÑO PARTICIPATIVO

El diseño participativo es un enfoque del diseño que busca involucrar activamente a las partes interesadas clave (socios, colegas, usuarios, ciudadanos) en el trabajo de creación de sentido, encuadre de desafíos y generación de ideas. Los procesos de diseño participativo se utilizan a menudo para permitir conversaciones de mayor calidad entre las diferentes partes interesadas, y para facilitar la identificación y la navegación conjunta de necesidades, temores y deseos latentes, así como de las posibilidades de abordarlos. Lectura adicional: [Sanders, Perspectives on Participation in Design](#).

ESTUDIOS DE FUTUROS

Los estudios de futuros o prospectiva estratégica es un campo transdisciplinario, que se remonta a varias generaciones, que está orientado a ayudar a las organizaciones y comunidades a trazar sus futuros posibles, probables y preferidos para dar forma al cambio en las direcciones deseadas. Lectura adicional: [World Economic Forum, What Futures Studies Is, and How It Can Improve Our World](#).

STUART CANDY

Stuart Candy, Ph.D. (@futuryst) es un pionero de las prácticas de futuros experienciales para amplificar la imaginación y la deliberación colectiva en diversos entornos, desde estudios de diseño, salas de juntas y cumbres de la ONU, hasta festivales, museos y calles de la ciudad. Asesor frecuente de iniciativas estratégicas en prospectiva, narración de historias, liderazgo, ciencia y artes, ha trabajado con grandes empresas de tecnología y artistas independientes; gobiernos municipales, estatales y nacionales; y organizaciones como la BBC, The New York Times, National Film Board of Canada, Smithsonian Institution, US Conference of Mayors y NASA JPL. Es becario Berggruen en la Universidad del sur de California, director del Situation Lab, profesor asociado de diseño en la Universidad Carnegie Mellon y becario del Foro Económico Mundial y la Fundación Long Now. Sus publicaciones previas incluyen el blog *Sceptical Futuryst*, la colección editada *Design and Futures*, y el aclamado juego de cartas *The Thing From The Future*.

FILIPPO CUTTICA

Filippo Cuttica (@filippocuttica) es un diseñador, artista y futurista que trabaja entre la especulación crítica y la innovación responsable. Se centra en las implicaciones éticas, sociales y ambientales de la tecnología y ha asesorado a clientes como la Comisión Europea, Google, la Agencia de Seguridad Sanitaria del Reino Unido, Samsung y Panasonic. En la BBC, como Director de UX para Experiencias Éticas y Culturales, introdujo prácticas dirigidas a un compromiso más profundo con las dimensiones morales del diseño, y fue pionero en métodos de futuros experienciales para impulsar la investigación y el debate éticos. Es profesor visitante en varias universidades de todo el mundo, impartiendo cursos como *Future Casting* en el Instituto de Diseño de Interacción de Copenhague y *Diseño para una IA responsable* en Elisava, Barcelona. Es miembro cofundador del grupo artístico IOCOSE, cuyo trabajo ha sido expuesto en Transmediale (Berlín, 2013), OGR Torino (2018, 2021), Fotomuseum Winterthur (Suiza, 2017) y The Photographers' Gallery (Londres, 2016, 2018).

AGRADECIMIENTOS

DE LOS AUTORES

Nos gustaría expresar nuestro sincero agradecimiento a todos los que contribuyeron a este proyecto, que llevó un tiempo inusualmente largo debido a la pandemia de Covid-19.

El equipo de BBC GEL trabajó incansablemente para apoyarnos para llevar a buen término la caja de herramientas del Bazar de Futuros. Callum Peters ha sido un embajador vital para esta versión pública desde el primer día. Marie Rasmussen aportó maravillosas ilustraciones y aportes al diseño visual general. Ed Goldman ayudó a desarrollar y finalizar el lenguaje visual y el diseño. Andy Nott generosamente proporcionó supervisión para guiar su paso a la publicación.

Jane Murison y Tamar Gur, entonces jefas de diseño de la BBC, patrocinaron la primera encarnación del Bazar de Futuros en Albert Hall Manchester en 2019 (ver bbc.co.uk/gel/features/futures-bazaar). Un apasionado grupo de aprendices de BBC UX&D vertió sus energías en ese experimento original: Chanelle Pal, Dave King, Jack Solomon, Lydia Laitung, Nicolas Jones y Sarrah Mohammed.

En el evento, todo el equipo de BBC UX&D, que sumaba cientos, hizo maravillas con nuestro diseño inicial del proceso. No mucho después, los participantes en el curso de futuros de diseño de pregrado de Stuart en Carnegie Mellon, hábilmente apoyados por la asistente de enseñanza Isha Hans, dieron vida a un Bazar de Futuros propio. Estamos agradecidos a ambos grupos por su alegría, creatividad y comentarios.

Muchas gracias también a nuestros socios Aimee Brewerton y Ceda Verbakel; a Adriana Sánchez por sus oportunos aportes visuales; a la directora del Situation Lab de la USC, Kiki Benzon, por su apoyo inquebrantable; a los colaboradores de Sitlab desde hace mucho tiempo, Elliott Montgomery y Chris Woebken, por su inspiración temprana; y por último, al difunto y muy añorado cofundador de Situation Lab y cocreador de The Thing From The Future, Jeff Watson. Esta ofrenda a la imaginación pública está dedicada a su memoria.

