

## Estudios para el futuro y su vínculo con el Diseño Gráfico

Mariana Lozada <sup>(1)</sup> y Andrea Rivadeneira <sup>(2)</sup>

---

**Resumen:** Este documento parte de la comprensión de los estudios de futuro como una disciplina moderna que se aborda desde diferentes entornos sociales y que posee un carácter interdisciplinar donde se vincula con el diseño. Este texto busca, por tanto, proveerse de los insumos teóricos e investigativos necesarios para reflexionar sobre la manera en que los estudios de futuro se han vinculado al diseño, entender la importancia de abordar la prospectiva desde el Diseño Gráfico específicamente, partiendo de un análisis del diseño y sus transformaciones en el tiempo, realizar un breve acercamiento a nuevos ámbitos del diseño que han adoptado una visión prospectiva, considerando que a criterio de las autoras, estos podrían ser la base para construir una idea más sólida de la definición de diseño para el futuro. Para ello, se identifica a diferentes diseñadores que han empezado a hablar sobre estas nuevas aristas de diseño y su vinculación en la práctica académica, sus posturas, y una breve reflexión sobre los pendientes a nivel mundial y en Latinoamérica.

**Palabras clave:** Diseño - Transformación social - Prospectiva - América Latina - Investigación interdisciplinaria - Educación

[Resúmenes en inglés y en portugués en las páginas 251-252]

---

<sup>(1)</sup> **Mariana Lozada** es Adscrita a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE) en la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura Diseño y Artes. Magister en Dirección de comunicación empresarial e institucional e Ingeniera en Diseño Gráfico, con experiencia profesional Docente desde 2007 y en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador desde 2015. Investigadora y productora de varias publicaciones en espacios como I+Diseño, Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo; Revista Estrategas, Revista UMÁTICA. Presentadora de ponencias en el 8º Encuentro BID Edición 2019 y en el V Coloquio Virtual Internacional de investigadores en Diseño de la Universidad de Palermo, Argentina.

<sup>(2)</sup> **Andrea Rivadeneira** es Adscrita a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE), en la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes. Ingeniera en Diseño Gráfico y Comunicación Visual; Magister en Diseño Multimedia. Docente hace 11 años en cátedras afines al Diseño Gráfico, Comunicación Visual y Diseño Multimedia en las universidades: Técnica de Ambato, Indoamérica, Universidad de las Américas (UDLA) y actualmente en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE).

## Antecedentes

Desde sus inicios, la humanidad se ha preparado para hacer frente a situaciones inesperadas que podrían dejarla vulnerable, lo que ha generado una preocupación constante por el futuro. Esta preocupación ha dado lugar a prácticas como la adivinación, actividades premonitorias, el estudio de antiguos sabios y, más recientemente, a la futurología, la planificación estratégica y la prospectiva.

Históricamente, los estudios de futuro han sido una práctica común en naciones con poder económico, especialmente tras la Segunda Guerra Mundial, momento clave en su expansión global. Se han establecido diversas corrientes de pensamiento que se pueden clasificar en tres escuelas principales: la anglosajona, la francesa y la latinoamericana.

Este enfoque hacia el futuro no ha sido atribuible a una sola disciplina, sino a un esfuerzo conjunto que involucra el diseño como herramienta transdisciplinaria crucial para visualizar futuros posibles. El diseño, con su responsabilidad social transformadora, puede hacer consciente al ser humano de escenarios por venir, incitando a la reflexión y a la implementación de acciones para convertir esas ideas en realidad.

Es fundamental destacar la importancia de la participación de los diseñadores en estos procesos, en particular los Diseñadores Gráficos. Su habilidad natural para visualizar contextos y transformarlos les permite intervenir de manera activa entre la sociedad y los responsables de esos futuros posibles. Especialmente en el enfoque crítico, reflexivo y experimental característico de la escuela latinoamericana, los diseñadores gráficos pueden insertarse en procesos académicos que les permitan anticipar el futuro y trabajar hacia un futuro deseado.

## Evolución del futuro en el Diseño

Para entender qué es el diseño para el futuro, es importante conocer el concepto base de diseño. A continuación, se detallan algunas descripciones tomadas de varios autores, importantes para esta investigación, que enfatizan su responsabilidad social no solo con el presente, sino también con el pasado y sobre todo con el futuro.

Para Richard Buchanan, el diseño es “el poder humano de concebir, planificar y crear productos que sirven a los seres humanos para la consecución de sus propósitos individuales y colectivos” (2001: 9).

Víctor Margolin (2009) por su parte se refiere a que, al estudiar diseño, se lo hace como una forma de acción humana que parte de una situación social específica, formando parte más de la sociedad que de la naturaleza (p. 13). Pero en este punto es importante pensar en aspectos que van más allá del ser humano, sino repensar al diseño como una actividad de impacto planetario no solo para la actualidad sino también para el futuro. Esto concuerda con lo que menciona Brenda García Parra (2008) en su libro *Ecodiseño, Nueva herramienta para la sustentabilidad*:

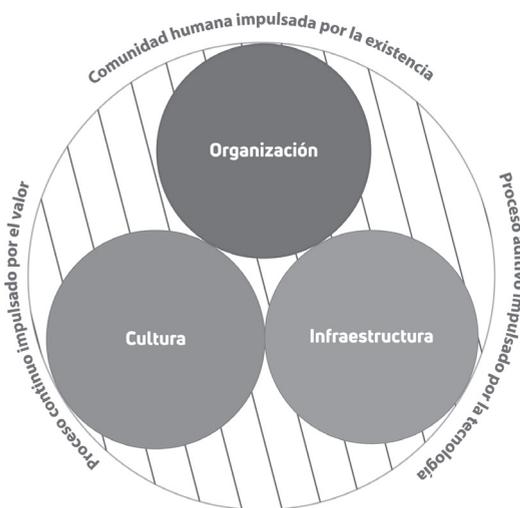
El rompimiento necesario de paradigmas para asimilar enfoques diferentes y para reconsiderar los efectos y la dirección de las actividades del hombre representa la transición por la que atravesó el pensamiento humano para el despertar de una conciencia, también presente en el diseño. Este “despertar” en la disciplina del diseño también ha sufrido ciertas transformaciones que apuntan hacia una mayor profundidad de reflexión (p. 27).

Esto no aplica solamente al ámbito medioambiental, sino en general al compromiso del diseñador en todos los aspectos de transformación social que se presenten.

Además, Margolin (2009) se refiere a los aspectos que aún requieren de mayor exploración en el Diseño y recalca que:

El mundo social es mucho más complejo y requiere muchas más disciplinas para estudiar sus diversos aspectos. No obstante, el campo del diseño no participa de esta complejidad en que la producción, la distribución y el uso de los productos forman parte de un proceso social más amplio (p. 13).

Por otra parte, el texto *Beyond speculative design* publicado por ERASMUS+ Programme of the European Union, parte de una reflexión sobre la necesidad de imaginarnos mundos diferentes, sobre todo en el campo del diseño que siempre ha buscado la visión de un mundo mejor; para ello menciona a Andrew Targowski's y el modelo Tri Element Model (TEM) que plasma cómo él visualiza a la sociedad y qué consideraciones tiene para proyectar una visión diferente (Ver Figura 1).



**Figura 1.**  
Modelo Tri Element Model (TEM) de Targowski's. (Varios autores, 2021: 14)  
(Fuente: Tomada de *Beyond speculative design*. ERASMUS+ Programme of the European Union).

Targowski señala que los valores del diseño occidental contemporáneo surgieron a principios del siglo XX con la industrialización y la cultura de consumo, los cuales siguen vigentes hoy. Sin embargo, destaca que la práctica del diseño ha evolucionado a través de la infraestructura civilizatoria, diferenciando entre cultura e infraestructura. Mientras la cultura se basa en valores estables, la infraestructura evoluciona con el tiempo, principalmente por avances tecnológicos.

Como reflexión sobre estos autores, todos resaltan implícita o explícitamente la necesidad de romper paradigmas en el diseño para considerar nuevos enfoques y reevaluar los efectos de las actividades humanas en la sociedad. Implica un compromiso del diseñador con la transformación social en general.

Se destaca la importancia de explorar más en el campo del diseño, especialmente en relación con la complejidad del mundo social y la interacción entre la producción, distribución y uso de productos en un contexto social más amplio. También se enfatiza la importancia de imaginar diferentes realidades a través del diseño, con la aspiración constante de un mundo mejor.

En este sentido, se resalta la evolución del pensamiento en el diseño hacia una reflexión más profunda y un mayor compromiso con la sociedad en su conjunto. Esto sugiere una orientación hacia un diseño más consciente de su responsabilidad social y la necesidad de abordar de manera integral y sostenible los desafíos y oportunidades futuras.

## Nuevas prácticas de diseño

La evolución del diseño ha generado nuevos términos y prácticas, vinculados tanto al presente como a una perspectiva hacia el futuro. Diversos autores, como Mitrović, Golub y Šuran, Oleg (2015), Dunne y Raby (2013), discuten sobre conceptos como diseño crítico, ficción en el diseño, diseño futuro, anti-diseño, diseño radical, diseño interrogativo, diseño discursivo, diseño adversario, paisaje futuro, arte en diseño, diseño transicional, entre otros, señalando cambios recientes como el repensar el rol de la tecnología en la práctica del diseño, no como una herramienta sino más bien como un tema de análisis respecto a las implicaciones que esta podría tener en la sociedad y el mundo, también analizando la posibilidad de intervención del diseño no solo en aspectos comerciales y de mercado sino también en procesos sociales que influyan en un cambio de pensamiento y comportamiento (p. 11).

En el libro *“Critical Design in Context History, Theory, and Practices”* de Matt Malpass, se realiza una referencia explícita a varias de estas prácticas y cómo han evolucionado a lo largo del tiempo. En una página, plantea que en una era con retos sociales cada vez más complejos, problemáticas sociotécnicas, éticas y la escasez de recursos, es crucial cuestionar de manera más amplia la labor del diseño. Sugiere que el diseño crítico, especulativo y asociativo quizás no abordan este desafío en su totalidad, proponiendo reflexionar sobre la interacción e impacto del diseño crítico en el contexto de los problemas actuales (2019: 132).

De acuerdo con el propósito de esta investigación, es necesario mencionar algunos términos que han sido cotejados en diversos textos para identificar estos nuevos ámbitos en los que se ha insertado la práctica del diseño:

**Antidiseño:** Surgió a fines de la década de 1960 en Italia como respuesta a los ideales modernistas dominantes en el diseño desde principios del siglo XX. Este enfoque cuestiona los problemas sociales y ambientales, estableciendo un discurso artístico y político en el diseño y criticando el consumismo.

