

Crossover: Diseño Especulativo y Diseño Participativo

Geovanny Gavilanes Pando⁽¹⁾

Resumen: Este artículo se enfoca en la caracterización y contraste de los marcos conceptuales y metodológicos del Diseño Especulativo y el Diseño Participativo. Ambos modos de diseño representan enfoques de gran relevancia en la práctica del diseño contemporáneo. Para esto, se emplea una metodología de análisis comparativo en el que se desglosan los conceptos clave, objetivos, herramientas y prácticas de los dos modos de diseño. Así, el estudio busca identificar fronteras compartidas y diferencias entre sus componentes, con el fin de establecer puntos de conexión y aspectos de aportación mutua, para proponer ciertas articulaciones entre las dos modalidades en proyectos de diseño.

Palabras clave: Diseño especulativo - diseño participativo - investigación sobre diseño - *crossover* - epistemología.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 80]

(1) Ver CV en pág. 81

Introducción

El diseño, desde sus fundamentos teóricos (Papanek, 1971/1977; Fry, 1999/2020; Simon, 1996/2006), se erige como un acto intencional de proyectar futuros; una *praxis* intrínsecamente vinculada a la especulación de lo posible. En un contexto de aceleramiento tecnológico y desafíos sistémicos, surge la necesidad de trascender la funcionalidad inmediata y el enfoque comercial de la disciplina. Este artículo se propone problematizar la ontología del diseño al contrastar dos de sus aproximaciones: el Diseño Especulativo (DE) y el Diseño Participativo (DP). A partir de los postulados sobre la especulación hacia la provocación y reflexión (Dunne y Raby, 2013), y la creciente complejidad y pluriversalidad de los contextos de codiseño (Smith, et al., 2025), se analizan las profundas divergencias y las significativas convergencias entre el DE y el DP. El objetivo central es plantear las posibilidades de integración y aporte mutuo entre estas dos modalidades de diseño.

Aspectos conceptuales del Diseño Especulativo (DE)

El Diseño está atravesado por el futuro, y el acto de diseñar puede ser reconocido como integral a cada acto intencional que realizamos (Fry, 1999/2020). En este sentido, Herbert Simon, en su obra *Las ciencias de lo artificial* plantea que “diseña todo aquel que concibe un curso de acción que a partir de una situación dada alcance un desenlace ideal” (Simon, 1996/2006, p. 133). Por otro lado, Papanek (1971/1977) afirma que el “diseño es el esfuerzo consciente para establecer un orden significativo” (p.19). Así el diseño está orientado al futuro, con lo cual, diseñar es proyectar futuros y proyectar futuros es actuar en el campo de la especulación, de lo posible.

Los académicos del diseño Dunne y Raby (2013) plantean que existen otras posibilidades para la disciplina: una de ellas es utilizar el diseño como medio para especular sobre cómo podrían ser las cosas. En este contexto, el DE no solo sirve para fomentar reflexiones sobre el futuro tecnológico, sino que también puede proporcionar un sistema para analizar, criticar y repensar la tecnología contemporánea (Auger, 2013).

Así, el DE gira en torno a cuestionar supuestos, abrir debate y explorar escenarios de posibilidad para cuestionar implicaciones sociales, culturales, éticas y tecnológicas. Esta modalidad disciplinar dirige al diseño como una forma de crítica, en el que se exploran ideas por medio de escenarios y objetos especulativos. El diseño crítico utiliza propuestas de diseño especulativas para desafiar suposiciones limitadas, ideas preconcebidas y certezas sobre el papel que desempeñan los productos en la vida cotidiana (Dunne y Raby, 2013). Así, el DE se encuentra más cercano a prácticas como el diseño ficción, diseño discursivo, o el diseño de escenarios futuros.

Dunne y Raby (2013) toman como punto de partida disciplinar la concepción del cono de futuros¹, un esquema que postula que el presente se proyecta hacia diversas trayectorias prospectivas. Estos marcos de prospectiva se clasifican principalmente en futuros: probables, posibles, plausibles y preferibles.

