



Liam Young. Construir mundos

Guía Práctica

Comparte este ebook:



Contenido

00. Antes de venir	04
01. La exposición	05
02. Biografía de Liam Young	06
03. Construir mundos o <i>worldbuilding</i>	09
04. Obras comentadas	11
04.01 <i>In the Robot Skies</i>	
04.02 <i>New City</i>	
04.03 <i>Where the City Can't See</i>	
04.04 <i>The Great Endeavour</i>	
04.05 <i>Planet City</i>	
04.06 <i>The Emissary</i>	
05. Actividad propuesta	17
06. Otros recursos	19

00. ANTES DE VENIR

Esta guía está dirigida a todas las personas interesadas en profundizar y conocer un poco más la exposición *Liam Young. Construir mundos*. Con este documento hemos planteado diversas cuestiones, seleccionado algunas piezas y proponemos actividades para poder realizar antes o después de tu visita, por lo que se convierte en una herramienta didáctica tanto para familias, jóvenes, docentes o público general.



Antes de entrar en la exposición te invitamos a reflexionar acerca de las siguientes cuestiones y esperamos que, tras la visita, puedas completar esta información:

- **¿Qué papel juega la imaginación en nuestra forma de ver y entender el mundo?**
- **¿Pueden el arte y la arquitectura cambiar nuestra percepción para hacernos ver cosas de manera diferente?**
- **¿Qué es la arquitectura especulativa? ¿Y el Worldbuilding?**
- **En un mundo en el que las nuevas tecnologías nos permiten crear paraísos virtuales, ¿cómo podemos usarlos para reflexionar sobre los problemas del planeta?**

01. LA EXPOSICIÓN

Liam Young es un artista que utiliza el medio audiovisual para crear construcciones imaginarias, haciendo reflexionar al espectador sobre el impacto de la tecnología en la vida de las personas y su influencia en la transformación y redefinición de las ciudades. Sus películas son el resultado de una profunda investigación en la que confluyen el diseño, el estudio de futuros y la creación de poderosos relatos audiovisuales. Se trata de historias filmadas con escáner láser, drones autónomos y otras técnicas digitales que atrapan al espectador por la potencia de sus imágenes.

La exposición Liam Young. Construir mundos reúne las obras más destacadas del artista en forma de grandes videoinstalaciones, como *Planet City* o *Where the city can't see*, y presenta dos piezas de nueva producción creadas expresamente para la exposición en el Espacio Fundación Telefónica: *The Great Endeavour* y *The Emissary*. Un total de seis ámbitos en los que podemos ver además de las proyecciones, una serie de maquetas, fotografías, vestuario y otros materiales con los que Young ha construido sus impactantes obras.

Esta guía práctica se ha concebido como un recurso divulgativo complementario que ayuda a disfrutar y reflexionar sobre el conocimiento transversal e híbrido de la exposición mediante una síntesis de los principales temas tratados en la muestra, referencias para espolear la curiosidad y una selección comentada de piezas. Al final de la guía se incluye un apartado de recursos escritos y audiovisuales para poder profundizar más en los contenidos, así como una propuesta de actividad práctica.



Fotograma de una de las obras de Liam Young que podrá verse en la exposición.

02. BIOGRAFÍA DE LIAM YOUNG

Liam Young nace en Brisbane, Australia, en 1979. En su país natal se forma como arquitecto en la University of Queensland, y durante algunos años trabaja en estudios de arquitectura, como LAB Architecture Studio o Zaha Hadid Architects, donde estará dos años. Es en estos espacios en los que conoce de primera mano el trabajo de diseño, proyección y creación de edificios y ciudades, mientras se inspira en colectivos y artistas como Archigram o Lebbeus Woods.

Young se da cuenta de que algunos de los cambios más importantes que están sufriendo las ciudades en los últimos años y los elementos que están definiendo cómo los seres humanos interactuamos en el espacio están empezando tener menos que ver con el campo de la arquitectura, y más con el campo de la tecnología y las redes digitales. Tras esta reflexión, Young decide desarrollar su carrera profesional lejos de la arquitectura más tradicional, ya que se siente cada vez más frustrado por la forma en la que la arquitectura "parece incapaz de comprometerse con los cambios que realmente están ocurriendo en las ciudades".



¿SABÍAS QUE...?

