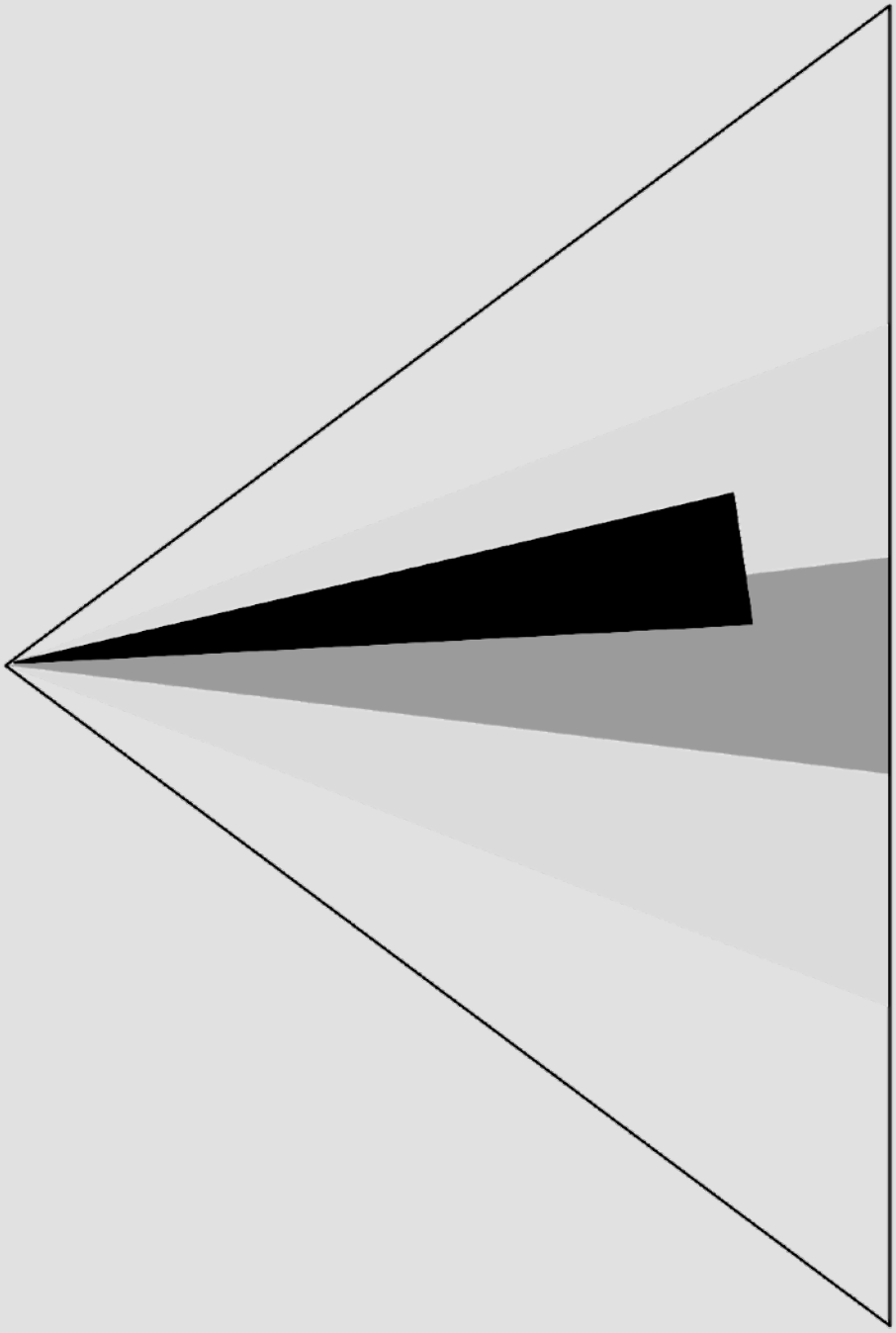
SPECULATIVE FICTION
Ingeniería de arquitecturas críticas



David Hernández Falagán

La propuesta que se describe a continuación propone la investigación, desde la perspectiva arquitectónica, del ámbito disciplinar conocido como diseño especulativo. Se trata de un modelo de práctica crítica cuyo uso se ha popularizado en los últimos años gracias a su uso extendido en escuelas de diseño como metodología pedagógica y a su generalización en la práctica profesional por su impacto expositivo y comunicativo. Esta propuesta se plantea analizar los mecanismos que lo hacen posible, reconocer las prácticas contemporáneas que lo exploran y evaluar su capacidad de impacto social en el mundo contemporáneo.

