e el D

Formando desde el Design Fiction (DF) para visualizar futuros de largo plazo

Resumen

La presente investigación permitió identificar las técnicas de bocetación y la caracterización de los personajes a partir del planteamiento de historias de ciencia ficción colombiana por medio de un ejercicio en el que se aplicó el *Design Fiction* (DF). Se escribieron historias de ciencia ficción que coincidieran con las condiciones y situaciones actuales como adicciones o el confinamiento por la pandemia. Entre las historias más destacadas estuvieron las de *Bookpills* y *Swim-up* integrado de los

**Ayleen Nathalia
Escobar Correa**

**David Ernesto
Puentes Lagos**

**Juan Sebastián
Gonzáles Carrillo**

Profesores de Diseño,
Universidad Nacional de
Colombia, ayescobarc@
unal.edu.co, depuentes@
una.edu.co

[https://doi.org/10.53972/
RAD.erad.2021.2.8](https://doi.org/10.53972/RAD.erad.2021.2.8)

escritores Oscar Pachón y Santiago López. Se enfatiza en el resultado el uso avanzado de técnicas de bocetado digital de algunos estudiantes.

Palabras clave

Ciencia ficción, design
fiction, narrativas,
futuro de largo plazo.

Marco teórico

E

Este proyecto se desarrolla a partir de dos conceptos base, esto es, la ciencia ficción y el Design Fiction (DF). En cuanto al primer concepto, se refiere al género narrativo. Este nace inspirado en los avances de las ciencias naturales. La ciencia ficción tiene la capacidad de incentivar la creación de nuevos artefactos y experiencias. Factor que le confiere un poder de difusión de nuevas ideas en el imaginario colectivo, al complementar la narrativa con experiencias visuales y materiales (Kirby, 2010). Es así como este género crea universos culturales complejos que desvelan y ponen en evidencia valores, construcciones y visiones de mundo (Wittgenstein, 1995).

Con relación al segundo concepto, el *Design Fiction* (DF), se trata de una metodología que se vale de los relatos o narraciones de la ciencia ficción con el fin de disminuir la incertidumbre en el proceso proyectivo del diseño. El DF crea mundos sobre futuros lejanos. a partir de relatos o narrativas basadas en elementos científicos o en especulaciones de escritores. Dichos relatos tratan acerca de utopías o distopías en donde existen personajes que tienen situaciones sociales particulares. Asimismo, el DF se usa como herramienta para crear tecnologías nuevas y emergentes que pueden aparecer en el futuro (Hardy, 2018).

De acuerdo a lo anterior, el DF corresponde a un proceso de diseño de prototipos que implican y especifican un mundo cambiado y diferente (Sterling, 2013). En este sentido, el DF se define como una metodología que brinda posibilidades para crear un producto nuevo. Esta metodología, en síntesis, utiliza la ciencia ficción como genero para estimular y flexibilizar la imaginación del diseñador y este ejercicio imaginativo acerca el diseño con la política. Situación que permite optimizar el rol del diseñador como facilitador multidisciplinario en las dinámicas de creación y difusión de posibles visiones de futuro. Este elemento interdisciplinar es un valor a resaltar de dicha metodología. En efecto, el DF se da en la intersección entre tres diferentes dimensiones: tecnología, arte y ciencia ficción (Celi y Formia, 2015).

Metodología

Este proyecto se adelantó gracias a las convocatorias de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá. En dicho lugar el proyecto se apoyó en el trabajo adelantado en una asignatura de diseño industrial denominada *Análisis de Métodos Projectuales*, con aproximadamente 20 estudiantes inscritos por semestre y un valor de tres créditos. Los estudiantes llegan a esta asignatura con varios niveles de formación, entre quinta y onceava matrícula.

En esta asignatura se desarrollaron dos talleres con una duración de cuatro semanas en los que se usaron dos historias de ciencia ficción como base para proyectar futuros de largo plazo en el contexto bogotano: 1) el primer taller se llevó a cabo en el año 2019 con la historia Bookpills del autor Oscar Pachón; 2) el segundo taller se realizó en el 2020 con la historia *Swim-up* integrado del escritor Santiago López. El primer taller se enfocó en el trabajo colectivo de los estudiantes para la creación de *storyboards* elaborados de forma análoga en el salón de clases. El segundo taller, debido a la pandemia,

se hizo de modo individual y virtual, involucrando algunas de las TICs y sistemas CAD (Diseño Asistido por Computador).

