Arquitecto. Cineasta. Constructor de mundos. Activista. Visionario. Todas estas etiquetas y alguna más casan con la figura del proyector de futuros Liam Young (Australia, 1979), que llega al Espacio Fundación Telefónica con la exposición audiovisual *Construir mundos,* que incluye dos obras concebidas específicamente para esta fascinante muestra.

> Arquitecto especulativo, diseñador de futuros, constructor de mundos… ¿Con qué etiqueta se siente más cómodo?

Lo cierto es que no me dedico a hacer sólo una cosa. Me formé como arquitecto, pero no hago edificios, así que supongo que me llaman arquitecto especulativo porque en realidad lo que hago es contar historias sobre las implicaciones de las nuevas tecnologías en entornos urbanos globales. Y las historias las cuento mediante películas. Así que soy un cineasta. Pero no enfoco el cine de la manera en que otros lo harían, por ejemplo en términos de guión, o de personajes. Estoy menos interesado en si estos personajes se enamoran, si se separan o si vuelven a estar juntos otra vez, si se besan, o practican sexo, o mueren… Estoy más interesado en imaginar un mundo de película, enfoco las películas como un diseñador, así que no comienzo con un guión sino con un mundo imaginario. Y después relleno ese mundo con personajes, imaginando qué historias engancharán mejor a la audiencia a través de ese universo. Así que soy un arquitecto especulativo que hace películas.

> Está más cercano a *Black Mirror* que a, por ejemplo, Santiago Calatrava…

Sí. Valoro mucho las habilidades y la técnica y el bagaje académico de un arquitecto. Y los arquitectos tienen una capacidad extraordinaria de existir entre la cultura y tecnología. Somos agentes activos en pensar sobre cómo nos reunimos, ocupamos y comunicamos espacios y ciudades, pero me siento un poco decepcionado por la idea de que todas estas habilidades se dediquen únicamente al acto de diseñar y construir edificios como objetos físicos. Estoy mucho más interesado en la forma en que podemos utilizar medios de expresión de la cultura popular como el cine, la televisión, los vídeos musicales, la animación, los cómics… Para coger esas ideas realmente importantes sobre cómo construir los entornos de nuestras ciudades y en qué nos estamos convirtiendo, y contarlas a través de estos medios. Quiero hacer películas que traten el futuro de las ciudades en vez de construir una casa muy cara para un tipo rico. En cierto modo, creo que las habilidades de un arquitecto están desperdiciadas si sólo se emplean en construir edificios. Aunque soy cineasta, muchas veces me veo a mí mismo como un arquitecto, pero mis ideas arquitectónicas existen en una película, un videojuego, un proyecto de realidad virtual o las páginas de un libro. Eso sigue siendo arquitectura. Y si pensamos que las ideas son valiosas es nuestra responsabilidad comunicarlas para que lleguen a la mayor cantidad de gente posible, y utilizando estos medios podemos conectar de una manera profunda y significativa con una audiencia que normalmente no va a exposiciones de arquitectura ni compra libros de la materia.

En cierto modo, usted cultiva el género de la ciencia ficción. ¿Cuánto hay de ciencia y cuánto de ficción en sus proyectos?

En nuestras películas no estamos interesados en la idea de fantasía. No hago *Star Wars* o *Juego de Tronos*, hago ciencia ficción, un tipo de ciencia ficción que está empapada de, y muy conectada con, la realidad del presente y con la ciencia y la tecnología actuales. Todo comienza con un proceso de investigación, de conversar con científicos y técnicos, porque lo que nos interesa es que nuestra ficción tenga una base sólida de la realidad del presente. Creo que así es cómo nuestras historias consiguen ser viscerales y significativas. Las historias de fantasía nos permiten evadirnos de la realidad, vemos *Star Wars* o *Juego de Tronos* y podemos perdernos en esos mundos imaginarios, y es algo agradable que podemos disfrutar un viernes por la noche después de una semana de trabajo. Pero la ciencia ficción que me interesa hacer, y la que me interesa ver, es más provocativa, nos fuerza a encarar quiénes somos. Este tipo de historias funcionan, nos sentimos conectados a ellas porque las sentimos como reales. Y son reales porque la investigación está basada en datos y en el presente. Es la forma en que abordo mi trabajo, partimos de tecnologías que ya están aquí, o que están emergiendo, empezamos por documentarnos e imaginar en base a esas tendencias que están sucediendo en el mundo, tomamos indicios de posibles futuros… Lo que hago como diseñador y director es exagerar y extrapolar, a partir de estas condiciones existentes, para proyectar posibles escenarios futuros.