MARCO TEÓRICO

La razón trae implícita una serie de ejes que clasifican y tratan de comprender el mundo que nos rodea, pero a la vez también lo produce. Las ciudades, el motor a combustión y la sexta extinción masiva son *byproducts* de esta razón, del mismo modo que lo son las democracias contemporáneas y el aumento de la esperanza de vida. Cada uno de estos fenómenos (ciudades, democracia, extinción, salud) aparecen y se desarrollan en estrecha relación con la ciencia y la técnica, e incorporan y reproducen ideas de progreso, belleza, bienestar, inclusión. También señalan lo que merece ser considerado y lo que no, y para ello, enraizan en una serie de puntos difusos del pasado, se despliegan en el presente y se proyectan hacia diversos futuros de formas que a menudo pasan desapercibidas.

Para entender mejor el vínculo entre normas implícitas, la construcción de aquello real (aquello que es) y del devenir (aquello que será), es útil la idea de imaginarios sociotécnicos. Trabajado por las sociólogas Sheila Jasanoff y Sang Hyun Kim, este concepto se refiere a visiones de futuros deseables (o de resistencia contra aquello indeseable) mantenidas colectivamente, estabilizadas institucionalmente y performadas públicamente, que son animadas por comprensiones compartidas acerca de formas de vida y órdenes sociales que pueden conseguirse y sostenerse a través de avances en ciencia y tecnología (Jasanoff & Kim, 2015).

Imbricadas con determinadas ideas de ciudad, democracia, salud y muerte, entre muchas otras, estas visiones priorizan determinados futuros por encima de otros. Estados, grandes corporaciones, el sector financiero, centros de investigación, aparatos de mercadotecnia, *think tanks*, movimientos sociales y prácticas de autogestión, luchan para que sus programas se hagan realidad, haciendo del futuro un espacio de lucha política.

Este gesto de mirar hacia adelante se relaciona con la idea de “expectativa” (del latín, *exspectatio*, la anticipación; *exspectare*, mirar hacia fuera), una acción simbólica cotidiana en individuos y sociedades, que, por ejemplo, dinamiza el sistema capitalista (Beckert, 2014). Cualquier inversión está excitada por la expectativa y relacionada con la especulación, entendida en su doble acepción de una suposición o teoría más o menos fundamentada, y a la vez como una operación comercial que compra un activo a bajo precio y lo mantiene sin producir a la espera de que este suba para venderlo y así extraer beneficio.

Tanto en la expectativa como en la especulación opera un vacío predictivo (cuánto ganaré y en función de qué) que no puede ser agotado mediante el cálculo estadístico. Es aquí, donde la razón moderna no llega, donde la ficción funciona como un estructurador en el proceso de toma de decisión y de movilización de recursos. De este modo, la ficción (generalmente considerada como una taxonomía informacional), se convierte en una cosa que hace cosas, en algo que puede verse y (más o menos) analizarse. Desde esta perspectiva, aparece como una cosa que es afectada y que afecta al mundo y que forma también parte constitutiva de los imaginarios sociotécnicos, ahora entendidos como fenómenos semi-materiales que invocan, discriminan y materializan posibles formas de conocimiento, marcos existenciales, formas organización social, gobernanza y distribución de recursos.

Es en este sentido que los imaginarios y las expectativas son territorios políticos, disputados por diferentes poderes. Porque reproducen, estabilizan y modifican ciertas formas sociales, facilitando o impidiendo la actuación de ciertos actores en detrimento de otros.

El análisis de imaginarios -desarrollado fundamentalmente desde la semántica, tanto en el ámbito de la lingüística como de la filosofía analítica- ha explorado herramientas para la comprensión de los dispositivos de producción de significado visual. La figuración, como formalización referencial de imaginarios, está presente en la construcción narrativa de ficciones especulativas. El diseño (y la arquitectura), como acción, pero también como profesión, goza de una posición privilegiada en esa producción de imaginarios, lo que conlleva una responsabilidad asociada. Esta circunstancia ha motivado la emergencia de una genealogía disciplinar crítica, en la que destaca el concepto de diseño especulativo. La herramienta que articula el espacio en el que se encuentran el diseño de futuros, el diseño crítico, o la teoría y práctica especulativas es la ficción. Tan importante como su papel como lucha política -recordemos el ejemplo pionero de William Morris, que en 1890 describe en *News from nowhere* una sociedad de 2004 basada en la ideología socialista victoriana (Morris, 2002)- es el papel de la ficción como articulador de una figuración especulativa.

