

La ciencia ficción y la fantasía como herramientas didácticas y proyectuales para diseñadores

Actas de Diseño (2026, julio),
Vol. 54, pp. 156-159. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2023
Fecha de aceptación: noviembre 2025
Versión final: julio 2026

Ricardo Victoria Uribe, Juan José López
Flores y Miguel Ángel Rubio Toledo (*)

Resumen: Existe una relación entre el *storytelling* y el diseño. Es a través del primero que se puede entender y mejorar la relación usuario objeto. La lectura y escritura de cuentos de ciencia ficción y fantasía se presentan como una herramienta educativa útil para despertar la creatividad en los diseñadores. Los géneros literarios de ciencia ficción son los reconocidos por el grado de imaginación que ocupan para presentar tópicos relacionados con nuestra realidad, de maneras diferentes a la expectativa del usuario, desde desarrollos tecnológicos y sus impactos en nuestras culturas, hasta temas de tipo social, los que han influenciado el diseño de objetos de uso común, como la tecnología y la moda. El objetivo de este trabajo es presentar cómo las narrativas de ciencia ficción, sirven como herramientas para la creatividad de los diseñadores, así como para la visualización de la relación usuario-objeto a considerar en sus propuestas.

Palabras clave: narrativa – diseño – creatividad – ciencia ficción – usuario.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 159]

Introducción

El diseño se puede entender como una interacción usuario-objeto –objeto entendido para esta postura de diseño como artefacto, imagen o espacio–, donde dicha interacción se da a través de etapas funcionales. Para que el objeto sea realmente útil, es menester tener una importante empatía con el usuario, así como visualizar la interacción de éste con los objetos de diseño. Lo anterior es muy similar a visualizar una narrativa literaria. Esto es, al analizar al diseño como una narrativa discursiva, a través del *storytelling* el diseñador puede entender mejor la historia de su uso y mejorar sus propuestas de objetos. Estas narrativas en objetos de diseño, pueden ser tan sencillas como oprimir un par de botones, hasta algo más complejo que requiera mayor grado de interactividad –flujo de lecturas del lenguaje del material del objeto–. Existen diversos tipos de estructuras narrativas, desde la clásica de tres actos de Aristóteles (1985) –principio, desarrollo o nudo y desenlace– (1985), hasta la más moderna del círculo de ocho pasos de Dan Harmon (Raferty, 2011). El fomentar entre los estudiantes de diseño la lectura y la escritura de historias de ciencia ficción y fantasía, con miras a entender cómo estas estructuras narrativas se pueden aplicar a sus proyectos de diseño, es una forma más lúdica y creativa para que puedan generar estas visualizaciones. Estos géneros narrativos en particular son reconocidos por el grado de imaginación que ocupan para presentar tópicos cercanos a nuestra realidad, de maneras diferentes a lo esperado, desde avances tecnológicos y sus impactos en nuestra civilización, hasta temas de índole social.

Los géneros señalados anteriormente han influenciado el diseño de objetos de uso común, como los celulares o la ropa. La capacidad didáctica e influencia positiva de

las narrativas de ciencia ficción y fantasía pueden ofrecer a los estudiantes de diseño espacios creativos para la propuesta de ideas, así como presentar un gran campo de investigación para los docentes del área. Es necesario mencionar que, uno de los principales retos a vencer en el campo del diseño es el bloqueo creativo, los diseñadores tienden a enfrentarse a la página en blanco con ideas claras de qué se necesita, pero sin poder iniciar con la estructuración gráfica, es el inicio del trazo lo que detiene a algunos. Para otros, se puede traducir en una lluvia de ideas que difícilmente encuentran cohesión o se fuerza la amalgama de elementos, terminando en frustración.

Los diseñadores no reciben las soluciones mediante una inspiración, es un proceso de investigación, búsqueda y encuentro que necesita un orden, mismo que se puede desarrollar mediante la escritura, y más precisamente de la ciencia ficción, ¿acaso no todo diseño en su concepción es una ficción?. El desarrollo de la estructura narrativa es comparable a la historia de vida de un producto, en tanto es presentada al usuario para todas las interacciones que tendrá en la vida útil del mismo. La historia de un producto o servicio es planificada cual serie de eventos en una ficción, es justamente de ahí la idea de la propuesta. Ahora, lo que se establece aquí, es que por sus características, las narraciones de ciencia ficción implican en sus historias el uso de tecnología no existente pero presentada como posible, como en el caso de Julio Verne con *Veinte mil leguas de viaje submarino* o *De la tierra a la luna*, donde planteaba retos tecnológicos y de frontera que no podían ser alcanzados con la tecnología disponible en la época en que fueron publicadas, pero que fueron visualizadas de tal forma que inspiraron dichos desarrollos.