¿Dónde encuentra la inspiración?

Cuando empezamos un proyecto intentamos que esté conectado con alguna conversación que se esté desarrollando en ese momento. *Planet City* (ciudad planeta) es una respuesta al cambio climático. Decidimos hacer la película en la época en la que se celebraba la cumbre del clima y veíamos cómo todos los países se reunían para tratar de hacer algo y fracasaban a la hora de establecer soluciones y consensos. Así que decidimos realizar un proyecto que hablara de eso. Siempre estamos pendientes de los titulares, de las conversaciones dominantes que ocupan las mentes de la gente. Hicimos una película llamada *Where the city can't see* (*Donde la ciudad no puede ver*), que está en la exposición, que trata sobre la automatización, la tecnología de las ciudades inteligentes, la inteligencia artificial… La IA está en la mente de los ciudadanos en el contexto de la tecnología, así que pensamos que si contábamos una historia sobre eso podríamos ayudar a la gente a entender las implicaciones de la videovigilancia, el tratamiento de datos… de una forma diferente. Estamos pendientes de la dirección en la que sopla el viento, tratamos de entender qué cosas generan ansiedad en la gente, de qué cosas quieren hablar, qué cosas les excitan… E intentamos contar historias sobre eso.

Vídeo

CONSTRUIR MUNDOS

El futuro según Liam Young

La exposición audiovisual en espacio Fundación Telefónica trata sobre cómo la tecnología va a cambiar nuestras vidas en el futuro, nos cuenta su autor, el proyector de futuros Liam Young.



¿Qué se va a encontrar quien venga a ver la exposición? ¿Cuál es el mensaje?

Encontrarán seis historias que van sobre otros tantos futuros posibles. Espero que el visitante se pare, se haga preguntas y se estimule mediante el poder de la ficción. La ficción siempre ha estado presente en la cultura como forma de diseminar ideas. Igual que nos inventamos historias para educar a los niños y alertarlos de los peligros del bosque, estas seis historias pretenden educar sobre cómo la tecnología va a cambiar nuestras vidas en el futuro, así que espero que el visitante salga más consciente y empoderado acerca de las consecuencias inesperadas e involuntarias de estas tecnologías. Muchas veces las tecnologías no llegan a nuestras vidas cuando están listas, o en su momento más ideal, sino cuando pueden vendérnoslas, cuando son rentables. Así que contamos historias sobre las tecnologías que nos están vendiendo, sobre lo que pasa cuando llegan a las calles y se utilizan mal, sobre sus implicaciones con subculturas como la adolescente, lo que pasa cuando los chavales empiezan a juguetear con ellas. En la muestra hay una pieza titulada *In the robot skies* (*En los cielos robotizados*) que explora la tecnología de drones, que imagina un futuro en el que los drones son casi tan ubicuos y cotidianos como

las palomas. Imaginamos qué uso le daría un adolescente, cómo decorarían sus drones para crean un dron punk, o un dron gótico, cómo los drones se pueden convertir en mascotas, criaturas extrañas, objetos culturales. Espero que la audiencia empiece a pensar en estas tecnologías de una forma más compleja, que salga empoderada para crear sus propias historias. Estas seis historias son mi visión de cómo podría ser el futuro, pero espero que animen a la gente a crear sus propias historias sobre el futuro en el que les gustaría vivir.