Zaha Hadid (1950-2016) fue una arquitecta anglo-iraquí que formó parte del movimiento arquitectónico del deconstructivismo. Se caracterizaba por explorar y experimentar con las curvas para liberar a la arquitectura de la geometría rígida y dar así una nueva expresividad a los espacios. Algunas de sus obras más conocidas son: el Centro Acuático de Londres, el Broad Museum en Los Ángeles, el Museo MAXXI en Roma y el edificio de la Ópera en Guangzhou, China. Además de recibir otros premios de prestigio internacional, en 2004 fue la primera mujer en recibir el Premio Pritzker.

“Mi nombre es Liam Young, soy arquitecto especulativo. Lo que significa que sigo trabajando como arquitecto, pero no diseño objetos o hago edificios físicos. Cuento historias sobre las implicaciones urbanas y arquitectónicas a nivel global que tienen las tecnologías emergentes”,
Liam Young, 2020.

El artista afirma que “la tecnología parece estar llegando más rápido que nuestra capacidad cultural (o arquitectónica), para comprender lo que puede llegar a afectar a nuestras vidas”, por lo que inicia una búsqueda de nuevas formas de desarrollar su trabajo, lejos de los edificios estáticos y cerca de la tecnología. Con todo ello, Liam Young descubre que le resulta más útil desarrollar su trabajo a través de estrategias audiovisuales y de ficción especulativa. Haciendo películas y contando historias sobre lugares ficticios, Young intenta anticiparse a la forma en la que la tecnología avanza y nos afecta. A partir de ese momento decide añadir un adjetivo a su profesión y se autodenomina como “arquitecto especulativo”.

En 2008, para investigar sobre estos nuevos temas que le interesan, Young crea en Londres un grupo de investigación que él mismo dirige, llamado *Tomorrows Thoughts Today (TTT)*, que se puede traducir como “Ideas del Mañana, Hoy”. Con este grupo trabaja integrando la ciencia, la tecnología y el diseño, y utilizando la ficción, el cine y la performance como herramientas de la imaginación para explorar las ciudades del futuro. Para él, la construcción de espacios de ficción es la forma más sencilla de hacer llegar sus ideas, en sus propias palabras, “(...) creando mundos imaginarios podemos conectar emocionalmente con las ideas y retos de nuestro futuro”.

Con TTT realiza talleres, audiovisuales y performances como *LOOP 60Hz: Transmissions from The Drone Orchestra*, una de las más destacadas. Realizada en 2014, en el Barbican Centre de Londres, con la colaboración del músico y compositor John Cale, se trata de una performance musical en la que una serie de drones programados como si fueran bailarines aéreos reproducen la música en directo de los intérpretes.

También en 2008, crea, junto con la arquitecta Kate Davies, un estudio de diseño llamado *Unknown Fields*. Concebido como un estudio nómada, Young y Davies, junto con diferentes expertos, realizan expediciones anuales para “dar testimonio de mundos alternativos, paisajes extraterrestres, ecologías industriales y espacios naturales precarios”. Entre los lugares visitados en los últimos años se encuentran: los campos petrolíferos de Texaco en el Amazonas ecuatoriano; las Islas Galápagos; el Área 51 y otros puestos militares de Estados Unidos; un buque portacontenedores a través del Mar de China Meridional; los pozos de zafiro del “salvaje oeste” de Madagascar; el mar congelado del Ártico, en el extremo norte de Alaska; la zona de exclusión de Chernóbil, en Ucrania; el cosmódromo de Baikonur, en Kazajstán; los campos de oro al oeste de Australia; y la minería de tierras raras en Bayan Obo, en Mongolia.

El trabajo de ficción de Liam Young se basa en la investigación, por lo que además de artista es, y ha sido, profesor en diferentes universidades como Princeton University, Massachusetts Institute

“Aquí somos a la vez visionarios y reporteros, en parte documentalistas y en parte adivinos de la ciencia ficción, ya que los lugares de otro mundo que encontramos nos ofrecen un punto de vista distanciado desde el que estudiar las consecuencias de los escenarios medioambientales y tecnológicos emergentes”. Descripción en la web de Unknown Fields.



Vista aérea de una mina de litio realizada por el estudio Unknown Fields.

of Technology (MIT), Cambridge University y Architecture Association. Desde 2015, Young dirige y coordina el Máster en Ciencia Ficción y Entretenimiento, en el Southern California Institute of Architecture de Los Ángeles, un postgrado pionero en una escuela de arquitectura que se centra en la construcción de nuevas prácticas arquitectónicas híbridadas con el cine, la ficción, la animación, el marketing, el juego y el documental.