El futuro probable describe el escenario al que nos dirigimos si las condiciones y tendencias actuales persisten sin interrupciones o cambios significativos. El futuro plausible describe escenarios que pueden llegar a suceder, siendo coherentes con la realidad física, las dinámicas sociales o los principios tecnológicos establecidos. El futuro de lo posible constituye el espectro más amplio de lo que podría suceder, incluyendo escenarios poco probables pero factibles. Finalmente, el futuro preferible se presenta como una visión ideal y deseable, guiada por consideraciones éticas, sociales o ambientales. El DE está directamente entrelazado con un enfoque crítico que le permite tensionar los artefactos y escenarios por los que transita.

Aspectos conceptuales del Diseño Participativo (DP)

La práctica, teoría e investigación del DP se ha diversificado durante la última década. Esta aproximación al diseño es conocida por centrarse en la implicación directa de las personas, y hace énfasis en los procesos de codiseño con las mismas. En *Contemporary*

Participatory Design, los autores indican que para el DP, los procesos dinámicos de diseño se caracterizan no por el diseñador individual, sino por prácticas de diseño reflexivas colectivas entre múltiples participantes que colaborativamente dan forma a sus futuras prácticas y mundos (Smith, *et al.*, 2025).

Es decir, se desafía la narrativa de que el diseño es un acto solitario o individual, guiado por un agente experto o genio creativo. Aquí el diseñador se convierte en un facilitador del proceso, proporcionando herramientas y procesos dirigidos al grupo, aprovechando la diversidad de experiencias y conocimientos. Los participantes se detienen a cuestionar y evaluar continuamente lo que están haciendo y por qué lo están haciendo, de esta manera, la reflexión se convierte en un acto compartido que profundiza la comprensión del problema.

Actualmente, el DP se ha extendido mucho más allá de las organizaciones, comunidades, herramientas y tecnologías, hacia colectivos diversos y pluralistas con sistemas y tecnologías complejos en diferentes escalas (Smith *et al.*, 2025). Para estos autores, el campo del DP ha sido impactado, creando la necesidad de reflexión y evolución continua de sus elementos fundacionales.

En primer lugar, las tecnologías se han complejizado, dada su crecimiento exponencial, opacidad y omnipresencia. En segundo lugar, la participación es más desafiante en la medida de la diversidad, dispersión y versatilidad de los grupos. En tercer lugar, los contextos se han vuelto más diversos e interconectados y, por lo mismo, menos fáciles de situar y comprender cultural, geográfica y conceptualmente. En cuarto lugar, el conocimiento y la producción de conocimiento se ha vuelto pluriversal, gracias a que se reconocen epistemologías diferentes y multiplicidad de mundos. Finalmente, el Diseño —y los diseñadores— se enfrentan cada vez más a la responsabilidad y necesidad de acción sobre las preocupaciones fundamentales y futuras de las personas, sociedades, especies y el planeta (Smith *et al.*, 2025).

Diseño Especulativo vs. Diseño Participativo: Análisis Comparativo

A pesar de que el DE y el DP comparten una postura crítica ante las prácticas comerciales tradicionales, sus fundamentos, metodologías y objetivos operativos difieren. La *Tabla 1* sintetiza las características principales de ambos enfoques, contrastando sus valores esenciales, sus objetivos, la relación que establecen con el usuario, la temporalidad que rige sus procesos y las herramientas que utilizan.

Tabla 1: Matriz de divergencias entre el DE y el DP

Divergencia	Diseño Especulativo (DE)	Diseño Participativo (DP)
Fundamentos	Provocación y reflexión	Codiseño
Valores	Crítica, éticas y anticipación	Empoderamiento, democracia y equidad
Objetivos	Provocación y crítica para desafiar narrativas	Solución de problemas reales por medio de empoderar a los participantes
Relación con el consumo	Anti-comercial, el producto final es tanto el proceso como la reflexión	Orientado hacia la implementación
Rol del usuario	Audiencia, debatiente	Participante, codiseñador.
Foco temporal	Futuro múltiple, gracias a la exploración de lo probable, posible, plausible o preferible	Soluciones para el contexto actual, en busca de resolver necesidades existentes
Herramienta	Ficción	Cocreación