Hay dos films creados expresamente para esta muestra, ¿no?

Sí. Uno es *The Great Endeavor* (*El gran empeño*), que explora la idea de crear el proyecto de construcción más grande de la historia de la humanidad, construir a escala planetaria una red de máquinas 'secuestradoras' de dióxido de carbono. En un momento en el que la discusión sobre el cambio climático está enfocada en limitar las futuras emisiones de CO_2 que lanzamos a la atmósfera en un intento de rebajar dos grados el aumento global de la temperatura, nuestra idea va más allá: proponemos succionar el carbono existente que ya hemos lanzado a la atmósfera y enterrarlo donde pueda ser almacenado de forma segura. Y para conseguir este objetivo, que llamamos 'secuestro de carbono', se requiere una estructura a una escala equivalente a la que hoy existe en las industrias del petróleo y el gas. Por cada gaseoducto, oleoducto, plataforma petrolífera, refinería o planta de tratamiento de gas que exista en el planeta tiene que haber un secuestrador de carbono equivalente. Lo que trata de visualizar el film es este proyecto de construcción gigantesco, con la idea de estimular a la gente, igual que pasa con los viajes a la luna o con increíbles proyectos de ingeniería como la construcción del canal de Panamá, en la que literalmente se hizo un agujero a través de un continente. *The Great Endeavor* hay que entenderlo en estos términos, el objetivo es que la gente se vea atraída por la naturaleza heroica de la construcción de estas gigantescas máquinas chupacarbono.

El otro proyecto que hemos hecho para esta exposición se llama *Emissary* (*Emisario*), y va sobre el diseño de lo que sería el último objeto creado por el ser humano. Se trata de una nave espacial, concebida en colaboración con ingenieros de la NASA, hecha de oro y pensada para que perviva eternamente en el espacio. Se lanzará desde la tierra hacia el universo para vagar eternamente como monumento recordatorio de nuestra cultura. Todo surge de nuestro interés por la forma en que los satélites y las sondas espaciales y las naves espaciales… Estas cosas van a sobrevivirnos, son en realidad objetos que creamos hoy, pero que vivirán millones de años en el sistema solar. Son objetos que no creamos como monumentos o legados, sino productos derivados de la ciencia y la tecnología. *Emissary* es una nave espacial diseñada con el único propósito de ser un monumento y un memorial de nosotros mismos, será el último objeto que construyamos, el último recuerdo de lo que fuimos como cultura, por eso es la última pieza de la exposición. No importa lo que nos suceda, no importa si el cambio climático nos mata a todos, no importa en qué nos convirtamos, el *Emissary* estará ahí fuera, a la deriva eterna, como evidencia de una cultura y una civilización.

En la muestra hay una pieza titulada In the robot skies que explora la tecnología de drones, que imagina un futuro en el que los drones son casi tan ubicuos y cotidianos como las palomas

¿Proyectos como *The Great Endeavor* son factibles tecnológicamente hablando o es mera especulación?

En todos nuestros proyectos trabajamos con la ciencia y la tecnología, y todos son reales, todos están desarrollados a partir de tecnologías disponibles. Para *In the robot skies* trabajamos con el *software* de los drones, igual que tuvimos que familiarizarnos con los sistemas de visión de los coches sin conductor para trasladar el resultado visual a *Where the city can't see*. *The Great Endeavor* es una colaboración con científicos y expertos en tecnología para, literalmente, visualizar cómo podrían ser estos ingenios y en qué lugares deberían colocarse. *Emissary* se desarrolló en colaboración con la NASA, y los materiales y el diseño de la nave espacial se basan en la Ciencia de Materiales y están concebidos para resistir las fuerzas y energías del espacio. En la película vemos esta nave espacial viajando sin fin a través de universos y galaxias lejanas y hemos trabajado con datos reales y observaciones astronómicas de exoplanetas distantes, y después traducimos esta información de forma visual para darle un aspecto factible a los planetas que aparecen. En la medida de lo posible tratamos que sea una representación lo más fidedigna posible de lo que veríamos durante ese viaje a través del universo.