Desde la arquitectura, podemos asumir la ficción como instrumento con el que experimentar vidas alternativas y empatizar con otros “yo”. Es la pura metáfora del juego, tal y como la describe Umberto Eco: “Cuando juegan, los niños aprenden a vivir, porque simulan situaciones en las que se podrían encontrar en su vida adulta”.

OBJETO DE INVESTIGACIÓN

Definición

El Diseño especulativo (Auger, 2012) a menudo se cataloga como una rama de lo que conocemos como Diseño crítico (Malpass, 2017). Se trata de un tipo de aproximación creativa que no pretenden concebir la producción del espacio o los objetos dentro de las convenciones del mercado, sino que apuesta por creaciones que movilizan el debate en torno a cuestiones fundamentales que merecen nuestra preocupación y compromiso -fundamentalmente retos éticos, políticos o medioambientales (Barad, 2003). Para hacerlo, se utilizan estrategias que desbordan los límites del diseño y que plantean un diálogo narrativo con la realidad (Yelavich y Adams, 2014).

Los fundamentos pedagógicos del *Design Fiction* (Bleecker, 2009), el modelo de práctica más extendido en el ámbito de la especulación, se encuentran en el cuestionamiento del papel de los objetos y los espacios en nuestras vidas cotidianas, con independencia de las condiciones socioculturales. En particular, pretende poner la atención en la capacidad de articular mensajes innovadores con respecto a las narrativas dominantes del futuro, a menudo cargadas de injusticias sociales no visibles y centradas en los privilegios del mundo occidental. Para ello, en las prácticas de diseño especulativo siempre se tienen en cuenta todas las implicaciones y consecuencias éticas, políticas, económicas, ecológicas o sociales de las creaciones especulativas.

Diseño ficción y Pensamiento lateral

El desarrollo de buena parte de las técnicas creativas que utilizamos hoy con asiduidad puede rastrearse desde los años 1950 y 1960 como instrumentos vinculados a la innovación en diferentes ámbitos de producción -fundamentalmente en un momento de efervescencia de la expansión comercial de Occidente. No es casual que las primeras aproximaciones a lo que hoy conocemos como Design Thinking tengan origen en los escritos del inventor y psicólogo William J. J. Gordon (Gordon, 1961) o del publicista Alex Faickney Osborn (Osborn, 1963). Una vez incorporada la perspectiva centrada en las personas (Human-centered Design) en el diseño de servicios a partir de los años 1980 (Schön, 1983), era cuestión de tiempo que centros universitarios internacionales como Delft University (Cross, Dorst &

Roozenburg, 1992) o Stanford University (Plattner, Meinel & Leifer, 2011) prestaran atención a estos métodos creativos a través de simposios y programas educativos. En este contexto de exploración de los procesos de diseño -parcialmente produccionista- se localizan alternativas metodológicas que proponen una mirada que facilita dos matices fundamentales para la propuesta creativa: la empatía social y la narración como aspecto crítico.

Desde esta perspectiva, el pensamiento lateral es un procedimiento de solución de problemas que consiste fundamentalmente en eludir métodos tradicionales (verticales) en la prefiguración de soluciones -damos por supuesto que su aplicación tendrá lugar fundamentalmente en un contexto de diseño orientado al *problem-solving*. Es habitual citar el trabajo pionero de Edward de Bono cuando se proponen este tipo de metodologías alternativas (De Bono, 1967). Su obra se basó en la incorporación de herramientas de pensamiento útiles para trazar nuevos itinerarios en los procesos creativos desarrollados en grupo. Su aportación más sistemática en esta dirección fue la definición de seis mecanismos de pensamiento transfigurados metafóricamente en seis sombreros para pensar (De Bono, 1985). Aquí aparecen dos que prefiguran los objetivos metodológicos del *Design Fiction.* Por una parte, el *Yellow Hat*, catalogado como el "especulativo-positivo", a partir del cual se desarrolla la técnica del *Constructive Thinking* (What if…?) como modelo de acercamiento a la realidad desde un futuro alternativo que supone el mejor escenario posible. Por otra parte, el *Green Hat,* asociado directamente al Creative Thinking (Yes, and…) como medio para proponer situaciones alternativas que tienen la capacidad tanto de provocar como de facilitar la empatía. La utilización de estas técnicas de pensamiento prefigura un acercamiento contrafactual al diseño, de la misma manera que puede reconocerse su uso en el área de la filosofía por autores como Saul Kripke (Kripke, 1975), o en el ámbito de los estudios históricos por Niall Ferguson (Ferguson, 2011), entre otros. En todos los casos, se demuestra la capacidad de la construcción de ficciones como herramienta sumamente sugerente para comprender características de la realidad y establecer con ella un diálogo narrativo.