Lo mismo podemos decir de los guiones para televisión de la serie *Star Trek* de Gene Roddenberry, donde se planteaba la comunicación inalámbrica, muy similar a nuestra telefonía móvil actual, el envío de datos informáticos, lecturas ambientales, correos electrónicos sintetizadores de alimentos, proyecciones holográficas entre otros que hoy en día son una realidad. De forma similar, podemos ver cierto paralelismo entre la propuesta de un mundo digital que se mostró en *Tron* (1982, Disney, Lisberger) y los videojuegos que se desarrollan en mundos abiertos en entornos de tres dimensiones (3D). Entre las técnicas narrativas, se encuentra la de plantear el *Storyline* o la idea, que si bien es la línea de tiempo sobre la cual se desarrollan los eventos de la historia, sus ramificaciones se pueden equiparar a un proceso metodológico de diseño, de esta forma establecemos que no se trata de una propuesta de esparcimiento solo para el desbloqueo creativo, es la aplicación de herramientas metodológicas que se suman al carácter transdisciplinario del diseño.

Desarrollo

La narrativa, también conocida por su nombre en inglés, *storytelling*, es la técnica o arte de narrar una historia a través de un medio, ya sea oral, escrito, audiovisual, o espacial. Es tan antigua como la cultura más antigua de la humanidad. Contar historias es un elemento básico de cohesión y comunicación entre los integrantes de un grupo o comunidad, para crear, compartir y dar sentido a experiencias comunales (Jenkins, 2008). Los libros de ciencia ficción y de fantasía, así como el diseño de juegos de mesa, son algunas de las formas de abordar la narrativa, derivadas de diversas culturas y contextos sociales. La más común en occidente es la basada en Aristóteles; como se señaló anteriormente, la estructura consta de tres actos: principio, medio y final. La segunda más común en occidente es la propuesta por Joseph Campbell, del texto *héroe de mil rostros o viaje del héroe*. Esta narrativa está basada en los principios de la psicología arquetípica de Carl Jung, donde se señala un “monomito” común a todas las culturas y sus historias heroicas y es la base para gran parte de las películas y novelas de fantasía y ciencia ficción del siglo XX.

En países como Japón, Corea del Sur o China, existe otra estructura narrativa de 4 actos conocida como *Kishōtenketsu*, que tuvo su origen en la poesía china, posteriormente adoptada por poetas japoneses y coreanos. Esta estructura consta de cuatro partes: la introducción, el desarrollo, el *plot twist* (giro argumental sorpresivo) y la conclusión (Phillips, 2015). También se puede mencionar dentro de las estructuras desarrolladas en este siglo, la teoría circular de Dan Harmon, también mencionada anteriormente, quién es el creador de los programas televisivos “Community” y “Rick and Morty”. En ella, se estructura un arco narrativo a partir del protagonista del mismo, en ocho pasos: se inicia en una zona de confort, el personaje desea algo, para obtenerlo entra a una situación desconocida a la cual logra adaptarse, logra satisfacer este

deseo, pero a un costo muy alto. Al final, regresa a su zona de confort, pero toda la experiencia le ha cambiado y ya no es la misma persona, pues la aventura forma parte de su historia e informará acciones posteriores (Raferty, 2011). Para ir estableciendo esta relación entre la ciencia ficción y el diseño, la necesidad del personaje se puede traducir como la necesidad de un usuario, al establecer una necesidad y un conflicto se inicia el proceso creativo de diseñar la historia. Así, estas estructuras tienen paralelismos con el diseño donde podemos distinguir momentos como la publicidad del objeto (introducción) la experiencia de compra y el *unboxing* (desarrollo), la experiencia de usuario (clímax) y la satisfacción que se tiene al terminar de usar el objeto o servicio (desenlace). Todos los objetos de diseño son sujetos a estas narrativas, aunque sólo en algunos, como videojuegos, espacios tematizados o experiencias inversivas, es más notable, y solo en parte. A este fenómeno se le llama “hiperdiegesis”, donde se crea una narrativa detallada en un espacio, pero el nivel de detalle solo es posible experimentarla de manera directa, el resto se infiere del subtexto, como serían los espacios entre viñetas de una historieta, las breves menciones a eventos fuera de cámara en una película, o los espacios dejados vacíos a propósito en un mueble o espacio (Hills, 2002).