Viendo *Planet City* (*Ciudad planeta*), una de las piezas de la muestra, debates como las zonas verdes o los carriles bici parecen irrelevantes. ¿Cuál debería ser el debate sobre las ciudades?

Lo que hemos creado nosotros mismos ya es, básicamente, una ciudad a escala planetaria. A través de procesos de urbanización hemos cambiado de forma esencial toda la tierra, hemos cambiado la composición de la atmósfera y los océanos... Hemos *ingenierizado* el planeta hasta construir el mundo que conocemos. Podemos fijarnos en una ciudad como Madrid, pero cualquier parte del mundo es, de alguna manera, un producto o una función de la ciudad; o bien lo produce la ciudad o bien se produce para la ciudad. Hemos construido esta extensión a escala planetaria, esta ciudad que se estira hacia cada pulgada de la Tierra. Y la pregunta crítica que nos deberíamos estar haciendo es cómo empezamos a contraer los entornos urbanos. De momento, los sitios que produce la propia ciudad están desconectados

de los sitios de consumo de esa ciudad. Los sitios donde se produce la comida, o la energía, son diferentes a los sitios donde consumimos esa comida y esa energía. Pensamos que eso sucede en una periferia imaginaria, una especie de extrarradio mitológico que en realidad no existe porque todo esta integrado en un mismo planeta. Así que creo que lo que deberíamos estar pensando es en cómo juntar los sitios de producción y los sitios de consumo. Hay que pensar en términos de contracción y decrecimiento. Dejando espacio para otras especies. Dejando espacio a la naturaleza salvaje para que retorne. Dejando espacio para devolver tierras robadas y revertir algo de proceso colonialista. Creo que debemos explorar algunos de estos procesos de contracción. De esto es de lo que va *Planet City*, es la versión más extrema de esto, en la que contraemos a todos los habitantes del planeta en esta única, gigantesca y superdensa ciudad. Pero no creo que haya que hacerlo a esa escala. Creo que podemos aprender de *Planet City*, que es una ficción, aunque tiene fundamentos científicos y tecnológicos que la harían viable. Podemos usar parte de esta información para repensar una ciudad como Madrid, o como Los Ángeles, que es donde vivo. Tal vez no podamos hacer funcionar una cuidad de 10 billones de habitantes como *Planet City*, pero sí que podríamos contraer y reducir Madrid a su propia escala.

Nuestra propuesta va más allá de limitar las emisiones de CO2: proponemos succionar el carbono existente que ya hemos lanzado a la atmósfera y enterrarlo donde pueda ser almacenado de forma segura

¿Qué ciudades le gustan? ¿Cómo debería ser la ciudad ideal?

Veo a todas las ciudades como parte de una red continua, no veo a una ciudad diferente de otra, las veo a todas como parte de esta mega-estructura planetaria conectada. Así que en cierta manera no soy ciudadano de Los Ángeles, ni ciudadano de Londres, donde solía vivir, soy ciudadano de una ciudad del tamaño del planeta, ese es el fenómeno que percibo. No estoy vinculado a una ciudad en concreto, más bien percibo las ciudades como parte de una red de lugares conectados. Para entender una ciudad como Madrid, o Londres, o Los Ángeles... no puedes mirar sólo a la ciudad en sí, tienes que mirar todos los

paisajes que están implicados en darle forma y sustento a esa ciudad, todos esos paisajes de basura que esa ciudad produce. Una ciudad no es un punto aislado en un mapa, forma parte de esta increíble constelación a escala planetaria de paisajes. Así que cada ciudad es, en cierta manera, LA ciudad.

Con Unknown Fields, un estudio de diseño nómada, usted viaja por el mundo yendo a lugares especiales. Durante estos viajes, ¿qué lugar le ha sorprendido más?

