

Práctica

Cine especulativo: Ecos del Mañana

Juan David Mira Duque

jmira@udemedellin.edu.co; dcastellanos@udemedellin.edu.co

Facultad: Diseño

Pregrado o posgrado: Pregrado

Programa Académico: Tronco común: Facultad de Diseño: Diseño y Gestión de Espacios, Diseño y Gestión de la Moda y el Textil, Diseño y Gestión del Producto.

Justificación de la alineación de la buena práctica con el desarrollo de Competencias y Resultados de Aprendizaje (RA).

Esta práctica pedagógica se alinea con el uso adecuado y ético de la IA al reconfigurar su rol en el aula: la IA no se utiliza como un fin en sí mismo, sino como **objeto de indagación crítica** y **catalizador de la imaginación ética**.

La alineación se fundamenta en tres pilares:

1. **La IA como herramienta de cuestionamiento, no de reemplazo:** el núcleo del ejercicio descrito en Ecos del Mañana reside en las fases 1 y 2: la investigación de **señales del futuro** y el *worldbuilding* de un escenario especulativo. Estas fases exigen investigación humana, análisis social y pensamiento crítico, habilidades que la IA no puede automatizar. El estudiante debe tomar decisiones éticas y políticas sobre el mundo que diseña antes de acercarse a cualquier herramienta generativa.
2. **Humanidad en el centro (Human in the Loop):** la IA se introduce en la fase 4 como una herramienta de **materialización**, similar a un lápiz o una cámara, y no de **ideación**. El estudiante actúa como un director que orquesta a las IA, que traduce su visión humana (el storyboard, el diseño de personajes) en *prompts*. Este proceso de traducción revela las limitaciones, sesgos y "suposiciones" de la IA, lo que genera una reflexión crítica sobre cómo la tecnología interpreta nuestra realidad.
3. **Alfabetización crítica sobre la caja negra:** en lugar de prohibir la IA, esta práctica fomenta una alfabetización profunda. Los estudiantes aprenden que la IA generativa tiende a la media, es decir, a lo que estadísticamente es más probable, por lo que se resalta la necesidad de luchar con el carácter especulativo de la novedad radical. Al usar estas herramientas con IA, los estudiantes se ven obligados a forzarlas a crear imágenes y sonidos de un futuro que no existen inicialmente en sus datos de entrenamiento. Este proceso produce una comprensión intuitiva de sus sesgos y suposiciones algorítmicas. El uso ético se garantiza porque el valor académico no reside en la calidad estética de la imagen generada, sino en la profundidad de la especulación y la coherencia entre la señal investigada, el mundo construido y la narrativa final.

Resumen

El alcance didáctico de esta práctica es doble: por un lado, consolida las competencias centrales del diseño (investigación, pensamiento sistémico, narrativa y prototipado) y, por otro, desarrolla la fluidez y la visión crítica sobre las tecnologías emergentes.

Gracias a esto, el estudiantado aprende a:

- **Sintetizar sistemas complejos:** conectar una señal (un hecho micro) con un escenario (un sistema macro), sin olvidar las implicaciones sociales, políticas y éticas de dicho cambio.

4. **Comunicar futuros:** traducir un análisis abstracto (el *worldbuilding*) en una narrativa audiovisual y sensorial (el cortometraje) que genera empatía y propicia el debate.

- **Gestionar la incertidumbre:** trabajar en un escenario especulativo donde no hay respuestas *correctas*, sino futuros posibles y preferibles.

Alcance innovador: la innovación disruptiva de esta práctica radica en que la IA generativa permite la materialización rápida de escenarios especulativos complejos. Históricamente, el diseño especulativo a menudo se detenía en el ***storyboard*** o en prototipos diegéticos conceptuales, debido a la alta barrera técnica de tiempo y de costo que implicaba producir un corto de ciencia ficción (modelado 3D, animación, efectos visuales).

La IA generativa democratiza la producción. En cuestión de semanas les permite a los estudiantes:

1. **Prototipar mundos:** pueden generar rápidamente la atmósfera, la arquitectura, la moda y los objetos de su mundo, de tal forma que se dé una iteración más ágil del escenario.
2. **Pasar de la idea a la inmersión:** el estudiante puede crear un artefacto audiovisual de alta fidelidad (el cortometraje) que sumerja al espectador en el futuro propuesto.
3. **Enfocarse en la dirección creativa:** la innovación clave es que la habilidad más importante ya no es la destreza técnica con un software (por ejemplo, de modelado 3D), sino la **calidad de la idea**, la **profundidad de la investigación** y la **habilidad para dirigir a la IA** por medio del lenguaje (*prompts*).

En resumen, esta práctica utiliza la IA para potenciar la imaginación social y crítica y permita a los estudiantes no solo pensar en el futuro, sino construir y compartir un fragmento tangible de él.

Bibliografía

Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming.* MIT Press.

Bleecker, J. (2009). *Design Fiction: A Short Essay on Design, Science, Fact and Fiction.* Near Future Laboratory.

Crawford, K. (2021). *Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence.* Yale University Press.

Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation.* MIT Press.

Noble, S. U. (2018). *Algorithms of Oppression: How Search Engines Reinforce Racism.* NYU Press.

Bridle, J. (2019). *New Dark Age: Technology and the End of the Future.* Verso Books.

Malpass, M. (2017). *Critical Design in Context: History, Theory, and Practice.* Bloomsbury Visual Arts.