Es por medio de la narrativa entonces, que se permite incluir al usuario en el proceso de diseño, ya sea desde una participación activa o desde una indirecta –con un usuario ideal– y éste depende del nivel de retroalimentación que el objeto o proyecto de diseño considere desde su planeación (Rawsthorn & Giménez, 2022). El diseñador no sólo está pensando en el objeto o servicio, sino en toda la serie de eventos por las que tendrán que pasar en manos del usuario. Pero ¿cómo funciona esto? El diseño se puede observar como una interacción entre el usuario y el objeto, la cual se experimenta mediante ciertas etapas, para que la comunicación sea efectiva y se den los pasos necesarios para que la experiencia sensorial empate con la función del objeto y así se cubran tanto la necesidad, como el deseo.

Las narrativas discursivas de los objetos de diseño pueden ser tan sencillas como presionar una sucesión de botones o *clicks*, hasta algo mucho más complejo que requiera interactividad con todo el cuerpo del usuario y su contexto, por ejemplo, en videojuegos de realidad virtual o espacios inversivos interactivos, donde este usuario se vuelve, en términos narrativos, el protagonista de la historia. Este rol principal es el que hace que el usuario participe de una manera más activa, puesto que se siente en control de la acción, y mientras más se estimulen las emociones de manera adecuada, se tendrá mayor efectividad en la propuesta de diseño del objeto en cuestión. Tareas sencillas, como lavar la ropa, siguen una serie de pasos muy similar a la estructura de tres actos de Aristóteles (Lupton, 2019).

Este tipo de decisiones narrativas de diseño, son mucho más visibles con los avances tecnológicos actuales, los cuales permiten al usuario experimentar una “segunda vida” o “vida virtual” donde ellos son los protagonistas de

la historia y por tanto la interacción con el objeto se vuelve constante y hasta cierto punto más atractiva (Isbister, 2017). Existen aplicaciones deportivas para teléfonos móviles o *smartwatch*, cuya función es la de monitorear la actividad física del usuario. Pero su diseño cada vez se asemeja más al de una red social donde se pueden conectar con otros usuarios, compartir sus progresos, recibir recompensas por parte de la aplicación electrónica (App), así como proporcionar un “me gusta” o incluso enviar estímulos auditivos en tiempo real a quien esté realizando una rutina de ejercicios. Es de alguna forma, llevar la experiencia de un videojuego al mundo real.

Es justamente ahí, donde la narrativa toma el deseo de cubrir una necesidad, la presenta en una historia y orienta al usuario hacia la dirección que el diseñador quiere, a través de la adecuada estimulación sensorial y la evocación emocional resultante. La narrativa, por tanto, puede ayudar a integrar a las emociones dentro del objeto de diseño. Ahora bien, cada diseñador puede hacer uso de ésta de la forma que crea más conveniente, después de todo, el diseño es una serie de toma de decisiones para llegar a una conclusión, que es el objeto diseñado. Para lograr lo anterior, es muy recomendable que el diseñador conozca bien a su audiencia, para que entienda los códigos sensoriales que mejor transmitan una narrativa con las claves adecuadas para un mensaje claro y sencillo (Sklar, 2005, p. 8). Las historias más exitosas en ciencia ficción –tal como “Blade Runner”– son aquellas que pueden transmitir mensajes sencillos a varios niveles de comprensión, con cada lectura o visualización, como el pelar una cebolla capa por capa.

Es necesario subrayar que la ciencia ficción, desde sus pioneros tales como Julio Verne y Mary Shelley, ha buscado explorar las reacciones humanas ante posibles futuros, y ha sensibilizado al público en general en temas como las redes informáticas (“Neuromancer” de William Gibson), las inteligencias artificiales (“Yo, Robot” de Isaac Asimov), la manipulación genética y bioética (“Jurassic Park” de Michael Crichton) o la Sobrepoblación (“Qué le pasó a Lunes” producida por Netflix), entre muchas otras. La fantasía ha realizado análisis críticos para una mayor diversidad cultural (“La obre” de Ursula K. LeGuin), el valor de la diversidad social y la necesidad de equidad y justicia social (la serie de “Discworld” por Terry Pratchett), y temas de índole ecológico, como la industrialización y su impacto en el medio ambiente (“El Señor de los Anillos” de J.R.R. Tolkien), o el cambio climático (“A Song of Ice and Fire” de G.R.R. Martin).

