

# Diseño, ficciones y futuros posibles

---

Por Gemma San Cornelio Esquerdo

El diseño de ficción y el diseño crítico y especulativo son nuevas tendencias asociadas a la idea de proyección de futuro.



Algunas tendencias que se perfilan en el ámbito del diseño internacional tienen que ver con la idea de proyección de futuro, tanto desde una perspectiva tecno-optimista, como desde una perspectiva crítica. El diseño de ficción (*fiction design*) o el diseño de futuro (*future design*),

son dos modelos ligados a la práctica del diseño, que tratan de recrear escenarios de ficción posteriores que permitan incluir en ellos diseños innovadores.

Teóricos y diseñadores impulsan actualmente métodos presentes en algunos laboratorios universitarios, que también se trasladan a instituciones a partir de iniciativas concretas. Dentro de este contexto existe también una vertiente crítica, como el Diseño Especulativo (*Speculative Design*) o el Diseño crítico (*Critical Design*) cuyos marcos de trabajo se describirán brevemente.

## **Diseño de ficción**

El denominado *Fiction Design*, pone la ciencia ficción al servicio del diseño con la intención de generar proscenios posibles y artefactos integrados en ellos. Esta idea ha ganado prestigio en los años más recientes (principalmente desde Estados Unidos), a partir de las reflexiones de escritores como Bruce Sterling; diseñadores de tecnología, como Julian Bleecker del *Near Future Lab*, y teóricos del ámbito de la comunicación y el cine como David Kirby, que han desarrollado el término con diferentes matices.

Según Hales, el diseño de ficciones crea un espacio discursivo en el que emergen nuevas formas de artefactos culturales futuros. Para Tanembaum y otros, el *Fiction Design* se vale de ambientes utópicos y explica posibles horizontes para el diseño, perspectiva compartida por Sterling y Kirby, quienes desarrollan el marco conceptual enfocándose en la noción de diégesis<sup>1</sup> procedente de las teorías del cine, de manera que el *Fiction Design* consistiría en «el uso deliberado de prototipos diegéticos para suspender la incredulidad sobre el cambio».

El término aludido, aplicado al contexto del diseño, se refiere a una aproximación a este que especula acerca de nuevas ideas a través de patrones y la narración de historias (*storytelling*) que pertenecen al mundo de la fantasía. Kirby utiliza el término «prototipos diegéticos» para dar cuenta de los modos en que las representaciones cinematográficas de tecnologías futuristas demuestran al público su necesidad, viabilidad y beneficios, proporcionando un entorno que la mayoría de las personas pueda entender.

Un ejemplo clásico, referente y precursor en el diseño de ficción es el modelo de una especie de iPad en la película *Odisea 2001*,<sup>2</sup> así como las interfaces de tipo táctil de la película *Minority Report*. Algunos trabajos recientes en esta línea están en formato audiovisual, como *A day made of glass*<sup>3</sup> o *A corner convenience*.<sup>4</sup>

## **Diseño crítico y especulativo**

En el lado opuesto al desarrollo de ficciones «sobresalientes» se sitúa la noción de diseño crítico y especulativo. Anthony Dunne y Fiona Raby hablan de diseño negro (*noir design*) como ejemplo de diseño de ficción enfocado a explorar tecnologías interactivas. El diseño crítico utiliza propuestas quiméricas desafiando supuestos e ideas preconcebidos que determinados objetos imponen en la vida cotidiana.

Según Dunne y Raby, se trataría, más que de un método, de una actitud ante el diseño; de manera que el objetivo del diseño crítico sería crear un diseño «sin final feliz». Para estos autores, el optimismo inherente al diseño no deja alternativas, ya que está claro que los retos enfrentados actualmente no son equilibrados y la única manera de superarlos es cambiando nuestros valores, creencias, actitudes y comportamientos. Este entusiasmo complica las cosas porque niega el hecho de que los problemas que tenemos son más serios de lo que parecen. Con base en lo anterior, para los diseñadores Dunne y Raby, el diseño de ficción resulta didáctico, incluso moralizante. Por el contrario, relacionan el diseño especulativo con la futurología, la cultura quimérica (arte, cine y literatura) y las ciencias sociales radicales preocupadas por cambiar la realidad en lugar de describirla. Se encuentran numerosos ejemplos de diseño especulativo en el sitio de Internet de estos diseñadores.<sup>5</sup>

Ambas tendencias abordan el futuro como escenario para el diseño, especulando y creando ficciones vinculadas a la capacidad de narrar historias. Quizás su aproximación es más cercana a la práctica artística, aunque en la actualidad resulta bastante difícil separar las disciplinas. Otro aspecto que llama la atención es que no existen iniciativas con estos temas en el ámbito hispano-parlante. Un motivo para este desinterés podrían ser las fuertes críticas que han recibido por estar demasiado centrados en el mundo occidental, siempre preocupado por problemas futuros que ya son presentes en determinadas partes del mundo.

Está por verse el porvenir de estas tendencias y hacia dónde llevarán al diseño.

Publicado el 28/10/2014

- 
1. La diégesis se refiere al mundo (ficticio) en el que las situaciones y eventos ocurren en una narración. Un claro ejemplo sería el sonido en una película: entendemos como sonido diegético todo aquello que forme parte de lo narrado. De este modo, si uno de los personajes toca algún instrumento musical o reproduce un disco, el sonido resultante es diegético. Por el contrario, si la música de fondo no proviene de ninguna fuente visible por el espectador, se le denomina extradiegética.
  2. Ver video [Apple iPad in the 1969 classic: 2001 A SPACE ODYSSEY](#).
  3. Ver video [Corning - A Day Made of Glass](#).
  4. Ver video [Corner Convenience](#).
  5. Ver sitio de [Dunne y Rab](#).

## Bibliografía

- Bleecker, J. (2009). *Design fiction. A short slideshow on design, science, fact and fiction*.
- Hales, D. (2013). *Design fictions an introduction and provisional taxonomy*. Digital Creativity, (vol. 1, núm. 24, pág. 1-10).
- Sterling, B. (2010). *Introduction*. En: N. Shedroff; C. Noessel (2012). *Make it So: Interaction*.
- *Design Lessons from Science Fiction* (pág. XX). O'Reilly Media, Inc.
- Tanenbaum, J.; Tanenbaum; K.; Wakkary, P. (2012). *Steampunk as design fiction. In Proceedings of the*



ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/disenio-ficciones-y-futuros-posibles>