HOJA DE APOYO DEL FACILITADOR

ANTES DEL EVENTO

- ☐ **Encuentra un espacio adecuado**
Podría ser una habitación o un área abierta. Necesitarás una mesa para cada equipo, los materiales con los que está trabajando y un proyector o monitor para mostrar diapositivas.
- ☐ **Establece un intervalo de tiempo y planifica duraciones paso a paso aproximadas**
Probablemente 3-4 horas, más o menos.
- ☐ **Invitar y confirmar participantes**
Deja claro el propósito del evento. Incluye la solicitud de traer Insumos de Futuro, incluidos consejos sobre qué favorecer o evitar.
- ☐ **Preparar impresiones**
El número requerido varía – ver Materiales.
Hojas de Calentamiento, de Provocaciones, de Exploración, de Ideación, Etiquetas de Artefactos y Moneda del Bazar.
Completa previamente las Hojas de Exploración con diversos tipos de futuros, si lo deseas.
- ☐ **Consigue materiales básicos**
Por ejemplo, bolígrafos, rotuladores, papel, tijeras, cortadores de cajas, cinta, pegamento, etc. Los materiales adicionales de construcción y decoración son opcionales, pero pueden resultar útiles.
- ☐ **Etiquetas de nombre** (opcional)
Proporciona etiquetas de nombre si las personas aún no se conocen.
- ☐ **Recordatorio** (opcional)
Envía un recordatorio cerca del día del evento, reiterando la solicitud para que cada persona traiga artículos que sirvan como Insumos de Futuro y materiales de construcción adicionales si los tienen.
- ☐ **Música** (opcional)
Organiza música de fondo para reproducir durante el evento.

EL DÍA DEL EVENTO

- ☐ **Prepara la sala**
Configura el ordenador y el proyector con Diapositivas. Establece mesas de equipo y espacio para materiales, incluida una mesa de suministros comunales para materiales de construcción y decoración compartidos.
Distribuye impresiones, bolígrafos y marcadores.
- ☐ **Saludar durante la llegada**
Saluda cuando lleguen las personas y proporciona etiquetas de nombres si corresponde. Reúne los Insumos de futuro que traigan los participantes a medida que ingresan.
- ☐ **Sentar a las personas en mesas con sus equipos asignados**
Un equipo por puesto; Por lo general, 3-4 personas por equipo.

- ☐ **Verifica las duraciones paso a paso planificadas**
También puedes hacer pequeños ajustes según sea necesario.
- ☐ **Paso 0. Bienvenida:** ____ minutos
Lee el texto de las diapositivas para guiar a los participantes a través del evento. Recuérdales cualquier política aplicable en torno a las fotos y los permisos para publicar en línea. Fomenta la generación de mucha documentación.
- ☐ **Paso 1. Calentamiento:** ____ minutos
Este primer paso demuestra un proceso clave, por lo que se ejecuta de forma centralizada, contigo como facilitador guiando a todos a través de cada etapa de manera sincronizada.
- ☐ **Paso 2. Exploración :** ____ minutos
Este podría ser el primer momento en el que se reproduce música de fondo mientras los equipos están trabajando.
- ☐ **Paso 3. Recolección :** ____ minutos
Selección de alta velocidad (pero segura) de artículos de la pila de Insumos de Futuro; un miembro de cada equipo a la vez, un artículo por persona.
- ☐ **Paso 4. Ideación :** ____ minutos
Esta es una actividad con tiempo fijo. Los equipos son responsables de su propio progreso y ritmo.
- ☐ **Pausa:** ____ minutos
Este es un momento sugerido para un descanso, pero puedes decidir hacerlo antes o después.
- ☐ **Paso 5. Creación :** ____ minutos
Una vez más, esta etapa tiene tiempo fijo en el que los equipos trabajan a su ritmo. Los equipos eligen si co-crear o trabajar individualmente de forma paralela, pero al final deberían haber producido al menos 1-2 artefactos por miembro.
- ☐ **Paso 6. Preparación :** ____ minutos
Anima a las personas a decorar sus puestos y adornarse de acuerdo con su tema.
- ☐ **Paso 7. Ejecución:** ____ minutos
Divide el tiempo de ejecución del bazar por la mitad y asegúrate de que las personas se turnen para ser comerciantes y compradores. Intercambia cuando haya pasado la mitad del tiempo.
- ☐ **Paso 8. Desmontar:** ____ minutos
Invita a las personas a llevarse a casa lo que les gustaría y recicla todo lo que puedas.

DESPUÉS DEL EVENTO

- ☐ Ponte en contacto con las personas para agradecerles su participación.
- ☐ Comparte la documentación con #BazarDeFuturos y #FuturesBazaar
- ☐ ¡Siéntete libre de compartir con nosotros lo que hiciste, cómo te fue y cualquier comentario o sugerencia para futuras ediciones!