**Diseño participativo:** Originado en Escandinavia en la década de 1960, se enfoca en procesos y procedimientos colaborativos que priorizan al usuario como elemento fundamental, involucrando a todas las partes interesadas para asegurar que el trabajo satisfaga sus necesidades. Su objetivo es democratizar y empoderar al usuario.

**Diseño discursivo:** Según Malpass establece al objeto diseñado como una forma de discurso, no solo como una forma de ver, comprender y comentar, es decir que “no se limita al discurso disciplinario o lingüístico, sino a formas enteras de comprender las cosas, donde uno sabe a través del discurso, cómo este permite la producción de verdades ciertas e individuales” (2019).

Bruce y Stephanie Tharp lo describen como una forma de fomentar las reflexiones o compromisos de los usuarios con un discurso particular. Este concepto se centra específicamente en el diseño de productos e indica que, a diferencia de otras disciplinas, incluido el diseño gráfico, creen que “los productos tienen cualidades particulares que ofrecen ventajas comunicativas únicas” (2009).

**Diseño asociativo:** Usa métodos de la sátira horaciana<sup>1</sup> como la burla y la parodia “logrados a través de la distorsión, la exageración y la subestimación, para involucrar al usuario y establecer el movimiento crítico” (Malpass, 2019).

Emplean una narrativa integrada, permitiendo que el diseño actúe como un medio crítico, “reflexionando juguetonamente sobre el significado cultural y los problemas de visualización pertinentes para la práctica del diseño hoy...se inclina hacia la especulación artística en lugar del diseño para la producción” (Malpass, 2019), explorando materiales y métodos de fabricación que no están alineados con las tradiciones ortodoxas, lo que hace que los objetos familiares parezcan extraños.

**Diseño ficción:** Utiliza la ciencia ficción con fines de diseño con el objetivo de generar escenarios potencialmente fantásticos y artefactos integrados en ellos, creando un espacio discursivo donde surgen nuevas formas de artefactos culturales futuros. Aprovecha entornos utópicos y aclara posibles horizontes de diseño, a menudo generando prototipos diegéticos<sup>2</sup>.

Enfatiza lo real y lo ficticio, lo evidente, lo posible, lo inesperado y lo imaginario, generando propuestas con forma y fundamentadas en un razonamiento científico y tecnologías potencialmente factibles, pero existiendo en un contexto de uso retórico y en la imaginación del usuario, buscando ver el mundo tal como es, desafiando lo ortodoxo y propo-

niendo una alternativa diferente basada en las ideas creativas del diseñador, pero sin que ello limite las posibilidades del diseñador, pues como indica Bleecker: «Por mucho que los hechos científicos le dicen lo que es y no es posible, el diseño de la ficción entiende que las restricciones son infinitamente maleables» (Bleecker 2010: 63).

### Diseño crítico:

“Se caracteriza por su humor negro. Funciona a través de formas juveniles de sátira donde la antítesis, la obscenidad y la violencia se utilizan para involucrar al usuario a través de la prolepsis y la alegoría...el enfoque crítico adoptado es más violento, salvaje y señalado en su crítica que en ejemplos de diseño especulativo y asociativo” (Malpass, 2019).

Desafía con delicadeza lo establecido, cuestiona el *status quo* y experimenta con nuevas posibilidades, centrándose en las implicaciones sociales, culturales y éticas actuales del diseño. Los diseñadores exploran el paisaje cultural contemporáneo, ofreciendo una crítica de lo establecido.

Sus diseños colocan al usuario en una incómoda frontera entre la realidad y la ficción, pareciendo reales, pero con elementos que causan desconcierto o exageraciones que generan un sentido de extrañamiento, lo que Gaver, Beaver y Benford (2003) llaman ambigüedad relacional. Esto provoca reflexiones sobre los cambios necesarios en el mundo, desafiando supuestos, incitando a la acción y fomentando debates conmovedores.

**Diseño especulativo:** Crea conceptos o artefactos a partir de un pensamiento crítico, cuestionando el papel del diseñador en la sociedad actual. Se fundamenta en la imaginación para abrir nuevas perspectivas, no con el objetivo de prever un futuro preferible, sino de generar espacios de diálogo colectivo a través de sus creaciones, fomentando la construcción de escenarios deseables.

El libro *Speculative Everything* discute cómo cuando la gente piensa en diseño, normalmente imaginan resolver problemas, lo cual generalmente está vinculado a escenarios optimistas y al cambio de valores, creencias, actitudes o comportamientos. Sin embargo, surge un nuevo espacio de diseño especulativo que está ligado a la imaginación y a la apertura de nuevas perspectivas sobre lo que se conoce como problemas difíciles, sirviendo como un proceso catalizador para redefinir nuestra relación con la realidad y debatir los tipos de futuros que la gente verdaderamente desea.

Además, señala que muchas propuestas de diseño especulativo suelen enmarcarse en escenarios occidentales, convirtiéndose en una visión del mundo obsoleta que limita las alternativas de experimentación de los diseñadores (p. 130). Esto no significa que esta práctica esté desconectada del proceso de diseño regular, como se menciona en el texto *Más allá del diseño especulativo*, “Tradicionalmente, se supone que el diseño, a diferencia del arte, tiene un propósito práctico, incluso si ese propósito es hacer que la gente piense en los

posibles usos (inadecuados) de las tecnologías emergentes en contextos del mundo real” (p. 92).