Debido a su interés por el audiovisual y su experiencia profesional en el campo de la ficción especulativa, Young también se ha acercado a la industria del entretenimiento, para ayudar al cine de ciencia ficción en el desarrollo de ciudades, espacios, accesorios y objetos de futuros cercanos. En 2021 colaboró como asesor y diseñador de concepto y *worldbuilding* para la película *Swan Song* (“El canto del cisne”), que está ambientada en un futuro próximo.

Actualmente, la obra de Liam Young se encuentra presente en las colecciones de algunos de los museos y centros de arte más importantes a nivel internacional, como MoMA (Nueva York, Estados Unidos), Metropolitan Museum of Art (Nueva York, Estados Unidos), Victoria and Albert Museum (Londres, Reino Unido), National Gallery of Victoria (Melbourne, Australia) y M+ (Hong Kong).

03. CONSTRUIR MUNDOS O WORLDBUILDING

Si pensamos en alguna historia de fantasía o ciencia ficción, es posible que los personajes principales sean lo primero que llega a nuestra mente, sus inquietudes, sus aspiraciones y la trama en la que se ven envueltos. Además, es probable que recordemos en qué mundo fantástico ocurre la historia, cómo se comportaban los seres de ese mundo, qué colores tenía el ambiente o incluso si hacía calor o frío. Si seguimos pensando en esas historias, podemos darnos cuenta de que, como lectores o espectadores, no se nos muestra una historia aislada, sino que a menudo podemos ver ese mundo en el que ocurre la trama como un universo completo con sus propias normas y reglas establecidas. Esto es de lo que se trata el *worldbuilding*, una expresión inglesa que se utiliza para hablar de la construcción de mundos imaginarios. Se trata de un ejercicio especialmente utilizado en el género de la fantasía y la ciencia ficción, en el que el objetivo es crear un mundo coherente para que la trama que se desarrolla en ese lugar tenga auténtico sentido y todo lo que suceda tenga un porqué.

Para llegar a construir estos mundos completos, es necesario pensar en cada detalle que compone ese universo imaginado y cuestionar cómo funcionan las cosas, del mismo modo que ocurre en el mundo real. Los seres humanos nos hemos preguntado cómo funciona el planeta en el que vivimos a muchos niveles: cómo se creó la Tierra, cómo es el movimiento de rotación de los planetas, por qué el cielo es azul, por qué comer chocolate suele generar en la mayoría de las personas una sensación satisfactoria, entre otras muchas cuestiones. Son inquietudes que hemos ido resolviendo y dando respuesta a lo largo de la historia. Gracias a las respuestas a estas preguntas, somos capaces de comprender cómo funciona nuestro mundo y, por tanto, la forma en la que nos comportamos, organizamos y vivimos en él está basada en esa comprensión. Del mismo modo, los creadores de historias imaginarias ponen las bases de cada detalle de esos mundos ficticios, consiguiendo así que cada historia tenga un pasado, unas razones lógicas por las que sucede la trama y unas aspiraciones y deseos que alcanzar en el futuro, un objetivo con sentido y razonable.

¿SABÍAS QUE...?

A la hora de construir mundos, algunos autores han identificado 7 puntos clave a tener en cuenta en el *worldbuilding*, también llamados 7 pecados capitales, en los que detallan las cuestiones básicas que se han de tener en cuenta para construir mundos completos. Algunas de esas premisas cuentan que es imprescindible pensar en: la infraestructura básica, ¿qué comen los habitantes de ese mundo?, explicar por qué se desarrolla la historia ahora ¿por qué no dentro de 10 años?, si está basado en el mundo real ¿en qué se diferencia?, si se introduce algún superpoder ¿cómo afecta a la sociedad?, ¿qué tipo de cambios supondría para los habitantes?, ¿qué opinión tendrían? Profundizar sobre estas cuestiones hará que la historia y el mundo en el que sucede tengan sentido.

