

# Diseño especulativo: entre ciencia y arte a través de las ficciones y la patafísica

Diego Armando Rincón Caballero<sup>(\*)</sup>

---

**Resumen:** El diseño contemporáneo ha promovido una serie de transiciones inherentes a la actualización de su corpus y prácticas en lo disciplinar, conforme a los cambios sociales, culturales, estéticos y de otras esferas. Estas actualizaciones también son de orden epistemológico para la construcción de conocimiento en diseño y su pertinencia en la actualidad. Por lo tanto, aspectos como la ciencia del diseño, la relación arte-diseño, la interdisciplinariedad, las perspectivas críticas del diseño, así como los debates sobre los métodos y la emergencia de nuevos enfoques de investigación en diseño, entretienen diálogos y tensiones subsecuentes en nuevas formas de abordar el diseño; entre ellas se encuentra el diseño especulativo. Por esta razón, y a partir de una revisión documental que integra las relaciones del diseño con el arte a través de las ficciones; y al campo surrealista de la patafísica de Alfred Jarry, en la ciencia de lo inverosímil, se establece un escenario dialógico sobre cómo el diseño especulativo contribuye a reflexionar la sociedad, los futuros posibles y las oportunidades de cambio proyectivo y tendencial para re-pensar y nutrir ideas de creatividad e imaginación. El diseño especulativo presenta alternativas a problemas complejos e incorpora acciones dentro de la innovación social y las narrativas visuales como apoyo a la democratización digital, el desarrollo sustentable y los límites existentes para nuevas perspectivas más allá de lo posible. En ese sentido, lo especulativo se presenta como escenario de agenciamiento dispuesto a contribuir en las condiciones de ser y estar en el mundo de la vida a partir del diseño.

**Palabras clave:** diseño crítico - diseño especulativo - epistemología - ficciones - patafísica.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 199]

---

<sup>(\*)</sup> Licenciado en Diseño Tecnológico, Universidad Pedagógica Nacional. Investigador Grupo PYDES - Pedagogía y Didáctica en la Educación. Superior, Universidad Militar Nueva Granada

## Breviario de lo epistemológico en diseño

El diseño atraviesa por una serie de resignificaciones en la actualidad que han abierto debates y diálogos acordes a los cambios sociales y las transformaciones culturales que se presentan por múltiples factores emergentes, como pueden ser las crisis civilizatorias (Leff, 2006). Lo anterior, rezumba en la reivindicación de los derechos en diferentes comunidades, la apreciación de lo local y comunal y los cruces del diseño y el arte más allá de la tradición. Así pues, los desarrollos de la complejidad e interdisciplinariedad dentro del diseño van tomando mayor importancia en la academia y en el campo de las ciencias, la investigación y la especialización de la técnica.

Estos aspectos han dado cuenta de transiciones del diseño, en las cuales escapa de cierto modo a los dominios de las disciplinas y se asienta como eje transversal de prácticas acordes a la resolución de problemas, pero también en evocar futuros posibles sin llegar a predecirlos, pero sí a prefigurarlos.

La impronta de caracterizar el campo del diseño como actividad proyectual; como aclara Ynoub (2020), puede configurarse en los fines y lo que debería ser en relación a compromisos epistemológicos y metodológicos, lo cual puede analizarse desde el diseño científico y las ciencias de lo artificial (Herrera, 2017).

El diseño científico adquiere un enfoque de asociar el diseño con la ciencia por medio de la rigurosidad del método y la racionalidad de la práctica, de lo cual la Hochschule für Gestaltung (HfG) se encargaría para objetivar y sistematizar el ejercicio del diseño. La ciencia de lo artificial apoyada en los preceptos de la cognición, la planeación y el diseño de ingeniería, propende por las inquietudes de cómo recrear lo artefactual y cuáles son las propiedades que se ajustan a lo reconfigurado por el hombre en lo tangible e intangible (González, 2007).

El *Teleos* Aristotélico y las finalidades deliberadas conectan las ciencias y el diseño en la elaboración humana. Esto por medio de las ciencias de lo artificial a través de los procesos, métodos y desarrollos derivados de objetivos en acopio a la interacción social que posibilita la creatividad en aras de proyectar y promover utopías; no éstas vistas como lo imposible, sino como el lugar al cual se quiere llegar. Es en este hiato del sostenimiento de lo real y las contingencias en las que el diseño, como lo sugiere Ynoub (2020), promueve medios alternativos, diferentes posturas o estrategias para alcanzar dichos fines con deliberaciones tácticas.

Para ello, los medios en el diseño muestran formas esquemáticas o concertadas para que determinados valores se circunscriban en los fines de lo diseñado; lo elaborado por el hombre en la lógica de lo proyectual. En razón a lo anterior, los fines y los medios presentan la ontología del objeto del diseño y, como lo manifiesta Cravino (2020), las cuestiones epistémicas del diseño como conocimiento tácito que intercepta con la intuición, la imaginación, las ideas y la modelización de lo empírico hasta llegar a nutrirse de conocimientos específicos. Esto permite alcanzar dichos fines con la pretensión del diseño de ser un referente para adquirir atributos de lo científico.

Siendo así, en el diseño contemporáneo se ha tratado desde el agenciamiento del método y las prácticas investigativas, el poder dilucidar como llegar a ese “Saber qué” (Cravino, 2020, p.36) que atribuya un carácter científico al diseño. En razón a ello, Delgado, Beltrán,

Ballesteros y Salcedo (2015) y Pérez (2017) plantean la relevancia del método y la manera en que el diseño declara estructuras cognitivas para entender lo inteligible y lo sensible, en relación al conocimiento en la ciencia y lo subjetivo dentro del arte.

Existe cierta especificidad dentro de las acciones del sujeto y que en el saber hacer regularizado y el saber qué hay en común entre ciencia y diseño. Ambas comparten un epicentro cognitivo para resolver problemas, lo cual se refleja en la postura de los tipos de problemas débil o fuertemente estructurados (Farrel & Hooker, 2013).