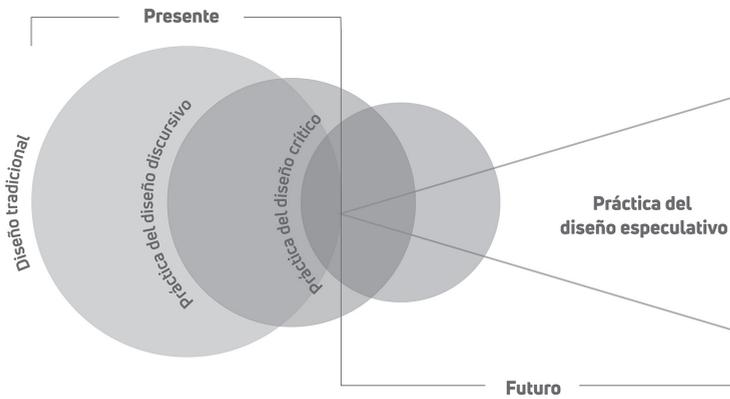
El diseño especulativo introduce una idea sobre narrativas externas y escenarios cotidianos de uso futuro. Enfatiza que estos no son puramente visiones ficticias o utópicas/distópicas, sino que los sitúa en contextos domésticos y familiares que exageran la tecnología y fomentan la reflexión sobre la información inherente del trabajo.

También explora el progreso de la ciencia y la tecnología, reflexionando sobre cómo varias alternativas aparentemente distantes se están integrando en la cultura material cotidiana, reconsiderando cómo el presente es el futuro y cómo la cultura material existente hoy no desaparecerá. Esto llevaría a que la ciencia y la tecnología coexistan con artefactos antiguos, adaptando sus interacciones a escenarios y comportamientos futuros proyectados, permitiendo “al diseñador especulativo representar un futuro más tangible o presente alternativo convincente” (Malpass, 2019).

**Diseño estratégico:** se centra en la gestión de la innovación para generar transformaciones organizacionales centradas en las personas y agregar valor a todas las partes interesadas, convirtiéndose en una ventaja competitiva sostenible en el mercado actual. Ana Urquilla cita a Cooper, Junginger y Lockwood quienes indican que el diseño estratégico “mueve el enfoque característico del diseño de productos tangibles a la gestión de innovación que busca tratar problemas de la organización para producir transformaciones que se centran en las personas” (2014).

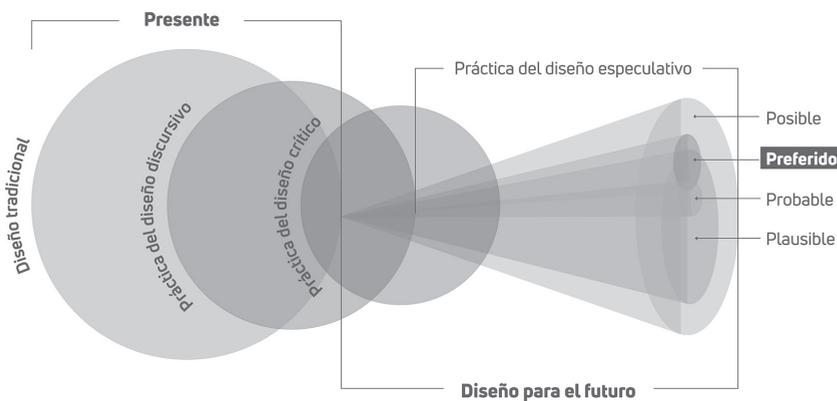
Esta reflexión continua y una necesidad de desarrollo constante, según los especialistas de *Speculative Edu* permite “trazar un camino más claro para mostrar de dónde ha llegado el diseño especulativo, desde dónde está el enfoque actualmente y dónde podría ser dirigido en el futuro” (2020).

Bajo este precedente cabe preguntarse entonces si estas nuevas prácticas de diseño constituyen el diseño para el futuro. Para una mayor claridad, es importante analizar primero la conexión entre lo que se conoce como diseño tradicional y estas nuevas prácticas, tomando como punto de partida el cuadro de Mitrović (*Ver Figura 2*) que ilustra esta transición en el tiempo en relación con la práctica del diseño.



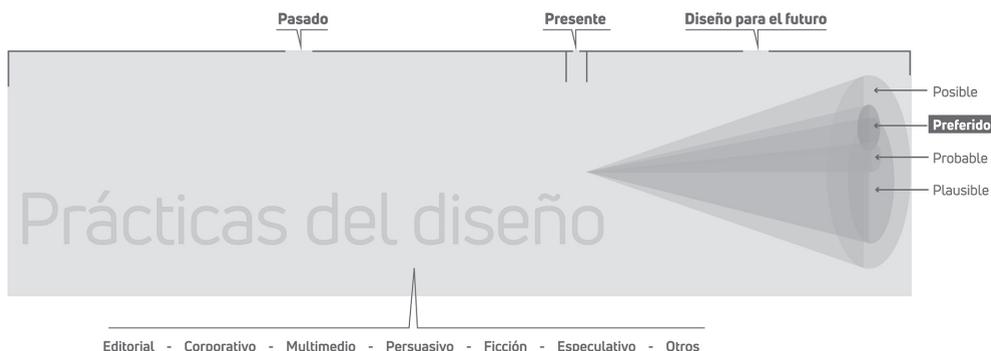
**Figura 2.** *Traditional design vs speculative design* (Fuente: Ivica Mitrović y Oleg Šuran, 2016, p. 9).