La arquitectura es una oportunidad especialmente interesante para la construcción de nuevas narrativas. La proposición de utopías o distopías en el contexto arquitectónico tiene aun la capacidad potencial de incorporar argumentos que refuerzan el valor social de la arquitectura y su validez como estímulo de la creatividad.

METODOLOGÍA

Ingeniería inversa

El objetivo de esta investigación es identificar las variables, parámetros y modelos de prácticas especulativas desarrolladas en arquitectura siguiendo un proceso de análisis por ingeniería inversa. De esta manera se pretende catalogar la capacidad creativa de tales procesos para producir pensamiento crítico a través de hábitats, espacios y objetos elocuentes de posibles futuros.

Se reconocen diferentes fases en la práctica de diseño especulativo, que conducen los proyectos de una manera similar a otros planteamientos de pensamiento lateral. En una primera fase se construye virtualmente un mundo futuro, entre probable y plausible, que conduce a un pensamiento holístico del sistema político, económico o tecnológico (Candy, 2010). A continuación se reconocen los personajes que lo pueden habitarlo, se evalúan sus necesidades y se trabajan los escenarios y objetos que forman parte de su cotidianidad. Aquí se desarrolla la empatía colectiva con las necesidades y los retos de esta sociedad, identificando los desafíos que pueden ser objeto de reflexión. Durante este proceso es especialmente útil la aproximación sociológica a la teoría actor-red (*Actor-Network Theory*) que facilita la reflexión y comprensión de las implicaciones entre ciencia, tecnología y sociedad (Latour, 1966). Una vez seleccionado un reto creativo con el que enfocar esos desafíos se diseñan y testean los espacios y objetos que reflejan las necesidades futuras, construyendo un relato (*storytelling*) que visibiliza tanto el problema como el reto enfocado. Por eso, es importante apuntar que el proceso de diseño que se desarrolla se aleja de la aproximación tradicional de *problem-solving* arquitectónico, orientándose específicamente hacia un acercamiento de tipo *problem-finding*.

De esta manera, el foco del proyecto se establece en la capacidad para identificar y aislar en el relato situaciones críticas no siempre visibles, al menos no de manera universal, o no siempre presentes en la conciencia colectiva. Es la visibilización de lo que se conocen como *wicked problems* o “problemas perversos” (Clarke, 2018). El valor del resultado se concentra en la capacidad diegética y elocuente de las propuestas proyectadas como herramientas críticas de futuros distópicos en relación a las expectativas colectivas.

Se trata de una metodología de trabajo centrada en el aspecto humano del diseño (*Human-centered Design*), que sitúa al arquitecto en condiciones de trabajo alejadas de aspectos formales o estéticos (Buchanan, 2004). El proceso empático facilita la

aproximación social al proyecto y aporta un valor pedagógico que vincula diseño y sociedad (H. Falagán, 2018 y 2019).

Casos de estudio: narrativas diegéticas

Desde la definición de los contenidos docentes en muchas escuelas de diseño, la especulación y la construcción de ficciones son consideradas herramientas catalizadoras de recorridos creativos originados a partir de un estímulo dado. Tales estímulos pueden variar en función de condiciones que aproximen al estudiante de manera lateral a realidades conocidas. Por eso los estímulos son identificados con temas que, por su capacidad polisémica o por su ambigüedad de interpretación, favorecen la apropiación flexible del problema por parte de las-os estudiantes.

Es el tipo de práctica que se lleva a cabo de manera especialmente pionera y provocadora en la unidad de investigación y docencia Designed Realities Studio en Parsons School of Design (The New School, Nueva York) [https://www.designedrealities.org/].

Bajo la dirección de los diseñadores Anthony Dunne y Fiona Raby, esta unidad de investigación basada en la práctica y de docencia basada en proyectos plantea la integración de teoría y práctica en respuestas concretas a la compleja fusión de política y tecnología que conforma las realidades sociales actuales.

> *El estudio es un lugar para la imaginación interdisciplinar que combina el diseño con el pensamiento social y las artes liberales para sintetizar ideas de la ciencia política, la antropología, la literatura y la filosofía en diferentes formas de ver el mundo, tangibles a través del diseño. Se basa en investigaciones históricas y contemporáneas sobre utopías, distopías y heterotopías; qué pasaría si y como si; hipótesis, experimentos mentales y reductio ad absurdum; pensamiento contrafactual y ucronía, para estimular nuevos pensamientos y una mayor imaginación sobre el tipo de mundo(s) en el que la gente desea vivir en lugar de prescribir una visión única de cómo serán o deberían ser las cosas.*

Esta propuesta de investigación propone esta unidad como lugar de referencia desde el que analizar los fundamentos de las narrativas diegéticas que se proponen, identificar casos de estudio paradigmáticos para la reflexión arquitectónica y reconocer el valor de su impacto social.