De lo anterior, se ha trabajado sobre el concepto de investigación-creación (Pérez, 2017), cuyo asidero emerge del arte, la arquitectura y el diseño para denotar el potencial de la práctica creativa en los métodos y diferentes producciones como fotografías, modelos, prototipos, piezas artísticas, artefactos, piezas musicales, danzas, escenografías, performatividad, entre otras.

Estas producciones son susceptibles como objetos epistemológicos ávidos de generar conocimiento y más allá de responder preguntas, puedan potencializar nuevos enfoques y cuestionamientos en la fecundidad del diseño y otros campos del saber, es decir la convergencia y la interdisciplinariedad en las comunidades académicas e investigativas.

## Un diseño que es crítico y especulativo

De lo anterior, en el ámbito del debate y la línea de construir una senda de alcance epistemológico del diseño, las preguntas por el objeto de estudio, el conocimiento que se produce y los métodos y cuestiones que se articulan a la práctica en torno a lo que debe ser el diseño y si puede comprenderse como ciencia, se atribuyen hoy en día miradas críticas y propositivas sobre el entendimiento e impacto social que tiene la actividad proyectual. Molano y Garzón (2020) enuncian transformaciones para un diseño de transición que promueva un futuro sostenible y sustentable como conocimiento y saberes situados. Por otro lado, desde la perspectiva de Dunne (2022), se plantea un enfoque crítico y reflexivo del diseño acorde a mejorar la vida cotidiana en un medio en el cual abundan los productos electrónicos que obedecen a una estética de consumo. Así pues, los entornos artificiales pueden desconocer los fines sociales y culturales acordes a una crítica del diseño, la cual especule sobre prácticas a veces descontextualizadas.

En razón a lo crítico en el diseño, en esa senda de poder entablar diálogos entre la ciencia de lo artificial promulgado por Simon (1996), y considerar a partir de una base epistemológica el discutir sobre ciencia y diseño, se pueden resaltar las prácticas críticas del diseño y cómo los estados de transición de los objetos epistemológicos recrean problemas en torno a lo discursivo.

Hay narrativas que coadyuban a la participación pública en ciencia y el desarrollo social, abogando por un diseño que no sea bifurcado a través del pensamiento lógico y objetivo en relación a lo intuitivo y creativo, toda vez una sola óptica desprovee la capacidad de conocimiento; y la otra desatiende lo sensible que enmarca lo imaginativo, especulativo, crítico y divergente del diseño.

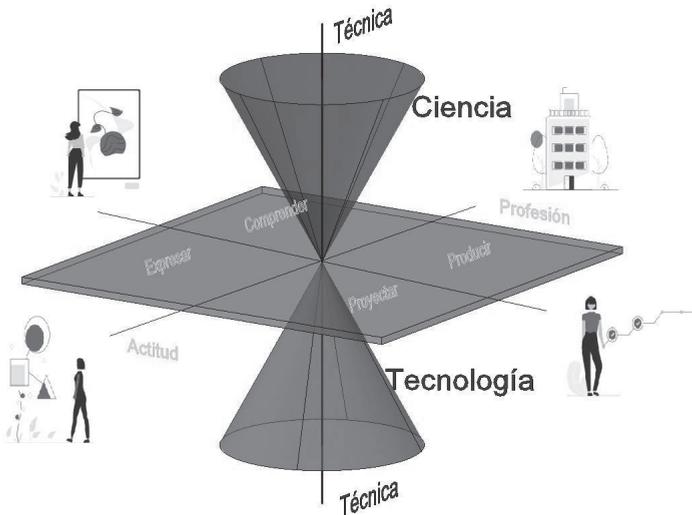
Para Torres (2014) el diseño crítico es aquel que se piensa a sí mismo en las relaciones influyentes y los poderes subyacentes en el mercado. Este producto de los cambios acelerados y los giros que establecen una mirada en lo hegemónico, lo jerárquico y las dominaciones, reformulando una apertura de lo heterarquico, lo dialógico y las reflexiones en lo local acordes a las experiencias intersubjetivas.

Las acciones críticas intervienen en las relaciones con el diseño a través de la investigación y la reflexión sobre el conocimiento que evoca; no en un saber infundado, sino en aquel denominado “saber generativo” (Torres, 2014, p. 19).

Siendo así, la postura de lo crítico permite trazar puentes conceptuales y categoriales para tratar el diseño desde la ciencia, la tecnología y la consideración social (Ver Figura 1). Ésta última que ha abanderado, pero que en la actualidad reclama debates de igualdad, reconocimiento e identidades en la pluralidad del ser y estar.

Lo crítico del diseño se encara en lo político de lo epistemológico, como lo expresan Iglesias, Bohórquez, Motta y Speziale (2013) en tanto “Toda epistemología es expresión de una política epistemológica, más aún una epistemología que pretenda delinear los márgenes de un campo todavía difuso y esquivo como lo es el del Diseño” (p. 122).

En esa medida, lo político se entiende como un flujo de acciones basadas en las decisiones con impacto social. La política y la estética son plataformas de la epistemología del diseño para revisar la manera cómo se investiga las teorías que se proveen en las normalizaciones dadas para sistematizar las producciones dentro de un campo intelectual en constante cambio. El diseño no debería únicamente sentar su preocupación en el presente, sino en la modelización y especulación de futuros posibles, aquellos que pueden ser narrados por experimentos mentales y pueden ser recreados en prototipos diegéticos, bien sea para elucubrar sobre posibilidades o evitar mundos no deseados. Esto es el Diseño Especulativo.



**Figura 1:** Del diseño y la relación con arte, ciencia, tecnología, ingeniería y técnica

**Nota.** El diseño como actitud según Alice Rawsthorn; la Ingeniería como profesión (eje de abscisas) que son cruzados con los conos de tecnociencia con un movimiento dinámico por cuadrantes (de arriba abajo) y en el eje de las ordenadas por el arte y la innovación.

## Del diseño especulativo: futuros maleables en el ahora

El diseño especulativo no es una novedad, se entiende a la luz de lo enunciado por Berendregt y Vaage (2021) como un campo que se deriva del diseño crítico, aunque se debe aclarar que no todo diseño crítico es especulativo y viceversa, pues eso dependerá de las alternativas metodológicas y los medios y fines que se pretenden conseguir con cada aspecto en el campo del diseño.