Para esta investigación, se ha utilizado el cuadro de Mitrović y Oleg Šuran, vinculándolo con el cono del futuro de Charles W. Taylor en 1988, presentado por Stuart Candy en el *Design Interactions program* del *Royal College of Art* en 2009. La unión de estos gráficos muestra la relación entre el presente y el futuro, sin abordar el estudio del diseño en el pasado. En la gráfica no queda claro si las prácticas son exclusivas del presente o del futuro. Parece que el diseño tradicional se limita al presente, mientras que el diseño discursivo y crítico se proyectan tanto en el presente como en el futuro, y el diseño especulativo solo en el futuro (Ver Figura 3).



**Figura 3.** Adaptación del cuadro *Traditional design vs Speculative design* de Ivica Mitrović and Oleg Šuran (2016) y el cono del futuro creado por el estratega militar Charles W. Taylor (1988).

A partir de este análisis, y considerando las nuevas prácticas de diseño mencionadas, se puede establecer una nueva gráfica que muestra con mayor claridad la correlación entre el pasado, presente y futuro respecto a las diversas prácticas de diseño (Ver Figura 4).



**Figura 4.** Prácticas del diseño y su relación con los diferentes momentos temporales (pasado, presente y futuro).

La propuesta evidencia la relación entre las prácticas tradicionales del diseño (editorial, corporativo, multimedia, estratégico, otras) que han experimentado transformaciones a lo largo del tiempo y se han ajustándose a las nuevas demandas sociales, y a las nuevas prácticas que han cambiado la forma de ver el mundo y su posible evolución en el futuro. Se comprende así que las diversas prácticas del diseño no aparecen ni desaparecen en momentos específicos, sino que conviven y se adaptan según los distintos escenarios.

Estas adaptaciones han permitido a los diseñadores establecer nuevas formas de interacción con contextos definidos y reales, así como con escenarios desconocidos que podrían surgir en el futuro. La imaginación, el acercamiento a tecnologías aún no existentes y la generación de propuestas de transformación social son posibles en este contexto.

Es crucial reflexionar entonces sobre hasta qué punto el diseñador puede dejarse llevar por la imaginación y cuándo es necesario basarse en hechos del pasado y situaciones presentes como referencia para comprender las posibilidades futuras. Tal vez esto requiera establecer un proceso más estructurado, con el uso de métodos, herramientas e instrumentos adaptables a diferentes escenarios, más allá de un tipo de diseño o disciplina específica.

En este sentido, se observa el diseño desde un contexto cultural amplio, reconociendo que algunas prácticas son recientes y están en constante evolución, mientras que otras se encuentran en desarrollo. Es importante considerar que no todo está definido, pudiendo identificarse distintas visiones de dichas prácticas.

Finalmente, es fundamental abordar el proceso no solo desde el presente o el futuro, sino también desde el pasado, comprendiendo que en cada momento histórico estas prácticas son relevantes siempre y cuando sean coherentes y se adapten a la realidad del momento.

## La función del diseño para el futuro

En el artículo titulado *Diseño, el Futuro y el Espíritu Humano*, Víctor Margolin (2007) analiza la inestabilidad del mundo y la capacidad de los seres humanos para crear y mejorar sus entornos. Considera que los diseñadores, al igual que todos los habitantes del planeta, contribuyen de manera positiva a la construcción de un mundo como un hogar saludable. Stuart Candy, en *Los Futuros de la Vida Cotidiana: Política y el Diseño de Escenarios Experienciales*, menciona a Víctor Margolin, quien señala que:

Como creadores de modelos, prototipos y propuestas, los diseñadores ocupan un espacio dialéctico entre el mundo que es y el mundo que podría ser. Informado por el pasado y el presente, su actividad se orienta hacia el futuro (p. 165).

Por lo tanto, como menciona el autor, es evidente que los diseñadores necesitan los datos para visibilizar los futuros, mientras que los futuristas necesitan del diseño para hacer visibles las ideas de futuro. Por otra parte, el texto acota que los estudios de futuro son de carácter ideacional, pues son imágenes, narrativas y percepciones que se crean en la mente e influyen en las acciones e inacciones, mientras que el diseño es netamente material, sin embargo según Candy es necesario entender dos momentos específicos en el que el diseño podría intervenir como un generador de valor agregado para los estudios de futuro:

1. *El diseño como señal de la intención humana*: desde el punto ético en cuanto a los problemas mundiales, se afirma que, si diseñamos los problemas, deberíamos diseñar también la salida.
2. *El diseño como remodelación del mundo material*: los elementos diseñados son considerados como una encarnación del discurso, indica que no es algo que sucede solo en la mente y el lenguaje, sino que se puede volver material.

Esta vinculación entre el diseño y los futuros implica no manejar cada disciplina por separado, ya que como menciona Nathan Shedroff son fundamentalmente similares, por lo tanto es cuestión más bien de complementarlas y trabajar en procesos comunes.