La utilización de estos géneros literarios de manera didáctica pueden ayudar a generar conciencia debido a su estimulación de la creatividad e imaginación que por ende tiene importantes aplicaciones en el diseño. De tal suerte, se pueden observar algunas ventajas de generar talleres de escritura y lectura de ciencia ficción y fantasía enfocados a diseñadores, las cuales son:

- Estimula la creatividad, el pensamiento lateral y el debate.
- Aterriza de manera visual o textual conceptos de amplias magnitudes en posibles escenarios.

- Invita a la reflexión y a la propuesta de soluciones de diseño.
- Agrega una carga emotiva a temas usualmente estériles en ese sentido, esto facilita la generación de conciencia.
- Propicia la proyección a futuro de necesidades y problemas sociales.

Sin embargo, también es necesario ser consciente que las soluciones propuestas pueden ser no del todo factibles, ya sea por cuestiones contextuales, tecnológicas, o financieras. Como se mencionó en la introducción, el caso de Julio Verne, sus novelas si bien fueron categorizadas como ciencia ficción, hay que reconocer que en el grueso de la comunidad sus propuestas tecnológicas fueron vistas en su tiempo como irrisorias y objeto de burla. El diseñador no debe temer caer en el estigma de soñador, la diferencia se observa en el uso de los métodos, tal como el presente trabajo donde se plantea la incorporación de estructuras narrativas a su proceso de diseño, lo cual debe entenderse como una técnica de desbloqueo, un proceso de propuesta y desarrollo, fuente de inspiración y estrategia para la óptima relación entre diseño y usuario. En términos de formación profesional, la intención de la propuesta de talleres antes mencionada, puede aprovecharse además con otras materias o asignaturas donde se desarrollan proyectos de diseño, a través de dirigir a los estudiantes a recontextualizar un problema y una idea propuesta, el debate de ideas, y la aplicación de los conocimientos vistos en sus clases en la creación de las historias, de manera que puedan visualizar nuevos escenarios y productos. Finalmente, estos talleres pueden ayudar al diseñador a entender cómo la interacción usuario-objeto es paralela a la estructura narrativa de sus historias y por tanto pueden entender –o al menos visualizar mejor– cómo sus objetos de diseño propuesto serán usados en diversos escenarios, antes de pasar a la etapa de modelado y prototipaje.

Conclusiones

La ciencia ficción y la fantasía, como expresiones narrativas, pueden ser una oportunidad de utilización como argumentos o vehículos de sensibilización entre los diseñadores, con el objeto de generar una mayor conciencia sobre las necesidades de los usuarios y los posibles impactos de las propuestas de solución. Es a través de la estimulación de la imaginación, que se puede aumentar el nivel de conciencia de los diseñadores y generar una mejor integración de los –en ocasiones dispares– conocimientos adquiridos de una forma creativa y coherente que les sea útil para sus futuros proyectos de diseño. Por añadidura, se obliga a los diseñadores a actualizarse en temas tecnológicos, culturales y sociales, de conocimientos que necesitan para proponer mejores proyectos de diseño, sin olvidar que presentan además un gran campo de investigación para los docentes del área. A partir de la base aristotélica de tres partes de la narrativa, amén del concepto de monomito jungiano, se pueden esgrimir argumentos que fortifiquen el andamiaje

para los proyectos de diseño. La discursividad en la narrativa de la ciencia ficción, al igual que la del diseño, proponen posibilidades de desarrollo, si bien no desde la misma naturaleza utilitaria, sí para fomentar la creatividad y para establecer la relación usuario-objeto, cuyo proceso permite conocer desde la empatía, la vinculación entre lo proyectado y el contexto del usuario, previo conocimiento de éste mediante la investigación para tales fines. De tal suerte, la propuesta sugiere la necesidad de mirar hacia la literatura, particularmente hacia la ciencia ficción y la fantasía, para lograr proyectos de diseño con mayor éxito en tanto se crean vínculos entre el objeto y su usuario. Finalmente, es necesario señalar que en los centros de enseñanza profesional en torno al diseño, se pueden adoptar medidas para que los estudiantes de diseño cultiven y desarrollen hábitos de lecto-escritura orientada al campo de la ciencia ficción como aquí se ha propuesto. No se puede esperar que por parte de los estudiantes surja el interés en ello, en tanto se trata de hábitos en algunos de ellos, no lo es en el su totalidad y, sin embargo, se espera de los diseñadores que sus propuestas sean siempre creativas y prácticas, cuando esto implica, en cierta forma que también sean de alguna forma de ciencia ficción como posibilidad. La posibilidad didáctica que estas posibilidades narrativas son caldo de cultivo para el desarrollo creativo de ideas, para la visualización de escenarios, así como poder crear prospectivas útiles para el futuro del diseño.