De lo anterior, Dunne & Raby (2013) lanzan su libro sobre *Speculative Everything, fictions, and social dreaming*, el cual se convirtió en referente para entender lo que años atrás se venía materializando como una nueva postura del diseño frente a lo crítico. El diseño crítico va más allá de lo radical, promoviendo un compromiso hacia lo social en relación a crear conciencia de lo que hace la sociedad y cómo estos procesos culturales, educativos, políticos y estéticos contribuyen a la inspiración y reflexión de problemáticas como catalizadores de cambios y transformaciones futuras, todo en pro del cambio paradigmático del vivir bien-buen vivir.

La sátira y la crítica como elementos de la especulación se embeben en momentos de transición para un emplazamiento de lo que ya existe. Una convicción latente a los anhelos y al deseo de lo que podría ser, yoda vez el ahínco del diseño se mixtura con ausencias de lo dado como canon o regla ya establecida en el cúmulo del conocimiento y las dinámicas sociales. Por ello, para Dunne & Raby (2013) el diseño especulativo no debe ser adosado a la teoría crítica de Frankfurt, sino que más bien este diseño crítico y de orden especulativo se centra en el pensamiento crítico que no da por hecho los medios y los fines. Este tipo de diseño se mueve en el escepticismo para cuestionar lo dado en función de aplicarlo a materialidades, artefactos o servicios y estrategias de orden complejo, involucrando a las personas para desocultar tipos de esperanza, fobias, miedos, terrores o imaginarios que se dan en los desarrollos propios de la tecnociencia; casi como lo que acontece con los procesos científicos, que migran de los laboratorios y los centros de investigación al círculo más cotidiano (Dunne y Raby, 2013).

No se trata de predecir el futuro o ir a pasos agigantados para alcanzar utopías o distopías que progresivamente se darán en el tiempo. Por el contrario, el diseño especulativo es sobre cosas y pensamientos que podrían ser imaginados en posibles futuros, cuya presunción se mueve en el *What if* (Dunne y Raby, 2013).

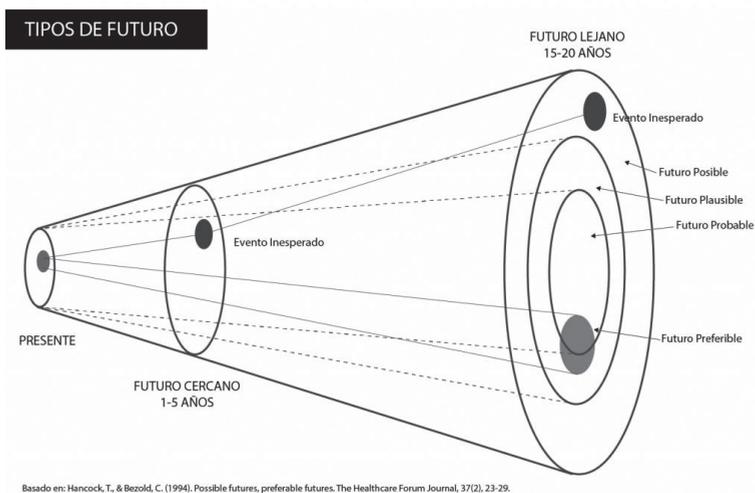
Las preguntas de este tipo transitan en lo denominado: *Unknow unknowns* o incognitas desconocidas, cuya aplicación; para dar un ejemplo, la lleva a cabo el centro *Near Future Lab* (NFL) como una red de diseñadores ubicada en Estados Unidos, España, México y otros países en la que se trabajan proyectos creativos articulando experiencias de personas y grupos sociales.

También en este tipo de laboratorio, la ingeniería y la antropología tienen un rol acerca del futuro, las curiosidades y la trama cultural. Al respecto, el NFL se autodenomina pionero en el diseño de ficción que colabora con compañías como Sony, Ikea, Google, Louvre, BBVA, entre otras para el desarrollo de ideas con impacto en diferentes grupos y países.

El diseño especulativo entiende el diseño más allá de la resolución de problemas situados, pero sigue fiel a lo que debería existir, cuyo enfoque está en la investigación de diseño que emplea modelos, artefactos, prototipos, maquetas para dar cuenta de aspectos que todavía no existen (Milton & Rodgers, 2013).

Por lo tanto, el diseño especulativo se nutre de la investigación de diseño en los términos de dar un giro o acercamiento de lo probable/plausible y lo posible/preferible como lo enuncian Dunne & Raby (2013) y Hancock & Bezold (1994). De hecho, estos últimos autores en su escrito clásico *Possible futures, preferable futures* plantean lo importante de lo especulativo para conseguir estos futuros maleables e ir un paso adelante en las incertidumbres y aspectos que pueden ser evitables.

Se necesita tanto de investigación como de visión, para lo cual el futuro posible o “What may happen” y el futuro plausible o “What could happen” (Hancock & Bezold, 1994, p.24), son elementos en los cuales el diseño puede incidir en aras de mejores versiones del futuro puedan irse configurando a partir de lo que se quiere que pase, partiendo de la prefiguración de moldear escenarios. Este producto de tendencias dadas sobre el tiempo y específicas áreas como la tecnología, lo político, cultural, estético y social.



**Figura 2:** Cono de futuro posible, plausible y probable

**Nota.** Adaptado de Hancock y Bezold (1994), por Sturt Candy, 2018, Revista Artefacto (<https://artefacto.udenar.edu.co/9-introduccion-diseno-especulativo/>)

Para Hupkes & Hedman (2022) el diseño especulativo emerge en la medida que se habla de crisis terrestre, la cual exige un cambio diametral del antropocentrismo y que por medio de la investigación del diseño se puede contribuir a través de cierto escenario de cambio. Así pues, la profesionalización y la interdisciplina del diseño con la ingeniería, la filosofía, la biología y otras disciplinas, permita comprender una inclusión de lenguajes acordes a las realidades y las visiones de riesgo.

Es una disposición a crear ideas más que cosas por medio de la invención de mundos para abrir puertas a futuros posibles, sin caer en el determinismo de explorar alternativas futuras bajo criterios y preestableciendo acciones sin posibilidad a la sorpresa y lo impensable.