OBJETIVOS

Mediante el análisis de casos de estudio -entre ellos, aquellos producidos en el contexto la unidad Designed Realities Studio de Nueva York- y utilizando la ingeniería inversa como herramienta de conocimiento, la investigación pretende acercarse a los siguientes objetivos:

- Reconstrucción historiográfica de las arquitecturas diegéticas

Aunque existen genealogías dispersas de arquitecturas críticas, propuestas utópicas, heterotopías urbanas, etc. no disponemos de una visión panorámica holística del conjunto de la producción especulativa que se ha desarrollado en el contexto de la arquitectura contemporánea. Esta propuesta propone su clasificación y revisión, en función de la capacidad diegética de los proyectos y el valor narrativo de las ficciones especulativas propuestas, para elaborar una nueva lectura historiográfica.

- Elaboración de un modelo teórico de ficción especulativa en arquitectura

Se propone la construcción metodológica de las fases de producción de arquitecturas especulativas. Para ello, el análisis de los casos de estudio comprenderá la observación de los fundamentos teóricos que vinculan la producción con los métodos de observación que aportan los estudios culturales (CS) y los estudios de ciencia y tecnología (STS).

- Visibilización del panorama contemporáneo de la arquitectura-ficción

Tras décadas en las que las especulaciones arquitectónicas gozaron de gran popularidad, el pragmatismo de la arquitectura contemporánea relegó su visibilidad a espacios alternativos. Sin embargo, la transdisciplinariedad de estos proyectos permiten su divulgación en canales sociológicos, artísticos, científicos, tecnológicos, y, especialmente en el ámbito de los estudios de diseño. Esta propuesta pretende añadir a esta visibilidad los canales propios de la arquitectura, a través de la publicación de artículos en medios de mayor audiencia en este contexto.

HIPÓTESIS

La investigación se plantea la capacidad de impacto social de la arquitectura desde su materialización crítica. En particular, se proponen tres cuestiones fundamentales formuladas aquí a modo de hipótesis principales. En conjunto, se pretende certificar la proximidad entre las narraciones diegéticas que surgen de arquitecturas críticas y otras formas de acción social.

• Capacidad para visibilizar problemáticas de carácter global y planetario.

Durante la fase de construcción de mundos alternativos el punto de vista tiende a ubicarse en situaciones reproducibles en diferentes lugares del mundo, huyendo de situaciones locales con características difícilmente extrapolables. Por ello, la construcción global tiende a concentrarse en la definición de estructuras políticas y económicas al margen de las existentes. La economía productiva, el desarrollo tecnológico y las implicaciones ambientales del modelo son el triángulo sobre el que tienden a articularse todas las argumentaciones. Tanto los modelos económicos como las repercusiones medioambientales son reconocidos en los proyectos como situaciones clave con enorme influencia para la construcción de esos futuros. El impacto ambiental del desarrollo económico y tecnológico suele convertirse en un factor desencadenante de las estructuras sociales que son construidas en esos futuros. El uso del espacio resulta profundamente condicionado por las situaciones propuestas a nivel global.

• Capacidad para visibilizar problemáticas de carácter social y local.

De la misma manera, una vez definida una situación en la que se han hecho visibles problemáticas globales, el método de pensamiento de futuros lleva a la arquitectura a la construcción de personajes que habitan y sobreviven en esos futuros. En esta aproximación resulta determinante la capacidad empática de los-as autores-as para visibilizar situaciones distópicas perceptibles a escala local y motivadas fundamentalmente por las características particulares de la aproximación global. De esta manera se hace visible la aparición de elementos discriminatorios, la generación de situaciones de accesibilidad no universal, las vulnerabilidades presentes, la existencia de estructuras no inclusivas, etc. En definitiva, todo tipo de desequilibrios que se convierten en la base de los retos que pretenden corregir con sus proyectos.

Se pretende identificar hasta qué punto los proyectos no se orientan a la corrección de las problemáticas globales, sino que asumen la situación global buscando minimizar su impacto (a veces solamente visibilizarlo de manera crítica) en las capas sociales y locales. De nuevo, el impacto en el uso del espacio es determinante en las propuestas, condicionando situaciones del hábitat y del espacio público.

• Capacidad para trazar puentes narrativos con la realidad.