Esta matriz evidencia un contraste fundamental en el foco de ambas modalidades. Mientras el DP se funda en el codiseño para abordar problemáticas del contexto actual, buscando la implementación directa y promoviendo valores de democracia y equidad, el DE se concentra en la provocación a través de la ficción. Por lo tanto, el objetivo del DE no es la solución, sino la crítica y la anticipación, operando en un futuro múltiple para movilizar al usuario como audiencia y debatiente. Otra divergencia se manifiesta en su relación con el consumo: el DP se orienta a la implementación, mientras que el DE es radicalmente anti-comercial, valorando el proceso reflexivo por encima del producto final.

Tabla 2: Matriz de convergencia entre el DE y el DP

Convergencia	Principio	Práctica
Crítica	Rechazo al Status Quo	Las dos modalidades se cuestionan el fin último de los intereses comerciales. Si el DE propone reflexión, el DP busca soluciones de problemas reales por medio de la cocreación.
Naturaleza de diseño	Acto político y crítico	El diseño tiene implicaciones de poder, equidad y consecuencia, y trasciende lo estético/funcional.
Metodología	Reflexión	El proceso de diseño es consciente, y parte de una evaluación de entorno, valores y consecuencias.
Meta	Cambio	Las dos modalidades integran generación de consciencia y posibilidad de cambio del presente-realidad actual.

Tanto el DE como el DP comparten la idea del diseño como un acto crítico, en la *Tabla 2* se puede identificar ciertos componente compartidos por las dos modalidades de diseño.

A pesar de sus diferencias metodológicas, el DE y el DP comparten una base filosófica que los sitúa en el ámbito de las prácticas críticas. Ambos se unen en la crítica al establecer un rechazo al *status quo*, cuestionando firmemente que el diseño se subordine solo a intereses comerciales. Esta postura deriva en una comprensión compartida, en la que el diseño se establece como un acto político y crítico, reconociendo sus implicaciones de poder y equidad más allá de la mera funcionalidad estética. Finalmente, en cuanto a su metodología y meta, las dos modalidades convergen en el carácter reflexivo y consciente del proceso. Ambos modos convergen en el objetivo de lograr cambio y transformación, lo cual se materializa mediante la generación de conciencia sobre la realidad de la que se parte.

Integración y aporte mutuo:

El DE ofrece al DP la capacidad de ampliar el horizonte temporal y la profundidad crítica de sus procesos de codiseño. Al enfocarse en la posibilidad de futuros alternativos, el DE introduce un elemento de provocación que puede liberar las discusiones participativas de las limitaciones del presente y de la inevitabilidad tecnológica. Esto permite a los participantes moverse más allá de la solución inmediata, fomentando la reflexión ética sobre los impactos a largo plazo y los sistemas complejos. En este sentido, la ficción especulativa actúa como una herramienta catalizadora, facilitando que los colectivos diseñen para escenarios más-que-humanos y anticipen las consecuencias de sus decisiones en escalas que superan el contexto local.

En el sentido opuesto, el DP proporciona al DE la posibilidad de que los participantes mismos generen acción y cambio sobre las propuestas especulativas, democratizando el proceso de diseño que parte de la reflexión de cada miembro del grupo.

Mientras el DE genera escenarios ficcionales, el DP asegura que estas ficciones puedan arraigarse a experiencias reales y problemáticas de las comunidades afectadas. Al integrar la metodología de codiseño, el DE puede transformar su audiencia pasiva en participantes activos que no solo reaccionan a la ficción, sino que la moldean y critican desde su perspectiva. Esto garantiza que la agencia de diseño inherente a la especulación se convierta en una agencia democrática, donde el debate sobre el futuro preferible sea informado por la equidad y la experiencia situada.

Al problematizar la ontología del diseño y contrastar sus aproximaciones, se confirma que la distinción entre el DE y DP no debe entenderse como una dicotomía, sino como un espectro de acción mutua e integrada.

La contribución epistémica de este estudio reside en demostrar que el futuro de la disciplina exige la integración metodológica de ambas vertientes. Además, sugiere que investigaciones futuras exploren la combinación de otras modalidades de diseño para enriquecer la *praxis*.