Este ajuste se da en lo enunciado por Piscitelli (2014) en torno a depurar la ontología consumista y la masificación de productos o las tendencias fascinadoras del Design Thinking. Este auge metódico opta más por lo digerible y consumible en la provocación de la innovación de tecnologías seductoras, pero igualmente perpetuadoras de la continuidad y lo impulsivo (Piscitelli, 2014).

Parte de estos trabajos interdisciplinarios y que promueven un diseño crítico y especulativo lo expone Holleran (2019) acerca del proyecto *Solar Punk Futures*, cuya impronta integra científicos, ingenieros y artistas visuales. Consiste en aunar esfuerzos para probabilidades de cambio energético, pensando en la organización social y modelar futuros deseables a partir de propuestas visuales encaminadas al cambio de hábitos y la concepción de utopías en vez de distopías.

Lo anterior conecta con el diseño especulativo, no únicamente en los fines, sino en los medios, aquellos que están basados en *labs* colaborativos de Arte-Ciencia, la experiencia estética y las narrativas que abogan por la implicación de la gente para materializarlas en conceptos, que no solo vean al usuario como un espectador o consumidor del diseño afirmativo.

Una de las grandes premisas que abarca el diseño especulativo y crítico se fundamenta en promover futuros ávidos de contribuir a prácticas sociales sustentables y cambios positivos en relación al equilibrio ecosistémico y el aporte al pensamiento ambiental. Por ello, el descentramiento de lo antropocéntrico y el rol protagónico de la ecología provee nuevos escenarios según Jeffcott & Ferreira (2021), en aras del activismo comunitario y la protección de la biodiversidad a través de futuros fuera de la imposición.

Por otro lado, el diseño especulativo ha tenido en sus detractores una crítica de adolecer de impacto y cambio verdadero, pero que se muestra como alternativa de futuros inciertos para abordar nuevas técnicas en obras de ficción especulativa. Sin embargo, un aporte de lo especulativo se da en las tendencias como la ecología y futuros queer como parte de la crítica a las desigualdades. Así pues, el diseño especulativo acentúa otras situaciones complejas como la crisis alimentaria, el calentamiento global, la sobrepoblación, las inequidades económicas, la vulneración de derechos y problemáticas a gran escala.

Lo anterior demandan una postura del diseño que contrarreste la indiferencia y la mentalidad de seguir produciendo y hacer más de lo mismo (Jeffcott & Ferreira, 2021 y Hunt, 2011). De lo manifestado anteriormente, Broms, Wangel & Andersson (2017) afirman lo siguiente:

The artificial world is part of an on-going negotiation of meaning, manifesting in social practice. From a sustainability perspective it is thus important to critically examine what norms are imprinted into the artificial, as well as to imagine, materialize and suggest artefacts that could afford more sustainable stories and practices to form (p. 194).

En razón a esto, el diseño especulativo no busca solucionar problemas, sino que más bien se centra en debates y escenarios promisorios para un *insight* de un futuro posible/plausible. En esa medida, no es equivoco decir que el diseño pertenezca a lo afirmativo en el aquí ahora, pero es menester cuestionar e indagar el rumbo sobre el cual proyectar las ideas. La pretensión especulativa se basa en tendencias y perímetros que cada vez se expandan hasta evaluar si es hacia dónde se desea ir o se puede replantear otra senda a lo largo del tiempo. Igualmente, artefactos, materialidades y servicios u objetos derivados del ejercicio proyectual cuentan historias, aquellas que muestran fragmentos de un mundo en cambio y contribuyen a construir futuros deseables con participación y co-creación.

## El aporte de la Patafísica al diseño especulativo

Al considerar una vertiente que encarna lo deseable, los futuros plausibles y posibles, así como el pensamiento crítico, en función de lo dado o lo regulatorio, no es desproporcionado mencionar que el concepto de Patafísica tenga un rol importante en el corpus de esta perspectiva.

Lo absurdo como un fomento vanguardista y el uso de la poética del lenguaje, permiten la crítica de la realidad y la suplantación de la misma por una versión llena de metáforas que ofrezca una suerte de símbolos; que incluso, se entretengan con el humor, la mística y el estudio de las soluciones imaginarias como lo propondría el dramaturgo Alfred Jarry con la Patafísica (Lundin, 2013).

La patafísica ha sido un bastión de críticas por su pretensión explicativa de ciencia enmarcada en un movimiento surrealista. Aquella que se inserta en las leyes que median las cuestiones excepcionales y como la palabra a nivel etimológico lo promulga, es algo que va más allá de la física. Las relaciones del diseño especulativo y la patafísica se dan por medio de la ficción como un recurso exploratorio y que pende de la experiencia del sujeto alrededor de las dinámicas sociales y culturales (Blythe & Wright, 2006).

Las autoras Brandalise & Henrique (2020) plantean el cruce de la Patafísica y el diseño especulativo sobre el enfoque crítico con el nombre de *Patadesign*; siendo un marco de orden pedagógico que contribuye al planteamiento de ideas al servicio de ejercicios mentales que rompen barreras de tipo cognitivo en la práctica del diseño.

Este Patadesign tiene por objeto mostrar un diseño de excepción, apelando a una serie de dispositivos imaginarios y contemplativos para favorecer principios de lo absurdo, la ambigüedad, las disonancias y las correspondencias con movimientos poéticos y aportes al diseño contemporáneo. Lo anterior, con base en la ciencia de las soluciones imaginarias

y el contexto de metodologías de diseño basadas en lo poco ortodoxo o distante a lo enunciado anteriormente como el diseño científico del HfG.

Consecuentemente, Olgoso (2007) expresa que el escepticismo y la poca aceptación de la Patafísica son recurrentes en el círculo científico y que son pocas las posturas que la añaden o asocian a una metafísica, al comportarse como una ciencia paródica a pesar de que, en la biblioteca de Alejandría, como refiere Olgoso (2007), las obras aristotélicas se guardaran con la premisa *ta meta ta physika* o las cosas luego de los aspectos físicos.