En el texto *“Anticipatory Thinking as a Critical Design Skill: About the Design of Tomorrow”*, Karla Paniagua toma una referencia de Conway acerca del diseño para el futuro. Menciona que estos procesos comienzan con el planteamiento de una investigación específica en campos sociales y/o comerciales, con amplios fondos de información que permiten recopilar datos para identificar, documentar y descifrar señales como marcadores de cambio. Estas señales pueden apuntar en diversas direcciones, identificando lo probable, lo posible

o lo preferible para la generación de escenarios que suelen crearse como resultado de ejercicios de conversación y análisis focalizado.

Si bien es cierto, todos estos procesos son importantes para trabajar en temas de futuro, es necesario analizar de dónde nacen estos principios, pues según lo investigado aún no existe una exploración profunda de su aplicación, ya que como se menciona en el texto de Stuart Candy (2010) *The Futures of Everyday Life*: “El campo en su conjunto carece de rigor teórico y, por lo tanto, puede ser “crítico” solo en el más superficial o intelectualmente poco interesante de las formas” (p. 136). Dice que carece de un único texto fundacional, es una anti disciplina, una orientación práctica - teórica vívida y tiene un carácter generalista transdisciplinar con variedad ideológica y metodológica, que según la investigación realizada podría darse debido a la variedad de aristas a través de las cuales se la lleva a la práctica, o incluso por la dificultad de los académicos y profesionales para romper con los esquemas tradicionales de las prácticas de diseño, pues como menciona el futurista Ziauddin Sardar, “sólo divorciándonos de las tendencias dominantes dentro del sistema global podemos esperar dar forma a futuros viables y deseables” (p. 138). Acota también sobre disenter, la libertad académica de consulta y la escasez de académicos futuristas. Este pensamiento se torna más potente con la perspectiva que tiene Candy respecto a los cambios que ha tenido el diseño en los últimos tiempos, pues comenta que:

Las prácticas de diseño que involucran métodos, enfoques y herramientas especulativos se están volviendo más críticos consigo mismos al mirar hacia afuera más allá del espacio de la galería y comprometerse con las comunidades para producir resultados “duraderos” y “efectivos”, pero también hacia adentro hacia las propias intenciones, motivos y expectativas de los diseñadores. Estas prácticas, según los profesionales, parecen no ser solo sobre la creación de futuros, sino también, y lo que es más importante, sobre poner en primer plano la perspectiva (por ejemplo, el contexto sociocultural) a partir de la cual se crean esos futuros (p. 95).

En el texto se destaca la importancia del diseñador, quien al tener que enfrentarse a la realidad y lo imposible y operar de manera efectiva, debe adoptar nuevos roles y metodologías que le permitan aproximarse mejor a los escenarios futuros y abrir nuevas posibilidades de debate y discusión, provocando que las personas se desconecten temporalmente de la situación actual para imaginar cómo podrían ser las cosas en el futuro.

En el artículo *Design, the Future and the Human Spirit*, Víctor Margolin (2007) argumenta que las prácticas de diseño aún no han despertado a su máximo potencial, considerando que los diseñadores podrían convertirse en un grupo muy poderoso a nivel discursivo y persuasivo, pero que raramente están presentes en espacios políticos y sociales donde se discuten temas de impacto para el mundo, y donde su trabajo generaría un aporte fundamental en la visibilización de procesos complejos y escenarios transformadores.

En este texto se hace referencia al interés práctico y cooperativo que poseen tanto los estudios de futuro como el diseño para el futuro, sin dejar de lado los valores y compromisos normativos, vinculándose como piezas de un mismo rompecabezas que se orientan a la ideación y no solo a lo material como menciona Margolín en la siguiente reflexión:

Esto no implica un reclamo de propiedad o disciplinario para los futuros sobre el importante llamado a «imaginar, inventar, crear y recrear futuros preferidos»: aquellas funciones son parte de una capacidad social emergente en la que los diseñadores y futuristas pueden hacer una contribución particularmente rica si pueden combinarse de manera más efectiva (p. 173).

Un punto interesante planteado en el texto “*Speculative Everything*” es el desafío que enfrentan las universidades al considerarse plataformas para la experimentación, la especulación y la reinención de la vida diaria, pues son espacios que requieren de mucha imaginación, donde se abren nuevas posibilidades tanto tecnológicas como desde materiales, fabricación, narrativa y significado para reevaluar las decisiones que se toman y su impacto en la vida del planeta.

Se podría repensar el papel de la academia y la generación de escenarios y productos para el futuro, entendiendo que el diseñador no puede resolver individualmente estos procesos, obligatoriamente requiere de otras disciplinas, lo que le otorga un punto a favor, pues le permite interactuar con profesionales de otras áreas tanto para entender una situación o problemática como para generar propuestas que sean beneficiosas para la mayoría de las personas, pues como Candy enfatiza es importante reflexionar y cuestionar cómo podemos redefinir las cosas, potenciando el pensamiento crítico para impulsar la acción, el debate y la inspiración. Sugiere que cada día conocido puede cambiar, lo que a su vez puede construir nuevas formas de navegar entre diferentes valores.

Con respecto a los cambios radicales en la actualidad, se menciona la conexión con áreas significativas como genética, nanotecnología, biología sintética, biotecnología, neurociencia, entre otros; que proporcionan una comprensión más profunda del ser humano y permiten explorar niveles a los que el diseño no había llegado antes, entendiendo la relación del diseño con la ciencia y cómo se abre un nuevo espacio para la intervención del diseñador a través de la presentación de información, la creación de experiencias y entornos. A pesar de esto, aún existen áreas sin explorar en este sentido.