Construir mundos alternativos es una práctica que cuenta con antecedentes muy unidos a la arquitectura, concretamente, a un tipo de arquitectura que pone el foco en cuestiones socioculturales para ser incluidos en sus diseños. Durante la década de los 60 y 70 aparecen nuevas generaciones de arquitectos que cuestionan los métodos a través de los que se desarrolla la arquitectura de su tiempo. Por ello, proponen un distanciamiento de los cánones rígidos de la arquitectura clásica para crear proyectos centrados en el estudio de la cultura y los comportamientos sociales. Archigram, un grupo creado por arquitectos en el entorno de la Asociación de Arquitectura de Londres es uno de los primeros movimientos que surgen. Aparece en 1961 con una serie de publicaciones en revistas en las que proponen diseños que indagan sobre la relación entre la tecnología, la sociedad y la arquitectura, planteando visiones optimistas e hipotéticas del futuro. Sus proyectos eran llamativos, imaginarios, críticos, futuristas y, en ocasiones, superaban los límites posibles de la construcción real. Ninguno de sus proyectos fue realmente construido, aunque, a pesar de esto, Archigram consiguió establecer las bases para una nueva corriente de arquitectura que buscaba redefinir su propósito y encontraba en la tecnología una fuente de inspiración.

Este movimiento deriva en lo que hoy en día se conoce como arquitectura de ficción o especulativa. Se trata de una corriente que tiene como objetivo crear historias y narraciones que inspiren y propongan formas de organización y de vida diferentes a lo conocido. La arquitectura especulativa está basada en el pensamiento crítico pues cuestiona diferentes aspectos y problemas de nuestra sociedad, de culturas concretas y de los espacios construidos, para proponer diferentes escenarios de futuros ficticios basados en hechos reales. Se trata de integrar en el diseño arquitectónico estudios sociológicos, culturales, políticos, tecnológicos y ambientales, para crear una visión que cuestione nuestro presente y proponga posibilidades impensables hasta ahora. No se trata de presentar nuevas formas de construir espacios, sino que es una oportunidad para observar la arquitectura desde otros campos que afectan directamente a las personas. A través de la especulación, la arquitectura es capaz de imaginar proyectos, posibilidades ficticias, que funcionan como un detonante para crear debates y reflexiones sobre cómo está construido y en qué está basado nuestro mundo.

En muchas ocasiones, la arquitectura especulativa supera los límites físicos posibles de la construcción, sin embargo, trabajando junto al *worldbuilding*, se convierte en una herramienta capaz de cuestionar y mirar críticamente nuestro mundo, cada vez más cerca de la digitalización global pero también de la crisis ambiental, al mismo tiempo que propone posibilidades ficticias, pero coherentes, para el futuro. A través de la investigación y estudios reales, estos movimientos son capaces de cuestionar los problemas del presente proponiendo imágenes e historias sobre otras realidades y futuros alternativos. Crean y construyen imágenes impactantes sobre otros mundos imaginarios con la misión de cuestionar aspectos de nuestra propia realidad, buscando promover la mirada crítica hacia el futuro de la sociedad y ofreciendo visiones de mundos alternativos.

04. OBRAS COMENTADAS

04.01. IN THE ROBOT SKIES (2018)

In the Robot Skies (*En los cielos robot*) es un corto audiovisual dirigido por Young y escrito por el autor de ficción y periodista Tim Maughan, en 2018. Se trata de la primera película rodada íntegramente con drones autónomos que han sido programados para imitar los comportamientos y reglas del cine. Para el desarrollo de estos drones Young contó con la colaboración del laboratorio Embedded and Artificially Intelligent Vision Lab, situado en Amberes, Bélgica.

El filme explora el dron, no solo como un dispositivo tecnológico del que los seres humanos pueden hacer uso, sino también como objeto cultural catalizador de diversas subculturas urbanas. Imitando el impacto que tuvo en los años 80 el vagón de metro en Nueva York, que, en su caso, dio lugar a una cultura de grafitis y hip hop, Young y Maughan se imaginan un futuro cercano en el que los drones son una infraestructura urbana inteligente, que desarrolla una red de activistas contra la vigilancia y hackers de drones. En este contexto, situado en la ciudad de Londres, vemos, desde el punto de vista de los drones, a dos adolescentes retenidos por la policía en sus casas. Mientras una red de drones vigila atentamente las urbanizaciones, los protagonistas se pasan notas garabateadas en papel, el uno al otro, haciéndoselas llegar por el aire mediante un dron hackeado y decorado en el que introducen sus mensajes.