Las contradicciones son el reino en el cual convive y cohabita la patafísica, es una formulación que invoca lo onomatopéyico y cuyo razonamiento está en lo subjetivo, eventual o en las anomalías de la ciencia de lo particular. En la actualidad, Pagán (2019) plantea que la patafísica se ha adherido a un movimiento denominado patarrealismo salvaje en el cual convergen aspectos artísticos, filosóficos y neovanguardistas de lo poético como acercamiento a teorías de corte filosófico y político que, por la literatura, presentan poéticas y acciones epistemológicas en torno a la contemplación y la excepción.

Bergua (2007) recalca que Jean Baudrillard ha caracterizado la necesidad de pensar en lo patafísico como organizador de lo creativo-especulativo, en tanto, de cierto modo entra a suplantar lo que es real en lo potencial de lo artístico, imaginativo y cotidiano. La Patafísica se puede comprender como un mal necesario según Ferrer (1999), irónico y escaso en los argumentos, siendo una alteridad de lo pregonado en la racionalidad y el progreso moderno.

## Lo disruptivo: del arte y las ficciones en el diseño especulativo

Los paradigmas del diseño actual, producto del furor del Design Thinking se avocan a cumplir condiciones dadas en la masificación y en las relaciones del diseño con el capitalismo. De lo anterior, el diseño especulativo hace una crítica de las imposibilidades de las sociedades basadas en problemáticas impuestas por el orden mercantil o la comercialización como fin último.

Ante esto, Camacho (2014) alude al esquema de la compañía IDEO en relación al proceso de innovación, teniendo que debe “ser deseable para la gente, factible con la tecnología actual y viable desde el punto de vista de un negocio” (p.76), pero ¿Qué pasa si ésta no es la correcta dirección?, ¿Acaso el desarrollo pende del hiperconsumo inteligente? o ¿Todas las propuestas de diseño deben apuntar a lo factible y lo viable?. Cada pregunta guarda un punto de reflexión en la medida de entender el porqué del diseño especulativo, ¿Qué sentido tiene hablar de lo imaginario y lo inverosímil hoy en día?. Todo lo anterior abre un panorama hacia lo ficcional, encarnando una de las arterias de esta corriente que escudriña en los relatos e imaginarios de lo improbable.

Toda ficción muestra un panorama alternativo e irreal; que, para el caso del diseño, se centra en mostrar otras aristas diferentes a los objetos convencionales, esto es según Camacho (2014) en sincronía con “creaciones periféricas: fake products, hoaxes, chindogus, diegetic prototypes, speculations” (p.76)

Es posible que cada tendencia y forma de comprender el diseño tenga sus bondades, desventajas o acepciones en relación al contexto y el uso para determinados fines. Sin embargo, el diseño especulativo no busca ser la panacea y/o la solución a las problemáticas que se presentarán a futuro, sino más bien trata de entender por diferentes mediaciones cómo evocar inquietudes potenciales hacia el cambio, produciendo transformaciones sociales con perspectiva de oportunidad.

Para esto, se cuestiona la realidad actual a través de realidades alternas con la capacidad de crítica que ofrecen las ficciones a partir de ejercicios imaginativos a manera según Dunne y Raby (2013) de *Props y Experimentos de pensamiento*, que no son narrativas convencionales u objetos funcionales, sino más bien, ofrecen cierta estética diferente al mundo real y a los parámetros de los productos masificados.

Calvera y Pombo (2011) ven en la ficción un relato lleno de significados derivados de las cosas y las dinámicas alrededor de las personas, siendo una “Micro-dimensión” (p.43). Esto pone énfasis, no en lo funcional de las cosas, sino en el sentido de la vida y las prácticas en relación a lo cuestionable, lo poético, lo políticamente correcto o incorrecto a través de escenarios tentativos, proyectuales y visionarios.

Para Camacho (2014) y Dunne & Raby (2013), las ficciones entran en relación al arte con lo que acontece en los museos, pero no en el sentido de las exposiciones y grandes galerías, sino más próximos a las reliquias y los pasajes de lo cotidiano al pasado o futuro. También se alude al movimiento o corriente artística y la manera en que relatan estilos de vida en acopio de los mundos o realidades subsecuentes a imágenes, esculturas, objetos o recuerdos que se reviven en clave antropológica. Al respecto, y cómo se puede comprender el diseño de ficciones, el Near Future Laboratory (2009) afirma lo siguiente:

Design Fiction is making things that tell stories. It's like science-fiction in that the stories bring into focus certain matters-of-concern, such as how life is lived, questioning how technology is used and its implications, speculating about the course of events; all of the unique abilities of science-fiction to incite imagination-filling conversations about alternative futures (p.4)

En razón a lo expresado por el Near Future Laboratory, Flint (2016) considera que las ficciones contribuyen a comunicar futuros especulativos más allá de controlar o entrar a un laboratorio con elementos definidos para abstraer o resolver alguna hipótesis, más aún, permite narrativas y escenarios alternativos, impensados o provocadores.

Para Flint (2016), los programas de diseño y las universidades deberían adquirir un compromiso, no en ofrecer cátedras de diseño especulativo, pero si en potencializar la investigación en diseño y generar experticia en la forma de comunicar visiones o especulaciones como herramienta de interacción entre diferentes agentes involucrados en las acciones proyectuales. Una de las formas de acercar estos postulados de ficciones en el diseño a lo que acontece en las Universidades y centros de investigación, se basa en plataformas, métodos y herramientas que permitan transitar progresivamente de prototipos diegéticos a físicos.

Para esto Malizia, Chamberlain & Willcock (2018) plantean el concepto de “proto-tool” (p.162), capaces de soportar los escenarios ficticios y llevarlos a un modelamiento de au-

mento digital para ambientarlos en realidades alternativas hacia futuros cercanos. Esto quiere decir, el diseño de artefactos sin restricciones dadas en lo físico para colocarlos en diversas capas y dar un uso ilimitado a través dispositivos de realidad aumentada, mixta o virtual.

Lo propuesto anteriormente trata de vincular escenarios físicos del ahora o recreaciones digitales con aumentos tecnológicos para las interacciones físicas; algo muy similar, nuevamente recurriendo al contexto artístico, a lo promovido por los recorridos virtuales en museos o los paseos aumentados in situ de las exposiciones artísticas que magnifican la experiencia de las personas.