Referencias bibliográficas

- Aristóteles (1985). *Retórica*, Edición de Antonio Tovar, Centro de Estudios Constitucionales, Madrid.
- Hills, M. (2002). *Fan cultures*. Routledge, New York
- Isbister, K. (2017). *How games move us: Emotion by design*. MIT Press.
- Jenkins, H. (2008). *Textual poachers: television fans & participatory culture*. Routledge.
- Lupton, E. (2019). *El diseño como storytelling*. Editorial Gustavo Gili.
- Raferty, B. (2011). How Dan Harmon drives himself crazy making community. *Wired*. 9. http://www.wired.com/2011/09/mf_harmon/all/
- Rawsthorn, A. & Giménez, D. (2022). *El diseño como actitud*. Editorial Gutter. http://www.wired.com/2011/09/mf_harmon/all/stavo Gili.
- Sklar M. (2005). *The imagineering way, ideas to ignite your creativity*. Disney Editions.

Abstract: There is a relationship between storytelling and design. It is through the first that the user-object relationship can be understood and improved. Reading and writing science fiction and fantasy stories are presented as a useful educational tool to awaken creativity in designers. The literary genres of science fiction are those recognized for the degree of imagination they use to present topics related to our reality, in different ways than the user expects, from technological developments and their impacts on our cultures, to social issues that have influenced the design of commonly used objects, such as technology and fashion. The objective of this work is to present how science fiction narratives serve as tools for the creativity of designers,

as well as for the visualization of the user-object relationship to be considered in their proposals.

Keywords: narrative – design – creativity – science fiction – user.

Resumo: Existe uma relação entre *storytelling* e design. É por meio do primeiro que a relação usuário-objeto pode ser compreendida e aprimorada. A leitura e a escrita de histórias de ficção científica e fantasia são apresentadas como uma ferramenta educacional útil para despertar a criatividade dos designers. Os gêneros literários de ficção científica são aqueles reconhecidos pelo grau de imaginação que utilizam para apresentar temas relacionados à nossa realidade, de formas diferentes do que o usuário espera, desde a evolução tecnológica e seus impactos em nossas culturas, até questões sociais, que influenciaram o design de objetos comumente usados, como tecnologia e moda. O objetivo deste trabalho é apresentar como as narrativas de ficção científica servem como ferramentas para a criatividade dos designers, bem como para a visualização da relação usuário-objeto a ser considerada em suas propostas.

Palavras-chave: narrativa – design – criatividade – ficção científica – usuário.

(*) **Dr. Ricardo Victoria Uribe:** Profesor investigador de tiempo completo en la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEMex), Facultad de Arquitectura y Diseño. Doctorado en Diseño Sustentable por parte de la Universidad de Loughborough, Reino Unido y licenciatura en Diseño industrial por la UAEMex. Perfil PROMEP y miembro del Sistema Nacional de Investigadores. Miembro de la Asociación de Escritores de Ciencia Ficción de América (SFWA). Líneas de investigación: diseño sustentable, diseño emocional, responsabilidad social y diseño de juguetes y juegos de mesa. Ha publicado tres novelas de fantasía y una docena de cuentos de ciencia ficción y horror. Email: sustentabledi@gmail.com. • **Mtro. Juan José López Flores:** Doctorante por el Doctorado en Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEMex). Maestro en Diseño y licenciado en Diseño Gráfico por la Facultad de Arquitectura y Diseño de la misma institución. Docente de la Universidad Tecnológica de México, Campus Toluca. Se ha especializado en el proceso de desarrollo, gestión y publicación del cómic, así como estudios socioculturales del mismo. Ha impartido conferencias sobre estudios del cómic y ha participado en la filmación de documentales sobre el tema. También se ha enfocado a estudios sobre narrativas y producción audiovisual. Email: jlopezf431@alumno.uaemex.mx. • **Dr. Miguel Angel Rubio Toledo:** Licenciado en Diseño Gráfico, Especialidad en Diseño Estratégico de Productos Industriales, Maestro en Artes Visuales, orientación en Comunicación Visual, Doctorado en Ciencias Sociales. Profesor Investigador de Tiempo Completo de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de México, Perfil PRODEP, y miembro del Sistema Nacional de Investigadores. Las Líneas Generales de Aplicación del Conocimiento se relacionan con la producción simbólica como fundamento del Diseño estratégico para el desarrollo sostenible de comunidades marginadas y vulnerables, desde fundamentos teóricos tales como la hermenéutica, Semiótica, Retórica, Poética del Diseño para el desarrollo de productos y servicios. Email: miguelblond72@gmail.com.