El gran valor de las propuestas especulativas es su capacidad para aproximarse a una realidad alternativa sin alterar los principios fundamentales de la realidad actual. Las variaciones que se intuyen en los contextos de los proyectos son lo suficientemente sutiles como para establecer vínculos de empatía con cualquier persona, sin necesidad de que el observador disponga de un conocimiento profundo de esos contextos. De esta manera, los puentes que se trazan entre la realidad y la ficción son conexiones sólidas. El espectador es trasladado a una realidad alternativa a través de la conexión con arquitecturas, espacios, objetos, instalaciones o hábitos sociales que son de completa utilidad en la ficción, y perfectamente elocuentes en la realidad. La distancia sutil entre estas alternativas se convierte en el canal apropiado para la construcción de la narración, que puede incluir medios de todo tipo: artefactos físicos, medios digitales, performaciones híbridas, etc.

Los mecanismos del pensamiento lateral que son utilizados en los procesos de diseño de ficción (técnicas What if… o Yes and…) facilitan enormemente la proyección del yo personal sobre la situación ficticia creada. La consecución de un marco de empatía -propio del Design Thinking- que facilita la interacción con el futuro, permite a su vez desplazar la mirada desde lo global hasta los aspectos y retos locales de carácter más social. A su vez, los espacios y productos definidos desde este posicionamiento se convierten en piezas mucho más sugerentes y se implementa su carácter diegético. Desde un punto de vista narrativo, el acercamiento del observador desde el producto personalizado facilita la empatía con las dificultades a las que se podría enfrentar en ese futuro, lo que le lleva, en un análisis más profundo, a una comprensión holística de los retos de ese futuro.

ESTADO DE LA CUESTIÓN

Speculative Everything

Mientras que su pariente cercano, el Arte Conceptual, forma parte del relato canónico de la historia del arte desde mediado el siglo XX (con Duchamp, Yves Klein, Rauschemberg, Piero Manzoni, Henry Flynt, Yoko Ono o Joseph Kosuth entre sus autores notables), el diseño de carácter conceptual ha tardado en emerger como actividad capaz de producir discursos críticos, perturbadores, disruptivos y provocadores. Esta circunstancia pone en valor el esfuerzo que se viene llevando a cabo en los últimos años desde diferentes ámbitos para visibilizar el trabajo -no necesariamente reciente- que el diseño ha hecho para participar del debate crítico y el pensamiento de la sociedad contemporánea.

Durante las últimas décadas se han teorizado instrumentos propios de algunas de las disciplinas englobadas en el entorno del "diseño crítico" [*speculative design*, *design fiction*, *futures design, adversarial design*] con el objetivo de facilitar el acercamiento a una visión crítica y sensible de la producción creativa. Ademas de algunas referencias ya indicadas, las bases teóricas sobre las que se formulan tanto los procesos metodológicos como la concepción intelectual del modelo pedagógico están ampliamente recogidas en las referencias bibliográficas aportadas por Anthony Dunne y Fiona Raby desde su etapa como profesores en el Royal College of Art de Londres. Su trabajo se ha registrado fundamentalmente en el texto *Hertzian Tales* (Dunne, 2008) y en el volumen *Speculative Everything* (Dunne & Raby, 2013). Para muchos, su trabajo es considerado el catalizador de una nueva mirada al diseño sin orientación al mercado. Matt Malpass, Stuart Candy, Julian Bleecker, Anab Jain y muchos otros han reflexionado a partir de entonces sobre la capacidad del diseño para visibilizar futuros, definir retos tecnológicos y sociales, o construir ficciones críticas.

Esta aproximación se sustenta en la construcción de relatos críticos a través de artefactos ficcionados en escenarios alternativos posibles. Desde una perspectiva casi estructuralista, sus trabajos desgranan los modelos de discurso, tradiciones, objetivos y demás características de este concepto del diseño a través de una aproximación intelectual realmente erudita y múltiples ejemplos. En definitiva, aportan instrumentos para considerar y utilizar el diseño como una herramienta de pensamiento.

Desde esta perspectiva, el estado de la cuestión puede resumirse desde dos definiciones del ámbito de investigación. La más clásica sería la de Bruce Sterling: "Diseño-ficción es el uso deliberado de prototipos diegéticos para suspender la incredulidad sobre el cambio". La más evocadora, la de Dunne & Raby: "Por qué no puede el diseño, igual que el cine, la literatura y esas otras áreas, alimentar la mezcla de impactar la imaginación y la percepción de las cosas de las personas".