04.02. NEW CITY (2019)

New City (Nueva ciudad) es un trabajo conformado por una serie de vídeos animados que representan a las ciudades de un futuro próximo. Muestran un urbanismo especulativo, lo que el propio artista describe como “una versión exagerada del presente”, en la que se pueden proyectar nuevas tendencias culturales, medioambientales, políticas y económicas. Estos vídeos de muy corta duración, menos de un minuto, están basados en fotografías tomadas en expediciones realizadas por el estudio nómada Unknown Fields, mezcladas con imágenes encontradas en Internet.

Los paisajes de estas “nuevas ciudades” se mueven entre lo real y lo imaginado, entre lo documental y lo visionario, mostrando, por ejemplo, una ciudad propiedad por entero de una empresa tecnológica, una localidad habitada por máquinas y en la que no hay personas, o una urbe flotante en el océano Pacífico que vive a la deriva al margen de las leyes nacionales.

Para desarrollar estos paisajes, Young ha colaborado con los autores de ciencia ficción Jeff Noon, Pat Cadigan y Tim Maughan, los cuales han creado personajes y culturas que habitan estas ciudades del futuro. Además, para la creación de la ambientación sonora de estos espacios también contó con el grupo de música electrónica Coldcut y el productor musical Forest Swords.



04.03. WHERE THE CITY CAN'T SEE (2019)



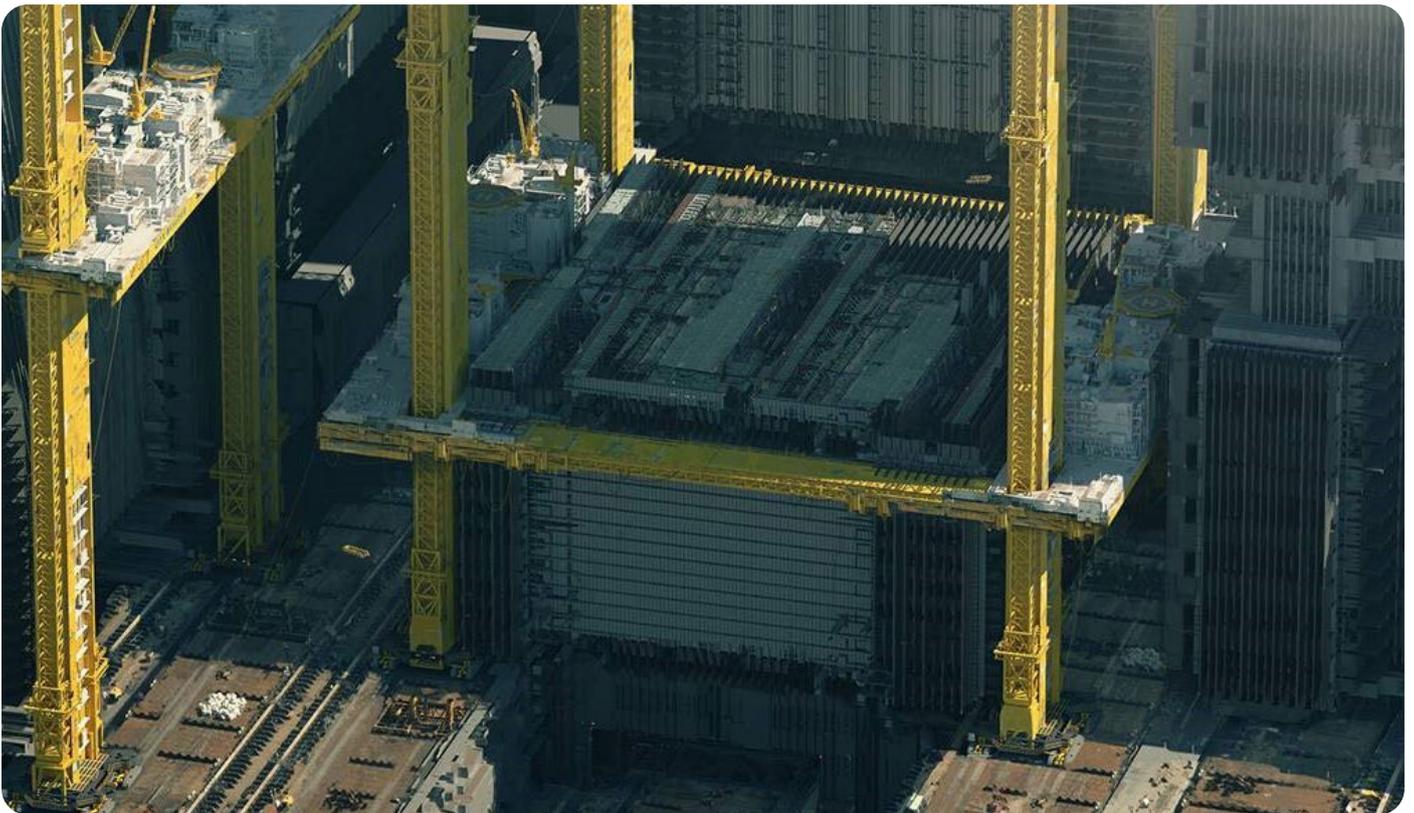
Where the City Can't See (Donde la ciudad no puede ver), creada en 2019, es la primera película de ficción grabada íntegramente con escáneres láser o LiDAR. Se trata de una tecnología que utilizan, por ejemplo, algunos coches para identificar obstáculos y permite una medición precisa de las distancias. La medición se realiza emitiendo pulsos de luz no visibles al ojo humano y calculando el tiempo que tarda en llegar esa luz rebotada, tras esto, este sistema forma una nube de puntos generada a partir de los diferentes disparos realizados. Con esta tecnología, Young nos presenta una ciudad futura grabada a través de "los ojos" de los robots que la gestionan.