En el texto “*The Futures of Everyday Life: Politics and the Design of Experiential Scenarios*” de Stuart Candy se menciona que los diseñadores deben comprender el impacto y las consecuencias de sus acciones, ya que la aplicación de un proyecto en la vida real es diferente a un ejercicio académico. En el diseño tradicional, se suelen usar métricas para validar propuestas, pero en el futuro es complicado medir el impacto. Por lo tanto, se resalta la importancia de que los educadores ofrezcan una propuesta curricular diferente para ayudar a los estudiantes a generar soluciones más próximas a la realidad.

## Pendientes en la academia

Víctor Margolin (2009) en su texto *La educación doctoral en diseño: Problemas y posibilidades* menciona a Richard Buchanan, cuando habla sobre la diferencia entre el pensamiento paleotérico, que a su criterio, se basa en la identificación de temáticas discretas que amplían el conocimiento de una temática particular, y el pensamiento neotérico, que

cita está “basado en los problemas nuevos que surgen tanto en la vida práctica como en la reflexión teórica seria” y cuyo propósito es “recopilar recursos provenientes de cualquier campo de aprendizaje anterior para poder encontrar nuevas maneras de abordar los problemas nuevos, creando así un nuevo corpus de aprendizaje y conocimiento” (p. 12). Aunque esta es una propuesta para los estudios doctorales en diseño, no es ajena a las prácticas de pregrado, ahora más en diseño para el futuro donde el estudiante tiene la posibilidad de explorar situaciones venideras, dónde su aporte desde el diseño podría ser fundamental. Desafortunadamente, en algunas áreas académicas, especialmente en Latinoamérica, se enfoca la investigación en áreas disciplinares completas, pero en ocasiones se descuida la investigación relacionada con otras disciplinas y el contexto, lo que no es viable para el diseño para el futuro, ya que impide al diseñador tener una visión más amplia del área de intervención. Esto se debe a que el diseñador no solo debe analizar temas actuales, sino también los del pasado, sobre todo porque no debe analizar solamente temas del presente, sino también del pasado, para poder hacerse una idea más realista del futuro. Tomando en consideración que al momento este tipo de análisis se los realiza con procesos y herramientas que son tomadas de otras disciplinas, pero que aún requieren una adaptación desde el diseño para que se ajusten a sus propios requerimientos, siendo este uno de los pendientes que tiene la academia en esta área, ya que como menciona Buchanan (2001) el legado de las escuelas de arte y diseño se ha debilitado pues no poseen el suficiente conocimiento y punto de vista humanista para abordar problemas complejos:

Algunos no ven la necesidad de diseñar investigación, y algunos ven en los problemas del diseño la necesidad de investigación que sigue el modelo de las ciencias naturales o del comportamiento y las ciencias sociales tal como las hemos conocido en el pasado y tal vez tal como se están adaptando al presente. Pero otros ven en los problemas del diseño la necesidad de nuevos tipos de investigación para los cuales puede no haber modelos enteramente útiles en el pasado: la posibilidad de un nuevo tipo de conocimiento, conocimiento de diseño, para el cual no tenemos precedentes inmediatos. Nos enfrentamos a un debate en curso dentro de nuestra propia comunidad sobre el papel de la tradición y la innovación en el diseño de pensamiento (p. 7).

Además, Buchanan menciona que “La investigación es la más difícil y crítica para el futuro del campo, porque busca establecer cuáles son los hechos significativos y conexiones en nuestra experiencia del diseño” (p. 19). Desde el análisis de los futuros, es importante entender que estos se han abordado más en campos como la administración, la planificación estratégica, la gestión e incluso la comunicación, pero desde el diseño se lo ha abordado de forma muy superficial a pesar de que en otros países del mundo esta disciplina se está convirtiendo en uno de los pilares importantes de intervención social.

## Conclusiones

Conscientes de la complejidad del mundo y su transformación constante, es fundamental reconocer la capacidad del diseño para adaptarse a las diversas problemáticas históricas y para aportar soluciones. Es aún más importante su habilidad para anticiparse a las situaciones futuras y construir una sociedad saludable para todos.

El diseñador no debe conformarse con los logros actuales, sino que debe buscar alternativas para relacionarse con otras disciplinas. Es crucial entender que cuanto más transdisciplinario sea un proceso, mejor será la perspectiva que se tenga de él. En el caso del futuro, esto es vital porque se requiere una visión amplia del escenario para comprender cómo una propuesta específica podría impactar a los actores sociales.

Aunque las escuelas de diseño en Latinoamérica han logrado mucho, aún queda mucho por hacer. En ciertos países, se están iniciando investigaciones sobre el futuro, pero no se ha llevado a cabo una conversación abierta sobre el tema, lo que impide investigaciones más profundas, debates y acciones por parte de docentes y estudiantes que permitan sentar bases teóricas para su práctica en la región, y sobre todo generar conversaciones sobre el tipo de futuro que desean y cómo contribuir a su construcción.

## Notas

1. Término literario para referirse al estilo de composiciones poéticas generadas por el poeta romano Horacio o Quintus Horatius Flaccus (65-8 a. de C.) cuyas líneas reflejan un carácter suave y alegre que señala los defectos humanos generales y busca fomentar la mejora moral, construyendo así la tradición de la sátira. Este estilo todavía se practica en la modernidad por dibujantes, comediantes y escritores de comedia.

