

Concepto

Prototipo diegético

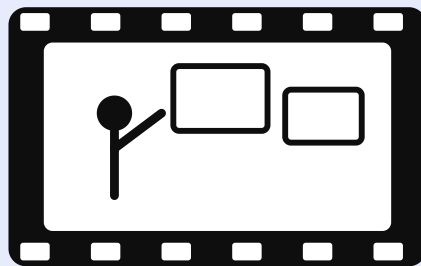
Una tecnología que todavía no existe, mostrada funcionando con normalidad dentro de una película o una historia, como si ya fuera real.

En inglés

Diegetic prototype

Origen

Kirby (2010)



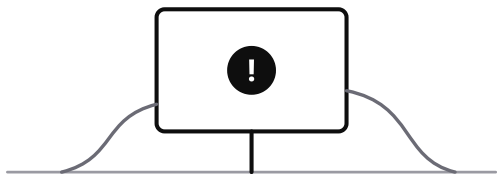
Qué problema aborda

Explica por qué ver una tecnología funcionar en una ficción nos hace creer que es posible y deseable.

Un ejemplo

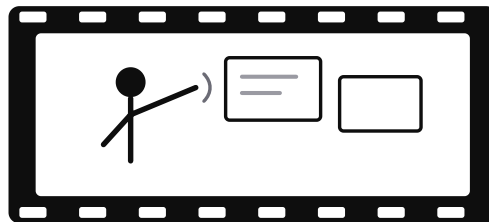
Una interfaz que se maneja con gestos de las manos.

En un laboratorio



Una demostración técnica, con cables, fallos y explicaciones. **Cuesta imaginarla.**

En una película



En *Minority Report* (2002), el protagonista la usa con naturalidad, sin explicar cómo funciona. **Parece inevitable.**

Kirby la pone como el ejemplo más claro: el atractivo de la película ayudó a su diseñador a conseguir apoyo para un prototipo real.

Por qué pasa



La tecnología aparece funcionando, sin fallos ni dudas.



Los personajes la usan como algo normal.



El público la ve posible, útil y deseable.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Muestra tu concepto funcionando en una escena cotidiana, con personas que lo usan sin explicarlo.

✗ Evita

Usar una escena brillante para ocultar lo que la tecnología no puede hacer.

👁 Para no caer

Cuando una tecnología te parezca inevitable por haberla visto en pantalla, pregunta quién la diseñó así y por qué.

2010

Lo que dice la investigación

David Kirby analizó cómo el cine muestra tecnologías que aún no existen y cómo eso puede impulsar su desarrollo real, al hacerlas deseables antes de que lo sean (Kirby, 2010).

● ○ ○ **Estudio único.** Se basa en el análisis de casos, no en experimentos: muestra que puede ocurrir, no con qué frecuencia.

Autores y obras

David Kirby (2010)

Acuñó el término al estudiar el cine y el desarrollo tecnológico.

Julian Bleecker (2009)

Lo llevó a la ficción de diseño.

Bruce Sterling (2012)

Definió la ficción de diseño a partir de los prototipos diegéticos.

Conexiones

Se usa en

The Thing From The Future
Método

Relacionado con

Diseño crítico
Especialidad

Diseño especulativo
Especialidad

Ficción de diseño
Especialidad

Fuentes

Fuentes originales

- Kirby, D. (2010). The future is now: Diegetic prototypes and the role of popular films in generating real-world technological development. *Social Studies of Science*, 40(1), 41–70. Ver fuente (<https://doi.org/10.1177/0306312709338325>)
- Bleecker, J. (2009). Design fiction: A short essay on design, science, fact and fiction. Near Future Laboratory. Ver fuente (<https://nearfuturelaboratory.com/2009/03/17/design-fiction-a-short-essay-on-design-science-fact-and-fiction/>)

Fuentes secundarias

- Byrne, E. (23 de octubre de 2020). Too much truth: David Kirby. Walker Reader, Walker Art Center. Ver fuente (<https://www.walkerart.org/reader/too-much-truth-david-kirby/>)
- Bosch, T. (2 de marzo de 2012). Sci-fi writer Bruce Sterling explains the intriguing new concept of design fiction. Slate. Ver fuente (https://www.slate.com/blogs/future_tense/2012/03/02/bruce_sterling_on_design_fictions_.html)

Última revisión: 22 de octubre de 2026