Radical Architectures

A su vez, las arquitecturas propias del pensamiento utópico y crítico de la segunda mitad del siglo pasado son a su vez referencias indispensables para el acercamiento especulativo. En este sentido son dignas de mención las reflexiones recogidas por autores como Neil Spiller (Spiller, 2007), Felicity Scott (Scott, 2010), Lucas Feireiss (Feireiss & Klanten, 2009) o Geoff Manaugh (Manaugh, 2009). Y, por supuesto, también lo son las experiencias y propuestas de colectivos y artistas como Archigram (Cook, 1999), Archizoom, Superstudio (Brugellis, Pettena & Salvadore, 2017), Haus-Rucker-Co, Ant Farm (Scott, 2008), Coop Himmelblau, o Walter Pichler, entre otros.

El fenómeno de la arquitectura radical tuvo su origen en la facultad de arquitectura de Florencia en el año 1966, recordado por la famosa inundación que provocó el desborde del río Arno. La recuperación del espacio urbano, la reivindicación del valor político del espacio público, la apuesta por la espontaneidad en la arquitectura, el pensamiento crítico respecto del modelo arquitectónico heredado, la hibridación disciplinar de la arquitectura con otras manifestaciones culturales o la provocación desde la ficción proyectual fueron algunas de las características comunes al trabajo de un buen número de equipos.

Archizoom Associati, Remo Buti, 9999, Gianni Pettena, Superstudio, UFO y Ziggurat son las oficinas que representaron el movimiento radical de la época. Todos ellos muestran la efervescencia de ideas que poblaban la facultad de Florencia aquellos años, a la vez que visibilizan la influencia del debate experimental y la contracultura procedente de Gran Bretaña (Archigram, Cedric Price) y Norteamérica (Robert Smithson, Allan Kaprow, Buckminster Fuller).

El climax de revolución cultural que definía el contexto en el que se desarrollaron estos proyectos puede considerarse el caldo de cultivo idóneo para la experimentación ideológica que se produjo en la arquitectura. Los límites planetarios, la implicación humana de la innovación tecnológica, la emergencia del ocio en la

esfera cultural o las fronteras de la percepción y la experimentación espacial se convirtieron en temas comunes en los proyectos. Citando algunos de los ejemplos más conocidos, estas inquietudes son bien visibles en trabajos paralelos como la No-Stop City de Archizoom o el Monumento Continuo de Superstudio.

Las sinergias entre las y los protagonistas del movimiento son de vital importancia para entender la exploración en la propia metodología proyectual. Desde el pensamiento crítico hasta la provocación a través de ficciones especulativas, la gran aportación de las utopías radicales fue la incorporación de la arquitectura al ámbito de lo que hoy se conoce como diseño crítico: la arquitectura como catalizador del debate.

Ell movimiento de las *Radical Architectures* ha sido fuente de inspiración para la teorización de muchas de las herramientas del diseño especulativo. Tanto Anthony Dunne como Matt Malpass hacen referencia explícita a este hecho, enfocando el valor crítico y no comercial que aportó la reflexión arquitectónica del momento, convertida en alimento para la postmodernidad. El diseño ficción se convirtió, entre otras cosas, en una herramienta de especulación que permite empatizar con la experiencia de uso de arquitecturas, espacios y artefactos ideados para contextos distópicos que no hacen más que proyectar alternativas futuras a la sociedad actual. Al fin y al cabo, como insiste Umberto Eco, "a menudo leemos buena ficción para reconocer nuestro mundo".

Por tanto, recuperar y comprender el valor de la arquitectura como herramienta crítica capaz de generar impacto social sin producción física es en definitiva el principal objetivo de esta investigación.

Aportaciones previas del investigador

Actualmente David H. Falagán coordina el equipo de investigación crítica, especulativa y de diseño de futuros Port-0 [https://port-0.net], donde se analizan interferencias sociales y tecnológicas actuales a través de la arquitectura, el diseño de ficción y los métodos especulativos. Su propuesta se basa en los métodos trabajados en este contexto, y publicados en artículos como Fictional Architecture: Lateral Thinking for Social Design of Space (Cumulus Association of Universities and Colleges of Art, Design and Media, 2019).

BIBLIOGRAFÍA

AUGER, J. H. (2012). Why Robot? Speculative Design, the Domestication of Technology and the Considered Future. Tesis doctoral. Londres: The Royal College of Art, <https://www.researchgate.net/publication/323639975_Why_Robot_Speculative_design_the_domestication_of_technology_and_the_considered_future> [Consulta: 15 de mayo 2019]

BARAD, K. (2003). “Posthumanist performativity: Toward an understanding of how matter comes to matter” en Signs: Journal of women in culture and society, vol 28, issue 3, p 801-831.