### **Algunas consideraciones a propósito de lo especulativo y lo crítico en el diseño**

Ya a manera de discusión o apertura más que una conclusión, el despliegue de lo crítico y el abordaje de lo especulativo en el diseño presentan escenarios en torno a la reflexión, aquella que contempla una pluridiversidad en la construcción epistémica y ontológica del diseño.

Gutiérrez (2022) manifiesta que no se trata de un único diseño o referente moderno o universalizado, sino que, en la complejidad de comprender el estatuto epistemológico del diseño, las prácticas subsecuentes de corrientes de pensamiento desmarcadas de proyecciones disciplinares fundamentales, permite concebir un diseño de las diferencias con respecto a lo cultural.

Son diferentes mundos y otredades manifiestos en lo autónomo, lo local y los movimientos holísticos basados en la identidad conforme a lo relacional del ser y el objeto diferentes a los modos productivos. En razón a eso, Gutiérrez (2022) aboga por la ecología de prácticas situadas sin el desconocimiento de aquellas consensuadas en el diseño.

Así pues, un marco de interpretación a estas vertientes de lo general a lo local y viceversa, subyace de múltiples herramientas conceptuales e incluso de des-marcarse de referentes para suscitar discusiones y debates que incluyen una visión del diseño más allá de la disciplina. Pues en la política a través de la toma de decisiones se desarrolla la estética por los actos dados en lo común a partir de la alteridad y la acción ciudadana.

En ese sentido, el diseño especulativo propende por las implicaciones de moldear futuros que actualmente dependen de fuertes impulsos tecnocientíficos, siendo parte de reflexiones en el presente a modo de ecos más allá de intentar predecir futuros (Pinto, 2021).

Controversialmente, el diseño especulativo se nutre de lo patafísico, una parodia científica que en este escrito se emplea como elemento evocador más que en la certeza de una pretensión científica; pero lo cierto es que la imaginación en los escenarios hiperrealistas es un bálsamo sobre las luchas e imposiciones dogmáticas por teorías demostradas y como en ciertos casos suele acontecer en particular con el diseño: “lo empíricamente comprobable es justamente una excepción del dominio de las anomalías” (Scheerer, 2016, p.86).

Para Caride (2021) el debate de lo epistemológico en el diseño como acción proyectual pasa por el campo de la investigación y la producción de conocimientos de lo que puede

ser hegemónico o alternativo en el marco de lo científico. Abrir fronteras a los pilares teóricos y promover singularidades de identidad y desarrollo intelectual en el diseño son prioritarios en el aporte hacia un desarrollo epistemológico.

Por ello, la vertiente crítica e incluso las ficciones atendidas desde la provocación, lo irreal, la contemplación e imaginación hacen parte de una acción reflexiva, encumbrada en lo expuesto por Herrera (2011), sobre la investigación centrada en la disciplina del diseño como aspecto de trascendencia en lo social y sus producciones. El primer tipo de investigación; investigación centrada en el usuario de lo diseñado, conlleva a factores de diversa índole que cambian al sujeto; y la investigación centrada en el producto de diseño, aporta propiedades y características del objeto devenido del diseño, en sus valores y espacios donde se inserta o proyecta.

Lo innegable es que como aclara Roberto Doberti citado en Iglesias, Motta, Bohórquez y Speziale (2013), la prefiguración creativa conlleva al concepto de “posibilidad”. La posibilidad como dación de sentido en lo proyectual, mediando la incertidumbre con la formalización o materialización a través de un abanico de situaciones no controladas o ignoradas dentro de los proyectos. Es algo inherente a la controversia de la dimensión de los problemas que resuelve el diseño y la legitimación del campo disciplinar.

Sin embargo, Iglesias, Motta, Bohórquez y Speziale (2013) mencionan que “El Proyecto apunta hacia el futuro, un Proyecto de Epistemología debe hacer lo mismo, debe ser un diseño permanente.” (p.130). Por lo que es menester discutir de manera crítica sobre lo que se construye para el futuro; aspiración de la especulación en un sentido crítico más que afirmativo.

El diseño mismo obliga y conduce a cambios en las formas de abordar y dar cimientos a lo ontológico y epistémico en lo disciplinar, por lo que las teorías clásicas de aspiración al cientificismo del diseño parecen quedarse cortas. Por ello es más relevante entender las divergencias y convergencias entre ciencia y diseño.

Así pues, para Burgos (2016) la problematización constante, las revisiones de las representaciones a través de lo simbólico y la investigación como anclaje de manifestación representacional más allá de lo realista en el diseño, se presentan como una mirada alternativa para contribuir en la búsqueda del papel que debería asumir el diseño en la contemporaneidad. Dentro de ello, la redefinición de sí mismo, más allá de la disciplina; puede ser tendiente a la filosofía del abordaje social de los problemas de ciertas características proyectuales (Peña, 2020).

Es probable que los alcances de la norma y lo instituido llegan al agotamiento para entender el diseño y la incidencia en lo disciplinar, social, cultural. La revisión histórica anuncia que las corrientes consumistas y capitalistas han estado allí en las maneras de abordar el diseño, por lo que, es relevante establecer contrapesos más que en utopías y distopías, en conceptos más cercanos a las heterotopías Foucaultianas donde el contrapeso es un contraespacio,

En razón a lo expuesto, Quevedo (2016), plantea el contraespacio como espacios futuros y desarrollo de estéticas que dialogan con lo real por emplazamientos culturales desde lugares que no se hayan en lo localizable; algo con lo que comulga bien el diseño especulativo, en relación a localizar algo que no está pero que se rastrea para prefigurarse y entenderse a la luz de los obstáculos de lo que no se entiende de momento. Lo anterior es toda una

complejidad y reto para la creatividad imaginativa, deliberada en la práctica situada del diseño, aquella que en lo especulativo y reflexivo busca una posición diferencial al arte y la ciencia, pero complementaria en ellas por la tecnología e innovación social.