Esta película está ambientada en la ciudad de Detroit, concretamente en la Zona Económica de Detroit (DEZ, en sus siglas en inglés) y cuenta la historia de un grupo de trabajadores de una fábrica de automóviles que durante la noche recorren la ciudad en un taxi autónomo, es decir, sin conductor, buscando un lugar que saben que existe, pero su coche no reconoce. Estos trabajadores durante el día trabajan en la cadena de producción, sin embargo, por la noche, se ponen máscaras tribales antireconocimiento facial y se visten con ropa de camuflaje cuyos patrones el escáner LiDAR no reconoce, por lo que se convierten en seres invisibles a los ojos de la tecnología.

04.04. THE GREAT ENDEAVOUR (2022)

The Great Endeavour (*El gran empeño*) es una pieza audiovisual creada en 2022 para su exhibición en primicia en la exposición *Liam Young. Construir mundos*, en el Espacio Fundación Telefónica. La película documenta, en palabras de Liam Young, lo que podría ser "el proyecto constructivo más grande de la humanidad". El filme se sumerge en el imaginario de la logística de la creación de una estructura global de depósitos donde almacenar el carbono, una infraestructura inmensa que ayudaría a los seres humanos a revertir el cambio climático.

Este "gran empeño" que representa Young está inspirado en proyectos que han supuesto una revolución, así como un desempeño y esfuerzo inmenso en su creación. Por ejemplo, el Canal de Panamá, un canal de navegación ubicado entre el mar Caribe y el océano Pacífico considerado una de las grandes obras de la ingeniería del siglo XX; o también el proyecto, más reciente, del Gran Colisionador de Hadrones, el acelerador de partículas más grande y de mayor energía que existe, y que, además, es la máquina más grande construida por el ser humano.



04.05. PLANET CITY (2021)



Planet City (Ciudad planeta) es una pieza audiovisual que parte de la pregunta: ¿Qué pasaría si alcanzáramos un consenso global para retirarnos de nuestra vasta red de ciudades y cadenas de suministro, para vivir en una metrópolis hiperdensa que albergara a toda la población de la Tierra? Liam Young explora con esta obra las implicaciones de una ciudad donde 10.000 millones de personas conviven, "la ciudad planetaria", ocupando solo el 0,02 % de la Tierra y dejando el 99,98 % restante para la regeneración del planeta y de esta forma mitigar el cambio climático. En palabras del propio artista, "*Planet City* es una ficción con forma de ciudad. No pretende ser una propuesta ejecutable, es una provocación que involucra y celebra el valor de la ficción como producto en sí mismo".

Young huye de la fantasía tecno-utópica y se basa en el análisis estadístico, la investigación y el conocimiento tradicional, colaborando con un equipo internacional de científicos, teóricos y asesores medioambientales. La tecnología que él propone en esta pieza es actual y realista, y su uso está basado en un profundo análisis científico. En palabras del propio artista, "*Planet City* está construida completamente a partir de tecnologías sostenibles que ya están aquí, pero que simplemente carecen de la inversión o la voluntad política para implementarlas a gran escala. En buena medida, todos los sistemas necesarios para mitigar los efectos del cambio climático o incluso revertirlo han existido durante años".