BECKERT, J. (2014). Capitalist dynamics: Fictional expectations and the openness of the future. Available at SSRN 2463995.

BLEECKER, J. (2009) Design Fiction. A short Essay on Design, Science, Fact and Fiction. San Francisco: Near Future Laboratory.

BRUGELLIS, P., PETTENA, G. and SALVADORE, A. (2017) Radical Utopies: Archizoom, Buti, 9999, Pettena, Superstudio, Ufo, Zziggurat. Macerata: Quodlibet.

BUCHANAN, R. (2004). “Human-Centered Design: Changing Perspectives on Design Education in the East and West” en Design Issues, vol 20, issue 1, p 30-39.

CANDY, S. (2010) The Futures of Everyday Life: Politics and the Design of Experiential Scenarios. Tesis doctoral. Manoa: University of Hawai, <https://www.researchgate.net/publication/305280378_The_Futures_of_Everyday_Life_Politics_and_the_Design_of_Experiential_Scenarios> [Consulta: 15 de mayo 2019]

CLARKE, A.J. (2018) “Fail Again, Fail Better” en Victor Papanek: The Politics of Design. Weil am Rhein: Vitra Design Museum, p 14-25.

COOK, P. (1999) Archigram. New York City: Princeton Architectural Press.

CROSS, N., DORST, K. y ROOZENBURG, N. ed. (1992) Research in Design Thinking. Delft: Delft University Press.

DE BONO, E. (1967) The use of lateral thinking. London: Cape.

DE BONO, E. (1985) Six thinking hats: An Essential Approach to Business Management. New York City: Little Brown & Company.

DUNNE, A. (2008) Hertzian Tales. Electronic Products, Aesthetic Experience and Critical Design. Cambridge: MIT Press.

DUNNE, A y RABY, F. (2013) Speculative Everything. Design, Fiction, and Social Dreaming. Cambridge: MIT Press.

FEIREISS, L. y KLANTEN, R. (2009) Beyond architecture: Imaginative Buildings and Fictional Cities. Berlin: Gestalten.

FERGUSON, N. (2011) Virtual History: Alternatives and Counterfactuals. London: Penguin Books.

GORDON, W. J. J. (1961) Synectics, the Development of Creative Capacity. New York City: Harper.

H. FALAGAN, D. (2019) “Design Fiction: Lateral Thinking for Social Design” en The Design After. Bogotá: Cumulus Conference Proceedings.

H. FALAGAN, D. (2018) “Disseny, educació i societat. Conversa amb Curro Claret” en El disseny qüestiona. Barcelona: Edicions de l’Escola Massana - Edivi, p. 40.

H. FALAGAN, D. (2019) “Fictional Architecture: Lateral Thinking for Social Design of Space” en VII Jornadas sobre Innovación Docente en Arquitectura. Barcelona: JIDA.

JASANOFF, S. & KIM, S. H. (Eds.). (2015). Dreamscapes of modernity: Sociotechnical imaginaries and the fabrication of power. University of Chicago Press.

KRIPKE, S.A. (1975) “Outline of a Theory of Truth” en Journal of Philosophy, vol 72, issue 19, p 690–716.

LATOUR, B. (1996). “On actor-network theory: A few clarifications” en Soziale Welt, vol 47, issue 4, p. 369-381.

MALPASS, M. (2017) Critical Design in Context. History, Theory, and Practice. London: Bloomsbury Academic.

MANAUGH, G. (2009) The BLDGBLOG Book. Architectural Conjeture, Urban Speculation, Landscape Futures. San Francisco: Chronicle Books.

MORRIS, W. (2002). News from nowhere. Broadview Press.

OSBORN, Alex F. Applied Imagination: Principles and Procedures of Creative Thinking. New York City: Scribner, 1963.

PLATTNER, Hasso; MEINEL, Christoph; LEIFER, Larry J. (ed.). Design Thinking: understand, improve, apply. Berlin - Heidelberg: Springer Verlag, 2011.

SCHÖN, Donald A. The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action. New York City: Basic, 1983.

SCOTT, Felicity D. Ant Farm. Barcelona: Actar, 2008.

SCOTT, Felicity D. Architecture or Techno-Utopia. Politics after Modernism. Cambridge: MIT Press, 2010.

SPILLER, Neil. Visionary Architeture: Blueprints of the Modern Imagination. London: Thames & Hudson, 2007.

YELAVICH, Susan; ADAMS, Barbara. Design as Future-Making. London: Bloomsbury Academic, 2014.