## Referencias

- Barendregt, L. & Vaage, N. (2021). Speculative Design as Thought. *she ji The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 7(3). 374-402. <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2021.06.001>
- Bergua, J.A. (2007). *Lo social instituyente materiales para una sociología no clásica*. Zaragoza: Pressas Universitarias de Zaragoza.
- Blythe, M. & Wright, P. (2006). Pastiche scenarios: Fiction as a resource for user centred design. *Interacting with Computers*, 18, 1139-1164. <https://academic.oup.com/iwc/article/18/5/1139/901342>
- Brandalise & Henrique (2020). Patadesign: a pedagogical experiment on Design of Exception, Absurd Artifacts, and Imaginary Interfaces. *Dearq*, 26: 36-43. <https://doi.org/10.18389/dearq26.2020.04>
- Broms, L., Wangel, J. & Andersson, C. (2017). Sensing energy: Forming stories through speculative design artefacts. *Energy Research & Social Science*, 31. 194-204. <http://dx.doi.org/10.1016/j.erss.2017.06.025>
- Burgos, C. (2016). Teoría del diseño: categorías y enfoques epistémicos para una nueva imagen de la disciplina. *Revista Pensum*, 2(2), 25-40. <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/pensu/article/view/16430>
- Calvera, A. y Pombo, F. (2011). Design Discourse Blank Meaning as Design Affordance. Memory and Fictions (a dialogue between Anna Calvera and Fátima Pombo). *Revista KEPES*, 8(7). 43-55. <https://revistasojs.ucaldas.edu.co/index.php/kepes/article/view/446/371>
- Camacho, J. (2014). Sinécdoques Físicas: El Diseño Especulativo. *Economía Creativa*, 1. 75-82. <https://www.researchgate.net/publication/321081081>
- Caride, N. (2021). ¿Es posible una epistemología del diseño?. *Bold*, 8. 1-10. <https://doi.org/10.24215/25249703e016>
- Cravino, A. (2020). Hacia una Epistemología del Diseño. *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 82, 33-45. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi82.3712>
- Delgado, T., Beltrán, E.M., Ballesteros, M. y Salcedo, J.P. (2015). La investigación-creación como escenario de convergencia entre modos de generación de conocimiento. *ICONOFACTO*, 11(17). 10-28. <http://dx.doi.org/10.18566/iconofac.v11n17.a01>
- Dunne, A. (2008). *Hertzian Tales Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design*. London: The MIT Press.
- Dunne, A. & Raby, F. (2013). *Speculative everything : design, fiction, and social dreaming*. Massachusetts Institute of Technology.
- Farrell, R., y Hooker, C. (2013). Design, science and wicked problems. *Design Studies*, 34(6), 681-705.
- Ferrer, C. (1999). Patafísica, la Ciencia de las Soluciones Imaginarias. *Artefacto*, 3, 1-3. [www.revista-arteefacto.com.ar](http://www.revista-arteefacto.com.ar)

- Flint, T. (2016). Fiction for Design: Appropriating Hollywood Techniques for Design Fictions. In: Turner, P., Harviainen, J. (eds) *Digital Make-Believe. Human-Computer Interaction Series*. Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-29553-4\\_4](https://doi.org/10.1007/978-3-319-29553-4_4)
- González, W. (2007). *Las Ciencias de Diseño Racionalidad limitada, predicción y prescripción*. La Coruña: Netbiblo, S.L.
- Gutiérrez, A. (2022). *DISSOCONS Diseños del sur, de los sures, otros, con otros nombres* (Tesis de Doctorado). Manizales, Colombia: Universidad de Caldas.
- Hancock, T. & Bezold, C. (1994). Possible futures, preferable futures. *Healthcare Forum Journal*, 23-29. <https://www.researchgate.net/publication/13166132>
- Herrera, M. A. (2010). Investigación y diseño: reflexiones y consideraciones con respecto al estado de la investigación actual en diseño. No Solo Usabilidad. *Revista sobre Personas, Diseño y Tecnología*, 9. [http://www.nosolousabilidad.com/articulos/investigacion\\_diseño.htm](http://www.nosolousabilidad.com/articulos/investigacion_diseño.htm)
- Herrera, M. A. (2017). Diseño: entre el diseño científico y las ciencias de lo artificial. *No Solo Usabilidad*, 16. [https://www.nosolousabilidad.com/articulos/diseño\\_científico.htm](https://www.nosolousabilidad.com/articulos/diseño_científico.htm)
- Hollenran, S. (2019). Frenar la distopía: diseño especulativo, solarpunk y herramientas visuales para postular futuros positivos. *Ecología Política*, 57. 56-61. [https://www.ecologiapolitica.info/novaweb2/wp-content/uploads/2019/07/057\\_Hollenran\\_2019lhpk.pdf](https://www.ecologiapolitica.info/novaweb2/wp-content/uploads/2019/07/057_Hollenran_2019lhpk.pdf)
- Hunt, J. (2021). Prototyping the Social: Temporality and Speculative Futures at the Intersection of Design and Culture. In: Clarke, A.J. (eds) *Design Anthropology*. Edition Angewandte. Springer, Vienna. [https://doi.org/10.1007/978-3-7091-0234-3\\_3](https://doi.org/10.1007/978-3-7091-0234-3_3)
- Hupkes, T. & Hedman, A. (2022). Shifting towards non-anthropocentrism: In dialogue with speculative design futures. *Futures*, 140, 1-7. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2022.102950>
- Iglesias, R., Motta, M., Bohórquez, M. y Speziale, A. (2013). La epistemología del Diseño como construcción problemática. *Anales del IAA*, 43(1), 121-134. <http://www.iaa.fadu.uba.ar/ojs/index.php/anales/article/view/109/97>
- Jeffcott, C. & Ferreira, A.M. (2021). Can Diverse Futuring Strategies Inform an Ecology-Centred Speculative Design Practice?. *Advances in Design and Digital Communication*, 12, pp 244-251. [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-61671-7\\_23](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-61671-7_23)
- Leff, E. (2006). *Complejidad, racionalidad ambiental y diálogo de saberes*. [http://conceptos.sociales.unam.mx/conceptos\\_final/470trabajo.pdf](http://conceptos.sociales.unam.mx/conceptos_final/470trabajo.pdf)
- Lundin, M. (2013). El humor, la patafísica y la mística alrededor del círculo hermético. *Revista Laboratorio*, 9. 1-22. <https://doi.org/10.32995/rl92013175>
- Malizia, A., Chamberlain, A., Willcock, I. (2018). From Design Fiction to Design Fact: Developing Future User Experiences with Proto-Tools. In: Kurosu, M. (eds) *Human-Computer Interaction. Theories, Methods, and Human Issues. HCI 2018*. Lecture Notes in Computer Science, 10901. Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-91238-7\\_14](https://doi.org/10.1007/978-3-319-91238-7_14)
- Milton, A. & Rodgers, P. (2013). *Métodos de investigación para el diseño de producto*. Barcelona: Blume.
- Molano y Garzón (2020). “Diseñar transiciones a través de microutopías”. *Bitácora Urbano Territorial*, 30(2). 113-126. [10.15446/bitacora.v30n2.81806](https://doi.org/10.15446/bitacora.v30n2.81806)