La metodología para analizar los resultados y el aprendizaje de las visualizaciones de futuros largo plazo, se desarrolló en tres fases. La primera fase, fue de recolección de resultados de los dos talleres, uno realizado el segundo semestre de 2019 y el otro realizado el primer semestre de 2020. La segunda fase de comparación en paralelo los *storyboard* resultantes en los dos talleres mediante el uso de retículas y mapas de relación. En la tercera fase, se analizaron las fortalezas y debilidades más importantes observadas en la elaboración de los *storyboards*. Finalmente, para el análisis de los resultados, se elaboraron algunas conclusiones preliminares para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje del Design Fiction como instrumento para crear futuros lejanos.

Resultados

Los resultados se dividieron entre fortalezas y debilidades. En cuanto a las fortalezas observadas, el diseño de posibles futuros mediante el DF contribuye a que los estudiantes formen una postura crítica y reflexiva sobre la noción del usuario del futuro, sobre la tecnología y su desarrollo y sobre su mismo papel como diseñadores. Asimismo, los estudiantes desarrollaron y fortalecieron sus capacidades narrativas a través del trabajo proyectual. Por otro lado, la calidad de las ilustraciones y las herramientas de realización digital, condicionadas en parte por la pandemia del 2020, permitieron ampliar la visión del diseñador para poder retratar de mejor manera sus ideas sin que estas se limitaran a un modo de representación manual. Se observa también que el trabajo manual se desarrolló de forma más detallada o al menos tiene más componentes en cada escena que se presenta.

Respecto a las debilidades observadas, el difícil acceso a medios tecnológicos o virtuales para algunos estudiantes generó dificultades en la simultaneidad y equidad para el desarrollo del trabajo. Se observó que la noción de lo local y lo global puede ser difusa en diferentes momentos, por lo que se dificulta el retratar de manera diferenciada cada aspecto. En adición a lo anterior, existen elementos visuales que tienden a ser canónicos como la cinematografía de Hollywood. Estos terminan convirtiéndose en hegemónicos, ya que se recurre en diversas ocasiones a visiones provenientes de industrias europeas o estadounidenses, como los modelos de reproducción familiar, los modelos económicos y los problemas sociales.

Conclusiones parciales

Finalmente, la técnica del Design Fiction se presenta como una herramienta de gran valor para la formación de los diseñadores que requieren proyectar futuros a largo plazo. Lo anterior, debido a que la metodología en cuestión permite pensar en futuros que ilustran condiciones realistas y poco idealizadas del ser humano; asimismo, permite entender las interacciones posibles entre el desarrollo de la tecnología y el usuario y convertirse en vehículo para la innovación basada en situaciones locales y que no han sido concebidas hacia el futuro.

El futuro a largo plazo puede ser más proyectable desde el DF por diseñadores que conciban una visión compleja del ser humano, la tecnología y las relaciones entre cualidades políticas, económicas, culturales, entre otras, debido a la perspectiva sistémica y creativa que caracteriza el ejercicio del diseñador. Lo anterior evidencia la importancia de desarrollar trabajos académicos y pedagógicos de diseño que involucren el DF, para reforzar el desempeño de los diseñadores que son preparados como agentes que tienen el propósito de proyectar mejores futuros.

También los talleres funcionaron para evidenciar y concientizar a los estudiantes sobre los diferentes niveles de apropiación y repetición cultural de ciertos cánones estéticos y narrativos que han sido masificados especialmente a través del cine, la televisión y los videojuegos, subrayando la necesidad de investigar a profundidad sobre las condiciones humanas y no humanas locales para incentivar el pensamiento divergente en la construcción de escenarios futuros.

Referencias bibliográficas

- Celi, M. & Formia, E. (abril de 2015). Advanced design practices for sharing futures: A focus on design fiction. En 11ª conferencia de la Academia Europea de Diseño. Recuperado de: <http://ezproxy.unal.edu.co/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.2139FE06&lang=es&site=eds-live>
- Hardy, A. (2018). Using design fiction to teach new and emerging technologies in England. *Technology and Engineering Teacher*, 78(4), 16–20.
- Kirby, D. (2010). The future is now: Diegetic prototypes and the role of popular films in generating real-world technological development. *Social Studies of Science*, 40(1), 41–70. <https://doi.org/10.1177/0306312709338325>
- Sterling, B. (2013). Patently untrue: fleshy defibrillators and synchronised baseball are changing the future. *Wired Magazine*. Recuperado de: <https://www.wired.co.uk/article/patently-untrue>
- Wittgenstein, L. (1995). *Philosophical investigations*. Oxford, United Kingdom: Blackwell.