Muchos de nuestros proyectos de ficción comienzan con trabajo de documentación. En este estudio, que fundé con otra arquitecta, Kate Davies, lo que hacemos ella y yo es viajar por el mundo buscando signos y señales que existen en la trastienda de la tecnología. Podemos ir a China y fijarnos en el paisaje de fábricas donde se producen nuestros teléfonos y ordenadores. Podemos ir a las minas de minerales raros terrestres de las que se extraen materiales básicos para las nuevas tecnologías. Podemos ir a Bolivia y Chile para ver las minas gigantes de litio, que es el ingrediente básico de todas las baterías de nuestros dispositivos. Intentamos documentar esas circunstancias y presentárselas a audiencias que podrían no conocerlas, a pesar de que son el fundamento de nuestras vidas. Muchas veces lo que hacemos en el estudio es explorar, queremos trazar un mapa para entender las formas contemporáneas de la naturaleza que existen actualmente. Y si hay sitios del planeta que todavía siguen intactos dentro de esta ciudad de escala planetaria. Y al final la sorpresa es que no hay ninguna parte de la tierra que no haya sido tocada por el desarrollo. Kate y yo acabamos en Alaska, en la ciudad más próxima al círculo polar ártico, y allí hay un restaurante mexicano. Te puedes comer un taco. Todavía nos mandan el calendario que le envían todas las navidades a sus clientes. Hemos ido a regiones remotas del centro de Australia, un paisaje que suponíamos vacío, y hay una actividad vibrante. Así que a pesar de haber explorado el mundo seguimos viendo las consecuencias de la tecnología, las consecuencias de las ciudades. Ya no hay naturaleza nunca más.

La tecnología está cambiando el mundo, ¿para bien o para mal?

Ninguna tecnología es de por sí ni buena ni mala, es una herramienta, en gran parte es una extensión de nosotros mismos, y muchas tecnologías lo que hacen es exagerar la complejidad, las contradicciones, las esperanzas y los sueños de quiénes somos. Cosas como la tecnología de los drones, o la de los coches sin conductor, o la inteligencia artificial, no van ni a crear ni a resolver los problemas de la humanidad, ni necesariamente van a provocar una distopía catastrófica. Los drones se pueden usar para entregar vacunas a poblaciones remotas, o para traernos pizzas o productos de Amazon de forma rápida, pero al mismo tiempo se pueden usa para lanzar bombas sobre una comunidad en Pakistán o para espiar y mirar a través de la ventana del dormitorio de un adolescente, así que la tecnología es miedo y asombro a partes iguales.











Usted está enfocado en el futuro, pero, ¿hay algo que le interese del pasado?

Estoy en el negocio de pensar en el futuro, pero no podemos hacerlo sin entender de dónde venimos. Y la ciencia ficción no va exactamente de imaginar y predecir qué pinta va a tener el futuro, va sobre entender quienes somos en el presente, y lo que somos en el presente está condicionado por el pasado. Así que cuando estoy pensando en historias sobre un futuro distante en realidad estoy pensando en el presente y en el pasado. La predicción es sólo un efecto secundario de la ciencia ficción. Como en *1984*, de George Orwell, que de hecho va sobre 1948, el año en que fue escrita. El hecho de que hoy prácticamente vivamos en una sociedad orwelliana en términos de vigilancia no evidencia que Orwell acertara, más bien evidencia en primer lugar que no prestamos atención a lo que estaba contando. Orwell escribió sobre tendencias y condiciones de su época que eran realmente peligrosas, y su relato nos animaba a intentar hacer algo al respecto, a actuar de manera diferente. Y creo que no le escuchamos porque aquí estamos, viviendo en esa realidad. Así que lo que intentamos hacer es pensar en cómo hemos llegado hasta aquí, en las condiciones que crearon este momento contemporáneo, y utilizamos la historias sobre el futuro como fuente de información para que podamos tomar decisiones diferentes hoy. O al menos para informarnos y educarnos para que tengamos una base sólida sobre la que pensar cuál es el próximo paso que vamos a dar.