- Near Future Laboratory (2009). *Design Fiction: A Short Essay on Design, Science, Fact and Fiction*. <https://blog.nearfuturelaboratory.com/2009/03/17/design-fiction-a-short-essay-on-design-science-fact-and-fiction/>
- Olgoso (2007). *Aproximación imposible a la patafísica*. <http://institutumpataphysicumgranatensis.com/archivos/Aproximaci%C3%B3n%20imposible%20a%20la%20pataf%C3%ADsica.pdf>
- Pagán, H. (2019). *Patarrealismo Salvaje: Aproximaciones a una poética de la alteridad* (Tesis de Grado). Salamanca, España: Universidad de Salamanca.
- Peña, C. (2020). Presentation: Design and Utopia in the Age of Dystopia. *Dearq*, (26), 8-15. <https://doi.org/10.18389/dearq26.2020.01>
- Pérez, D. (2017). ¿Un intento epistemológico? El diseño como vigilante de métodos. *Bitácora*, 27(4), 47-54. <https://doi.org/10.15446/bitacora.v27n4Esp.62796>
- Pinto, J.P. (2021). *Estructuración de un modelo prospectivo de Ciencia Ficción y Diseño Especulativo para la identificación de productos y servicios de ruptura* (Tesis de Doctorado). Cali, Colombia: Universidad del Valle.
- Piscitelli, A. (2014). *Introducción al diseño especulativo: ficción, hackeo y social dreaming Del pensamiento de diseño al diseño especulativo*. [catedradatos.com.ar/2014/06/introduccion-al-diseno-especulativo](http://catedradatos.com.ar/2014/06/introduccion-al-diseno-especulativo)
- Quevedo, D. (2016). Estéticas de un futuro heterotópico I Confección de wearables en un contexto utópico. [https://mpison.webs.upv.es/jornadas/papers\\_2016\\_17/AVM2017\\_paper\\_1.pdf](https://mpison.webs.upv.es/jornadas/papers_2016_17/AVM2017_paper_1.pdf)
- Scheerer, T. M. (2016). Introducción a la Patafísica: lucus a non lucendo (Quintilian). *Revista Chilena De Literatura*, (29). <https://revistapsicologia.uchile.cl/index.php/RCL/article/view/40894>
- Simon, Herbert (1996). *The Sciences of the Artificial*. (Third edition). Cambridge: The MIT Press. Massachusetts Institute of Technology.
- Torres, I. (2014). *Diseño crítico: de la transgresión a la autonomía* (Tesis de Maestría). Barcelona: EINA.
- Ynoub, R. (2020). Epistemología y metodología en y de la investigación en Diseño. *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 82, pp 17-31. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi82.3711>

---

**Abstract:** Contemporary design has promoted a series of transitions inherent to the updating of its disciplinary corpus and practices, in accordance with social, cultural, aesthetic and other changes. These updates are also of epistemological order for the construction of knowledge in design and its relevance today. Therefore, aspects such as the science of design, the art-design relationship, interdisciplinarity, critical perspectives on design, as well as debates on methods and the emergence of new approaches to design research, interweave dialogues and subsequent tensions in new ways of approaching design; among them is speculative design. For this reason, and from a documentary review that integrates the relationship between design and art through fictions; and the surrealist field of Alfred

Jarry's pataphysics, in the science of the implausible, a dialogic scenario is established on how speculative design contributes to reflect on society, possible futures and opportunities for projective and tendential change to rethink and nurture ideas of creativity and imagination. Speculative design presents alternatives to complex problems and incorporates actions within social innovation and visual narratives in support of digital democratization, sustainable development and existing limits to new perspectives beyond the possible. In this sense, the speculative is presented as a scenario of agency willing to contribute to the conditions of being and being in the world of life from design.

**Keywords:** critical design - speculative design - epistemology - fictions - pataphysics.

**Resumo:** O design contemporâneo tem promovido uma série de transições inerentes à atualização de seu corpus e práticas disciplinares, de acordo com as mudanças sociais, culturais, estéticas e de outras esferas. Essas atualizações também são de natureza epistemológica para a construção do conhecimento em design e sua relevância na atualidade. Assim, aspectos como a ciência do design, a relação arte-design, a interdisciplinaridade, as perspectivas críticas do design, bem como os debates sobre métodos e a emergência de novas abordagens de pesquisa em design, entrelaçam diálogos e tensões subsequentes em novas formas de abordar o design; entre eles está o design especulativo. Por isso, com base numa revisão documental que integra a relação entre design e arte, através de ficções, e ao campo surrealista da patafísica de Alfred Jarry, na ciência das soluções imaginárias, estabelece-se um cenário dialógico sobre como o design especulativo contribui para refletir sobre a sociedade, futuros possíveis e oportunidades de mudança projetiva, bem como de tendências para repensar e nutrir ideias de criatividade e imaginação. O design especulativo apresenta alternativas para problemas complexos e incorpora ações dentro da inovação social e de narrativas visuais em apoio à democratização digital, desenvolvimento sustentável e limites existentes para novas perspectivas além do possível. Nesse sentido, o especulativo se apresenta como um cenário de agenciamento disposto a contribuir com as condições de ser e estar no mundo da vida a partir do design.

**Palavras chave:** design crítico - design especulativo - epistemologia - ficções - patafísica.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]

---