La exploración de las fronteras críticas del diseño establece que, a pesar de sus diferencias operativas —donde el DE se vale de la ficción para la provocación a futuro y el DP del codiseño para la solución presente—, ambos convergen en el rechazo al *status quo* y en una visión del diseño como acto político. En consecuencia, la contribución epistémica de este estudio reside en la defensa de una integración metodológica necesaria. El DE resulta indispensable para ampliar la agencia temporal, impulsado a los colectivos a confrontar futuros complejos y más-que-humanos, rompiendo con narrativas únicas. A su vez, el DP proporciona el anclaje democrático, emancipatorio y contextual que asegura que la crítica generada se traduzca en prácticas de codiseño arraigadas en la equidad y la experiencia situada. De esta manera, el diseño consolida su rol como una fuerza consciente y responsable en la configuración de futuros sociales y sostenibles.

Nota

1. Voros expande las posibilidades del cono de futuros en: <https://thevoroscope.com/2017/02/24/the-futures-cone-use-and-history/>

Bibliografía

- Auger, J. (2013). Speculative design: crafting the speculation. *Digital Creativity*, 24(1), 11–35. <https://doi.org/10.1080/14626268.2013.767276>
- Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. Cambridge: The MIT Press.
- Fry, T. (2020). *Defuturing: A new design philosophy* (1ª ed.). Bloomsbury Publishing. (Obra original publicada en 1999).
- Papanek, V. (1977). *Diseño para el mundo real. Ecología humana y cambio social. H. Blume Ediciones. Madrid.*
- Simon, H. (2006). *Las ciencias de lo artificial* (P. Noriega, Ed. & Trad.; J. Vallbé, Trad.). Editorial Comares. (Obra original publicada en 1996).
- Smith, R. C., Huybrechts, L., Winschiers-Theophilus, H., Loi, D., & Simonsen, J. (2025). Contemporary Participatory Design: An Introduction. En *Routledge International Handbook of Contemporary Participatory Design* (1ª ed.). Routledge.
- Voros, J. (2017, 24 de febrero). *The Futures Cone, use and history*. The Voroscope. <https://thevoroscope.com/2017/02/24/the-futures-cone-use-and-history/>

Abstract: This article focuses on the characterization and contrast of the conceptual and methodological frameworks of Speculative Design and Participatory Design. Both modes of design represent highly relevant approaches within contemporary design practice.

To achieve this, the study employs a comparative analysis methodology to systematically examine and delineate the key concepts, objectives, tools, and practices associated with the two design modalities. Thus, the study seeks to identify shared boundaries and differences between their components, with the aim of establishing points of connection and aspects of mutual contribution. This will allow for the proposal of specific articulations between the two modalities in design projects.

Keywords: Speculative Design - participatory Design - research about design - crossover - epistemology.

Resumo: Este artigo se concentra na caracterização e no contraste dos arcabouços conceituais e metodológicos do Design Especulativo e do Design Participativo. Ambos os modos de design representam abordagens de elevada relevância na prática do design contemporâneo. Para tanto, o estudo emprega uma metodologia de análise comparativa para examinar e delinear sistematicamente os conceitos-chave, objetivos, ferramentas e práticas associados às duas modalidades de design. Assim, o estudo busca identificar fronteiras comuns e diferenças entre seus componentes, com o objetivo de estabelecer pontos de conexão e aspectos de contribuição recíproca. Isso permitirá a proposição de articulações específicas entre as duas modalidades em projetos de design.

Palavras-chave: Design Especulativo - Design Participativo - Pesquisa Sobre Design - Crossover - Epistemologia.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]

Geovanny Gavilanes Pando. Doctorando en Diseño en la Universidad de Palermo. Magíster en Diseño y Dirección de Arte y Diseñador Gráfico en la Universidad de Cuenca, Ecuador. Su formación académica e intereses investigativos previos se han centrado en las periferias y alteridades de la imagen, la fotografía y el videojuego. Actualmente desarrolla su investigación en las aplicaciones del diseño especulativo desde contextos sures, junto con su rol profesional en el Centro Editorial UCuenca Press.