2. Relativo a la diégesis, un estilo narrativo en la ficción que presenta una perspectiva propia del narrador, la misma que lo describe o explica a la audiencia. Según el *Dictionary of Narratology*, la diégesis busca recordar, contar, oponiéndose a mostrar principalmente actuar en tiempo pasado. Como una segunda acepción menciona a la expresión de un mundo ficticio, donde las situaciones y eventos narrados acontecen.

## Referencias bibliográficas

- Bleecker, J., (2009). Design Fiction. A short essay on design, science, fact and fiction. *Near future laboratory*. <https://blog.nearfuturelaboratory.com/2009/03/17/design-fiction-a-short-essay-on-design-science-fact-and-fiction/>
- Buchanan, R., (2001). Design Research and the New Learning. *Design Issues*. 17(4), pp. 3-23 <https://doi.org/10.1162/07479360152681056>
- Tharp, B., Tharp, S., (2019). Discursive Design: Critical, Speculative, and Alternative Things. *MIT Press Direct*. <https://doi.org/10.7551/mitpress/11192.001.0001>

- Candy, S. (2010). *The Futures of Everyday Life: Politics and the Design of Experiential Scenarios*. [Tesis de Doctorado, Universidad University of Hawai'i at Mānoa]. 10.13140/RG.2.1.1840.0248
- Dunne, A., Raby, F., (2013) *Speculative Everything. Design fiction, and social dreaming*. Massachusetts Institute of Technology. <https://speculativeedu.eu/wp-content/uploads/2021/06/Beyond-Speculative-Design.pdf>
- ERASMUS+ Programme of the European Union. (2021). *Beyond speculative design: past – present - future*. SpeculativeEdu; Arts Academy, University of Split <https://speculativeedu.eu/wp-content/uploads/2021/06/Beyond-Speculative-Design.pdf>
- García, B. (2008) *Ecodiseño, Nueva herramienta para la sustentabilidad*. Designio.
- Gaver, W., Beaver, J., Benford, S., (2003). *Ambiguity as a Resource for Design*. [https://www.researchgate.net/publication/2903668\\_Ambiguity\\_as\\_a\\_Resource\\_for\\_Design](https://www.researchgate.net/publication/2903668_Ambiguity_as_a_Resource_for_Design)
- Malpass, M. (2019) *Critical Design in Context History, Theory, and Practices*. London – Great Britain. Blomsbury Visual Arts.
- Margolin, V. (2007). *Design, the Future and the Human Spirit*. *Design Issues*. 23(3), 4–15. <https://www.jstor.org/stable/25224114>
- Margolin, V. (2009). La educación doctoral en diseño: Problemas y posibilidades. *Elisava Temes de disseny*. (26) (Ejemplar dedicado a: EDUCACION EN DISEÑO), pp. 11-17. <https://www.raco.cat/index.php/Temes/article/view/164702/216602>
- Mitrović, I., Golub, M., Šuran, O., (2015). An Introduction to Speculative Design Practice – Eutropia, a Case Study. *Zagreb y Split: Croatian Designers Association, University of Split*. [https://www.academia.edu/12466212/Introduction\\_to\\_Speculative\\_Design\\_Practice\\_Eutropia\\_a\\_Case\\_Study](https://www.academia.edu/12466212/Introduction_to_Speculative_Design_Practice_Eutropia_a_Case_Study)

**Abstract:** This document is based on the understanding of future studies as a modern discipline that is approached from different social environments and that has an interdisciplinary character where it is linked to design. This text seeks, therefore, to provide the theoretical and research inputs necessary to reflect on the way in which future studies have been linked to design, to understand the importance of approaching prospective from Graphic Design specifically, starting from an analysis of design and its transformations over time, to make a brief approach to new areas of design that have adopted a prospective vision, considering that in the opinion of the authors, these could be the basis for building a more solid idea of the definition of design for the future. To this end, different designers are identified who have begun to talk about these new aspects of design and their link to academic practice, their positions, and a brief reflection on the pending issues at a global level and in Latin America.

**Keywords:** Design - Social transformation - Prospective - Latin America - Interdisciplinary research - Education

**Resumo:** Este artigo parte da compreensão dos estudos do futuro como uma disciplina moderna que é abordada a partir de diferentes ambientes sociais e que tem um caráter interdisciplinar quando está ligada ao design. Este texto busca, portanto, fornecer os insumos teóricos e de pesquisa necessários para refletir sobre a forma como os estudos de futuro têm sido vinculados ao design, para compreender a importância de abordar a prospectiva a partir do Design Gráfico especificamente, partindo de uma análise do design e de suas transformações ao longo do tempo, para fazer uma breve abordagem das novas áreas do design que têm adotado uma visão prospectiva, considerando que, na opinião dos autores, estas poderiam ser a base para a construção de uma ideia mais sólida da definição de design para o futuro. Para isso, são identificados diferentes designers que começaram a falar sobre esses novos aspectos do design e seu vínculo com a prática acadêmica, suas posições e uma breve reflexão sobre as questões pendentes em nível global e na América Latina.

**Palavras-chave:** Design - Transformação social - Prospectiva - América Latina - Pesquisa interdisciplinar - Educação

---