Ha sido el primero en rodar ficción con drones, el primero en rodar ficción con escáner láser... ¿Qué es lo próximo?

En nuestros proyectos, siempre intentamos trabajar con la tecnología, literalmente. Si hablamos de drones los manipulamos, aprendemos a volarlos, a entenderlos, y desarrollamos un software específico para poder rodar con ellos. Si hablamos de escáners láser hacemos lo mismo, no los falseamos, aprendemos a usarlos de verdad, entendemos su funcionamiento... Para utilizar estos instrumentos en vez de usar una cámara. Una parte de nuestro trabajo está muy ligado a la tecnología. Las tecnologías que más me interesan ahora mismo son las relacionadas con los nuevos sistemas energéticos, como las que aparecen en *The Great Endeavor*, sistemas capaces de extraer el carbono de la atmósfera. Sólo hay dos compañías en el mundo que hayan explorado el secuestro de carbono mediante captura directa de aire, un proceso en el que hay que construir ventiladores gigantescos que succionan el aire, y construir filtros gigantescos para filtrar ese aire, y coger el dióxido de carbono y devolver el aire limpio de vuelta a la atmósfera, convertir ese carbono en líquido e inyectarlo en la tierra. Es una tecnología muy incipiente que de momento sólo se está usando a una escala mínima, pero *The Great Endeavor* es un proyecto que intenta visualizar el aspecto que tendrían esas tecnologías a una escala necesaria, esto es, a escala planetaria. Serían gigatoneladas de carbono las que sacaríamos de la atmósfera para ser enterradas. Esta es la tecnología que más me fascina ahora mismo.

Colaboro con Hollywood porque estas películas y series alcanzan una audiencia extraordinaria global. Me interesa participar en estos medios masivos de cultura popular e insertar ideas críticas sobre lo que queremos ser; y diseminar esas ideas a cuanta más gente mejor

Por lo visto, como creador de mundos también tiene un pie metido en Hollywood…

Trabajo creando y visualizando mis propias historias. Pero vivo en Los Ángeles y también trabajo como diseñador de producción y consultor visual para cine y televisión, y ayudo a crear mundos imaginarios para historias de terceros. Acabamos de hacer la consultoría visual para una película de Apple + titulada *Swan Song*, que trata sobre la clonación, y hemos ayudamos a desarrollar el aspecto del mundo virtual y los robots que aparecen. También estamos desarrollando el universo visual de una serie de televisión basada en una obra de un autor chino de ciencia ficción. Y, además, ayudando a desarrollar una película distópica clásica basada en una vieja novela que nunca había sido adaptada antes y que es la semilla del género… Intento equilibrar mis propios proyectos con la construcción de mundos para la industria del entretenimiento. Lo hacemos porque estas películas y series alcanzarán una audiencia extraordinaria a nivel global, y me interesa participar en estos medios masivos de cultura popular e insertar ideas críticas sobre lo que queremos ser; y diseminar esas ideas a cuanta más gente mejor.

Por último, ¿es usted pesimista u optimista respecto a nuestro futuro?

Es muy complicado no ser pesimista respecto al futuro. Todas las evidencias apuntan al hecho de que estamos en verdaderos apuros. Pero creo que, para que podamos continuar, también debemos tener esperanza y optimismo. Hemos creado el mundo más extraordinario con la tecnología más extraordinaria. Si somos capaces de hacer las cosas que hemos hecho, por supuesto que podemos usar esa misma tecnología para descubrir cómo escapar del lío en el que estamos metidos por nuestra propia culpa. Así que lo mío es realismo, pragmatismo y algo de optimismo, porque puedo ver que la tecnología

> que necesitamos para resolver la crisis global ya está aquí. Lo que significa que lo único que tenemos que cambiar es a nosotros mismos. Lo que significa que podemos hacerlo. Creo que hay esperanza.



La exposición *Liam Young. Construir mundos*
se puede visitar en el Espacio Fundación Telefónica hasta el 23/10/22