Acompañando a la pieza audiovisual Young ha publicado un libro con el mismo nombre, *Planet City*, en el que se recopilan, por un lado, historias de ficción que tienen lugar en esta "ciudad planetaria", escritas por los autores Kim Stanley Robinson, Stanley Qifan Chen, Xia Jia, Nalo Hopkinson y Ryan Griffen; y, por otro lado, ensayos escritos por los pensadores Saskia Sassen, Benjamin Bratton y Ashley Dawson, la científica medioambiental Holly Jean Buck, el economista ecológico Giorgios Kallis, los arquitectos Amaia Sanchez-Velasco y Andrew Toland, y el comisario Ewan McEoin.

04.06. THE EMISSARY (2022)

The Emissary (El emisario) es una pieza audiovisual creada en 2022 para su exhibición al público por primera vez en la exposición *Liam Young. Construir mundos*, en el Espacio Fundación Telefónica. En ella, Young explora los satélites y sondas espaciales como extensiones de los seres humanos, artefactos que se extienden más allá de nuestro alcance y que llevan un mensaje de la humanidad al exterior.

La última vez que el ser humano mandó un mensaje al espacio exterior fue en las naves Voyager 1 y 2, lanzadas en el año 1977. Ambas llevaban consigo un disco de oro con la selección de música de diferentes culturas del mundo, saludos en 55 idiomas, una mezcla de sonidos característicos del planeta y 115 imágenes donde se explicaba la localización de la Tierra en el sistema solar, las unidades de medida y las características de la Tierra y el cuerpo humano. El objetivo de este disco no era ser descifrado, sino que su existencia ponía de manifiesto la de los humanos y los esfuerzos por contactar con vida inteligente fuera del planeta Tierra.

En el audiovisual, creado por Liam Young en colaboración con la arqueóloga espacial Alice Gorman, se muestra una nueva sonda espacial ficticia que lanzamos al espacio para actualizar el mensaje de las antiguas Voyager. La Tierra y los seres humanos han cambiado mucho en los últimos cincuenta años, por lo que en este nuevo "emisario" espacial, los humanos revelaremos los secretos de la actualidad de nuestro mundo.



05. ACTIVIDAD PROPUESTA

Liam Young es un artista que trabaja con el worldbuilding, o construcción de mundos especulativos, para la creación de sus piezas. Las ciudades que aparecen en sus audiovisuales son espacios que surgen tras un exhaustivo análisis por parte de expertos en diferentes ámbitos. Además, para dar realismo a estos lugares especulativos y generar empatía en los espectadores Young trabaja con autores de ciencia ficción que idean personajes e historias que se desarrollarían en esos lugares. Para esta actividad os proponemos dos ejercicios que emulan parte del trabajo de este arquitecto especulativo. Son actividades pensadas para todas las edades y las podéis hacer de forma individual, en pareja, en familia o con amigos. ¡Vamos allá!

En primer lugar, os proponemos practicar el worldbuilding creando un pueblo o ciudad en medio del mar con [Townscaper](#). Existen diferentes versiones para móvil, Nintendo Switch, xBox, Epic, Steam y GoG, pero para esta actividad es más que suficiente la demo que funciona en cualquier navegador, a la que podéis acceder haciendo click [aquí](#). Townscaper es un videojuego de construcción de ciudades creado por Oskar Stålberg y Raw Fury, en 2021. En él puedes añadir (con el botón izquierdo del ratón) o eliminar (con el botón derecho del ratón) bloques de casas y alturas de los edificios, generando patios, puentes, terrazas, jardines, torres, etc. Puedes elegir los colores de las casas (en la zona izquierda de la pantalla) y el momento del día, cambiando la posición del sol (en el símbolo de ajustes, arriba a la derecha). Os animamos a que construyáis vuestra ciudad con calma, descubriendo todas las posibilidades de este videojuego.



En segundo lugar, una vez hayáis creado vuestra nueva ciudad flotante, os proponemos hacer un ejercicio de imaginación. Os invitamos a crear personajes e historias que podrían vivir y ocurrir en este misterioso lugar. Para ayudaros a crear vuestros personajes y narraciones, os dejamos algunas preguntas de las que partir:

- ¿Qué características tienen las personas que viven en este lugar?
- ¿En qué se basa la economía de esta ciudad? ¿Qué tipo de moneda tienen?
- ¿Qué lengua (o lenguas) hablan sus habitantes?
- ¿Qué nivel tecnológico tienen estos habitantes? ¿Tienen, por ejemplo, internet?
- ¿Qué medio de comunicación se utiliza?
- ¿Qué tipo de iluminación usan los habitantes? ¿Cómo consiguen la energía?
- ¿Cómo está dividida la ciudad? ¿Hay barrios?
- ¿Qué tipo de transportes existen? ¿Cuál es el más usado?
- ¿Qué religión o religiones profesan los habitantes?
- ¿En qué momento histórico se sitúa la historia? ¿Qué ocurrió antes? ¿Qué puede ocurrir después?
- ¿Qué relación con todo lo anterior tienen los protagonistas de la historia? ¿En qué trabajan? ¿En qué clase social se encuentran?

Estas son algunas cuestiones que se plantean los artistas, escritores y cineastas que se dedican a la creación de mundos imaginarios, aquellos que trabajan los géneros de ciencia ficción y fantasía, por lo que os serán muy útiles para crear vuestro propio mundo especulativo. Por último, si estáis jugando con más personas, cuando tengáis vuestra historia, compartidla y decidid entre todos cuál es la más realista y posible en un sitio como este. Y, por supuesto, ¡podéis jugar tantas veces como queráis!

06. OTROS RECURSOS

BIBLIOGRAFÍA

YOUNG, L. (2020). *Planet City*. Uro Publications.

YOUNG, L. (2019). *Machine Landscapes: Architectures of the Post Anthropocene*. John Wiley & Sons Inc.

YOUNG, L. ed. (2014). *Brave New Now*. Lisbon Architecture Triennale - Close, Closer, series 1.

OBRAS DE LA EXPOSICIÓN

[In the Robot Skies](#) (2018)

[New City](#) (2019)

[Where the City Can't See](#) (2019)

[Planet City](#) (2021)

The Great Endeavour (2022)

The Emissary (2022)

RECURSOS SOBRE LIAM YOUNG

[Web - Liam Young](#)

[Vimeo - Liam Young](#)

[Unknown Fields](#)

[Master of Science in Fiction and Entertainment](#)

[Planet City - a sci-fi vision of an astonishing regenerative future: Liam Young \(TED talk\)](#)

ARTÍCULOS Y ENTREVISTAS

[Liam Young keynote / Dezeen Day 2019](#)

[Liam Young: The man designing our futures](#)

[Liam Young: Creating cities that reimagine a sustainable future](#)

[Building Better Entertainment: SCI-Arc's MA in Fiction and Entertainment](#)

[Sense and The City: Liam Young's speculative cinema](#)

[The Right Kind of Fiction: Liam Young's Alternative Futures](#)

[Game Changers 2020: Itai Palti and Liam Young on the Role of Tech in Creating Responsive Cities](#)

[New Subcultures Surface in the Future – Dystopian Films of Liam Young](#)

[All Possible Worlds: Liam Young on Dreaming Future Cities](#)

[What is speculative architecture? FAQ by Liam Young](#)

[Remote Daily #213: "World Building" with Liam Young](#)

[El riesgo de no especular](#)

[Liam Young on envisioning our collective futures](#)

[Liam Young on Artificial Intelligence in Architecture: ArchDaily Interviews](#)

[Landscapes of the Post-Antropocene: Liam Young on Architecture without people](#)

[What am I a citizen of? Liam Young advocates the utter dissolution of the term Architect](#)

[NETWORKS // An Interview with Liam Young](#)

OTROS RECURSOS ONLINE

[Saskia Sassen & Richard Sennett #RepensandoElMañana](#)

[Arqueología espacial: Alice Gorman en TEDxSydney](#)

[After Geoengineering: Holly Jean Buck in conversation with Verso Books](#)

[PEOPLE'S POWER author Ashley Dawson in conversation with Stephanie LeMenager](#)

Créditos

Coordinación

Alicia Carabias Álvaro

Textos

Cristina de la Casa Rodríguez

Pilar Bañón Hernández

Silvia Sainz Rabanal

Edición y maquetación

Melisa Martínez Ciaurri

Liam Young. Construir mundos

